

# Una noche en la Abadía



CODICE

# CÓDICE

De la unión de ideas de cuatro roleros nace CÓDICE, un manuscrito donde todo tiene cabida.

Una compleja investigación policial con estremecedor desenlace, una visita a una tétrica mansión o un hábitat orbital alrededor de un planeta desconocido. Todas las aventuras que puedas imaginar están recogidas en CÓDICE, en ellas puedes encarnar a un pirata del siglo XVIII, un anodino oficinista con terroríficos secretos, un joven mago con ansias de poder...

CÓDICE pretende recopilar historias en las que sumergirse, apostando por la calidad y una cuidada presentación.

Se trata de un suplemento gratuito de roleros para roleros, pero especialmente para directores de juego, pues el contenido de CÓDICE está expresamente pensado para vosotros; las historias que aparecen son totalmente adaptables a diferentes sistemas de juego.



Intrigas palaciegas



Sistema percentil (Aquelarre)



Se estima 1 sesión de 4 horas



Diseñada para 3-4 jugadores

## Una noche en la abadía

Bienvenido a “Una noche en la abadía”, un módulo de intrigas palaciegas, terror sobrenatural e investigación adaptable a cualquiera de las ediciones de Aquelarre. En esta aventura, un rey destronado, un asesino desalmado y una princesa infiel, coinciden en una abadía asolada por el miedo a los hechos sobrenaturales que cada noche tienen lugar entre sus muros. En medio de todo esto se encuentran nuestros personajes, que se verán atrapados en la abadía e implicados en un caso de asesinato, un rito satánico y un pulso entre varios individuos poderosos que bien pueden llevárselos por delante.

¿Conseguirán salir airosos de la telaraña de sucesos que amenaza con engullirles, o serán pasto de las llamas de la Inquisición, el hacha del verdugo o el puñal del asesino?

### Unas palabras del creador de Aquelarre

*Me debo estar haciendo viejo, porque me vuelvo blandito...*

*Recuerdo hace ya 27 años el primer módulo escrito por mano ajena que leí de Aquelarre. Era “El Romance de Diego León”, firmaba “Daniel ben Judas” y lo acompañaba una cassette (sí, usábamos de eso en 1990) con la voz de Joaquín Díaz cantando el romance homónimo. Es una cosa curiosa, eso de que descubras que aquello con lo que has estado trabajando tantos meses finalmente se ha convertido en algo que, de alguna manera, ya no es tuyo. Es de todos.*

*Lo dicho, me vuelvo blandito. Pero leyendo este excelente módulo de los chicos de Códice... pues me he vuelto a sentir igual que entonces. Y con un poco de envidia, la verdad. Por no haberlo escrito yo. Ya que, joder, es bueno.*

-Ricard Ibáñez

# Índice

● Un poco de historia	4
● Personajes no jugadores	5
● Desarrollo	9
-Escena 1: El patio	9
-Escena 2: Los baños	10
-Escena 3: La cena	11
-Escena 4: La consulta	13
-Escena 5: El crimen	13
-Escena 6: La caza de brujas	14
● Ayudas de juego y fichas de personajes	17
● Mapas	33



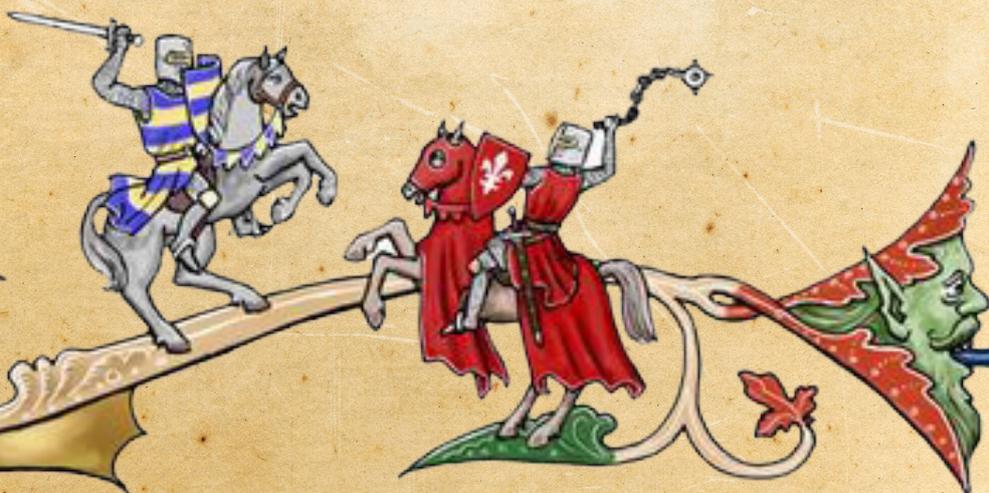
## Un poco de historia

**A**unque la presente aventura no pretende ser 100% histórica, es cierto que muchos de los personajes, así como sus motivaciones y situación actual en el momento de comenzar la aventura, fueron totalmente reales. Por eso te recomendamos encarecidamente que leas estas líneas de contexto histórico que te ayudarán a interpretar a estos personajes y a entender por qué actúan como lo hacen.

En el año 924, el dominio cristiano sobre la península Ibérica llega desde las costas del mar Cantábrico y los Pirineos hasta el río Duero, mientras que los musulmanes dominan el resto del territorio. En el trono cristiano de León se sienta el rey Ordoño II, rey guerrero que tras décadas de librar batallas contra los musulmanes y conseguir arrebatárles una gran cantidad de territorio, muere en Junio de ese mismo año en vísperas de comenzar una nueva campaña militar. A la muerte de su padre, sus hijos Sancho, Alfonso y Ramiro, se pre-

paran para reinar, ya que la ley de sucesión otorga el trono a los hijos del rey y les legitima para ser los herederos de sus territorios. Sin embargo, Fruela II, tío de los verdaderos herederos y hermano del fallecido rey, da un golpe de estado y se hace con el trono gracias al apoyo de los banderizos asturianos, dislocando así el orden de sucesión. No obstante, quiso la suerte que el usurpador enfermase de lepra poco después de su coronación, y muriese unos meses después. Sin embargo, antes de fallecer, ordena que el reino pase a manos de sus hijos: Alfonso Froilaz, Ordoño y Ramiro; cosa nuevamente impensable, ya que el trono les seguía correspondiendo a los hijos de su antiguo rey y hermano, Ordoño II, y no a los suyos.

Este choque de legitimidades desencadena una guerra civil, donde los hijos de Ordoño II: Sancho, Alfonso y Ramiro, apoyados por los banderizos leoneses y gallegos, se enfrentan con los hijos de Fruela II: Alfonso Froilaz, Ordoño y Ramiro; que cuentan con el apoyo de los mismos banderizos asturianos que ya habían ayudado a su padre a llegar al trono.



Tras una serie de encontronazos, los hijos del viejo rey Ordoño II se hacen finalmente con el poder, dividiéndose los territorios de su padre de la siguiente manera:

- Sancho, el hermano mayor, se corona como rey de Galicia.

- Alfonso, ahora llamado el cuarto, pasa a ser rey de León.

- Ramiro, el menor de los hermanos y ahora llamado el segundo, pasa a ser rey de lo que ahora es el norte de Portugal, una pequeña franja de terreno entre los ríos Miño y Mondego, constantemente atacada por los musulmanes.

En el año 929, el rey Sancho de Galicia muere y Ramiro II se hace con su corona, siendo ahora rey del norte de Portugal y Galicia.

En Junio del año 931, Oneca, la esposa navarra de Alfonso IV, muere, lo que sume a su esposo en una terrible depresión que le lleva a tomar los hábitos y a recluirse en un monasterio. Esto le hace renunciar definitivamente a la corona, ya que por la ley de sucesión leonesa, nadie que haya sido tonsurado (es decir, que haya sido monje) puede ser proclamado rey.

De esta manera, y debido a la renuncia de su hermano, Ramiro II se hace con todo el poder.

En verano del año 932, el abdicado rey Alfonso IV, se recupera de la depresión en la que le había sumido la muerte de su esposa y se arrepiente de haber dejado el trono. Con la intención de recuperar su corona, abandona el monasterio donde se había encerrado y comienza a tejer planes y reunir apoyos para usurpar el poder.

Para lograr el éxito en su golpe de estado, Alfonso IV, ahora llamado "el monje", construye una inverosímil alianza con los hijos de su tío (y antiguos enemigos): Alfonso Froilaz, Ordoño y Ramiro, que siguen estando apoyados por los banderizos asturianos. Aprovechando que en ese momento Ramiro II está a medio camino de Toledo para defenderla de los musulmanes,

Alfonso IV y sus nuevos aliados marchan sobre León. Sin embargo, Ramiro II es alertado de la conjura por el obispo de León, Oveco Núñez, y vuelve rápidamente a su capital; donde desaloja a su hermano con la ayuda de sus leales banderizos de Galicia y León, siendo el más sobresaliente de todos, el señor de Castilla, Fernán González. Tras aplastar la rebelión, Ramiro II castiga a su hermano y a sus primos sacándoles los ojos; quitándoles así la posibilidad de reinar, ya que por ley sagrada y sentido común, ningún ciego puede ser proclamado rey.

Tras ser cegados, Ramiro II hace encerrar a los sublevados en el monasterio de San Julián y Santa Basilisa, lugar donde tiene lugar la presente aventura y donde actualmente se levanta el pueblo de Ruiforcós del Torío.

## Personajes no jugadores

La aventura transcurre en una única noche de invierno del año 933, en las entrañas de una decrepita abadía de la que ningún personaje puede salir debido a la tormenta de nieve que ruge fuera de sus muros. Los siguientes personajes tienen una importancia capital en el desarrollo de la misma, ya que son los principales impulsores de los sucesos que tienen lugar durante la partida. Debido a ello, es especialmente importante conocer sus motivaciones, para así imaginar con precisión cómo reaccionarán a lo que hagan los jugadores. También hemos marcado con una pequeña "h" a aquellos personajes que son históricos, como deferencia para aquellos lectores curiosos que deseen encontrar más información sobre los mismos.

### Alfonso (h)

Hace poco más de un año, Alfonso IV, apodado "el monje", lideró una revuelta nobiliaria contra su hermano con el fin de recuperar el trono que había perdido al recluirse en un convento. Tras ser arrestado, su hermano le hizo cegar con el fin de impedirle llegar a reinar, enviándolo posteriormente a la abadía de San Julián para que pasara allí lo que le quedaba de vida.

Ahora, Alfonso IV no es más que otro monje cualquiera de la congregación y aunque su mente y su cuerpo han pasado la mayor parte del último año rezando, su alma no ha encontrado la paz. La humillación sufrida al perder la guerra contra su hermano pequeño, y la amargura de saber que nunca será rey, han encendido en su interior un terrible fuego de venganza que clama por ser saciado. Para ello, ha trazado un último plan para destronar a su hermano Ramiro II y conseguir que su propio hijo, Ordoño, alcance el trono. Este plan incluye asesinar a Sancha Sánchez, princesa e hija del rey de Navarra, Sancho Garcés I; que está de camino hacia Castilla para casarse con el mayor aliado de Ramiro II, Fernán González y manipular las pruebas para que parezca que el asesino fue contratado por el propio Ramiro II. Esto provocaría una ruptura en las alianzas que sostienen el trono del actual rey y lo haría caer, alcanzando así Alfonso IV su ansiada venganza.

Por si trazar un plan de conjura y contratar a un asesino no fuesen bastante, Alfonso se ha pasado el último año aprendiendo magia negra a escondidas gracias a la ayuda de Pere (un escriba de la abadía que ya adoraba al diablo con antelación), con el fin de asegurar que su plan tenga éxito. Su idea y la de su acólito, es usar el asesinato de Sancha como sacrificio para invocar al demonio Guland (Aquelarre Breviarium página 159) y pedirle ayuda al lord demoníaco para asegurarse de que, sea como fuere, su plan de venganza tenga éxito.

## Sancha Sánchez (h)

Nacida en el año 900, Sancha es la tercera hija del rey Sancho Garcés I de Navarra, lo que la hace heredera al trono de Navarra, y por lo tanto, un buen partido como esposa. Esto la llevó a estar casada con varios hombres poderosos y a aprender el manejo de los intrincados hilos del poder. Estuvo casada con el difunto rey Ordoño II (por lo tanto fue madrastra de Alfonso IV) y luego con el conde alavés Álvaro Herraméliz. Cuando enviudó de este último, a finales del año 932, su padre prometió su mano al poderoso conde de Castilla, Fernán González, principal aliado del rey Ramiro II de León. Sin embargo, a pesar de sus matrimonios anteriores y que con algunos de ellos llegó a tener hijos, el verdadero amor de Sancha es Rodrigo González de Pam-

plona. Este es el Justicia Mayor de su padre, el rey de Navarra, y con quien ha tenido escarceos amorosos durante toda su vida adulta. Nunca se ha sabido si su padre tiene conocimiento de la relación sentimental que existe entre su hija y su Justicia Mayor, pero de cualquier modo, cuando el rey de Navarra promete a Sancha a Fernán González, la responsabilidad de llevarla hasta su nuevo esposo recae sobre Rodrigo.

Cuando comienza la aventura, Rodrigo y Sancha están de camino hacia Castilla para entregarla a su nuevo esposo y la abadía de San Julián está a medio camino entre Navarra y su destino; con lo que piden permiso al abad para pasar allí la noche.

Evidentemente, ni Sancha ni Rodrigo saben que un asesino está esperándoles en dicha abadía con un cuchillo bien afilado.

## Rodrigo González

Amante de Sancha desde su adolescencia, Rodrigo debe su vida a su amor y al padre de esta, el rey Sancho Garcés I de Navarra; que le hizo su Justicia Mayor cuando tenía veinte años y le otorgó títulos y tierras.

**Nota para el Director de Juego:** Justicia Mayor es el nombre que en la Edad Media (sobretudo siglos X y XI) se le daba a un cargo de la corte cuya finalidad era combatir por el rey en caso de que alguien mancillase su honor. Por ejemplo: cuando se generaba una disputa entre el rey y otro noble, y la ley no le daba la razón a ninguno de los dos, se llevaba a cabo un juicio por combate para ver quién tenía razón. En ese juicio, el Justicia Mayor representaba los intereses y el honor del Rey y es debido a esto, que este cargo solía estar representado por un diestro guerrero de intachable valor.

A pesar de que ha tenido que aguantar durante años que Sancha se entregara a otros hombres por motivos de estado, Rodrigo siempre ha sido fiel a Sancha y ha velado por ella todo lo que ha podido.

Sin embargo, este último matrimonio concertado que Sancha se ha visto obligada a aceptar, le duele especialmente, ya que Rodrigo tenía la



secreta esperanza de que su padre no la volviese a casar después de enviudar de dos esposos. Aún así, cumplirá los deseos del rey y llevará a su amor a la cama de otro hombre, centrándose en disfrutar del viaje que le mantendrá cerca de Sancha durante muchos días.

Como encargado de la seguridad de Sancha, Rodrigo ha dispuesto que viajen en carruaje, y que les acompañen veinte hombres de armas navarros. Como medida excepcional de protección, Rodrigo también ha dispuesto que no sea Sancha la que viaje en el carruaje, sino una de sus doncellas, Elvira Menéndez, y que Sancha viaje junto a él, disfrazada de soldado. Sancha mantendrá este disfraz incluso dentro de la abadía, a menos que alguien o algo la fuercen a descubrirse, dejando que Elvira se haga pasar por ella en todo momento.

## Oveco Núñez (h)

Obispo de León de 927 a 950, fue el aliado que avisó a Ramiro II de la conjura de su hermano mayor, Alfonso IV, para arrebatarle el trono. Oveco es totalmente fiel a los reyes y banderizos leoneses, y no duda en inmiscuirse en política si

es necesario para el bienestar de los reinos cristianos de la Península. Se halla en la abadía de San Julián para elegir nuevo abad, ya que el anterior, Fray Ernesto, murió hace un par de semanas de unas fiebres; y también para tranquilizar a los monjes, ya que estos le han escrito muchas veces pidiéndole auxilio frente a ciertos hechos sobrenaturales que están sucediendo en la Abadía (lo cual es correcto, ya que Alfonso y Pere han realizado pequeños hechizos de magia negra a lo largo de los últimos meses para asegurarse de que los hacían correctamente. Su última víctima de hecho fue el propio abad, que murió de fiebres contraídas a través de un maleficio de magia negra lanzado por ellos).

Su presencia en la abadía tensa mucho a Alfonso, ya que de no ser por Oveco, su golpe de estado contra su hermano hubiese tenido éxito. Ambos se tienen un odio acérrimo que les puede llevar a cometer graves errores.

La presencia del obispo en la abadía también es la razón por la que los personajes de nuestros jugadores se encuentran en la misma en el momento de comenzar la aventura. Debido a la gran sapiencia de este personaje, todos ellos peregrin-

nan hasta la abadía para plantearle una sola pregunta que les ayude a encauzar los problemas de sus vidas, como si de un oráculo se tratase.

## Nahid Ibn Jaldun

Tras ir a la guerra contra los cristianos durante años, este antiguo soldado árabe decidió dejar su vida de soldado y dedicarse al comercio entre los dos bandos en guerra. Esto le reportó grandes beneficios, pero también grandes desconfianzas por parte de unos y otros que empezaron a verlo como un agente doble al servicio del mejor postor. En realidad, Nahid es lo que aparenta: un mercader de especias que recorre la Península haciendo negocios, aunque eso no quita que de vez en cuando pase información privilegiada a uno u otro bando a cambio de una suma decente de maravedíes. Nahid recuerda perfectamente su adiestramiento como guerrero y sabe defenderse si se le amenaza. Es posiblemente uno de los primeros en ser señalado como sospechoso una vez se produzca el asesinato, pero es un personaje totalmente inocente que puede acabar muy mal parado por estar en territorio hostil para su etnia.



## Miguel Fernández de Lugo

Miguel es un esmirriado arquitecto lucense que llega a la abadía a petición de la congregación, con el objetivo de ampliar la iglesia y la sala capitular. Fue el escriba Pere el que insistió en contratarle, ya que dice conocer su trabajo en otros edificios eclesiásticos y haber quedado sorprendido con la belleza de los mismos...

Pero la realidad es otra... Miguel es un asesino profesional adiestrado en el veneno, el disfraz y el engaño, y ha sido contratado por Pere (en nombre de su compañero de brujerías, Alfonso) para asesinar a Sancha.

Este personaje frío y calculador será una auténtica pesadilla para los personajes, los cuales pueden verse en serio peligro si intentan desmascararle estando a solas con él.

Usa a Miguel con astucia, manteniendo la mascarada en todo momento y echándole la culpa a los demás (a uno de los jugadores, por ejemplo), enfatizando la falta de belicismo de su oficio y lo débil que es físicamente. Si le descubren, intentará escapar, si le acorralan, luchará hasta la muerte como un demonio, si le torturan, será muy difícil que "cante", debido a lo alto de su Templanza; pero sin duda, es la única forma que tendrán los personajes de hacerle hablar.

### El asesino como uno de los jugadores

Una forma alternativa de dirigir la partida, sería darle el papel del asesino a uno de los jugadores. Si decides llevarla así, ten en cuenta que va a necesitar mucha información sobre Alfonso y sus intenciones, así como ciertas ayudas narrativas que le permitan matar sin descubrirse, al menos hasta que haya realizado el asesinato para el que fue contratado. Si sigues por ese camino, asegúrate de darle el personaje de asesino a un jugador hábil y en el que puedas confiar, para que así la partida no se vaya al traste si los demás jugadores le atrapan antes de que lleve a cabo sus fechorías



# esarrollo

## Escena I: El patio

Es la noche del 5 de Enero del año 933. Una fuerte tormenta de nieve azota el norte del reino de León, forzando a sus habitantes a refugiarse en sus casas y dejando totalmente desiertos los campos, bosques y ríos de la provincia. Los habitantes más pobres de la región, aquellos que ni siquiera tienen casa y los viajeros que necesitan un lugar para dormir, buscan refugio en los edificios eclesiásticos del lugar, aferrándose a la protección de la Iglesia frente al hambre y los elementos.

Uno de estos edificios es la abadía (posteriormente monasterio, y después iglesia) de San Julián y Santa Basilisa, a dieciocho kilómetros de León, capital del reino, y en cuyo patio se agolpa todo tipo de gente.

Entre este grupo se encontrarán los personajes de los jugadores, cada uno de ellos ilusionado con la posibilidad de hacerle una pregunta al sabio obispo Oveco; que hace días anunció que respondería a una sola pregunta a todos los que compartiesen con él la cena de celebración de la adoración de los magos. También se encontrarán en

este grupo varios personajes peculiares, como un caballero que comanda a veinte soldados navarros que escoltan un carruaje (Rodrigo, Sancha y su séquito), un mercader morisco que mira a todas partes como si en cualquier momento le fuesen a matar (Nahid), y un hombre menudo que lleva una bolsa llena de pergaminos y legajos (Miguel el asesino).

Usa este momento de espera para hacer que los personajes se conozcan, hagan sus primeras interpretaciones, investiguen la zona (recuerda que adjuntamos mapa para un mejor entendimiento de la misma) y para describirles a los personajes que más destacan entre la multitud. Cuando se cansen de estos primeros pasos, hazles realizar **tiradas de Escuchar o Elocuencia** (en lo que tenga más cada personaje) a **dificultad Fácil**. Por cada éxito descubrirán **UNO** de los siguientes rumores, que pueden ser o no verdad. Escoge los que creas oportunos, teniendo en cuenta que, dependiendo de cuantas verdades les transmitas, la partida será más fácil o más difícil para ellos:

- "En el muro norte del cementerio de la abadía sólo hay cuatro tumbas, y una de ellas siempre tiene flores frescas". Verdad. Oneca de Navarra, la esposa fallecida de Alfonso IV, está enterrada aquí y su viudo se encarga de que le traigan flores todos los días.

- "El invierno pasado murieron tres monjes ciegos, y desde entonces la abadía está aquejada de apariciones fantasmales y terrores sobrenaturales sin fin". Verdad a medias. Los tres monjes ciegos que murieron eran los aliados de Alfonso IV en el golpe de estado que intentaron darle a su hermano: Alfonso Froliaz, Ramiro y Ordoño. Murieron de cólera, pero los hechos sobrenaturales no los generan sus fantasmas, sino las hechicerías de Alfonso y su compinche Pere.

- "Desde hace dos meses, el ganado de los monjes solo da leche agria, y sus crías nacen muertas y deformes". Mentira. Es una superstición del vulgo.

- "Un mercader árabe que está esperando en la puerta es en realidad un enviado secreto del emir de Granada, Abderramán III, que viene a negociar la paz con el obispo para que este haga de intermediario ante el rey". Mentira. Nahid

es un mercader árabe normal y corriente al que la tormenta de nieve le ha obligado a aceptar la protección de la abadía... Aunque también busca obtener información para luego venderla al mejor postor. Lo más parecido a un agente doble en la Edad Media.

- "El anterior abad, fray Ernesto, murió hace un par de semanas de fiebres. La elección de un nuevo abad es la razón por la que el obispo ha decidido pasar la víspera de reyes en la abadía". Verdad, aunque también está aquí para investigar los sucesos sobrenaturales que suceden en el lugar.

Una vez extendidos los rumores, narra cómo se abre la puerta de la abadía y salen a su umbral un hombre vestido con una sotana de color rojo y un monje con un candil. El hombre de sotana bendice a los presentes con una cruz trazada en el aire con sus dedos y luego comienza a hablar:

*"Bienvenidos seáis todos a la abadía de San Julián. Soy el obispo de León, su ilustrísima, Oveco Núñez. En esta noche tan fría, los buenos monjes de esta abadía y yo, queremos conmemorar la epifanía de los reyes magos ante nuestro señor Jesucristo hace ya 933 años. Os ofreceremos una sencilla cena y un alojamiento que supongan un oasis de paz en medio de este desierto de tribulaciones que es la vida. Pasad al salón principal, y tomad asiento. Esta noche tanto ricos como pobres, cristianos y no cristianos, comeremos juntos en la misma mesa; pues Dios, nuestro señor, desea paz y armonía entre todos sus hijos en este día tan especial para él"*

Dicho lo cual, se apartará para que todos puedan pasar por el gran portón de la abadía.

## Escena 2: Los baños

Una vez dentro del recinto, serán conducidos a los baños, donde unos monjes se afanan en traer unos baldes llenos de jabón de sebo y calentar unas tinas de agua caliente para que los viajeros puedan asearse antes de cenar. No hay tanta agua ni bañeras como para darse un lavado completo, pero lo ofrecido por los monjes es más de lo que los personajes hayan podido conseguir desde hace meses en cuestión de higiene. Si alguno de los personajes es una mujer, se le ofrecerá el agua caliente en una habitación separada del resto, y lo mismo se le ofrecerá tanto a

Nahid como a cualquier otro personaje que no sea cristiano.

En esta escena sucederán varias cosas interesantes:

- Rodrigo pedirá discretamente a uno de los monjes de los baños que se le suba agua caliente para dos personas a las dependencias de la "princesa Sancha" (en realidad, Elvira). Una **tirada de Escuchar a dificultad Difícil** permitirá a los personajes escuchar esta información. Independientemente que la escuchen o no, pueden hacer una **tirada de Descubrir a dificultad Normal** para darse cuenta que tanto Rodrigo, como Elvira, y uno de los guardias (Sancha disfrazada), suben juntos a las dependencias y no vuelven a bajar a los baños.

- Justo después del aseo, el obispo mantiene una conversación con Miguel Fernández de Lugo, en la que ambos parecen estar muy interesados, pero hablan demasiado bajo como para oírles. Sin embargo, al final de la conversación, Miguel desenrolla un pergamino y se lo enseña al obispo. Esto da a los personajes la oportunidad de verlo de refilón. Una **tirada de Leer y Escribir a dificultad Difícil** identificará el pergamino como planos de arquitectura.

- Quizás alguno de los personajes quiera curiosear entre las cosas de los viajeros, o incluso robar alguna. Dado que los fardos de viaje de cada uno están en la misma sala donde se asean, la dificultad para revisarlos con **Sigilo debería ser al menos Difícil**. Deja que el personaje elija a quién quiere curiosear y después mándale hacer la tirada. Si tiene éxito, dile el equipo que aparece en la ficha del personaje. Si falla, nunca verá una buena oportunidad para curiosear y no podrá revisar las cosas. Si pifia, no verá el contenido de la bolsa y además le pillarán con las manos en la masa, lo que se traducirá en un fuerte capón de uno de los guardias navarros (1D3 puntos de daño) y pondrá de manifiesto la intención de robo del personaje. Esto se traducirá en que todas las tiradas sociales que quiera hacer de ahora en adelante con cualquier personaje de la abadía, tendrán un penalizador de -20%. Dado que no logró consumir el robo, no se le encarcelará, pero a partir de ahora será siempre el primer sospechoso de cualquier cosa negativa que suceda en la abadía.

- Si alguno de los jugadores no es cristiano, le tocará asearse en una habitación aparte con Nahid y podrá ver que su cuerpo está cubierto de cicatrices y otras heridas de guerra. Si se le pregunta, Nahid responderá con sinceridad y miedo sobre su pasado de soldado. Si el jugador se muestra amistoso con el árabe, podrá hacer una **tirada de Elocuencia a dificultad Difícil**. Si la saca, podrá intuir que el árabe es más de lo que aparenta, ya que sabe mucho sobre los movimientos cristianos en las fronteras y la política de la península ocupada.

- Si alguno de los jugadores es mujer, tendrá que asearse sola en una estancia aparte. En concreto, en la sala que aparece en el mapa como "Escalera Museo", que tiene puertas con pestillo. Mientras realiza su tarea, que realice una **tirada de Escuchar a dificultad Normal**. Si tiene éxito, podrá oír una serie de gemidos y cánticos que parecen proceder del muro norte; aquél que da a la Sala Capitular, cerrada a cal y canto cuando hay visitas y lugar escogido para el aquelarre de Pere y Alfonso (los ruidos que oye el personaje son ellos preparando el ritual que se consumará con la muerte de Sancha). Si escucha los cánticos, el personaje ganará 5 puntos de Irracionalidad.

### Escena 3: La cena

Tras asearse, los personajes serán conducidos por los monjes hasta el comedor a través del claustro y el patio interior, ocupado por un pozo y un jardín actualmente nevado. En el comedor se ha dispuesto una mesa en forma de "U", en cuya cabecera se sentarán el obispo, la dama Elvira y Rodrigo. Los demás se sentarán en el resto de brazos de la mesa, siendo interesante que los jugadores estén flanqueados por otros personajes importantes como: la princesa navarra disfrazada, el escriba Pere, Miguel el asesino, Alfonso el rey destronado, o el árabe Nahid. Dependiendo de lo que hayan descubierto anteriormente, podrás narrarles las siguientes pistas:

- Si hay una mujer en el grupo y oyó los cánticos mientras se aseaba, se fijará en que Pere el escriba y Alfonso llegan tarde a la cena.

- Si alguien trabó amistad con Nahid, verá que este no suelta la empuñadura de su daga damasquina en ningún momento de la cena.



- Si alguien se fijó en que un soldado, Rodrigo y Sancha (Elvira) subían juntos a las habitaciones, verá que también bajan juntos y que curiosamente, es Rodrigo y el guardia los que bajan primeros, en vez de la princesa de Navarra.

A partir de aquí, la cena transcurrirá con normalidad y en silencio, mientras la tormenta de nieve ruge en el exterior de los muros. Sin embargo, a medida que pasa el tiempo, el ambiente se distiende, y los personajes podrán hablar con la gente que tienen a su alrededor, confirmando o desmintiendo los rumores que recogieron en la escena uno, y dándose cuenta de más cosas.

**Tiradas de Corte, Elocuencia, Escuchar y/o Descubrir a dificultad Normal** les darán acceso a las siguientes pistas, a tu elección:

- Una tirada de **Corte** exitosa revelará al personaje que el monje ciego que se sienta a la mesa no es otro que el malogrado rey Alfonso IV, pudiendo darle toda la información de contexto histórico que se encuentra al comienzo del módulo.

- Una tirada exitosa de **Descubrir** revelará al personaje que las manos del guardia navarro que se sienta más cerca de Rodrigo, no tienen callos ni heridas y que son muy delicadas y finas.

Si el personaje que saca la tirada es una mujer, se dará cuenta inmediatamente que se trata de una mujer disfrazada.

- Una tirada exitosa de **Escuchar** permitirá al personaje oír a Pere el escriba recitar una extraña oración. Alguien con conocimientos mágicos o Leer y Escribir por encima de 50, se dará cuenta de que la oración no es latín y que se trata de un conjuro de Magia Negra. El personaje gana 5 puntos de Irracionalidad.

- Una tirada exitosa de **Elocuencia** permitirá al personaje darse cuenta de que los monjes están aterrados por las constantes señales de brujería que se encuentran en la abadía y alrededores: animales ahorcados en un árbol del bosque cercano, fuegos fatuos sobre las tumbas del patio trasero (en realidad simples velas encendidas), sangre de cabra saliendo de las criptas... Todo ello son elementos usados por Pere y Alfonso en sus hechicerías.

- Una tirada exitosa de **Corte** revelará que los modales de la dama que acompaña a Rodrigo no son de alta alcurnia, por lo menos no lo bastante como para llevar una escolta como la que lleva.

- Una tirada exitosa de **Descubrir** permitirá al

personaje entrever luz en la sala capitular (a pesar de que está cerrada siempre que hay visitas).

- Una tirada de **Escuchar** permitirá oír una conversación a medias entre el obispo y Miguel el arquitecto (el asesino), y revelará que a pesar de que el obispo le pide detalles sobre la restauración de la abadía, Miguel responde vagamente.

- Una tirada de **Elocuencia** permitirá darse cuenta de que el monje escriba, Pere, está loco de remate (Tiene 100 de Irracionalidad).

## Escena 4: La consulta

Tras la cena, los monjes retiran la mesa y habilitan una butaca y un fuego en la sala de al lado, la llamada "Sala de Profundis" en el mapa, para que el obispo pueda recibir discretamente a cada consultor y darle la respuesta a su pregunta. Esta sala estará guardada hasta el final de la partida por dos de los guardias navarros de Rodrigo, y a medida que sean atendidos, los invitados se retirarán a sus habitaciones, se quedarán en el salón un poco más o harán lo que les parezca oportuno.

Los primeros en pasar serán Rodrigo, la dama Sancha (Elvira) y su inseparable "guardia". Después entrará Miguel el arquitecto, y el orden de las demás entradas dará un poco igual, siempre que los jugadores, Pere y Alfonso queden para el final en ese orden.

Inmediatamente después de que el último de los personajes jugadores haya recibido su respuesta de manos del obispo (tanto la pregunta como la respuesta dan un poco igual, aunque recomiendo interpretar la respuesta del obispo con la mayor sabiduría posible), un monje bajará a toda velocidad desde las habitaciones y mientras grita y se tira del pelo, anunciará que se ha producido un asesinato en la abadía. Esto provoca que los monjes se tiren al suelo a rezar, que los guardias desenvainen las armas y que todo el mundo eche a correr hacia las habitaciones. Si alguno de los personajes jugadores decide no seguir a los curiosos escaleras arriba, que realice **una tirada de Descubrir a Dificultad Normal**. Si la saca, se dará cuenta de dos cosas: una, hay luz fuera, en torno al recibidor, y dos, ni Pere ni Alfonso suben a las habitaciones, sino que se es-

curren fuera del lugar (van a la sala capitular a terminar el aquelarre para el demonio Guland). Si no saca la tirada, sólo verá las luces cerca del recibidor.

## Escena 5: El crimen

**Nota para el Director de Juego:** para dirigir bien esta parte de la aventura, necesitas saber exactamente lo que ha pasado. Tras la consulta con el obispo, Sancha, Elvira y Rodrigo suben a sus habitaciones custodiadas por un guardia. Mientras Elvira se acuesta, Rodrigo y Sancha usan una sábana de la cama para bajar el muro exterior de la abadía e irse a los baños, entrando por el recibidor, para desfogar su ardor lejos de las miradas de los demás. Mientras tanto, Miguel, el asesino, ve que hay un guardia apostado en la puerta de la habitación de Sancha, así que baja y camina pegado al muro este de la abadía con la intención de escalarlo y degollar a Sancha. Cuál no será su sorpresa al ver que una sábana cuelga de la ventana de su objetivo. Tras un momento de desconfianza, decide aprovechar la oportunidad, así que sube a la habitación y degüella a Elvira pensando que es Sancha. Cometido el crimen, usa de nuevo la sábana para bajar y la descuelga de un tirón con la intención de borrar sus huellas. Sin embargo, la voz de alarma del monje que iba a llevarle una bolsa de agua caliente a Sancha para que durmiera mejor, le hace abandonar la sábana allí mismo. Tras todo esto, Miguel vuelve a la abadía, pone el cuchillo del crimen en las pertenencias de uno de los personajes jugadores (el que haya levantado más sospechas, como el ladrón del comienzo de la aventura), y vuelve a la sala común, donde se encuentra con Sancha (en su disfraz de guardia) y Rodrigo, que se disponen a subir las escaleras hacia su habitación tras enterarse de lo ocurrido. Los tres corren escaleras arriba... y de momento es lo que necesitas saber.

Aquellos jugadores que suban a las habitaciones, se verán acompañados de los guardias navarros y del obispo Oveco. Cuando lleguen hasta la habitación del crimen, se encontrarán con que hace un frío extremo, y que hay nieve en el alféizar de la ventana. El muerto es la dama Elvira que yace de costado, con el cuello cortado en

forma de media luna. Toda la cama está llena de sangre y las cortinas del dosel se mecen con el viento que entra desde la ventana abierta.

A continuación enumeramos las pistas que los jugadores pueden encontrar, y qué tirada es necesaria para hallarlas, todas ellas de **dificultad Normal**. También puedes simplemente preguntar a los jugadores dónde buscan pistas, y narrarles directamente lo que descubren:

- **Descubrir:** al inspeccionar la cama descubren que falta una de las sábanas.

- **Descubrir:** no hay ningún cuchillo ni arma en la habitación que se ajuste a las características del arma que le cortó el cuello a la dama "Sancha" (Elvira).

- **Escuchar:** la tormenta ruge cerca de la ventana. Cuando se asomen a ella verán que el suelo se encuentra a unos seis metros del alféizar, que hay muchas huellas recientes en la nieve pegadas al muro este y que van tanto en dirección a la parte posterior de la abadía, (el exterior de lo que en el mapa aparece como "cocina"), como hacia la parte delantera, marcado en el mapa como "recibidor". También verán que hay un fardo de ropa tirado justo debajo de la ventana (es la sábana que usaron Sancha y Rodrigo para salir de la habitación y que posteriormente descolgó Miguel el asesino).

Tras realizar estas pesquisas, llegarán a la habitación Rodrigo y Sancha disfrazada. Haz que los personajes realicen una **tirada de Descubrir a dificultad Fácil**. Si la sacan, verán que una de las piezas de ropa de Sancha no concuerda con las de un guardia (ya que en las prisas por volver a la habitación después de hacer el amor con Rodrigo y oír la voz de alarma del monje, no se puso el disfraz con todo el rigor que debiera). Puede ser una bota, o el camisote de mallas, pero en todo caso, verán que hay ropa de mujer debajo.

En ese momento se descubrirá gran parte del engaño, ya que para justificar su ausencia de la habitación, Sancha tendrá que quitarse el disfraz y Rodrigo tendrá que explicarse. Avergonzado por lo que ha hecho, e hirviendo de ira al descubrir que hay un asesino en la abadía que quiere asesinar a Sancha, ordenará a sus guardias cu-

brir todas las salidas del recinto hasta que se halle al culpable. También anunciará que si este no es descubierto, todos los presentes en la abadía salvo los guardias, el obispo, Sancha y él mismo, serán ejecutados al segundo amanecer a partir de ese momento. De esa manera, se asegurará que se hace justicia, siendo esta orden ratificada instantáneamente por el obispo en nombre del rey.

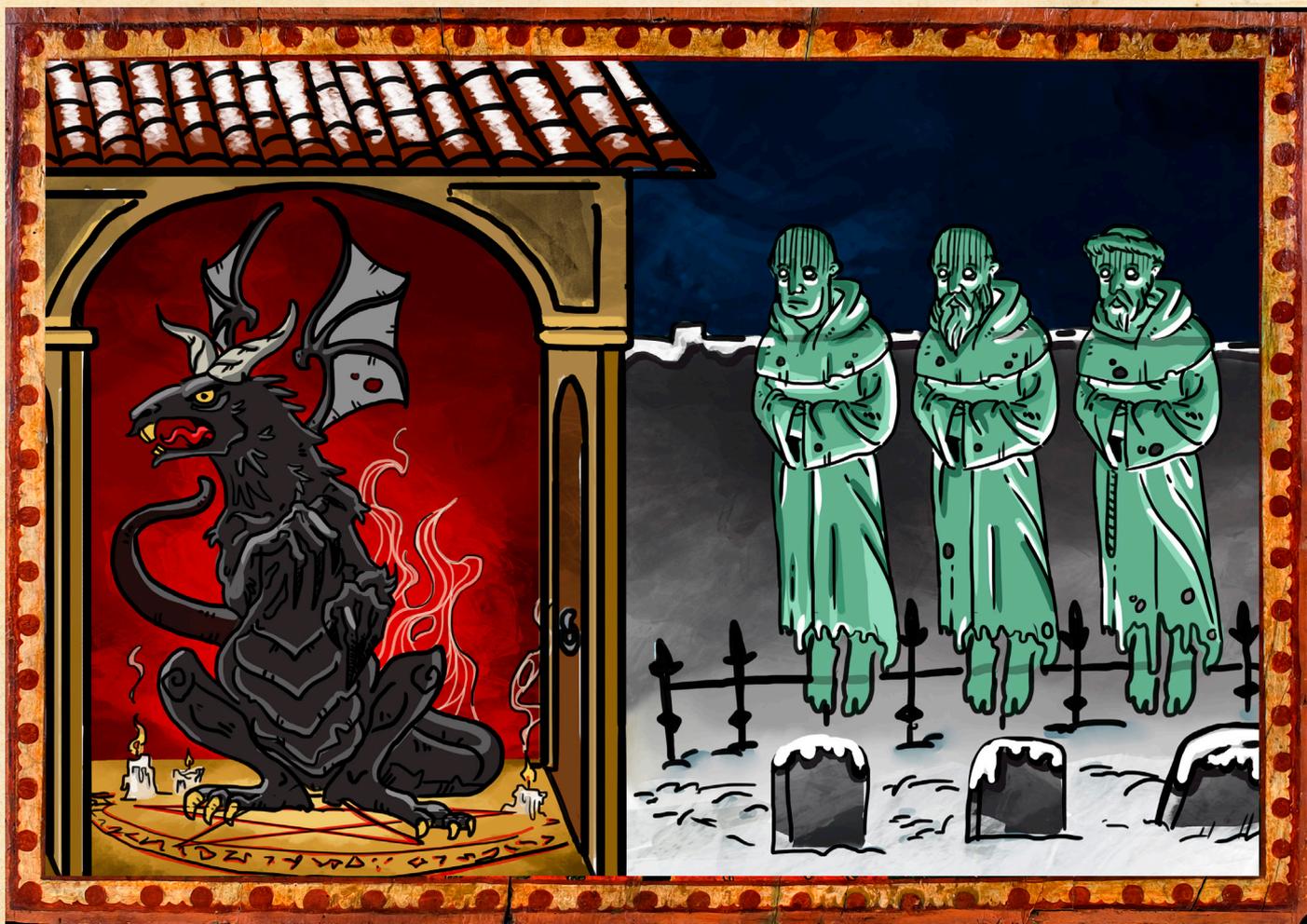
Mientras sucede todo esto, Pere y Alfonso habrán ido a la sala capitular. Si alguno de los personajes les sigue, deberá realizar una **tirada de Sigilo a dificultad Normal** para no ser descubierto por ellos. Si le descubren, tendrá que enfrentarse a estos dos poderosos brujos sin ayuda, ya que todos estarán arriba con el asunto del asesinato. Si no le descubren, verá como ambos concluyen un horrible ritual en el que finalmente aparece el demonio Guland, el cual, lejos de premiarles, les castiga; el motivo es que la víctima que le han ofrecido no es la que le habían prometido, y al no ser de una casta superior a los oficiantes, se viola el requisito que se debe cumplir para invocarlo con éxito (Aquelarre Breviarium página 159). Al fallarle, Guland destroza a mordiscos y zarpazos a Pere, cuya sangre baña toda la sala capitular, e infecta de lepra a Alfonso con una cepa especialmente virulenta que le consumirá en pocos días.

Si alguno de los personajes observa todo el ritual, este debe realizar una **tirada de Templanza a dificultad Muy Difícil**. Si falla, gana la Vergüenza Cobardía con un valor de 2 puntos. Tanto si pasa la tirada como si no, ganará 15 puntos de Irracionalidad.

Si alguno de los personajes opta por investigar el recibidor, justo después de la voz de alarma, sorprenderá in fraganti a Rodrigo y Sancha dando rienda suelta a su amor en los baños, lo que supondrá una **tirada de Sigilo a dificultad Normal** o arriesgarse a ser descubierto. Si esto sucede, se habrá enemistado con dos poderosos nobles que harán todo lo posible por culparle del posterior crimen con el fin de silenciarlo.

## Escena 6: Caza de brujas

Tras el cierre de la abadía por parte de Rodrigo, empieza una dura etapa para los jugadores, ya que ninguno de ellos puede salir sin haber resuelto antes el caso. Esto no tiene por qué ser



fruto de una buena investigación, simplemente necesitan que condenen a alguien para poder salir de allí, o manipular a alguien poderoso para que les deje escapar; así que, a partir de este punto, déjales que hagan todo aquello que se les ocurra para salvarse de ser decapitados. Si lo que traman te resulta lo suficientemente sólido como para salir airosos, permíteselo sin dudar y da por concluida la aventura aunque no hayan capturado al verdadero responsable.

Aún así, incluimos varias líneas de investigación y sucesos que puedes usar en distintos momentos de la investigación, y que te ayudarán a darle un final redondo a la aventura en caso de que no lo logren por sí mismos o deseen llegar hasta el fondo del asunto:

#### Lugares de interés para los jugadores:

- Si investigan las pisadas bajo la ventana, necesitarán una **tirada de Rastrear a dificultad Fácil**. Si la consiguen, verán que hay dos juegos de pisadas: uno perteneciente a dos personas, que va hacia el recibidor; y otro de una sola persona que va hacia la cocina. En el recibidor encontrarán la pieza de ropa que se le cayó a Sancha

mientras se desvestía. En la cocina hallarán la capa que usó el asesino para cubrirse de la tormenta. Esta capa debe pertenecer a uno de los jugadores, que puede ser o no, del mismo jugador que tendrá el arma del asesinato entre sus pertenencias (a tu elección). En el interior de la capa encontrarán una carta en la que se indica claramente que debe asesinar a Sancha. Esa carta está incluida en los apéndices como "ayuda de juego A" enviada por Alfonso a Miguel a través de Pere, para contratarle como su asesino.

- Si investigan la **sala capitular** tras el ritual, encontrarán la puerta cerrada con lo que necesitarán una **tirada de Forzar Mecanismos a dificultad Normal** para abrirla. Si lo consiguen, encontrarán el cuerpo despedazado de Pere y las señales del ritual satánico. Todos los que presenciaron esto y no lo hayan visto antes, ganarán 10 puntos de Irracionalidad.

- Tras saber que está enfermo, Alfonso irá al **cementerio** a rezarle a su esposa. Aunque ya no tenga a alguien que le guíe debido a su ceguera, se conoce la abadía de sobra, así que llegará allí sin ayuda. Una **tirada de Sigilo a dificultad Normal** permite al jugador oír la confesión de

Alfonso, que se arrepiente de haber invocado al diablo para condenar a su hermano Ramiro (esto le hará culpable de herejía, pero no de atentar contra Sancha).

- Si investigan **las celdas de los monjes**, las cuales se encuentran en el piso de arriba, necesitarán éxito en una **tirada de Forzar Mecanismos a dificultad Fácil** para abrirlas. Ya en el interior de las mismas, encontrarán un grimorio de magia negra en la correspondiente a Pere, y un pedazo de papel en una esquina de la de Alfonso (**tirada de Descubrir a dificultad Normal** para verlo), en el que Miguel le cita en las criptas a media tarde del día siguiente al crimen. Este papel está incluido en los apéndices como "ayuda de juego B".

- **Las criptas bajo la Iglesia** es el lugar que el asesino Miguel y Alfonso escogen para verse a la tarde siguiente tras el asesinato fallido. Si los personajes investigan el lugar a esta hora, tendrán que realizar **tiradas de Sigilo a dificultad Normal** para no ser descubiertos. En caso de sacarlas, escucharán claramente como Alfonso regaña a Miguel por haber asesinado a quien no debía y condenar así su alma al infierno sin haber conseguido nada. Miguel, por su parte, argumentará que el alma de Alfonso le importa menos que una boñiga de vaca y que todo habría salido bien si no fuera por el lío amoroso de Rodrigo y Sancha. También escucharán cómo se ponen de acuerdo para echarle la culpa al jugador al que Miguel puso el cuchillo entre sus pertenencias. Si los personajes no sacan la tirada, serán descubiertos por los dos conjurados antes de que puedan escucharles decir nada inculpativo; pero dado que Miguel y Alfonso no saben si han escuchado algo o no, confesarán sus crímenes a los jugadores y les propondrán hacer causa común para salir vivos de la abadía culpando a alguno de los otros personajes. Si acceden, tendrán que situar las pistas falsas entre las pertenencias del cabeza de turco y luego denunciarle ante el obispo, lo que conllevará la muerte de un inocente y salir airosos de la aventura. Aún así, todos ganarán la Vergüenza "Maldito por Dios". Si no acceden, tendrán que enfrentarse a un brujo de gran poder y a un asesino diestro, lo que puede terminar con las muertes de los personajes o con la confesión de los culpables ante el obispo.

## Sucesos de interés para los jugadores:

- Tras el descubrimiento del cadáver y las primeras pesquisas, es muy posible que o bien tus jugadores o bien Rodrigo, manden un registro de las pertenencias de cada personaje con el fin de esclarecer los hechos. Ten en cuenta que uno o dos de tus personajes jugadores están manchados por las pruebas falsas que dejó Miguel: el cuchillo y la capa, así que deberán proporcionar una coartada sólida o realizar una declaración convincente para no ser ejecutados allí mismo y dar por concluida la aventura. Si se libran del hacha del verdugo, podrán seguir investigando las posesiones de los demás personajes, pero no hallarán nada concluyente, dando pie a que investiguen más a fondo la abadía. Recomendamos que esta acción la lleves a cabo en medio de las investigaciones de los jugadores, justo antes de que den con una pista jugosa y desenmascaren al asesino.

- En caso de que llegue la noche del segundo día y no se haya encontrado al culpable, Miguel, bajo la amenaza de que al amanecer del día siguiente Rodrigo les va a ejecutar a todos, envenenará la cena de esa noche con acónito robado de la botica de la abadía. Una **tirada exitosa de Degustar a dificultad Difícil** de cualquier personaje permitirá saber que hay algo raro en la comida. Recomendamos al máster realizar esta tirada en secreto y que solo avise al jugador en caso de que tenga éxito. Si lo consigue e informa de ello, el cocinero acabará con una cabeza de menos y podrán marcharse; a menos que se den cuenta de lo obvio y no quieran que el cocinero muera injustamente. Si tiene éxito pero no avisa a los demás, todos en la abadía morirán mientras duermen; salvo Miguel y el personaje, que pueden enfrentarse o ayudarse a partir de ese momento, dependiendo de la escala de valores del jugador.

- Al amanecer, si no se ha hallado culpable y nadie ha logrado escapar, Rodrigo cumplirá su sentencia y ejecutará a todos los presentes en la abadía, bajo la idea de que es mejor matar a inocentes que dejar que herejes y asesinos salgan impunes de lo sucedido en el lugar. Si alguno de los jugadores intenta resistirse, deja que lo haga, pero la superioridad numérica y bélica de los guardias navarros hará que la lucha sea inútil.



# Apéndices:

## Ayudas de juego y fichas de personajes



### Ayuda de juego A:

Yo, Ramiro II, te concedo el permiso y el deber de asesinar a la dama Sancha, hija del Rey de Navarra, el día 5 de enero en la abadía de San Julián, donde tiene previsto pasar la noche.

FDO: Ramiro II

### Ayuda de juego B:

De acuerdo con nuestro trato. Dile al ciego que nos veremos en las criptas la tarde después de matarla. Asegúrate de que trae el resto del dinero.

### Personajes jugadores

A continuación os presentamos las fichas de los personajes jugadores ordenadas por orden alfabético. En el apartado "descripción" hemos añadido un objetivo secreto opcional para cada

personaje que puedes usar para añadir tensión a la partida, dado que están pensados para que los jugadores sospechen entre sí. Estos objetivos están relacionados con el trasfondo que aparece al final de la ficha de cada uno de los personajes y por experiencia propia, recomendamos usarlos.

















## Personajes no jugadores

A continuación os presentamos las fichas de los personajes no jugadores, ordenados por orden alfabético. Incluimos tan sólo las competencias en las que tienen entrenamiento, quedando el resto con la puntuación básica de su característica.

### Alfonso (h)

**Nombre:** Fray Alfonso (Rey Alfonso IV)

**Reino:** Castilla

**Grupo étnico:** Asturleonés

**Posición social:** Alta nobleza

**Familia:** Viudo/un hijo

**Profesión:** Monje

**Profesión Paterna:** Cortesano (rey)

#### Características:

FUE	10	ASP:	10
AGI	10	Templanza:	50
HAB	15	RR:	10
RES	10	IRR:	90
PER	15	PF:	2
COM	20	PC:	18
CUL	20	Suerte:	55

PV: 10

Sano: 10

Herido: 5

Malherido: 2

Inconsciente: 0

Muerto: -10

#### Competencias:

-Conocimiento Mágico (CUL): 70

-Corte (COM): 70

-Descubrir (PER): 60

-Elocuencia (COM): 80

-Enseñar (COM): 60

-Latín: 60



-Castellano: 80

-Bable: 100

-Leer y escribir (CUL): 60

-Mando (COM): 70

-Teología (CUL): 70

-Espadas (HAB): 50

#### Posesiones:

-Vestimentas de monje

-Bolsa con los componentes de hechizo que conoce.

#### Hechizos conocidos:

-Cuerda de Cridavents: Aquelarre Breviarium (página 148).

-Piel de Lobo: Aquelarre Breviarium (página 152).

-Tormento: Aquelarre Breviarium (página 153).

-Aquelarre (Guland): Aquelarre Breviarium (página 159).

### Miguel Fernández de Lugo

**Nombre:** Miguel Fernández de Lugo

**Reino:** Castilla

**Grupo étnico:** Gallego

**Posición social:** Campesino

**Familia:** Sin familia

**Profesión:** Bandido

**Profesión Paterna:** Ladrón

#### Características:

FUE	20	ASP:	15
AGI	15	Templanza:	70
HAB	20	RR:	65
RES	15	IRR:	35
PER	15	PF:	13
COM	5	PC:	7
CUL	10	Suerte:	25

PV: 15

Sano: 15  
Herido: 7  
Malherido: 3  
Inconsciente: 0  
Muerto: -15

### Competencias:

-Descubrir (PER): 45  
-Disfrazarse (COM): 50  
-Escuchar (PER): 40  
-Esquivar (AGI): 40  
-Castellano: 40  
-Gallego: 100  
-Lanzar (AGI): 50  
-Sigilo (AGI): 75  
-Tormento (HAB): 60  
-Tregar (AGI): 70

### Ataques:

Bracamante: 80% Daño: 1D6+1D6+2  
Pelea: 75% Daño: 1D3+1D6

### Posesiones:

-50 Maravedíes.  
-Disfraz de arquitecto (ropa lujosa).  
-Bracamante (oculto siempre, excepto cuando lo vaya a usar).  
-Estuche para pergaminos y planos.  
-Carta de asesinato (Ayuda de juego A).

## Nahid Ibn Jaldun

Nombre: Nahid ibn Jaldun  
Reino: Granada  
Grupo étnico: Árabe  
Posición social: Mercader  
Familia: Casado/dos hijos  
Profesión: Soldado  
Profesión Paterna: Mercader



### Características:

FUE	15	ASP:	15
AGI	15	Templanza:	50
HAB	15	RR:	50
RES	15	IRR:	50
PER	15	PF:	10
COM	10	PC:	10
CUL	15	Suerte:	35

PV: 15

Sano: 15  
Herido: 7  
Malherido: 3  
Inconsciente: 0  
Muerto: -15

### Competencias:

-Conducir Carro (HAB): 45  
-Descubrir (PER): 45  
-Esquivar (AGI): 45  
-Árabe: 60  
-Castellano: 60  
-Andalusí: 100  
-Sanar (HAB): 45  
-Sigilo (AGI): 45  
-Tormento (HAB): 45

### Ataques:

Alfanje: 60%	Daño: 1D10+1D4+1
Almarada: 60%	Daño: 1D4+1D4+2
Pelea: 45%	Daño: 1D3+1D4

### Posesiones:

-Ropas lujosas.  
-Ropas de viaje.  
-Un carro lleno de especias y el burro que tira de él.  
-Carta en árabe donde se puede apreciar que claramente es un espía del emir de Granada y un posible agente doble.  
-Armas.



## Oveco Núñez (h)

**Nombre:** Oveco Núñez

**Reino:** Castilla

**Grupo étnico:** Asturleonés

**Posición social:** Alta nobleza

**Familia:** Sin familia

**Profesión:** Clérigo

**Profesión Paterna:** Infanzón

### Características:

FUE	10	ASP:	10
AGI	15	Templanza:	70
HAB	10	RR:	75
RES	10	IRR:	25
PER	20	PF:	15
COM	15	PC:	5
CUL	20	Suerte:	55

PV: 10

Sano: 10

Herido: 5

Malherido: 2

Inconsciente: 0

Muerto: -10

### Competencias:

-Conocimiento Mágico (CUL): 40

-Corte (COM): 70

-Descubrir (PER): 50

-Elocuencia (COM): 45

-Empatía (PER): 60

-Enseñar (COM): 60

-Latín: 60

-Castellano: 80

-Bable: 100

-Leer y escribir (CUL): 60

-Memoria (PER): 40

-Teología (CUL): 80

### Posesiones:

-1750 Maravedíes.

-Ropa lujosa clerical.

-Ropa lujosa normal.

-Anillo de obispo (valorado en 500 maravedíes).

-Biblia ilustrada (valorada en 300 maravedíes).

-Los escritos necesarios para realizar los rituales de fe que conoce.

### Hechizos conocidos:

-**Todos los rituales del Ordo Primus:** Aquelarre Breviarium (página 171 en adelante).

-**Confrontación:** Aquelarre Breviarium (página 175).

-**Bendición:** Aquelarre Breviarium (página 174).

-**Revelación:** Aquelarre Breviarium (página 176).

-**Pentecostés:** Aquelarre Breviarium (página 176).

-**Exorcismo:** Aquelarre Breviarium (página 177).



## Pere Gómez

**Nombre:** Pere Gómez

**Reino:** Castilla

**Grupo étnico:** Castellano

**Posición social:** Villano

**Familia:** Sin familia

**Profesión:** Monje

**Profesión Paterna:** Brujo

### Características:

FUE	15	ASP:	15
AGI	10	Templanza:	50
HAB	10	RR:	0
RES	15	IRR:	100
PER	20	PF:	0
COM	10	PC:	20
CUL	20	Suerte:	50

PV: 15  
Sano: 15  
Herido: 7  
Malherido: 3  
Inconsciente: 0  
Muerto: -15



#### Competencias:

-Astrología (CUL): 30  
-Conocimiento Mágico (CUL): 85  
-Descubrir (PER): 40  
-Empatía (PER): 40  
-Escuchar (PER): 60  
-Castellano: 100  
-Latín: 60  
-Griego: 20  
-Leer y escribir (CUL): 60  
-Teología (CUL): 60

#### Posesiones:

-Vestimentas de monje.  
-Bolsa con los componentes de hechizo que conoce.  
-Pluma, papel y tinta.

#### Hechizos conocidos:

-Furia: Aquelarre Breviarium (página 148).  
-Piel de Lobo: Aquelarre Breviarium (página 152).  
-Ungüento de Bruja: Aquelarre Breviarium (página 154).  
-Maldición del Gul: Aquelarre Breviarium (página 158).  
-Aquelarre (Guland): Aquelarre Breviarium (página 159).

### Rodrigo González de Pamplona

Nombre: Rodrigo González de Pamplona  
Reino: Navarra

Grupo étnico: Navarro  
Posición social: Baja nobleza  
Familia: Sin familia  
Profesión: Infanzón  
Profesión Paterna: Cortesano

#### Características:

FUE	20	ASP:	20
AGI	15	Templanza:	70
HAB	20	RR:	60
RES	15	IRR:	40
PER	15	PF:	12
COM	10	PC:	8
CUL	5	Suerte:	30

PV: 15  
Sano: 15  
Herido: 7  
Malherido: 3  
Inconsciente: 0  
Muerto: -15



Prot: 4 cabeza; resto 5 (Loriga de malla y bacinete)

#### Competencias:

-Cabalgar (AGI): 75  
-Corte (COM): 50  
-Esquivar (AGI): 40  
-Aragonés: 15  
-Castellano: 100  
-Mando (COM): 60  
-Tormento (HAB): 50

#### Ataques:

Espada: 80%      Daño: 1D8+1D6+1

#### Posesiones:

-500 maravedíes.  
-Espada familiar.

-Salvoconductos del rey de Navarra para atravesar territorio leonés.

## Sancha Sánchez (h)

**Nombre:** Sancha Sánchez

**Reino:** Navarra

**Grupo étnico:** Navarro

**Posición social:** Alta nobleza

**Familia:** Viuda dos veces/dos hijos

**Profesión:** Infanzón

**Profesión Paterna:** Cortesano

### Características:

FUE	10	ASP:	20
AGI	15	Templanza:	30
HAB	10	RR:	50
RES	15	IRR:	50
PER	15	PF:	10
COM	20	PC:	10
CUL	15	Suerte:	50

PV: 15

Sano: 15

Herido: 7

Malherido: 3

Inconsciente: 0

Muerto: -15



**Prot:** 2 (todo el cuerpo: Gambesón y capete)

### Competencias:

-Cabalgar (AGI): 40

-Cantar (COM): 40

-Corte (COM): 80

-Degustar (PER): 40

-Disfrazarse (COM): 50

-Elocuencia (COM): 60

-Empatía (PER): 45

-Escuchar (PER): 40

-Aragonés: 45

-Castellano: 100

-Leer y escribir (CUL): 50

-Leyendas (CUL): 30

-Mando (COM): 50

-Seducción (ASP): 60

### Posesiones:

-1.000 maravedíes.

-Espada y armadura (no sabe usarla).

-Ropas lujosas (tanto de hombre como de mujer).

-Tiara real (valorada en 3.000 maravedíes).

**Nombre:** Sancha Sánchez

### Criados y servidores:

-Tu criada Elvira, que a efectos de juego, tiene las mismas características y competencias que tú, al haber sido educada para suplantarla.

-Rodrigo González de Pamplona y los soldados navarros que os acompañan.

## Soldados navarros

### Características:

FUE	20	ASP:	10
AGI	15	Templanza:	50
HAB	15	RR:	50
RES	20	IRR:	50
PER	15	PF:	10
COM	10	PC:	10
CUL	5	Suerte:	30

PV: 15

Sano: 15

Herido: 7

Malherido: 3

Inconsciente: 0

Muerto: -15

**Prot:** 2 (todo el cuerpo: Gambesón, escudo y capacete)

**Competencias:**

- Cabalgar (AGI): 45
- Descubrir (PER): 40
- Escuchar (PER): 40
- Esquivar (AGI): 30
- Rastrear (PER): 40

**Ataques:**

**Espada:** 70%      **Daño:** 1D8+1D6+1  
**Lanza corta:** 80%      **Daño:** 1D6+1D6+1

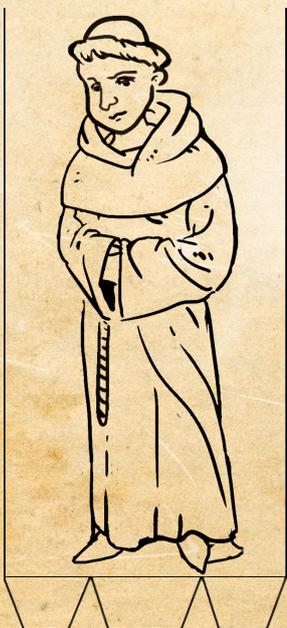
- 80 Maravedís.
- Juego de dados.
- Cuerno para llamar al resto de compañeros.



## Peones

A continuación encontraréis peones recortables de cada personaje importante de la abadía. Los hemos creado con el fin de que tengáis un constante conocimiento de donde está cada personaje en cualquier momento de la partida. Esperamos que os resulten útiles.

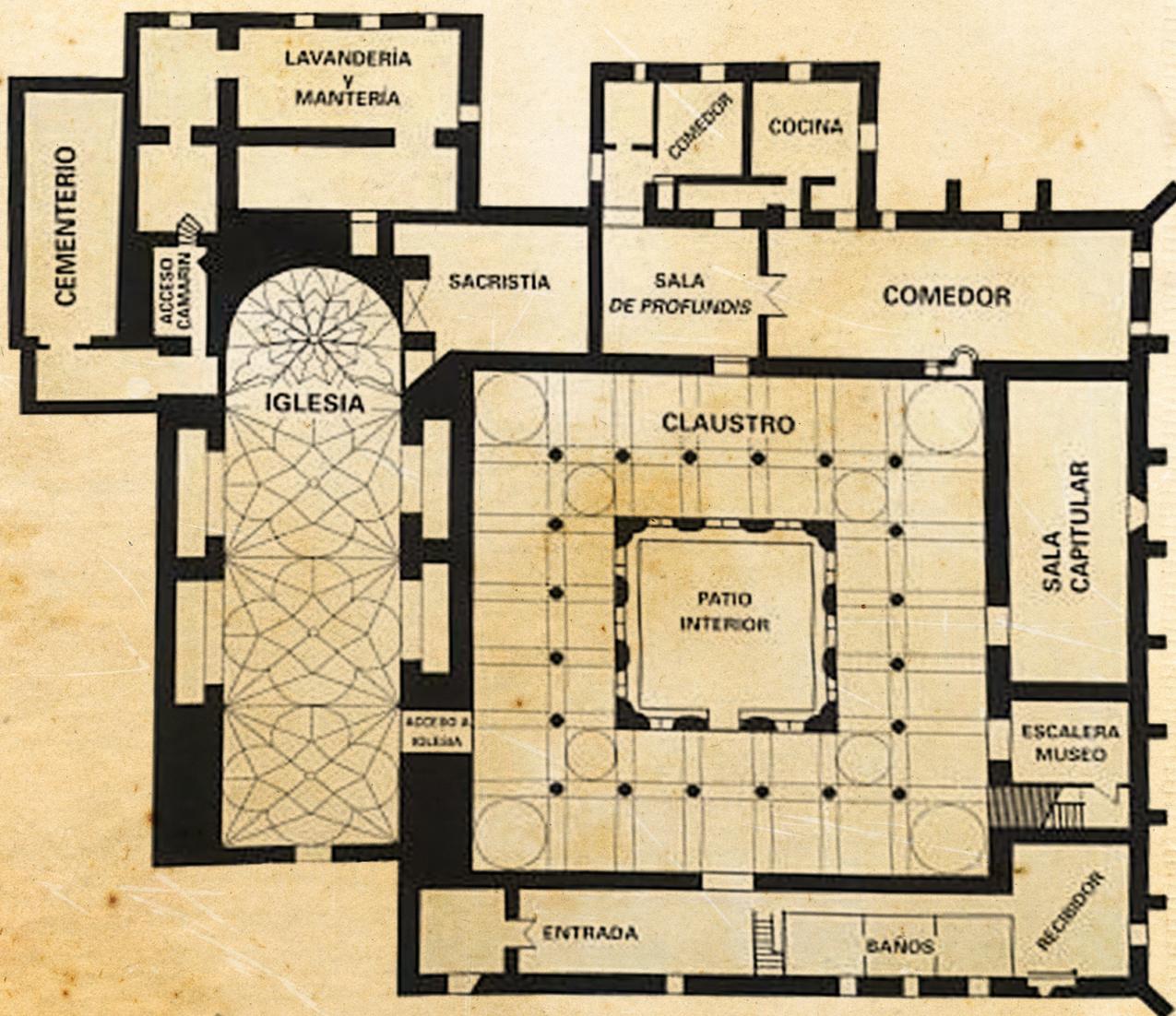




# Mapas

A continuación planteamos dos mapas de la abadía en la que sucede la aventura: Uno es de planta, para que veáis con facilidad todas las habitaciones de la abadía y el otro es isométrico, para que podáis apreciar bien sus alturas y elementos arquitectónicos.

También incluimos una leyenda para que podáis orientaros sobre dónde discurren las distintas escenas de la aventura.



**Escena 1:** El patio (Mapa isométrico zona A).

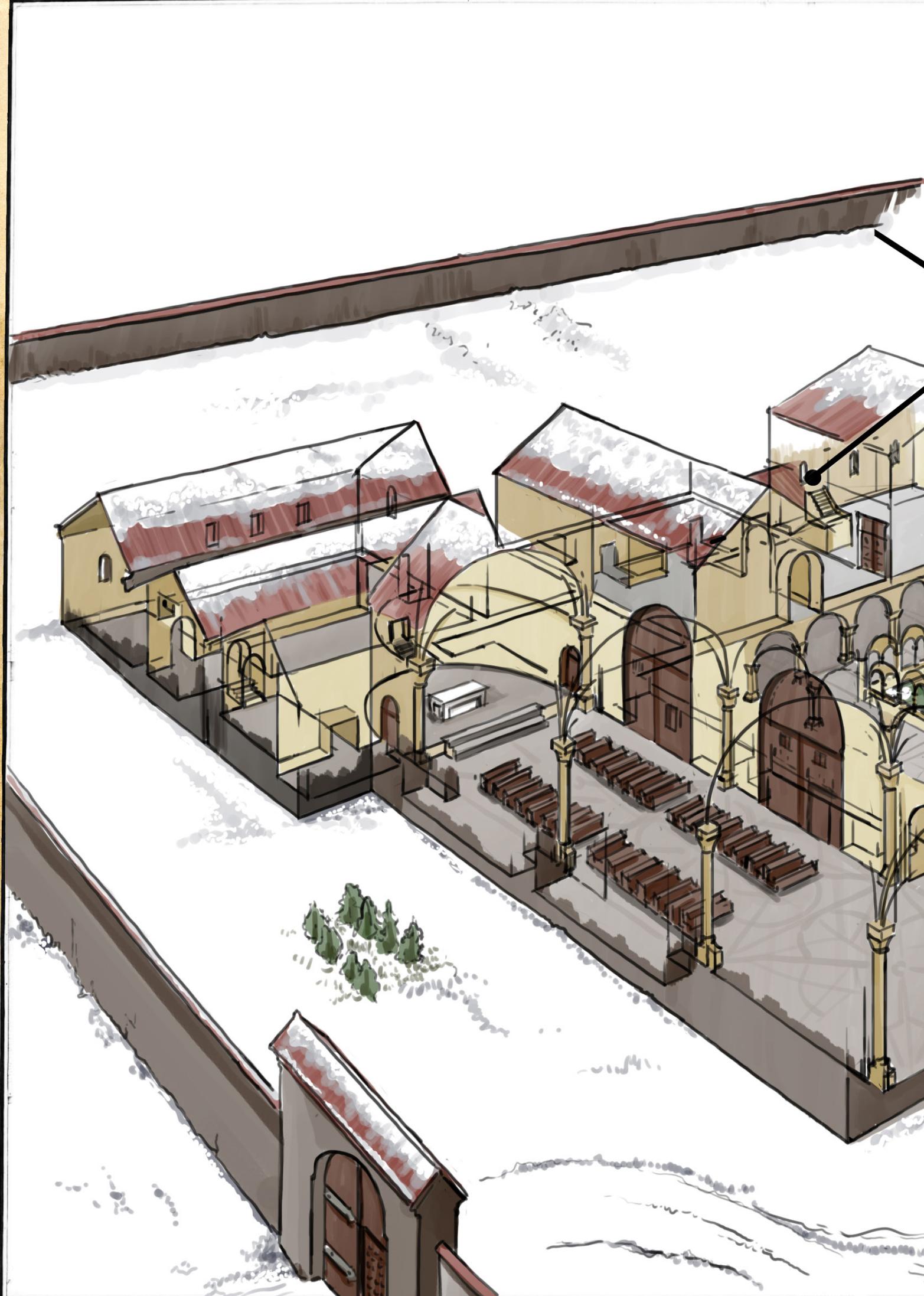
**Escena 2:** Los baños (Mapa de planta, Entrada y Baños).

**Escena 3:** La cena (Mapa de planta, comedor).

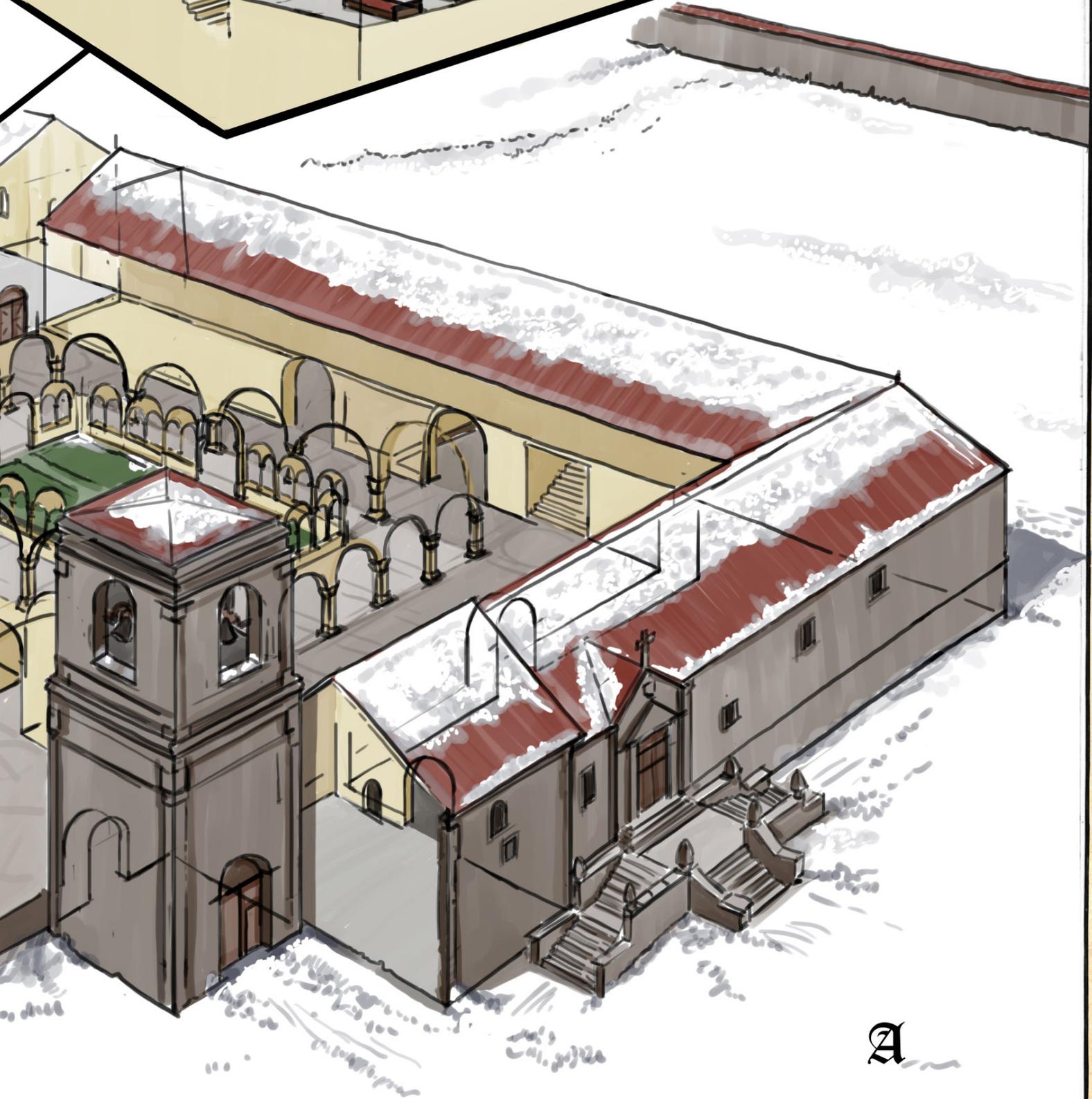
**Escena 4:** La consulta (Mapa de planta, sala "de profundis").

**Escena 5:** El crimen (Mapa de planta, comedor->Desde él suben unas escaleras que llevan a las habitaciones, las cuales encontrarás en el mapa isométrico, en la zona B).

**Escena 6:** La caza de brujas (Toda la abadía)



B



A



Autor del módulo  
Diego Marqués Vega

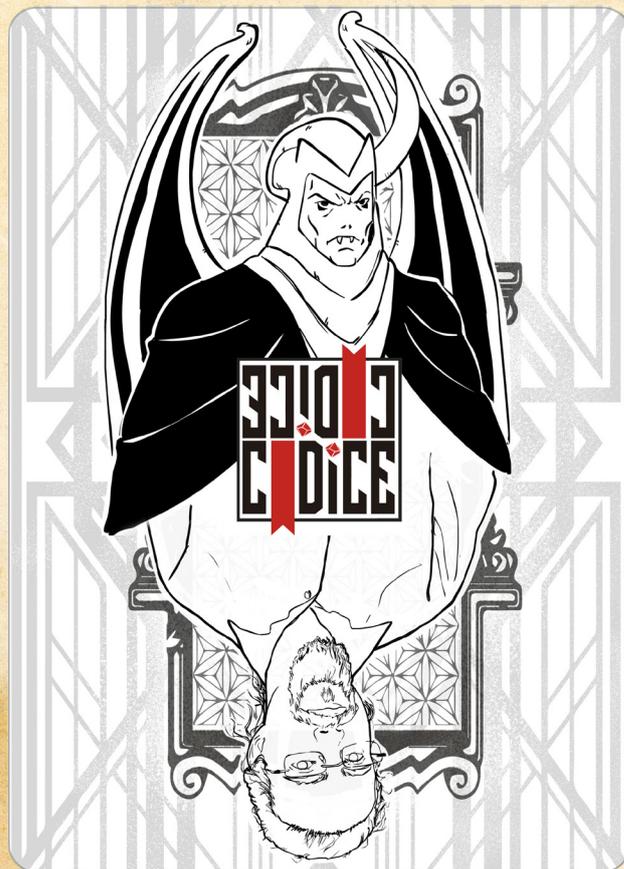


Diego Marqués Vega

*Bienvenido a Códice, el compendio de las historias interminables donde podrás encarnar los personajes más variopintos.*

*En nuestra web encontrarás material adicional, personajes pregenerados, ayudas de juego y otras aventuras listas para jugar en descarga gratuita.*

*Si diriges alguna de nuestras aventuras, nos gustaría que nos escribieses comentándonos que tal te ha ido y que nos mencionases en caso de jugarlas Online.*



[www.codice.tk](http://www.codice.tk)



Códice grupo creativo



[codicegrupocreativo@gmail.com](mailto:codicegrupocreativo@gmail.com)

El equipo que hizo posible este módulo:

Ilustraciones  Marlock

Maquetación  Diego Marqués Vega

Corrección de textos:  David Gutiérrez

 Zapo Valenzuela

 Carlos C

 Sirio Sesenra

Mapa  Aoren

Y próximamente en Códice...:

