

ENTREVISTAS A

RICARD IBÁÑEZ
PEDRO GARCÍA
IVÁN CAÑIZARES

CRÍTICAS DE

FRATERNITAS VERA LUCIS
INQUISICIÓN
DANZA MACABRA
AL ANDALUS
MEDINA GARNATHA



DRAMATIS PERSONAE

ARTÍCULOS DE

TANYS
TIBERIO
RICARD IBÁÑEZ
ZEVASHTYAN

AYUDAS DE JUEGO

REGLAS DE TORTURA
FRANCISCANOS Y DOMINICOS

BIOGRAFÍA DE CERVANTES

SECCIONES FIJAS

MÓDULO: LEY Y ORDEN

Presentacion del primer numero

En primer lugar está la sección de breves con noticias curiosas sobre la línea Aquelarre junto con la sección Sabías Que...A continuación tenemos la sección de Tanys, moderador de la lista Aquelarre. Creo importante su presencia por dos motivos. En primer lugar para saber como fue creada la lista de correo Aquelarre. Verdadero termómetro del estado de la afición. Y en segundo lugar para que aquellos que no se han apuntado por no poder/querer, darles un pequeño resumen de lo que pasa en la lista.

Luego tenemos el “Personaje Histórico”, dónde se describe, valga la redundancia, a un personaje para que pueda ser utilizado en tus partidas. Un artículo de Ricard Ibáñez. Una sección fija de Tiberio, “De Leyenda”, dónde se recopilarán leyendas para que puedas introducirlas en tus módulos. Otra sección que nos va acompañar en próximos números es *Corresponsal en Iberoamérica*. Dónde nos explica como ha calado el juego en nuestras tierras hermanas. Críticas de las novedades (con mini-entrevista a Pedro García incluida) y ayuda de juego que en este número versa sobre los “Franciscanos y Dominicos”. Para completar tenemos otra ayuda, esta vez de Pedro García, sobre la tortura. Una regla opcional que no se incluyó en el suplemento “el Tribunal de la Santa Inquisición”. Y una entrevista con Ricard Ibáñez, *alma mater* de Aquelarre. Con interesantes declaraciones como no podía ser de otra forma. También contamos con otra entrevista de Iván Cañizares. La sección del Abuelo Cebolleta que nos cuenta sus batallitas. Una Fe de Erratas, en este caso del suplemento Danza Macabra. Y ya para acabar un módulo que es una introducción a una Campaña, no se si la sacaré con cada número o la pondré en mi web cuando esté acabada; hay que pensar que hacer una Campaña por partes en un fanzine que sale cada 3 meses puede aburrir al jugador más pintado:); imagináros que hacen falta 4 números para que la tengáis entera. ¡Un año para jugarlo! Creo que es mucho tiempo.

Que disfrutéis de este primer número

EDITORIAL

Pues aquí está por fin. Desde finales de Abril que tenía que sacarlo, hasta ahora ha pasado mucho tiempo. Cuando iba a sacarlo de forma amateur, "Que Punto Es" se puso en contacto conmigo para sacarlo en papel. Eso sí. En ese caso ya no sería gratuito el fanzine. Pero acepté porque así pensaba que más gente lo conocería y también, y es lo más importante, respetaban mi independencia. Para bien o para mal era responsabilidad mía el resultado del fanzine. Así quedamos. Pero fue pasando el tiempo y la editorial no lo sacaba. Y fue pasando el tiempo. Pero llegó un momento que decidí sacarlo yo solo. Cómo tenía pensado. Contacté con la editorial y allí me dieron las razones por las cuales no habían podido sacar el fanzine. El presupuesto tuvo la culpa. Así que el proyecto lo recuperé. Amablemente, La maquetaciónes mía y disculpad como ha quedado .No tengo ni idea pero prometo aprender para el próximo número:)

Algunos artículos de los colaboradores quedan algo antiguos. No he querido volver a pedirles que lo rehicieran por dos motivos. El primero porque ya que habían aceptado a mi petición y habían gastado su tiempo en hacer el artículo encontraba de mal gusto no recompensarles sus

esfuerzos. Y en segundo porque ha pesar de estos meses sigue siendo interesante lo escrito. Muchas gracias a tod@s.

Mi pensamiento original es que fuera trimestral el fanzine. Por tanto si sale a finales de Diciembre, el siguiente número saldrá a finales a principios de Marzo. Aunque con todo lo que ha salido estos meses puede que incluso salga antes ya que hay mucho de que hablar, sobretodo de los nuevos suplementos.

Todo está hecho con el corazón de un amante de los juegos de rol en general y de Aquelarre en particular. Y quiero pensar que también es un granito de arena para que nuestra afición no se convierta en anatema

Dramatis Personae

BREVES

- Los nuevos suplementos serán:
Macabra, Al-Andalus, Medina
- Garnatha y Grimorio
- Que se han vendido cerca de 15mil
- ejemplares de Aquelarre
- Que con Danza Macabra saldrán
- unas nuevas pantallas
- Dos suplementos que verán la luz en un próximo serán: Armas y Armaduras (nuevas reglas de combate) y Sepharad (descripción del mundo judío)
- El suplemento que mejor se ha vendido ha sido Villa y Corte

SABIAS QUE ì ..

- ... a diferencia de otros locales comerciales, la taberna era un lugar abierto a lo largo del día y que los días de fiesta no debían abrir hasta que hubiese finalizado la Misa Mayor?
- ... en el judaísmo, el que no engendraba cometía un pecado similar al de derramamiento de sangre?
- ... el Requerimiento era un documento que debía leerse a los indios al llegar los conquistadores y se les pedía que reconocieran a la Iglesia o a la Corona, llegando a situaciones tan ridículas como que se leyera desde los barcos a los árboles o a cabañas vacías o a indios atados.?
- ... un porcentaje elevado de esclavos eran de mercaderes y ciudadanos pero también de artesanos, oficios relacionados con la alimentación, notarios, médicos e incluso religiosos?
- ... el derecho castellano facultaba al marido para matar a los adúlteros y para disponer de sus bienes como quisiera?
- ... para referirse a lo que hoy llamamos violación o agresión sexual, se empleaba la expresión “la conoció casualmente por la fuerza”?

- ... en Francia, en el siglo XIII, se ordenó que cada pila de agua bendita estuviera tapada debido a que muchos campesinos la utilizaban para regar en sus campos?
 - ... en una abadía religiosa, los monjes tenían prohibida toda clase de carne, excepto la de caza, por lo que lanzaban a sus perros contra los cerdos y así conseguir chuletas de cerdo y jamón todos los días?
 - ... en las escuelas religiosas, los monjes castigaban a los alumnos revoltosos quitándoles la túnica, dejándoles en paños menores y golpeándolos con una vara flexible?
-

DE LEYENDA

REMEDIOS VEGETALES

Por Tiberio

Esta sección intentará en cada número recopilar algunas leyendas que pueda encontrar y sacar de ellas toda la información posible para nuestras partidas de Aquelarre. Espero que me disculpéis si generalmente tengo que recurrir a leyendas asturianas, si lo hago es porque son con mucho las que mejor conozco.

En este número comenzaremos con algunas leyendas en las que nos cuentan como algunos vegetales pueden sernos de utilidad:

APIO: (Apium Graveolens) *"No habrá neñu muertu su hay apiu 'n el güertu"*.

El Apio es eficaz para alejar a las brujas que no pueden soportar su fuerte olor, una vez plantado en el huerto, toda bruja que quiera entrar en él deberá primero pasar una tirada de Irracionalidad con un malus de un 30%. Eso sí, deberá rodearse todo el huerto con apio, o

sino encontrarán un resquicio por donde entrar. Además, es muy útil para volver a licuar la leche cuajada del pecho de las mujeres, curar las fiebres, el reumatismo y, lo que es más interesante para los PJs, puede curar las heridas según la siguiente receta: *"Se echa un puñado de apio en litro de agua y se hace que hierva un poco. En cuanto entibie, se pasa el apio a un cacharro y se tiene en el horno hasta que seque para hacerle polvo luego. Con el agua se lava lo que sea, postilla, herida, erupción... Y se rocía con polvo lo que sea, cuando aún esté un poco húmedo, y diz también que indefectiblemente, esto se seca también."* Si los pjs aplican esta receta sobre una herida, y pasan la correspondiente tirada de Medicina, se curarán de sus heridas al doble de la velocidad normal. Puede utilizarse también para enfermedades graves: *"A una mujer muriósele el hijo, y estando haciendo remedios para su enfermedad, faltaba apio, y buscándolo no lo hallaron hasta después de muerto; vino una de las vecinas a hacerle saber cómo en un rincón del huerto avía una mata de apio, lo cual causó más dolor que remedio a la muerte."*

AVELLANO (Corylus Avellana): *"Dizen algunos que la serpiente o culebra herida con la vara de avellano muere luego"*

BORRAJA: (Borago Officinalis) *"Hay una hierba en el campo / Que se llama la borraja, / Toda mujer que la pisa / Luego se siente preñada."*

Si un personaje femenino pisa accidentalmente una borraja mientras camina por el campo, tendrá un 25% de posibilidades de quedar embarazada... O al menos, podrá utilizarlo como excusa para salvar su honor.

CICUTA: (Conium Maculatum)

Además de ser muy venenosa, la cicuta en pequeñas proporciones otorga un bonus de un 20% a las tiradas de Racionalidad contra los maleficios.

NOGAL: (Juglans Regia) *"La sombra del nogal es a todo animal muy pesada y dañosa, principalmente si a ella se duerme."*

Aquel que duerma bajo un nogal o que pase unas horas a su sombra deberá superar una tirada de Res x 3 o enfermará durante 1d6 días.

RUDA: (*Ruta Graveolens*) "*Si supiera a casada / Para que sirve la ruda, / Trasnochara y madrugara / A cogerla con la luna.*"

La Ruda tiene dos funciones muy interesantes, la primera es la de impedir a las brujas acercarse a un bebe. Si en la cuna de un recién nacido ponemos ruda las brujas tendrán que superar una tirada de Irracionalidad con un 50% de malus. "*Hablaban unas brujas de las cosas que impiden sus brujerías, y sin saberlo las oía una mozueta, y por informarse para qué era buena la ruda, descubrióse y preguntólo; entonces callaron y respondió una esto, dándole a entender que entre sí lo dijeran y la oyera si callara; dicen que es buena en la cuna contra las brujas, para la madre, y sahumeros y males de mujeres; reprende acelerados que se anticipan.*" Eso sí, la ruda sólo es eficaz "*si la cogen la mañana de San Juan, corruptamente*".

La Ruda proporciona una bonificación de un 20% contra venenos de serpiente si se injiere antes de la mordedura, como bien saben las comadreja "*La comadreja, habiendo de pelear con la serpiente, come primero la ruda.*"

DE TANYS

En esta sección, el moderador de la lista de Correo de Aquelarre, Tanys, nos hablará de todo lo que se cuece en la lista. En el primer número también nos escribe cómo fueron los inicios de la lista. Una recomendación personal. Si podéis apuntaros hacerlo sin demora. Aquí se resolverán muchas de vuestras dudas de juego y podréis plantear nuevas ideas.

Hace unos días el bueno de Kissinger me sorprendió con una petición de lo más extravagante, por alguna extraña razón quería una colaboración mía para su fanzine. Y digo extraña porque a estas alturas hace mucho que he dejado de pensar que hay gente a la que interese lo que yo tenga que decir sobre Aquelarre y la lista, soy como ese cuadro del antepasado que adorna alguna casa, algunos lo ven como un recuerdo de tiempos pasados, y otros muchos pasan por delante preguntándose quien será ese tipejo estirado que esta en el cuadro del salón. El tiempo que no perdona. Pero ya que se me ha pedido con tanta amabilidad y para una vez que alguien se acuerda del abuelete no me queda más remedio que soltar la batallita... digo la historia de la lista.

Evidentemente el germen de la lista era la falta de resignación a quedarse sin un juego que ha

sido para el que escribe el primero y el más querido. Realmente no podría decir cuando empieza a gestarse la idea, aunque si recuerdo que es fruto de muchas visitas a canales del

IRC donde la simple mención de Aquelarre, estando este ya descatalogado, llevaba consigo una sarta de descalificaciones y de bromitas sobre el juego. Por ello, cuando conseguí encontrar a un par de “raritos” más, les intente convencer de que podría ser una buena idea compartir ese material que todos hemos estado ideando y usando en vez de las normas del manual, así como material de ambientación, módulos o cualquier cosa que pudiera parecernos de alguna utilidad. Para sorpresa mía, al cabo de unos días en algunos salones días después ya se comentaba el tema bajo el nombre de “Proyecto Aquelarre” y se hablaba de reunir dicha información en un Cd, tiempo más tarde me enteraría de que en realidad este proyecto había sido proyectado por el propio Ricard y que la gente había pensado que los dos eran en realidad uno solo. La lista fue fruto de esta casualidad y de una acusación de falta de transparencia en el proyecto. Para que todo fuera transparente el medio que se sugirió fue una lista de correo. De forma que cuando aún estaba empezando a manejar el Chat tuve que empezar a aprender que era una lista de correo.

Creo que es muy ilustrativo de aquella época, cuando éramos tres gatos y yo dudaba que aquello fuera a llegar a ningún sitio fue mi primer e-mail, que paso a postear:

“Bueno, parece que el proyecto, en contra de lo que muchos creían va a seguir creciendo, por ello y para facilitar un poco la labor creamos esta lista. De momento no hay mucho que decir, sois muchos los que os interesáis y los que preguntáis, pero seguís un poco reacios a mandar material. Bueno, pensando que quizás sea el momento de dar un paso más, es por lo que aparece la lista Aquelarre en www.onelist.com, para dar un aire más serio al asunto como solicitabais alguno de vosotros. Espero que definitivamente se dispersen todas las dudas sobre

el proyecto, y podamos empezar a trabajar. Además y como ya era nuestra intención queremos que tengáis comunicación entre vosotros que hagáis proyectos en común, que os conozcáis, en fin, que tengáis un sitio donde hablar sobre el juego. El resto del proyecto sigue como hasta ahora. La dirección para colaboraciones sigue siendo la misma, aunque es posible que se abra una nueva o varias, que serán llevadas por otros miembros, quizás se dedique una dirección a cada tema, para descongestionar un poco, pero eso no es más que un proyecto, sobre el que esperamos que opinéis. Por lo demás, deciros que las opciones de la lista son provisionales, pero la idea es hacerla lo más abierta posible, aunque de forma provisional estará limitada a los que hayáis mandado un mail hasta ahora, y a los que empiecen a mandar material, la razón es que, sorprendentemente desde nuestro punto de vista, parece que hay gente con algo personal contra nosotros o contra el juego. Pero esto, es algo que se discutirá en esta lista, cuando comiencen a inscribirse todos los colaboradores .

Bueno, esto se esta extendiendo y no tiene mucho sentido hablar tanto de algo tan provisional, esperaremos a que empecéis a apuntaros para hablar más tranquilamente sobre todo ello. Únicamente saludos y deciros que si tenéis problemas para suscribiros no tenéis más que preguntar en la dirección de siempre.” .

Cuando la gente me pregunta si esperaba el “éxito” que ha tenido la lista me acuerdo mucho de estas épocas cuando se apuntaba una par de personas de vez en cuando, la gente escribía a cuentagotas y muchas veces tenía la sensación de que si yo no contestaba no lo iba a hacer nadie. Hasta que un día de repente me llega este e-mail de Ricard:

“Hola Tanys, soy el impresentable de Ricard.

Además de impresentable, soy un desastre. No solamente no me conecto a tu lista de correo (lo intenté, pero hice algo mal y me dije "bueno, ya lo haré otro día" y así hasta hoy) sino que

encima hace varias semanas que me digo a mí mismo que tengo que conectar contigo y ni por estas.

Bueno, más vale tarde que nunca y espero que perdones a este pobre viejo con Alzheimer crónico.

Bien, ahí va la noticia: ¡Aquelarre 2ª edición se publica! (si no sale nada mal, ni se hunde el mundo, etc, etc, etc...)”

No hacía falta copiar todo el emilio pero así queda claro la traición de Ricard que no sólo no me había dicho nada de la reedición sino que me había dejado a mi suerte en la lista. Esta noticia fue el principio del despegue y a partir de ese momento aumento tanto el número de colisteros como de colaboraciones. Pronto el viejo proyecto pasó a la historia como tal, si el juego volvía a ser publicado no tenía mucho sentido... aunque yo, en algún lugar de mi interior y cuando nadie mira, miro las colaboraciones de la lista publicadas y previstas y sonrió mientras recuerdo aquellas épocas en las que la gente me decía que una lista sobre aquelarre no tendría futuro y que el material que saliera de ella nunca sería gran cosa. Y entonces, sólo por un momento pienso que el abuelete no hizo las cosas mal del todo.

Somos anárquicos, abiertos, educados, exhibimos impudicamente nuestras files y hacemos de las OT nuestro credo y nuestra religión. Ricard Ibáñez sobre los colisteros

Aquí nos ha explicado el comienzo de la lista. Pero le volví a pedir otro documento que creo que sería importante para el lector. Aquí lo tenéis:

Sobre listas y el estado de la afición

Como si no fuera suficiente aguantar mis desvaríos una vez, Kissinger me pide una SEGUNDA COLABORACIÓN con vocación de permanencia. Espero que si alguien conoce al muchacho y lo quiere bien le persuada que esto va a bajar considerablemente la calidad del fanzine.

Y una vez limpia la conciencia vamos al tajo... Modo informe activado.

Info. del grupo

Miembros: 373 activos

Fundado: 3 de oct, 1999

Mensajes a 23 de abril de 2002: 7463

Configuración del grupo:

- Suscripción abierta
- No moderado
- Todos los miembros pueden publicar mensajes
 - Archivos de mensajes públicos
 - No se permite adjuntar documentos

Modo informe off

Para aquellos que no están en la lista y para atenuar el impacto negativo del informe anterior vayamos a lo práctico, que os lo que se comenta en la lista. En lo últimos días hay tres temas que han ocupado una gran cantidad de mensajes:

Los practicantes de la magia y los combos. Diversas opiniones se han vertido sobre la posibilidad de realizar combinaciones de hechizos que dieran ventajas más o menos “definitivas”. También han surgido opiniones que apuntaban por un lado a restringir la libertad a la hora de elegir los hechizos para evitarlo, y aquellos que no lo hacen y que compensan a los que realizan estos combos con una selección de los peores “bichejos” del bestiario.

Inmunidad de guión. Otro tema que ha suscitado interés es la introducción de personajes históricos en la partida, así como sobre la conveniencia o no de que estos personajes tengan inmunidad ante la posibilidad de que los Pj's los maten. Como variantes de este tema surgió el que hacer con esos Pj's que de forma un tanto ilógica deciden acabar con estos Pnj's a costa incluso de su vida, sólo por ver que pasa.

Hechizo detección de hechizos. El tema de más rabiosa actualidad. Es este hechizo demasiado poderoso?. Tiene más aplicaciones de las obvias?. Debería limitarse?

Si te interesa aunque sea mínimamente estos temas y aún no lo has hecho, os invito a apuntaros a la lista. La forma más rápida es mandar una e-mail desde la dirección que deseáis usar como vehículo de comunicación con la lista a Aquelarre-subscribe@yahoogroups.com, otra forma que además os da acceso a todas las funcionalidades y ventajas que aportan los yahoogroups es conectarse directamente a su pagina principal (<http://es.groups.yahoo.com>) y usar la opción de “registro” que aparece en la misma.

LITERARIA

Los Pilares de la Tierra

de Ken Follet

Sería inverosímil pensar que un escritor de *thrillers* y además ateo, llegase a escribir tan acertadamente la vida diaria en la edad media alrededor de la construcción de una catedral, sino fuese por el magistral libro “*Los Pilares de la Tierra*”; todo un acierto de Ken Follet, donde el lector consigue vivir, como si de realidad virtual se tratara, varias historias que según vamos leyendo se entrecruzan y se vuelven a dispersar. Es un libro para aprender y valorar los diferentes aspectos sociales que rodeaban una época convulsionada por guerras entre señores, estos mismos contra siervos, hambruna, vacíos de poder, etc... podríamos decir que todo lo que se esperaría tradicionalmente de una edad negra, pero lo creativo en él y lo que hace de ella interesante es que consigue desvelar ciertas semillas que crecen y se fortalecen durante la edad media y darán fruto a finales de la alta edad media y no como muchos piensan en el renacimiento, pues el bienestar de este es consecuencia del trabajo incesante de varias clases sociales anteriormente creadas como los maestros constructores, los comerciantes de lana, los navegantes (tan desestimados al principio), etc... tal vez el lector se pregunte si posee algún fallo, tal vez histórico, podría decirse que salvo la no existencia de los personajes centrales y algún que otro lugar mencionado todo lo demás es históricamente correcto, con respecto a hechos y personajes medievales podemos encontrarnos con el rey Enrique II Plantagenet, Santo Tomas de Aquino, la reina Maud, el rey bastardo Stephen, títulos como el de Sheriff y descripciones de ciudades de la época como Lincoln y Winchester entre otras que nos pueden dar una ayuda para entender las diferentes estructuras que componían las poblaciones medievales.

Villiviri

BIOGRAFÍAS:

MIGUEL DE CERVANTES

(1547-1616)

Nacido en la ciudad de Alcalá de Henares en una fecha indeterminada de 1547. Cuarto hijo de un cirujano sordo, tuvo que labrarse la vida desde muy joven. Por los azares de la pobreza residió en varias ciudades españolas y viajó a Italia con el séquito del Cardenal Acquaviva. En 1569 se alistó en el tercio del maestre de campo don Miguel de Moncada. Hay una pequeña polémica sobre si Cervantes sirvió primero bajo bandera pontificia antes de ingresar en los tercios españoles. El 15 de Septiembre de 1571 se embarcó con la escuadra que iba hacer frente a los turcos en la batalla de Lepanto. Las crónicas hablan de su valor en la batalla. Más aún teniendo en cuenta que horas antes estaba casi descartado para el combate. Haciendo llamar a su Capitán dijo: “... *que más quería morir peleando*

Sobre la naturaleza de los monstruos

Por Ricard Ibáñez, autor mercenario

No lo digo yo, que bien pocas cosas sé, sino un tipo tan sesudo como Crichton (que encuentra la fórmula para ganar dinero escribiendo best sellers demuestra tener la cabeza para algo más que para peinarse): es más que evidente que Neanderthales y Cromañones convivieron, hasta que los primeros fueron exterminados por los segundos. Pero hay estudiosos que opinan (y esta tesis defiende Crichton en su novela Devoradores de Cadáveres, llevada al cine con el nombre de “El guerrero número 13”) que comunidades Neardentales sobrevivieron en lugares aislados y de difícil acceso hasta bien entrados los siglos IV y V, quizá más.

¿Cómo era el Neanderthal? Un tipo bajo, muy ancho de espaldas y corpulento, con una mandíbula prominente y poderosa, capacidad craneana algo superior a la del homo sapiens... y con la laringe no diseñada para emitir sonidos articulados. Y eso, claro está, fue su perdición. Aunque fuera increíblemente fuerte comparado con el

por Dios y por su Rey, que en su salud... que le pusiese en la parte y lugar que fuere más peligroso, y allí estaría y moriría peleando.”. Le fue concedido y de su temeridad lo atestiguan sus heridas de guerra, un arcabuzazo en el pecho y otra en la mano izquierda que le dejó manco para siempre. Llegando a los oídos de Juan de Austria su valentía en combate, éste ordenó que le fuesen aumentados “*tres escudos de oro al mes sobre su sueldo*” .Después de curar sus heridas aún participó en otras batallas con los tercios como Navarino, la Goleta y Túnez.

Durante su estancia en Italia no perdió el tiempo y alimentó su pasión por la literatura. Incluso, algunos biógrafos, ven en uno de sus versos del *Viaje del Parnaso*, la existencia de un hijo suyo en la península italiana.

En 1575, Cervantes pidió la licencia para volver a España. Se le concedió y Juan de Austria y el Duque de Sessa le dieron dos cartas de recomendación para el Rey Felipe II. Junto con su hermano Rodrigo, partió el 20 de Septiembre de 1575 del puerto de Nápoles a bordo de la galera *Sol* , acompañada por otras dos. El barco no llegó a buen puerto. Fue apresado por el pirata Arnaute-Mamí, vendiéndolo como esclavo a Dali-Mamí el Cojo, un griego

hombre actual (y con el Cromañón) la falta de armas naturales y sobre todo la falta de comunicación entre sus semejantes le impidió organizarse y ser un gran cazador y depredador. Los Neanderthales eran recolectores de frutos, carroñeros, cazadores de pequeñas piezas... pero no podían enfrentarse con posibilidades de éxito con grandes piezas de caza. Además, estaban culturalmente estancados. Podían copiar, por imitación, las ideas de otros, pero no podían comunicarlas a terceros, pues carecían de lenguaje abstracto. Por ello nunca pudieron agruparse en grupos extensos, ya que, al vivir sobre la tierra, un grupo superior a un par de docenas de individuos hubiera agotado rápidamente los recursos naturales. Y aunque practicaban el entierro ritual, también se han encontrado huesos roídos de neanderthales en las cuevas que habitaron. Seguramente, todo era carne, y aunque sintieran reparos a comerse a la abuela, seguramente no les daría tanto asco un miembro de la tribu vecina... Evidentemente, cuando los primeros Sapiens llegaron a Europa y se encontraron con estos brutos bajitos de habla gutural y costumbres tan divertidas... se dedicaron alegremente a su exterminio y masacre, y los empujaron a zonas agrestes, donde se fueron extinguiendo poco a poco.

renegado. Para desgracia de Cervantes, le encontraron las cartas de recomendación y eso fue, para sus captores, señal inequívoca de que era un personaje importante y por tanto se podía pedir una suma cuantiosa de rescate.

Durante los 5 años que duró su cautiverio dio muestras de gran ingenio y valor. Ideando mil y una fugas, tanto para él como para sus compañeros de celda. De sus propias tentativas de fuga poco éxito tuvo. Por no decir ninguna. En una, junto a varios compañeros suyos, logró huir y esperando que un moro, que habían contratado con anterioridad, les guiara hasta Orán. Pero el moro les abandonó en la primera jornada y se vieron obligados a volver a Argel. No falta decir que las,

Esta es la historia de los Neanderthales. Y yo no puedo evitar pensar en los ogros, los trolls, los gnomos del flokllore europeo. En esa colección de seres monstruosos que viven en las profundidades de los bosques, que devoran a los viajeros solitarios, que raptan niños, en esas mujeres humanoides que cambian a sus hijos monstruosos por los hijos de los humanos, pues saben que entre los hombres tendrán una oportunidad. En esas leyendas de hombres valerosos o lujuriosos que roban doncellas del bosque, y las enseñan a vivir junto a él...

Y me da que pensar cuanto tendrán de cierto las leyendas...

- 1547** Nace Miguel de Cervantes en Alcalá de Henares
- 1568** Se hace soldado
- 1571** En la batalla de Lepanto recibe un arcabuzazo que le deja manco
- 1574** Es capturado y comienza su cautiverio en Argel
- 1580** Se paga su rescate de 500 ducados
- 1583** Nace una hija natural de su relación con Ana Franca de Rojas
- 1584** Se casa con Catalina de Palacios
- 1585** Escribe su novela pastoril *La Galatea*
- 1605** Se publica *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*
- 1613** Publica las *Novelas ejemplares*
- 1615** Segunda parte del Quijote
- 1616** Muere el 23 de Abril en Madrid

represalias fueron durísimas. En otra fuga, intentaron rescatarlo desde España fletando una nave al mando del marinero Viana, que había conseguido la libertad hacía poco tiempo. Fracaso y no sólo no se consiguió la fuga de Cervantes sino que se apresó al infortunado marinero Viana. Continuando con este período de fugas tenemos otra, en la cual se consiguió ayuda del exterior pero en el último momento fue desbaratada la fuga por un jardinero español llamado *el Dorador*. Y para no aburrir al lector con el infortunio de nuestro personaje, solo decir que en una de sus últimas tentativas, también fue delatado por un compatriota, el Doctor Blanco de Paz. El ingenio de Cervantes llegó a tal extremo que ideó la forma de conquistar Argel. Intentado que dicho proyecto llegara a manos del Rey Felipe II, fracasó y recibió como castigo “*mil azotes en las costillas*”. Naturalmente se supone que el

castigo no se cumplió ya que sino no hubiéramos podido disfrutar del libro, después de la Biblia, más editado del Mundo.

Finalmente se pagó su rescate. 500 escudos. Partió de Argel rumbo a Valencia el 24 de Octubre de 1580. Tenía 33 años.

Pero las desgracias continuaron para Cervantes llegando a ser encarcelado hasta 3 veces por diversas causas. Todas se podían acusar a su mala suerte. En 1604, entregó el manuscrito del Quijote al librero del Rey, quien negoció la licencia de impresión.. La publicación le valió un inesperado éxito. Tras la primera edición en 1605 se sucedieron otras seis en el mismo año. Pese a este éxito, el libro no le aportó demasiado alivio económico. En 1615 publica la segunda parte del Quijote. Y en el 23 de Abril de 1616 muere en Madrid.

Valga este pequeño artículo para honrar su memoria.

Me he extendido más en las desventuras de Cervantes durante su cautiverio. Creo que es la época que menos se conoce de él y es un caldo de cultivo para Directores de Juego que quieran incluirlo en sus aventuras.

Comentario sobre los suplementos de Que Punto Es

Lo primero que sorprende es el tamaño de los mismos. Han abandonado el formato que utilizaba Caja de Pandora y han vuelto al “normal”. Y lo segundo es *el precio de los suplementos*. 17 y 16 euros. Muy alto. Al menos para lo que estamos acostumbrados los aficionados de Aquelarre. Supongo que los actuales editores lo habrán pensado muy bien y habrán llegado al “precio de equilibrio”. Habrá que ver como se lo toman los aficionados. Yo me los he comprado enseguida pero porque yo me compro todo lo que sale de Aquelarre. Si no fuera así, me lo hubiera pensado seriamente adquirirlos. Las hojas son agradables al tacto y la letra es clara y legible sin ninguna dificultad. Además, por ahora ha aguantado bien los manoseos que han sido sometidos los dos suplementos y no se ha desprendido ninguna página ni se han abierto demasiado. Resumiendo. Creo que “Que Punto Es” ha entrado en buen pie y que la línea Aquelarre goza, en estos momentos de muy buena salud. Sólo el tiempo dirá si el alto precio de los suplementos será un handicap insalvable.

Comentario del suplemento la Fraternita Vera Lucis

Empieza con la explicación de que es la FVL y cómo empezó su historia. Sólo se explica en 5 páginas. Muy pocas. Te quedas con muchas ganas de saber más de ella. Esta parte se queda muy coja por eso. A continuación viene como crear un FVL como personajes. El resto del suplemento son módulos. En total hay 4 módulos largos y tres cortos. De estos últimos, uno de ellos, “¿Quién carda la lana?” se puede encontrar en la red. Son módulos cuyo hilo en común es que deben hacerlos un grupo de personajes que sean de la FVL. Lo que, rápidamente sale una pregunta, ¿y si los jugadores son reacios a entrar en la institución?. Eso hará que el DJ tenga que hacer un pequeño esfuerzo para, sin que se den cuenta los jugadores, encaminarlos hacia la FVL. Sobretudo en los primeros compases. El nivel de los módulos es bueno aunque algunas veces, la forma de resolver las situaciones pueda llevar a una carnicería o al menos a utilizar los “mamporros” con asiduidad. Pero claro, ya sabemos como somos los jugadores:). En cuanto a los dibujos están bastante bien y ayudan a dar el ambiente al suplemento, aunque los dos dibujos que están a una página no terminan de convencerme.

¿Recomiendo este suplemento?. Vaya pregunta. Pero me voy a mojar. A menos que tengas un interés especial en la FVL o estés muy necesitado de módulos y teniendo como punto principal de esta respuesta el precio del suplemento, yo no lo recomiendo. En cambio, si el precio no es un problema para ti, adquiérela sin dudarla.

PUNTUACIÓN: 7

Comentario del suplemento El Tribunal de la Santa Inquisición

Su contenido el siguiente:

1. Breve historia de la Inquisición. Dónde forma amena se nos explica el porqué de su creación y cuales fueron sus circunstancias. Cómo actuaron en su prolifera etapa (hasta 1834), desarrollando especialmente los siglos XVI y XVII
2. Modo de operar. Aquí se desarrolla todos los entresijos de la Inquisición, desde lo que cobraba un inquisidor hasta la forma de cómo hacían los interrogatorios y pasando por la composición de su “séquito”. Mención aparte su sección de torturas. Es increíble la cantidad de aparatos que se llegaron a inventar.
3. Miscelánea. Distintas anécdotas relacionadas con la Inquisición y dónde, como se hace con las leyendas en otros suplementos, se comentan varios procesos verídicos y se desarrollan ideas de aventura. Está visto que la realidad supera la ficción.
4. A continuación tenemos la “Galería de retratos”. Dónde se describen distintos personajes, tanto reales como imaginarios
5. Tres módulos. “El camino del Diablo”, ”El mal Barón” y “El chantaje”.
6. Apéndices. Con nuevas profesiones, una nueva competencia para los personajes, cómo usar el látigo en el juego, cómo crear el séquito que acompaña al inquisidor y una explicación sobre la limpieza de sangre. Ya para acabar, y de forma muy acertada para aquellos que no tengan el suplemento “Villa y Corte”, explican como crear los personajes en el Siglo del Oro

Suplemento serio donde los haya. Para mí uno de los mejores suplementos para Aquelarre. Después de leerlo tienes una idea clara y concisa de cómo era la Inquisición y su traslado al juego es ameno y muy interesante. No llega a cansar ninguna vez y se lee de un tirón. No hay nada que sobre, como en otros suplementos que parece que ponen cosas para rellenar. Aquí no. Durante las distintas explicaciones, aparecen cuadros negros donde desarrollan algunas ideas o comentan ciertos aspectos. También se sigue con la costumbre de intercalar refranes de la época para dar ambiente. Los dibujos no desentonan y aportan un componente importante en la ambientación del suplemento, aunque hay uno muy desafortunado y, por desgracia, ocupa una página entera.

Punto y aparte son los módulos. Hacía tiempo que no leía unos módulos tan buenos para

Aquelarre. Sobresale con luz propia el titulado “El camino del Diablo”. Es un mega módulo (ocupa 20 páginas) bien ambientado. Dónde los personajes empiezan separados para juntarse, si ellos quieren claro:), un poco más tarde. No voy a desvelar absolutamente nada de la historia porque vale la pena leerlo o jugarlo sin saber nada de él antes. Eso sí, a lo mejor la dificultad para el Director de Juego (Dj) es importante. Eso de tener separados a los jugadores hace que el Dj tenga que hacer un doble esfuerzo y no perder mucho el hilo de la historia. Coincido con el autor del módulo, Iván Mata, en que el Dj tiene que incidir mucho en la ambientación. Es un punto que se debe cuidar mucho y eso hace, como lo de los jugadores separados, que el Dj tenga mucho que poner de su parte. Por eso se lo recomiendo a Djs con experiencia.

Resumiendo, junto con Rerum Demoni, *uno de los mejores suplementos para Aquelarre.*

PUNTUACIÓN: 8.5

COMENTARIO DEL SUPLEMENTO DANZA MACABRA

Lo primero que miré fue la pantalla; antes de nada y para aquellos jugadores que hacen poco que conocen la línea, comentar que hay dos pantallas anteriores y durante este análisis voy a hacer múltiples comparaciones entre ellas. De altura puede parecer pequeña en una primera vista aunque es cuestión de gustos. Personalmente prefiero las pantallas con alturas mayores. Inmediatamente me viene a la cabeza la pantalla que uso normalmente y es precisamente la que venía con la primera edición de “Danza Macabra”. Ésta era bastante alta. ¿El dibujo de portada?. No es tan oscura como la anterior ni tiene el “encanto” de la portada de Arnal Ballaster en la primera. Vayamos al contenido. El contenido en el interior es piramidal. Eso hace que las dos pantallas exteriores estén casi vacías y las interiores más llenas. Y no han rellenado el hueco y por tanto nos encontramos con un hueco en blanco. Podrían haberla llenado con algo, ya sea con un dibujo poco cargado o con un color neutro.

Pero se podría mirar el lado bueno. Tengo la costumbre de poner en la pantalla notas con las características más importantes de los personajes para así de un vistazo usarlas inmediatamente. En la pantalla que yo uso tapo las tablas de Lista de Material y la Tabla de Ganancias de Irracionalidad porque casi no las uso en las aventuras. Ahora, si lo haces, no tapas ninguna tabla. Solo blanco. La nueva pantalla tiene 5 caras y algunas de ellas es difícil ver las tablas ya que han utilizado un tamaño de letra algo pequeña aunque en su descarga son las menos importantes una vez empezada la aventura. De la anterior pantalla han quitado varias tablas como la de Posición Social, la de Eventos, la de Profesión Paterna... Y unas cuantas más. Creo que es un acierto porque sino sale una pantalla muy cargada. En resumen. De las tres es la más pequeña, tanto de altura como de ancho. Su portada es acorde con la nueva política de la editorial en cuanto a los dibujos y no desentona en absoluto. Es algo discutible la forma piramidal de su contenido sobretodo por su utilización de fuentes pequeñas en algunas tablas. Y también queda algo frío ese fondo blanco. Pero cumple bien su cometido aunque me gustaría probarla en unas cuantas partidas para ver si resisten bien los “embistes” del juego:).

Vayamos al comentario del suplemento. Es una reedición de la campaña Danza Macabra ya publicada en Mayo del 92 por Joc Internacional. Es una buena campaña de la cual guardo un grato recuerdo al hacérsela a mi grupo . Que viejo soy;). Se completa con otros 4 módulos que tampoco son nuevos y una aventura, inédita, de Ricard Ibáñez. De esos cuatro módulos destaco el de “Entre las Brumas”. Es una aventura que apareció en la primera versión del juego. Es un modulo que se me de memoria. La he hecho cientos de veces y gracias a ella he introducido a muchos jugadores dentro del mundo de Aquelarre. Siempre he echado de menos el mapa del pueblo y tampoco, esta vez, lo han hecho. Una lástima. En cuanto al módulo de Ricard, “Trovas de un Mal Señor”, está bastante bien la historia y los personajes, si quieren, pueden hacer de malos sin ningún tipo de problemas. Lo único es que le ha salido un poco “gore” el final del módulo.

Resumiendo. Este suplemento esta compuesto de la pantalla del juego y del libro de módulos. Lo recomiendo encarecidamente para aquellos Directores de Juego *que no tengan la pantalla de juego ni la campaña “Danza Macabra”*. ¿No estás en ese grupo?. Pues difícilmente puedo recomendártelo. Ni siquiera la inclusión del módulo inédito de Ricard puede justificar la compra de este suplemento.

PUNTUACIÓN: 7.5 *si estás en el primer grupo*

PUNTUACIÓN: 5

Comentario del suplemento Al Andalus

Por fin un suplemento dedicado al mundo musulmán. Se lo merecía. Y ya ha llegado ese momento. La portada es de Raulo Cáceres y la ha salido muy bien. Capta bien el ambiente del suplemento. En el prólogo, Ricard nos cuenta cual fue el origen de este suplemento. Una votación en la lista de correo. Con esto podéis ver la importancia de la opinión del aficionado. Empieza con una cronología desde el punto de vista musulmán. Muy interesante. Esta es una de las cosas que más me gustan. Todo desde el punto de vista musulmán. ¡Por fin!. Hace que te metas en el ambiente enseguida. En la cronología ves que no paraban quietos, siempre estaban en guerras. Se sigue con Vida Cotidiana. Está bien documentado y es fácil de leer. No se hace nada pesado. Todo lo contrario. Magia y Religión en el Islam. Explicación del origen del hombre, de los Ángeles y los Shayatín(demonios),... También se habla de Rituales y Supersticiones. Son muy interesantes, al menos para mí, ya que muchas de ellas las desconocía. Aparecen Objetos Mágicos con un consejo muy importante para con el uso de los mismos, ya que pueden desequilibrar el juego. Y para acabar esta sección dos nuevos hechizos para personajes exclusivamente musulmanes. Aquí encuentro algo que creo que tendría que haberse explicado mucho más. Me refiero a las diversas facciones que tiene el Islam, siendo las mas importantes las diferencias entre sunnitas y chiítas. Creo que es una diferencia muy relevante y sólo hay que verlo en el presente. No hubiera estado nada mal haber desarrollado más la explicación que viene en el suplemento. Es demasiado corta. Sigamos con el resto del libro. Van desde lugares mágicos, tradiciones andaluzas, pequeña descripción de dos ciudades, leyendas (por cierto, una gran elección de estas leyendas, son realmente buenas), un bestiario (uno andaluz y otro sacado de Las mil y una noches), una aventura muy, muy corta y que lo realmente curioso es que se puede jugar con personajes cristianos y musulmanes para luego encontrarse, un añadido para extender las reglas de creación de Pjs musulmanes, tres nuevos personajes exclusivos y descripción de armas islámicas. Y ahora la conclusión. “Al Andalus” es un suplemento muy serio. Bien documentado y que facilita la lectura con su contenido ameno pero no por ello menos interesante. Exigirá un pequeño esfuerzo al Dj ya que contiene mucha información pero será recompensado con creces al poder jugar en el mundo islámico. El único pero es que no contiene una campaña. Sería el colofón a un gran suplemento.

PUNTUACIÓN: 8

ENTREVISTA A PEDRO GARCIA

Aquí tenemos la primera de las entrevistas de este número. Es una entrevista a Pedro García, autor de Ad Intra Mare e Inquisición. La crítica que le hice sobre su anterior suplemento también era muy buena pero espero que os creáis que no lo conozco personalmente:). En serio. Creo que es una suerte que le guste Aquelarre y haga suplementos para que los aficionados podamos disfrutar de ellos.

Kissinger. En la entrevista que te hice hace casi un año, dijiste que lo próximo que tenías pensado hacer era un módulo sobre la Inquisición española y una Campaña para ambientar dentro del mundo de la Inquisición. Al final ha salido " el Tribunal de la Santa Inquisición", dinos como ha sido la "aventura" desde ese momento hasta ahora.

Pedro García La verdad es que fue una promesa con alguien de la editorial (creo que fue a Salva). Cuando salió el Ad intra mare, tuvimos unas charlas entre Ricard, Caja de Pandora y yo, y les comenté que tenía en mente hacer un módulo sobre la Inquisición Española. Este tema me parecía muy interesante, aunque por entonces no lo conocía muy bien.

La Inquisición ocupó una etapa muy importante en nuestra historia, tuvo mucha repercusión y peso en muchos hechos, y por ello me decidí a liarne. Una vez me dieron el visto bueno, empecé a reunir información, compré algunos libros, visité bibliotecas, me dejaron libros algunos amigos, busqué por internet, etc. Tenía la posibilidad de tratar la Inquisición medieval, tipo la de la lucha contra los Cataros por ejemplo, pero me decidí por la moderna, ideal para ser tratada en la época del Villa y Corte, ambiente que

personalmente, me fascina.

El resultado de mucho tiempo de investigación fue el Codex Inquisitorius, que a modo anecdótico, te diré que originalmente se tenía que llamar Clemencia y justicia. Como ves, sigo sin tener suerte con los títulos, de Mar adentro, paso a Ad intra mare (lo mismo pero en latín) y de Clemencia y justicia, al título que ya conoces, pasando por la propuesta de Clementia et iustitia (te lo digo de memoria). La verdad es que no me desagrada esto de las traducciones, gracias a ello, tengo una excusa buenísima para mantener contacto con una buena amiga que me hace este trabajo.

Cuando lo acabé, se lo envié al "Gran filtro" (Ricard para mas señas), y de aquí y tras su aprobación a Salva para que lo revisara. Tras un trabajo excelente de Salva, lo pasé a la editorial donde los muchachos lo acabaron de bordar. El resultado es el que podéis ver.

K.. ¿Por qué se te ocurrió hacer un suplemento sobre la Inquisición?

PG. Un poco ya te he comentado antes. El tema de la Inquisición me gusta mucho, y más ahora que he tenido que empaparme de este tema aprendiendo y descubriendo muchas mas cosas sobre esta organización. ¡Un momento! No estoy diciendo que me haya convertido en un fanático religioso ni nada de eso, eh? no tengo vocación de Obispo ni nada de eso.

Hasta que ha salido este suplemento, solo existía de la Inquisición, una página o dos de información en el manual de Aquelarre, y no te daba mucho juego que digamos. Además ahora que está tan de moda todo lo medieval fantástico y todo el tema del "rol oscuro", sobre todo dirigido a emplear el músculo en dos de cada tres acciones, no estaba nada mal sacar un suplemento dedicado a llevar pjs que se dedican a investigar, al mas puro estilo Fray Guillermo de Baskerville. Vaaaale, reconozco que también ha aparecido un importante apartado dedicado a la tortura y que a mala leche nadie supera a un inquisidor con ganas de joder, pero creo que ya me has entendido. Yo busco la imagen del inquisidor que llega a un pueblo, monta el auto de gracia y empiezan a llegar las delaciones. En ese momento el pj empieza a investigar y minuciosamente, quita capa tras capa al asunto hasta dar con la verdad. Por supuesto, también podemos encontrarnos al pj que haciendo uso de

la fuerza que tiene un inquisidor, detiene al acusado lo encierra y le empieza a apretar las tuercas hasta que cante como un tenor. En fin, da para mucho.

Además casi coincide con una serie de reglas nuevas dedicadas a la Fe, también reglas de confrontaciones contra seres malignos, los votos, órdenes religiosas, la profesión del fraile, las FVL, etc. Lo cual puede aportar un nuevo enfoque al Aquelarre, creando así interesantes aventuras de investigación, haciendo que se descubran tras la bruja a la loca, tras el poseído el enfermo o el que finge, tras el demonio y sus actos la superstición, etc.

K. ¿Cuál es lo próximo que piensas hacer?

PG. Como te dije la otra vez, el próximo en el que estoy trabajando, que si sale o no es otra historia, es un suplemento en el que los pjs llevarán un séquito inquisitorial y tendrán que recorrer algunas zonas de España mientras llevan a cabo autos de Fe, investigaciones y desentraman una amplia trama principal de la cual no digo nada. Yo lo comparo con una especie de Rincón, pero con las reglas y personajes del Codex.

El tema está todavía muy verde, pero es parte de una promesa, y además tengo el visto bueno de Ricard y de la editorial, así que tengo que terminarlo.

K. ¿Nos podrías hablar un poco de Iván Mata, autor de dos de los módulos que forman parte del suplemento?

PG. Iván Mata, además de ser un excelente master, futuro papá y dueño de un comercio de verduras en St. Jeroni de la Murtra, es ante todo, un buen amigo (el tío es instructor de gimnasio, con lo que está como un armario ropero, así que si no le digo todo esto.) Iván es uno de los pocos que quedan "en activo" de los 16 o 18 que formábamos nuestro pequeño club de rol. Ha sobrevivido a irse a vivir con su novia y seguir dándole al rol y ha sobrevivido a casarse y seguir dándole al rol (¿o es al revés? ¿que la que sobrevivió es su mujer?) Como siempre, todo esto para desespero de Roser, su

mujer, que como tantas otras mujeres con maridos jugadores de rol, como mi Sandra, ven impotentes como una vez a la semana, una panda de tíos raros secuestran a su marido y no lo devuelven hasta el día siguiente, cuando ya ha salido el sol y hecho un asquito.

Lastima que el Aquelarre no sea santo de su devoción, porque si no disfrutaríamos de unas aventuras magníficas, sirva de muestra "El camino del diablo" y "El chantaje" en el Codex.

Otras campañas tuyas, que ojalá tenga la suerte que yo he tenido y se las puedan publicar algún día, son de juegos como "Los mitos del Chulo" y Vampiro: Edad oscura, esta por cierto, es una macro campaña que todavía no hemos acabado de casi doscientas páginas, por ejemplo.

K. Muchas gracias Pedro y que te recuperes pronto *En la época que le hice la entrevista tenía una pierna rota*

PG. Gracias a ti Jordi.

Comentario de Franciscanos y Dominicos

Al terminar de leer el suplemento "el Tribunal de la Santa Inquisición" me quedé con un pequeño mal sabor de boca ya que no venían muy explicado estas dos órdenes. Por eso la razón de esta ayuda de juego. Espero que esta ayuda sirva al jugador para llevar mejor su personaje de franciscano o dominico.

AYUDA DE JUEGO: FRANCISCANOS Y DOMINICOS

POR NIANDARUA

“ Bernardus valles, montes Benedictus amabat Oppida Franciscus, celebres Dominicus urbes”

Para sus fundaciones San Bernardo escogía los valles, San Benito los montes, San Francisco las villas, Santo Domingo las ciudades celebres

La situación religiosa a principios del siglo XIII era sin lugar a dudas un mar de nuevas corrientes. Había un profundo cambio en las condiciones sociales de Europa. Aparecían las primeras ciudades y se empezaba a hablar de los movimientos populares de masas. Se extendía por Europa la sombra de los albigenses. Llamados así por la ciudad de Albi (sur de Francia) de donde procedían. Rechazaban una Iglesia visible y no reconocían la autoridad espiritual. Eran protegidos por la nobleza del sur de Francia lo que los hacía más peligrosos. Fuera de Francia podían también observarse movimientos análogos en muchos lugares; todo parecía anunciar la inminencia de una crisis. Estos acontecimientos exigieron la aparición de nuevas órdenes religiosas que supieran canalizar por *vías Sanas y conformes a la disciplina eclesiástica* el nuevo espíritu que había hecho presa en el pueblo. Aparecieron nuevas órdenes, de las que dos tendrán particular relevancia: Dominicos y Franciscanos.

Dominicos y Franciscanos tienen **orígenes** totalmente diferentes; mientras que los Franciscanos aparecieron por una revelación divina, los Dominicos aparecieron en una época donde existía una prohibición de crear nuevas ordenes.

San Francisco de Asís se encontraba orando en la ermita de San Damián cuando una voz le dice "Francisco, reedifica mi casa que se arruina". Durante dos años se dedica a restaurar (con su trabajo, su dinero y las limosnas) tres ermitas de Asís, las más pobres y abandonadas. Un día oyendo el Evangelio en una de estas ermitas encontró lo que tanto había buscado: la forma de merecer el amor puro. Aquel mismo día, repartió a los pobres todo su dinero, se vistió únicamente con una túnica de sayal ceñida de cuerda y se descalzó. De esta manera surgió lo que posteriormente conoceríamos como Franciscanos. Poco después por las plazas y los campos de Asís sonó la voz de un apóstol nuevo predicando a todos con palabras sencillas. A pocas semanas se le han

reunido doce discípulos (ciudadanos ricos, canónigos, doctores y profesores). Reunidos todos ellos en la iglesia de San Nicolás piden a Dios que les muestre su voluntad en cuanto al método de vida que deben seguir. Abren el evangelio tres veces. Les aparece el texto de San Mateo "Si quieres ser perfecto, ve, vende cuanto tienes y dalo a los pobres y tendrás un tesoro en el cielo, y ven y sígueme". A la segunda el de San Lucas "...y les envió a predicar el reino de Dios y a Sanar a enfermos. Y les dijo: no llevéis nada para el camino, ni bastón, ni alforja, ni pan ni dinero ni tengáis dos túnicas...". a la tercera otro de San Mateo "si alguno quiere venir en pos mi, niéguese a si mismo, tome su cruz y sígame" De este modo decidieron seguir estas normas y constituyeron un común albergue en unas chozas del desierto.

Completamente distinta de la de San Francisco es la figura de otro gran fundador del siglo XIII, Santo Domingo de Guzmán. No ha alcanzado, ni de lejos, la popularidad de San Francisco pero no es inferior su obra dentro de la historia de la Iglesia. Sto. Domingo ,en 1203, acompañó a Diego de Acevedo (obispo) a una misión real al extranjero, lo que le dio la ocasión de trabar conocimientos directo con la herejía de los albigenses protegidos por la nobleza del sur de Francia. Santo Domingo tomó como especial misión la predicación a fin de contrarrestar los efectos de la herejía. Fundo la orden gracias al apoyo de Inocencio III quien le prometió su apoyo frente a la prohibición que existía de crear nuevas órdenes religiosas (debido a la diversidad excesiva de órdenes). Con el único requisito de que fuera seleccionada una de las reglas ya escogidas. La elegida fue la regla de San Agustín, escogida por Sto. Domingo y sus 16 compañeros. También adoptaron algunas reglas tomadas de los premonstratenses (De la orden de canónigos regulares fundada por San Norberto (S.XII)) con lo que constituyeron la primera parte de las primitivas constituciones. Desgraciadamente Inocencio murió sin que tuviera el consuelo de confirmar la orden. Pocos días después fueron confirmados por Honorio III quien los llamó Predicadores en el país de Tolosa y los animó a trabajar con ahínco en el anuncio de la palabra de Dios.

Después de estos inicios, formaron sus **ideologías**. La de los Franciscanos consistía básicamente en la pobreza absoluta, la propia abnegación, el servicio de los enfermos y la predicación del evangelio. Toda ella se reducía en su finalidad a la aplicación del evangelio con toda sencillez, sin interpretaciones. Los Dominicos no fueron tan radicales como los franciscanos en cuanto a pobreza y ascetismo. Prefirieron convertir

la ciencia en instrumento de la verdad, transfigurándola por la caridad y preparándola por la pureza para ponerla al servicio del apostolado.

En cuanto al **hábito**, las diferencias continúan. Los Franciscanos vestían una túnica con capilla y cordón. Iban descalzos. Los Dominicos usaban un hábito blanco con capucha y capa negra, todo de lana, cinturón de cuero y rosario.

Los comienzos no siguieron pareciéndose mucho. Unos empezaron desplegándose por la geografía mundial (Dominicos) mientras que los otros prefirieron dirigirse a Roma para que fuera aprobada su regla (Franciscanos).

Surgieron los **problemas** para los Franciscanos ya que tuvieron dificultades con la suprema curia eclesiástica por parecerle a los cardenales un método de vida humanamente impracticable. Les salvo los sueños que Inocencio III tuvo por aquellos días en los que veía palmeras creciendo a sus pies y donde se le decía que aquella palmera era el hombre mendigo de Asís. Finalmente pudieron aprobar la regla.

En cuanto a los Dominicos prefirieron desplegarse por la geografía ocupando principalmente el este de Europa. Se centraron en los centros universitarios y los focos de herejía. Para completar y adaptar sus reglas convinieron reunirse cada año ha estas reuniones asistían varios religiosos de cada convento.

Ambas comunidades tuvieron un admirable **desarrollo**.

En los Franciscanos sorprende la rápida evolución y lo perfectamente que se adopto a los diferentes países teniendo en cuenta el espíritu de pobreza y abnegación que la regla exigía al individuo y lo insuficiente que resultaba la organización colectiva. A los quince años de su nacimiento y cinco apenas de su constitución formal, tiene Santos en los altares, doctores en las Universidades, predicadores de fama mundial, misioneros y mártires en África y Asia, provincias en todos los reinos de Europa y muchos millares de adeptos y seguidores.

Muerto Santo Domingo en 1221 dejando a los dominicos con una estructura perfecta que les evitó graves sobresaltos. Jordán de Sajonia se puso al frente de la orden. Cada año predicaba alternativamente la Cuaresma en París o Bolonia, las universidades mas celebres que entonces se conocían. En 1230 predicó por una excepción en Oxford. A los estudiantes los subyugaba con el imán de su maravillosa simpatía. Los padres de los jóvenes y los profesores le llamaban “robador de sus hijos” y tenían miedo hasta de escuchar sus sermones, por temor a contagiarles también a ellos. Los conventos se quedaron pequeños ante tanta demanda por entrar en la orden, con la particularidad de que eran canónigos, catedráticos y estudiantes universitarios (sin faltar los obispos) que a los pocos días de vida religiosa podían salir y recuperar sus cátedras momentáneamente abandonadas. Los Dominicos destacaron en las ciencias, en las Misiones entre infieles, en la enseñanza superior y en otros órdenes de la vida eclesiástica y civil. Fueron los fundadores de varias Universidades. En 1228 se fundan cuatro nuevas provincias dentro del organigrama de la orden: Polonia, Dinamarca, Grecia y , sobretodo, Tierra Santa. En 1241 y tras varias sucesiones en la dirección de la orden se elige al Teutónico Juan de Wildeshausen. Bajo su mandato la orden lleo a su grado más excelso de sus tiempos primitivos.

Por su sólida preparación teológica en 1232 Gregorio IX los creyó particularmente apropiados para hacerse cargo del tribunal de la fe, la inquisición, que era entonces una necesidad en las regiones infestadas de herejía, como el sur de Francia y el norte de Italia. En lo sucesivo los dominicos se ganaron muchos enemigos con la actividad como inquisidores, pero no puede negarse que contribuyeron a mantener la pureza de la fe.

Organización de los Franciscanos

Los Franciscanos se dividen en tres ramas

FRAILES MENORES (1ª orden)	CLARISAS O DAMAS POBRES (2ª orden)	HERMANOS Y HERMANAS DE LAS PENITENCIAS (3ª orden)
Aprobada verbalmente por Inocencio III en 1209 y confirmada oficialmente por Honorio III en 1223	Creada en 1212 por Santa Clara y San Francisco de Asís.	Creada en 1221
Religiosos que viven en comunidad claustral y obediencia de sus superiores. La integran tres ramas autónomas	Religiosas enclaustradas denominadas vulgarmente clarisas. Las integran cuatro ramas	Seglares que viven en el mundo y observan la Regla tercera. Con el tiempo tomaron dos formas
Menores conventuales	Urbanistas	Terciarios regulares de San Francisco
Menores capuchinos	Recoletas y descalzas	Terciarias regulares de San Francisco. Llamadas vulgarmente Isabelinas.
Frailes menores	Capuchinas	Seglares
	Concepcionistas	

AYUDA DE JUEGO: REGLAS DE TORTURA

POR PEDRO GARCIA

Regla de tortura.

Paso a detallar ahora una serie de reglas a aplicar a la regla de tortura. Quisiera dejar claro ahora que todo esto que explicaré a continuación es absolutamente opcional.

En concreto vamos a referirnos al empleo de la citada habilidad y los modificadores aplicables por el uso de los métodos de tortura empleados por la Inquisición.

Repito, es absolutamente opcional usar este anexo a la habilidad de tortura, si no consideras necesario usar todo esto, no lo hagas. La habilidad de tortura ya es lo suficientemente completa y efectiva por si sola.

Pero si eres un Dj cafre que no te importa hacer la cosa un poco mas bestia, pues adelante...

Tortura. (HAB). *Esta competencia indica la habilidad del pj en hacer daño a sus semejantes sin matarlos. Si se usa para interrogar, cada vez que se acierte la tirada su victima deberá tirar por Res x 3 para no hablar. Cada vez que se falle la tirada, la víctima perderá 1d6 puntos de resistencia. Si se comete una pifia, la victima muere en el acto. Si se consigue un crítico la victima habla directamente.*

Esta es la descripción de la habilidad de tortura tal y como aparece en el manual.

Aquí se está refiriendo a la tortura que puede emplear cualquiera sobre cualquier victima. No hace falta ser un verdugo para poder hacer uso de ella, simplemente se coge a la victima y se la ata, se la coloca sobre alguna silla, mesa, cama o sobre el mismo suelo, o incluso de pie, y se empieza a experimentar sobre el sujeto en cuestión. Puede ser desde aplicar pequeños cortes en la piel y aplicar sal en las heridas abiertas, hasta el uso de practicas que harían estremecer a un Cenobita.

Pero aquí vamos a tratar del uso profesional de estos elementos de tortura. Y con uso profesional me refiero a que de todo esto que a continuación explicaré, solo podrá hacer uso

el profesional con estos instrumentos, es decir, el verdugo y el inquisidor.

Cualquier otra profesión no podrá beneficiarse. Sencillamente porque no están acostumbrados al uso de las diferentes máquinas y las usarían de forma torpe y quizá incluso poco efectiva.

Una vez todo esto claro, prosigamos.

Como has podido observar, en el apartado de torturas del Codex inquisitorius, aparecen varios instrumentos de tortura, en este apartado veremos una serie de modificadores que deberás aplicar a la tirada de tortura dependiendo del uso de uno u otro instrumento.

El potro.

Según se desprende de la descripción de dicho instrumento, el dolor aplicado aumentaba en proporción a las vueltas dadas. Por tanto, deberemos hacer las tiradas de tortura con un modificador dependiente de esto. Además, según las vueltas sufridas por la víctima, la tirada de Res para resistirse al tormento, dejará de ser X3 como marca la regla, si no que también podrá variar.

<i>Cantidad de vueltas</i>	<i>Bonificador a la tirada de tortura</i>	<i>Tirada de Res</i>
1 a 5	Sin bonificador	X3
6 a 7	+ 25%	X2
8 a 9	+ 30%	X2*
10 o +	+ 40%	X1*

* Caso de fallar esta tirada, la víctima sufrirá daños permanentes en las extremidades. Remítete a la siguiente tabla para determinar localización y efectos.

<i>Resultado tirada 1d4</i>	<i>Localización</i>	<i>Efectos</i>
1	Pierna derecha	- 1 en Agilidad permanentemente
2	Pierna izquierda	- 1 en Agilidad permanentemente
3	Brazo derecho	- 1 en Habilidad permanentemente
4	Brazo izquierdo	- 1 en Habilidad permanentemente

La toca (o tortura del agua)

El principal elemento de este instrumento, además del reo, son las jarras de agua que le hacían beber a través del trapo. Por tanto, mediremos la resistencia que se puede tener a este tormento dependientemente de la cantidad de jarras de agua aplicadas. Por ello, deberás remitirte a la siguiente tabla, donde encontrarás un modificador aplicable a las tiradas de tortura. Además, según las jarras sufridas por la víctima, la tirada de Res para resistirse al tormento, dejará de ser X3 como marca la regla, si no que también podrá variar.

<i>Cantidad de jarras empleadas</i>	<i>Bonificador a la tirada de tortura</i>	<i>Tirada de Res</i>
1 a 2	Sin bonificador	X3
3	+ 20%	X2
4	+ 25%	X2*
5 o +	+ 30%	X1*

* Caso de fallar esta tirada, la víctima sufrirá los efectos de la asfixia, perdiendo 2 puntos de Resistencia cada asalto que falle.

La garrucha

En este tormento, se emplea el mismo peso de la victima en su contra. Se le izaba y dejaba caer bruscamente y sin llegar a tocar el suelo. Así que los modificadores aplicables a la tirada de tortura y a las de Resistencia, dependerán de la cantidad de veces que es descolgado.

<i>Descolgamientos</i>	<i>Bonificador a la tirada de tortura</i>	<i>Tirada de Res</i>
1	Sin bonificador	X3
2 a 3	+ 25%	X2
4 a 5	+ 30%	X2*
6 o +	+ 40%	X1*

* Caso de fallar esta tirada, la victima sufrirá daños permanentes en las extremidades superiores. En términos de juego, perderá definitivamente 1 punto de Habilidad.

El tormento del fuego

En este tormento, los modificadores aplicables para las tiradas de tortura y Resistencia, dependerán de la proximidad de la planta de los pies a las llamas. Así, los catalogaremos en cuatro distancias. Siendo la uno las mas alejada, suficiente para que la victima note el calor y como la planta de los pies se le va recalentando poco a poco. Y la cuatro, será cuando se meten los pies directamente en el interior de las llamas, entre las brasas, llenando la sala de un peculiar olor.

<i>Distancia</i>	<i>Bonificador a la tirada de tortura</i>	<i>Tirada de Res</i>
1	Sin bonificador	X3
2	+ 25%	X2
3	+ 30%	X2
4	+ 40%	X1*

* La victima perderá en el caso de fallar esta tirada un punto permanentemente de Agilidad.

A voluntad del Verdugo o de quién se esté encargando de la parrill... estoo, de la tortura, se puede llegar en esta distancia y manteniendo los pies en las llamas, desde la pérdida de este punto de Agilidad hasta, según se explica en la descripción de este tormento, a la calcinación completa de los pies.

A continuación describo los modificadores aplicables al resto de instrumentos de tortura. Aunque te recomiendo que en principio no los uses, ya que como expliqué anteriormente, la Inquisición no usaba de estos normalmente, ya que incluso algunos llegaron a serles prohibidos (recordemos las prohibiciones de diseccionar o hacer sangre).

Los siguientes instrumentos no sufren ningún tipo de modificador así que deberás utilizar la habilidad de tortura de forma la normal, sin modificadores de ningún tipo. Estos son: el cepo, la horquilla del hereje, la pera, el desgarrador de senos, el cinturón de San Erasmo, mascarar infames y las jaulas colgantes.

Y los siguientes, tampoco sufren modificadores de ningún tipo, ya que de ser utilizados significarían la muerte automática, o casi, de la víctima. Estos son: el aplastacabezas, la sierra, las garras de gato, la doncella de Nuremberg y la espada del verdugo.

La cuna de Judas

El principio era el mismo prácticamente que el de la garrucha. Así que apreciarás que los cambios a la tabla son mínimos.

<i>Descolgamientos</i>	<i>Bonificador a la tirada de tortura</i>	<i>Tirada de Res</i>
1	Sin bonificador	X3
2 a 3	+ 30%	X2
4 a 5	+ 35%	X2
6 o +	+ 40%	X1

Látigos de cadenas

No existen modificadores de ningún tipo. Pero dependiendo del tipo de látigo, es decir, del número de cabezas, de si es normal o de hierro, de si es de cuchillas afiladas o estrellas, puedes otorgar modificadores al daño. Siendo los mas sencillos de +1 hasta los mas complicados de +4.

La rueda para despedazar

El principio básico de este instrumento es el de golpear continuamente a la victima con la rueda para romper huesos e infligir todo el daño posible. Así que mediremos la efectividad del instrumento según los golpes aplicados.

<i>Golpes recibidos</i>	<i>Bonificador a la tirada de tortura</i>	<i>Tirada de Res</i>
1 a 3	Sin bonificador	X3
4 a 5	+ 35%	X2
5 a 6	+ 40%	X2*
7 o +	+ 45%	X1*

* Caso de fallar esta tirada, la victima, al igual que en el potro, sufrirá daños permanentes en las extremidades. Remítete a la siguiente tabla para determinar localización y efectos.

<i>Resultado tirada 1d4</i>	<i>Localización</i>	<i>Efectos</i>
1	Pierna derecha	- 1 en Agilidad permanentemente
2	Pierna izquierda	- 1 en Agilidad permanentemente
3	Brazo derecho	- 1 en Habilidad permanentemente
4	Brazo izquierdo	- 1 en Habilidad permanentemente

ENTREVISTA A RICARD IBAÑEZ

1. Han pasado muchas cosas estos últimos meses. Desde la aparición de la nueva versión de Aquelarre, pasando por la suspensión de pagos de Caja de Pandora y llegando a la edición de dos nuevos suplementos. ¿Nos podrías hacer un pequeño resumen de todo esto:)?

Tras la publicación de la nueva edición de Aquelarre en color Caja de Pandora sufrió una debacle económica (debida a partes iguales a la mala suerte y a una mala gestión) y los dos suplementos se quedaron a las puertas de la imprenta (el FVL estaba escrito ya antes de que saliera la edición en color). Como Aquelarre es un producto que sigue teniendo la confianza del aficionado y de las editoriales, recibí varias ofertas y finalmente decidí continuar la colección con distribuciones Crom, y su subsección de rol "Qué punto es"

> 2. ¿Crees que fue acertado hacer una nueva edición de Aquelarre (la de color)?, ¿tantas cosas había que cambiar?, ¿, ¿fue una estrategia comercial quitar "Villa y Corte" de esa edición?

Se había agotado la edición en blanco y negro y la editorial decidió hacer una nueva edición más vistosa, para que pudiera competir a nivel de igualdad con otros productos nacionales y extranjeros. Se respetó el precio de la edición anterior y no se añadió más contenido, al contrario, se suprimió el apartado de "Villa y Corte" con el fin de, en un futuro más o menos cercano, darle una identidad propia.

> 3. ¿Cómo ves la nueva editorial "Que Punto Es"?, ¿tendrá la línea de estabilidad que se merece?, ¿crees que Aquelarre aún tiene "cuerda para rato":)?

Bueno, eso lo tiene que decir el aficionado, que es el que compra...

Mientras sea fiel, yo me comprometo a que haya aquelarre para rato...

> 4. Una gran sorpresa que me he llevado ha sido la noticia de que ibas a hacer un juego de rol sobre el "Capitán Alatriste". Siendo sincero, lo primero que pensé fueron dos cosas: la primera fue, "¿se va hacer la competencia él mismo"?, y la segunda "no me hace falta un nuevo juego de rol, para eso tengo Aquelarre en "Villa y Corte". Cuéntanos como surgió esa idea. ¿No hubiera sido mejor hacer un suplemento del "Capitán Alatriste", pero para Aquelarre?, ¿qué tal le ha sentado a la nueva editorial esa noticia?, porque supongo que, en cierta medida, hace la competencia a Aquelarre.

Devir consiguió los derechos para hacer el juego de rol del Capitán Alatriste y contactó conmigo para que lo redactara, precisamente en las horas más negras de Caja de Pandora. Evidentemente, era un dulce demasiado apetitoso para rechazarlo. Sin embargo, Devir no quiere coincidencias con Aquelarre, y ha dejado muy claro una serie de cosas que tengo totalmente prohibido tocar (entre ellas, referencias a temas mágicos, esotéricos o diabólicos). Por mi parte, tengo muy claro que Alatriste será una cosa y Aquelarre es otra, por lo que estoy acentuando aún más las diferencias. También, por honradez, he tenido que rechazar llevar adelante el proyecto de hacer un juego nuevo con el suplemento de "Villa y Corte", ya que, como tu bien dices, sería hacerme la competencia a mí mismo. De su redacción se encargará otro, que merece toda mi confianza.

La nueva editorial entiende que los freelance profesionales no trabajamos a sueldo fijo de ninguna editorial, así que simultanear varios trabajos entra dentro de "las reglas del trato". Yo mismo, en mi larga trayectoria con JOC, le "puse los cuernos" con M+D (suplemento "La Balada del Español") y con ediciones Zinco (colaboraciones para la revista Dragon)

> 5. ¿Dejarás algo de lado a Aquelarre ahora que estás con ese nuevo proyecto?, ¿cómo crees que lo verá el aficionado?

No, por supuesto. Seguiré con Aquelarre, hasta que el aficionado diga basta.

> 6. ¿Para cuando está pensado sacar ese nuevo juego?, ¿con qué editorial?, ¿se sabe algo del sistema de juego?

Supongo que te refieres a Alatraste... Ya te he dicho que lo va a sacar Devir, la distribuidora en España de Magic y de D&D. Sobre el sistema y la fecha de entrega, son secretos de sumario de los que no puedo hablar.

> 7. Se había comentado algo sobre una serie de novelas ambientadas en el juego, ¿qué se sabe de ellas?

De momento se va a sacar un libro de cuentos, en formato bolsillo, y si la cosa tiene una mínima aceptación empezaremos con novelas.

> 8. Vuelvo a ser pesado, pero... ¿qué se sabe sobre "Aztlán", el suplemento sobre el Nuevo Mundo?

Tiene que ser la segunda parte de la trilogía de Sarcoy. Ya está dentro de programación. (es decir, que tiene fecha de entrega y de publicación). es algo más que un simple proyecto.

> 9. Parece ser que vas a recopilar esos módulos ya aparecidos en la vieja "Líder" (seis en total) y vas a continuarlos en tres nuevos módulos. Eran módulos que también se podía jugar con "Almogavers", el juego de Enric Grau. ¿No crees que pasará lo mismo que con en el suplemento "Rincón" que fue, más o menos, una recopilación de módulos ya conocidos?, o ¿es que hay una nueva hornada de jugadores que desconocen esos módulos de la "Líder" y por tanto es interesante sacar ese suplemento?

Yo creo que hay aficionados nuevos que apreciarán los nueve módulos. Por otro lado, si lo sacamos a un precio competitivo no creo que a los veteranos les importe mucho tener la campaña completa, reunida en un único tomo.

> 10. La lista de rol sobre el juego, creado por Tanys, sigue creciendo en número. ¿Te sigue sorprendiendo este éxito?. Ya somos más de 350 personas apuntadas en ella.

No soy muy aficionado a las listas de correo ni a los chats, pero la lista de Aquelarre es algo especial. He hecho muy buenos amigos en ella, y he conocido buenos elementos que han demostrado ser mejores colaboradores.

> 11. Aparte de Aquelarre, Capitán Alatríste, ¿tienes pensado participar en otras líneas?

Bueno, acabo de entregar un módulo para EXO, y no descarto hacer colaboraciones puntuales en otros juegos y otras editoriales.

> 12. ¿Tienes conocimiento de cómo ha ido las sucesivas ediciones de Aquelarre en Iberoamérica?

Sé que tuvo en su día bastante éxito en Argentina, donde llegó a ser más conocido que en Runequest.

> 13. Los próximos suplementos van a ser "Danza Macabra", "Al-Andalus", "Medina Garnatha" y "Grimorio". ¿Será en ese orden su publicación?. ¿Tendrá algo nuevo "Danza Macabra"?, ¿volverá a acompañarse con una pantalla de juego?

Si, éste será el orden de publicación. Danza macabra, como ya he dicho antes, es simplemente una reedición de la campaña que publicó en su día JOC, así como de viejos módulos, aunque hay un módulo mio inédito al final. Y si, incluye unas pantallas.

> 14. "Al-Andalus", "Medina Garnatha" y "Grimorio", ¿serán suplementos tuyos o de alumnos aventajados:) como Pedro García?. ¿Nos puedes adelantar algo del contenido?.

Al Andalus es mío, y trata sobre el mundo musulmán, tanto a nivel mágico como legendario o histórico. Medina Garnatha es un suplemento de Anarwen (Soledad Gómez) en el que se describe la ciudad de Granada. Grimorio está hecho en colaboración con otro miembro de la lista (Hardeck) y es un listado de los viejos hechizos del manual junto con otros nuevos, divididos en magia blanca y negra.

> 15. En el suplemento "FVL", se ve una inscripción "Trilogía de Sarcoy Vol. I". ¿Qué significa?

Pues que habrá dos partes más... Y hasta aquí puedo leer :-)

AQUELARRE en Argentina

POR Zevashtyan

Y si, cruzando el charco también se juega con los demonios...

Esta es una sección que tenía claro desde el principio. Aquelarre en nuestros países hermanos. Espero que la encontréis tan interesante como yo

Cuando me comprometí con Kissinger en realizar ésta nota, un problema personal de esos de los grandes me estuvo a punto de dejar fuera de éste primer número. Pero era cuestión de ponerle ganas a la tarea que hasta el momento había dejado para más adelante, y fue entonces cuando surgió de bien adentro esos emotivos recuerdos de viejas partidas de rol en donde con amigos y recién conocidos pasábamos el tiempo entre aquelarres y aquelarres.

Algo había cambiado. Esta era mi oportunidad de dejar por escrito todos los recuerdos, opiniones, críticas (y si, alguna hay) y agradecimientos por el juego.

Aquelarre se merece esto y mucho más, así que he decidido retribuirle todo lo que me dio en su momento, acá van unas notas de cómo fue el inicio de ésta aventura.

Una breve reseña de mis comienzos en el rol. ¡Vaya tiempos aquellos...!

¿Recuerdan cómo fue que conocieron éste genial juego de rol? ¿Recuerdan sus primeras partidas con el mismo? ¿Recuerdan sus primeros personajes con todas sus vivencias y aventuras?

Pues si andan un poco duro de la cabeza como yo por éstos días, les doy un tiempito para que evoquen esos momentos mientras yo rememoro los míos, para renglones más abajo, contarles como fue mi experiencia con Aquelarre.

Yo me metí en éste mundillo del rol por cuenta propia y no influenciado o aconsejado por otros como la mayoría de los que conozco o conocerán ustedes; y Aquelarre fue el juego en el cual inicié mis “habilidades” como Director de juego, pero antes de enrollarme con el tema de mis partidas que será cuestión de otro artículo, déjenme que les cuente como fue entonces que llegué al rol, ya que ocurrió de una forma muy particular.

Allá por el inicio del año 97, me pasaba leyendo relatos fantásticos, y entre los cuales estaban las famosas novelitas de D&D. Resulta que al final de una de las mismas había un comentario de los juegos de rol y su entorno. Eso motivó mi curiosidad y así fue como en un par de días estaba examinando las comiquerías* para enterarme como era el tema ese del rol y del cual nada conocía... pero sí me llamaba mucho.

Amor a primera vista. Así es como tengo que poner en palabras lo que sentí cuando vi Aquelarre.

Es más, no pasaron ni veinte minutos que ya estaba caminando a casa con el libro bajo el brazo y un set de dados en el bolsillo.

Me pasé los días leyendo y tomando notas y viendo como un nuevo y fantástico mundo se abría ante mis ojos. Mis amigos del barrio fueron mis “conejiillos de india” y con las diferentes experiencias vividas pasamos a formar nuestro propio grupo de amigos roleros. No pasó mucho tiempo que al grupo se unieran otros dos amigos de la facultad que ya jugaban rol y con todos ellos fue cuando debuté como jugador con el archiconocido “El señor de los Anillos”. Entre todos nos auto bautizamos “*Fuerza Bizarra*” y así fue como nos hacíamos conocer en el ambiente que recién comenzábamos a respirar.

En menos de dos meses que compré el libro, ya estaba dirigiendo mi primer partida de rol de Aquelarre, que si mal no recuerdo fue "El pacto". A medida que transcurrían las partidas me iba llenando de dudas y preguntas de ciertas reglas. No contaba con conocidos que pudieran ayudarme y hasta recurrí al dueño del negocio donde compré el manual... pero tampoco sabía nada del juego.

Y fue entonces cuando probé suerte con Internet, y gracias a Dios di con la página de Ricard. Y nuevamente gracias a Dios me encontré con una persona magnífica y muy solidaria que me ayudó a despejar todas las dudas y jamás se cansó de contestarme mil y un preguntas. Por esto aquí le rindo un sencillo pero importante homenaje a esa persona: ¡ GRACIAS RICARD POR TODO !

Y esto fue muy resumidamente como entré en el mundillo del rol, y como Aquelarre le dio otro espectro vital a mi cotidiana, y hasta entonces, monótona vida.

... y de cómo Aquelarre se hizo famoso.

Lo que van a leer más abajo puede aplicarse sin más a todo el territorio argentino, salvo por el tema de los clubes de los cuales tengo casi nada de información.

Un factor que influye muy en contra de la difusión de los juegos de rol es la falta de clubes o asociaciones que difundan tal actividad. Hubo en su momento dos o tres clubes en mi ciudad, pero diferentes factores que no viene al caso comentar, hicieron que en muy poco tiempo desaparecieran. En los días que estuvieron en pie ayudaron bastante, no lo puedo negar, y los grupos caseros pasaron a expandirse o a incorporar e intercambiar integrantes.

Las jornadas de rol organizadas por las comiquerías fue el medio de mayor difusión de los juegos y fue allí donde hice de Aquelarre uno de los juegos más interesantes. Miren si habrá hecho furor que en las sucesivas jornadas ya había nuevos DJs de Aquelarre, los cuales habían pasado por algunas de mis tantas mesas.

Bueno, como para ir acabando decirles nomás que dentro de poco se van a celebrar en mi ciudad unas nuevas jornadas de rol y parece ser por la lista de juegos que Aquelarre sigue en franco ascenso. Y si, a riesgo de parecer inmodesto, hoy en día en mi ciudad por lo menos, Aquelarre se halla muy difundido y conocido, y ser el artífice de tal logro me llena de orgullo y alegría.

sebas77@bigfoot.com

* Nota del escritor: En España léase “tienda de rol”, ya que en Argentina NO hay tiendas de rol dedicadas al tema en sí, y todo lo relacionado al rol lo ubicamos en las comiquerías que tienen su sección dedicada al tema.

ENTREVISTA A IVAN CAÑIZARES (CAJA DE PANDORA)

Hola Iván, ¿por qué no te presentas a los aficionados?

Hola, soy Iván Cañizares. Un placer. Llevo el dpto. de Marketing en Crom entre otras cosas.

Bien, antes de hacerte cualquier pregunta, me gustaría que nos explicaras todo lo que ha pasado. Desde los últimos días de “Caja de Pandora” hasta la aparición de “Que Punto es”, llegando a nuestros días.

Nada, cerramos Caja de Pandora, y parte de los socios y trabajadores decidimos crear Proyectos Editoriales Crom. “Qué punto es” es una de nuestras líneas dedicadas a productos especializados.

Lo primero que salta a la vista en los nuevos suplementos es su alto precio. Alto comparado con anteriores ediciones. ¿Es la única forma de que la línea de Aquelarre sea rentable?, ¿estos son los precios con los cuales van a seguir los próximos suplementos?

Por partes, los precios son iguales a los que tenía *Joc Internacional* hace 10 años.

O sea que el aficionado se ha ahorrado la inflación. ¿Si es la única forma de que Aquelarre sea rentable?. No. Simplemente es la fórmula que creemos más acertada de relación calidad-precio. Si, seguramente los siguientes suplementos sigan en el mismo nivel de precio.

¿Alguna razón en particular para cambiar el formato?. En cuanto a los dibujantes también ha habido cambios. Siendo el más importante que Manolo Carot ya no está en la tema actual de ilustradores cogiendo el “relevo” Sergio Sánchez Vidal. ¿No os gustaba el estilo de los dibujos de la anterior editorial?.

Si, efectivamente ese es un cambio importante. El estilo de dibujos de la anterior etapa claro que nos gustaba. El problema fue que la calidad era muy irregular. No obstante que quede claro que nosotros seguimos contando con Manolo (MAN) como buque insignia. Aquelarre a Color, Pantallas Aquelarre, Líder etc...) simplemente hemos encontrado bastantes dibujantes que nos ofrecen un nivel muy bueno y estamos diversificando la producción para poder ir más sueltos. Por poner un ejemplo, el trabajo de Raúl Cáceres, que es muy bueno.

Pedro García ha vuelto a repetir, con “el Tribunal de la Santa Inquisición”, otras dos personas van a sacar nuevos suplementos para Aquelarre... ¿eso quiere decir que existe una cantera de calidad y que la línea tiene “cuerda para rato”?

Efectivamente, y además una garantía de continuidad para el mundillo, por que estos autores (deberíamos añadir también a los G4 y otros grupos de creación) cuando tengan un poco más de rodaje se convertirán en excelentes autores capaces de crear reglamentos básicos de calidad.

¿Qué pensáis con la decisión de Ricard de crear un juego de rol basado en las novelas del “Capitán Alatriste”?, ¿no creéis que os puede hacer la competencia?, ¿se verá muy afectado Aquelarre ante la aparición del juego de “Devir”?

Toda iniciativa a la creación de Jdr nacionales debe ser contemplada con entusiasmo. No, no creo que nos pueda hacer la competencia lo más mínimo. Son temáticas diferentes.

La cantera de la que hablamos antes puede llegar a ser importante ya que Ricard, al estar involucrado en la creación, no tendrá tanto tiempo para dedicarle a Aquelarre, ¿no?

Aquelarre, es parte de la vida de Ricard, y de la nuestra. Aunque Ricard no escriba todos los suplementos, seguiremos revisándolos, guiándolos y amparándolos para repercutir en la mayor calidad posible del juego.

En la última edición de Aquelarre, el suplemento de Villa y Corte fue suprimido. ¿Fue una decisión comercial?. Parece ser que ya está en marcha sacar VyC, ¿tiene alguna fecha en concreto?, ¿quién se está encargando de esa tarea?, ¿tendrá cosas nuevas o sólo será una reimpresión?

La decisión se tomo, no desde un punto de vista comercial, si no desde el punto de vista de la creación de un universo que nos hemos marcado. VyC o más concretamente la ambientación del Rinascita, se merecía un básico para ellos, y en eso estamos trabajando desde hace tiempo. Lamentablemente no puedo dar más detalles, pero os aseguro que será una auténtica bomba.

¿Potenciaréis los suplementos para jugar en el Siglo del Oro o seguiréis sacando un 90% de los suplementos para jugarlos en la Baja Edad Media?. ¿Por qué crees que se ha potenciado tan poco VyC?. Desde la etapa de Joc hasta ahora siempre la línea a arrastrado esa handicap, ¿tan poco éxito tiene jugar en el Madrid de los Austrias?

Con la llegada del nuevo básico, se procederá a la realización de un calendario de novedades importante para el juego. También tenemos el 10% de las de Aquelarre que son compatibles. Además un 10% o más de los nuevos suplementos servirán para Aquelarre. En cuanto a las demás preguntas, creo que el principal problema era que no había un básico. Esperamos arreglar eso lo antes posible.

El próximo suplemento va a ser “Danza Macabra” y como en la edición de Joc saldrá con unas pantallas. ¿Serán las mismas que salieron en el suplemento “Mitos y Leyendas”?

No, tienen unas pantallas muy chulis de Manolo (MAN)

Con “Danza Macabra” y con otro suplemento que es una recopilación de seis módulos que salieron en la vieja Líder (junto con otros tres nuevos) vais hacer algo parecido a lo que hizo Joc con “Rincón”. ¿Creéis que hay suficientes aficionados nuevos para comprar estos suplementos?, ¿ para los que somos algo veteranos que incentivo puede tener adquirirlos?

Hombre, pues si, si lo sacamos es que pensamos que puede ser atractivo. Para los veteranos, nueva maquetación, ilustraciones, colección, los módulos nuevos etc...

¿No crees que vais a sacar demasiados suplementos?, ¿no saturareis al aficionado?. No hay que olvidar que con ese precio habrá que seleccionar muy bien cual se quiere comprar.

Cada uno debe marcarse su propio ritmo de compra. Lo importante es que el aficionado pueda elegir. Siempre será mejor que lo pueda hacer entre 4 buenos que resignarse a uno y malo. En cuanto al precio estamos en línea con el resto del sector.

Un aspecto importante es el contacto con la afición. Con “Caja de Pandora” hubo problemas con este tema hasta que se “fichó” a Salvador Tintoré y con él los aficionados tuvimos un contacto de primera mano con la editorial. Ahora Salva ya

no está, ¿qué va hacer “Que Punto Es” sobre este aspecto tan fundamental como es el día a día con los aficionados?

Esa responsabilidad caerá ahora sobre Señor y Vasallo y las secciones que tenemos asignadas. (publicidad barata)

¿Nos puedes decir algo de esas novelas que parecen que se van a sacar?

Poca cosa, en principio todavía estamos barajando formatos. Pero habrá, eso seguro.

Por cierto, supongo que no hay ninguna posibilidad de recuperar a algunos de los ilustradores de la etapa de Joc, ¿no?

No lo tenemos previsto, de todas formas en breve lanzamos un cameo con Albert Monteys.

Si algún lector piensa en colaborar y, por ejemplo, tiene una buena campaña hecha, ¿qué es lo que tiene que hacer para ponerse en contacto con vosotros?

Enviarnos un e-mail a info@quepunto.net . Tenemos diferentes líneas que se ajustan a la calidad/experiencia del autor. Desde publicar un módulo pequeñito a la creación de un básico.

¿Nos puedes hablar del juego Super Héroes Inc.?, ¿sacareis una nueva edición o esperareis a vender todos los ejemplares de Caja de Pandora?

Si, en breve sacamos una edición revisada que incluye todos los encartados. Esperamos llegar así al canal de cómic que lamentablemente no confió en el producto en caja.

En cuanto al juego en sí yo diría que está pasando por un buen momento y como Aquelarre pronto se beneficiará de un calendario de novedades importante. La labor de los G4 y Mikel en este aspecto es muy importante.

¿Vais a volver a sacar la Líder?, ¿tendrá los mismos contenidos que en los últimos números?

Si, pero vendrá acompañada de Arena, una de las mejores revistas de cartas del mundo. Hemos adquirido la cabecera y sacaremos las dos revistas juntas.

Si eres jugador de rol me gustaría hacerte unas preguntas que hago a todos los entrevistados:

¿Cuál es el mejor juego de rol?

Nacionales - Aquelarre y Superhéroes

Internacionales – Rifts y Runequest

¿Qué argumento tenía el mejor módulo que hayas jugado?

Ninguno, me lo pase pipa con una doble partida buenos-malos para AD&D con los mapas del Undermountain

¿Qué personaje has jugado que más te ha gustado?

R2-d2 en Star Wars

¿Y qué PNJ?

Lo pasas pipa con Darth Vader

EL ABUELO CEBOLLETA

Otra editorial se ha encargado de Aquelarre. Y van tres. Aunque en realidad ahora son casi los mismos que en la anterior editorial. ¿Malo?. Creo que no. En esto, pero no en otras cosas, tenemos que copiar el punto de vista estadounidense. Allí, las mejores empresas buscan directivos entre las empresas que han quebrado. ¿Por qué?. Porque han pasado por eso y saben lo que tienen que hacer para que no vuelva a ocurrir. Por eso creo que es bueno que la mayoría de los empleados sigan en la nueva editorial.

Lo primero que salta a la vista es el elevado precio de los suplementos. Elevado si los comparamos con anteriores ediciones. Me costó algo pagar cerca de 33 euros para los dos suplementos sin conocerlos casi. Pero creo que es un mal menor. Aún lo podríamos comparar con otros juegos de rol que están el mercado y saldremos ganando. ¿Auto-convenciéndome?. Lo más seguro que sea así. En estos momentos es cuando pienso el tiempo que estuvimos sin novedades de Aquelarre y solo los aficionados lo manteníamos vivo en nuestro grupo y en las jornadas haciendo partidas para

enganchar a nuevas personas. Pero tampoco todo el mundo tiene el grado de fanatismo que tiene el que suscribe esto. Un pequeño secreto. A pesar de saber que “Rincón” era casi una estafa por su contenido, lo compré para que la línea siguiera viva. ¿Seguiré haciendo lo mismo ahora con la nueva política de la editorial?. Supongo que sí por dos puntos. El primero es que ya se acabó el “chollo” de vivir con los padres y ahora ya estoy trabajando y en casa propia (bueno, en una casa alquilada). Por tanto tengo un presupuesto mayor aunque no creáis que mucho más. Y en segundo lugar es que el rol ya me pilla algo lejos. Mi grupo se disolvió por azares de la vida y aunque tengo oportunidad de crear otro nuevo no lo hago por la falta acuciante de tiempo que tengo en estos momentos. Pero la afición por el rol no la quiero perder y me centre sólo en una línea. Y decidí que fuera la de Aquelarre. Así que no tengo que dividir mi dinero ni en otras líneas de rol ni, y sobretodo, en los wargames (aunque intento hacer mis partidas en solitario). Otra de mis aficiones y más cara que los juegos de rol. Y viendo los próximos suplementos

de Aquelarre mi bolsillo tiembla. No solo porque ese precio se mantendrá sino que van a salir bastantes suplementos. Aunque si tienen la calidad del que ha hecho Pedro García no podré quejarme.

¿Bueno o malo que salgan tantos suplementos? Definitivamente bueno. Por fin los aficionados podremos seleccionar lo que queremos y no comprar lo que nos imponen.

FE DE ERRATAS

En el suplemento “Danza Macabra”, los Pnjs de varios módulos salían repetidos. Aquí los tenéis para que podáis disfrutarlos en vuestras partidas.

EL PACTO

Doña Marina

FUE 10 AGI 10 HAB 15 RES 10

PER 15 COM 15 CUL 10

Altura: 1'65 Peso: 70 Kg

Apariencia: 18

RR: 50% IRR:50%

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 60%, Discreción 45%

Fernando, Barón de Incinillas

FUE 20 AGI 15 HAB 20 RES 20

PER 10 COM 10 CUL 5

Altura: 1'87 Peso: 98 Kg

Apariencia: 8

RR: 12% IRR:88%

Armas: Espadón,65%. Daño 1D10+1D6+2

Lanza Larga,40%. Daño 2D6+1D4

Armadura: Cota de malla(Prot. 5), casco

Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento mágico 15%, Escuchar 45%, Rastrear 60%

Soldados

FUE 15 AGI 10 HAB 15 RES 15

PER 10 COM 5 CUL 5

Altura: 1'65 Peso: 70 Kg

Apariencia: 10

RR: 50% IRR:50%

Armas: Espada 40%. Daño 1D8+1D4+1

Ballesta 35%. Daño 1D10+1D4

Lanza corta 40%. Daño 1D6+1D4+1

Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3), casco

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%

Taurus

FUE 27 AGI 20 HAB 15 RES 35

PER 10 COM 0 CUL 5

Altura: 1'57 Peso: 60 Kg

Apariencia: 9

RR: -25% IRR:125%

Armas: Hacha de combate 90%. Daño 1D10+2D6+1D4

Armadura: Carece

Competencias: Con. Mágico 75%, Psicología 60%, Tortura 80%, Volar 90%

Hechizos: Invocar sombras, Invocar a Agaliarepth, Lámpara de búsqueda, Aumentar conocimiento, Resistencia al frío, Maldición, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Invisibilidad, Sumisión, Aumentar fuerza, Protección mágica

Álvar Fernández

FUE 15 AGI 15 HAB 10 RES 20

PER 10 COM 15 CUL 15

Altura: 1'75 Peso: 71 Kg

Apariencia: 20

RR: 40% IRR:60%

Armas: Espada 40%. Daño 1D8+1

Lanza larga 65%. Daño 2D6+1D4

Escudo 40%

Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6), Yelmo

Competencias: Alquimia 35%, Astrología 40%, Cabalgar 60%, Seducción 75%

ENTRE LAS BRUMAS

Bandido Común

FUE 15 AGI 12 HAB 15 RES 15

PER 20 COM 13 CUL 10

Altura: 1'72 Peso: 65 Kg

Apariencia: 12

RR: 50% IRR:50%

Armas: Espada normal 45%. Daño 1D8+1D4+1

Maza pequeña 40%. Daño 1D8+1D4+2

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 35%, Esconderse 40%, Rastrear 50%

Ondina

FUE 30 AGI 32 HAB 28 RES 15

PER 7 COM 1 CUL 3

Altura: 1'62 Peso: 0 Kg

Apariencia: 23

RR: -325% IRR:325%

Armadura: Natural. Inmune a armas no mágicas. Es inmune a cualquier tipo de agresión dentro de su estanque o pozo del pueblo, salvo a algo sagrado

Poderes Especiales: Control y manipulación del agua

Tafall

FUE 10 AGI 10 HAB 10 RES 20

PER 10 COM 20 CUL 20

Altura: 1'72 Peso: 70 Kg

Apariencia: 12

RR: -25% IRR:125%

Armas: Palo 35%. Daño 1D4+1

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 85%, Astrología 90%, Con. Mágico 90%, Elocuencia 65%, Esquivar 35%

Hechizos: Invocar a Silcharde, Invocar a Ondinas, Control sobre Ondinas, Invulnerabilidad, Lámpara de búsqueda, Filtro amoroso, Sumisión, Invisibilidad, Conmoción

Habitante de Dissort

FUE 15 AGI 12 HAB 18 RES 15

PER 15 COM 10 CUL 10

Altura: 1'65 Peso: 60 Kg

Apariencia: 13

RR: 0% IRR:100%

Armas: Palo 35%. Daño 2D4+1

Espada 35%. Daño 1D8+1D4+1

Cuchillo 50%. Daño 1D6+!d4+1

Hacha 40%. Daño 1D8+1D4+2

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 35%, Esquivar 40%, Otear 35%

NOTA: Hay casi 150 hombres y mujeres en Dissort. Lucharán fanáticamente hasta la muerte. No se desmayarán por consecuencia de sus heridas a no ser que sus puntos de RES lleguen a 0 o inferior. Jamás se rendirán

UNA NOCHE EN LA POSADA DE ALVAR EL HONESTO

Alvar

FUE 20 AGI 10 HAB 15 RES 20

PER 10 COM 20 CUL 5

Altura: 1'80 Peso: 98 Kg

Apariencia: 12

RR: 50% IRR:50%

Armas: Garrote 60%. Daño 1D6+1D4

Armadura: Carece

Competencias: Psicología 45%, Rastrear 75%

Bernarda

FUE 15 AGI 10 HAB 15 RES 20

PER 15 COM 5 CUL 10

Altura: 1'75 Peso: 110 Kg

Apariencia: 8

RR: 50% IRR:50%

Armas: Cuchillo de cocina 30%. Daño 1D6+1D4

Armadura: Carece

Competencias: Cocinar 75%

Blanca

FUE 10 AGI 20 HAB 15 RES 15

PER 15 COM 20 CUL 5

Altura: 1'73 Peso: 65 Kg

Apariencia: 20

RR: 50% IRR:50%

Armas: Pelea 65%. Daño 1D3

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%, Esquivar 70%

Roque

FUE 10 AGI 15 HAB 20 RES 15

PER 20 COM 10 CUL 10

Altura: 1'68 Peso: 65 Kg

Apariencia: 13

RR: 50% IRR:50%

Armas: Cuchillo 35%. Daño 1D6

Armadura: Carece

Competencias: Conocimiento de animales 40%

LEY Y ORDEN

Módulo de introducción para la Campaña “La Mano de 4 Dedos”

0. Introducción.

Este es el módulo de introducción de la Campaña “La Mano de 4 Dedos”. Aquí los PJs empiezan como policías de la época en la ciudad de Barcelona. Así ven el escenario donde se va a desarrollar sus futuras pesquisas. Para un grupo de 4/5 personajes duchos con la espada, pero también debería haber alguno con habilidades de Elocuencia. Y algo de magia no les vendría mal. Durante la aventura insto al Director de Juego para que adapte este escenario a sus jugadores. Sólo él sabe como están los personajes y si están preparados para salir adelante. Se que a lo mejor es algo obvio, pero no tengas miedo de cambiar todo lo que te parezca.

Tienen que encargarse de la seguridad de un testigo con un testimonio de crucial de importancia. Les asignarán una masía a las afueras de la ciudad. Tendrán poco tiempo para prepararse y el ataque será de noche. Se introduce un “malo” con el cual se van a ver en sus siguientes aventuras.

Para cualquier tipo de comentario: kissinger@latinmail.com

1. La historia principal

Salvador Estiu lo vio todo. Su vida cambió drásticamente. Fue en la noche del 20 de Julio de 1354. Cerraba su tienda de artesanía de la cual se sentía muy orgulloso. Hacía dos días que había cumplido 43 años y la vida le iba bien. Tenía una mujer hermosa y una niña, de 10 años, que era todo su Mundo. Pero todo ha cambiado. Cuando iba a subir al piso de arriba de su tienda que también era su casa, oyó unos gritos de ayuda. Normalmente no hubiera hecho nada. Casi todas las noches, en la ciudad se oían muchos de esos gritos. Pero aquella fue especial. Quien pedía auxilio era la voz de una niña de poca edad. Eso le llegó al alma e inmediatamente pensó en su hija. Así que cogió el martillo que tenía en su taller, una lámpara y salió fuera dispuesta a ayudar a esa niña. Abrió la puerta. El silencio se había adueñado de la noche. Salvador supuso que los gritos habían venido del callejón que tenía a su izquierda. Se acercó y lo que vio le puso los pelos de punta. Un hombre calvo estaba encima de la niña. Tenía los

pantalones bajados y estaba violando a una niña morena de unos 6 años. Sus ropajes indicaban que era alguien de mucho dinero a pesar que los insultos que le decía a la niña eran de alguien de la calle. No estaba solo. Tenía a dos compañeros a su lado y que reían viendo la escena. Parecía incluso que tenían esperanzas de ser el siguiente. Salvador se acercó por detrás de uno de ellos. No era valiente pero la escena le había impactado como nada lo había hecho antes. Cogió el martillo y, con un movimiento rápido, lo subió encima de su cabeza para, inmediatamente, bajarlo contra la cabeza del individuo que tenía más cerca. Cayó fulminado sin saber lo que le había pasado. Ni siquiera le dio tiempo de decir nada. Su compañero se vio salpicado por la sangre que había emanado del tremendo golpe. El hombre calvo paró en seco sus movimientos y se levantó. Salvador, aprovechándose del factor sorpresa, volvió a levantar el martillo y, con una rapidez que él nunca hubiera sospechado, descargó otro golpe mortal al hombre que tenía a su derecha. No tuvo tiempo de pensar en lo que hacía. Lo único que quería era salvar a la niña. Esta vez le dio en la cara. Cayó fulminado con la misma cara de sorpresa que su compañero. El restante hombre que quedaba se subió los pantalones de forma rápida y se quedó mirando a Salvador. Éste le miró con un odio indescriptible. Estaba caliente y quería vengar a la niña vengarla. Vio el odio en sus ojos y temió por su vida. Se dio la vuelta y salió corriendo. Salvador empezó a perseguirle, pero los llantos de la niña le hicieron volver a la realidad. Empezó a sollozar y se estaba intentando tapar con sus ropas destrozadas. Pero no lo conseguía. Salvador se paró en seco y olvidó al hombre que perseguía. Se acercó a la niña y cuando iba a coger sus ropas para tajarla, la niña se acurrucó más. Le empezó a decir palabras suaves y al final consiguió que la niña aceptara su capa, que había cogido antes de salir. Poco a poco se ganó la confianza de ella y se la llevó a casa. El espectáculo era lamentable: le habían arrancado toda la ropa, tenía la boca llena de sangre y le habían saltado un diente al golpearla con un objeto contundente, que supuso Salvador que era un bastón, en su bajo vientre lo tenía lleno de sangre y apretaba las piernas con fuerza. Ni siquiera las dejó de apretar cuando María, la mujer de Salvador, la empezó a limpiar. Pasaron los días y la niña se iba recuperando; mientras, Salvador intentaba saber algo de ella preguntando en el barrio. Nadie sabía nada de ella, pero sus preguntas no cayeron en saco roto, El hombre calvo se enteró de las pesquisas de Salvador.

¿Quién es ese hombre?. Su nombre es Julio Pastor, es la mano derecha del Conde de Vinadorza. Dicho Conde es un hombre respetado. Tiene una reputación intachable y es famoso por sus orfanatos en defensa de los pobres de la ciudad. Toda la ciudad le

respeto. Pero tiene un lado oscuro. La venta de esclavos. Su mejor cliente es un mercader llamado Abdul, del Reino de Granada. Este mercader tiene una afición desmedida por las niñas. Y si son blancas mucho mejor. Y cada vez su apetito es mayor. Mantiene dos harenes. Uno el normal, y otro de solo niñas que al llegar a la edad adulta hace desaparecer sin ningún atisbo de piedad, adulta, para él, es cuando tienen 13 años. Y el Conde, sabiendo que paga muy bien, se está dedicando a raptar niñas indefensas. Que no tengan familia o que ésta sea muy pobre y que no tengan casi ningún recurso sino a vender su hija. Pero no sólo se dedica a esto. También trafica con esclavos con mercaderes del centro de África, es un negocio muy lucrativo. Tanto que si ya quisiera se podría retirar con una gran fortuna. Pero el hombre es avaricioso. Julio Pastor es su lugarteniente. Está al tanto de todos los tejemenes del Señor. Él se encarga de visitar regularmente los orfanatos de su señor para encontrar niñas con la descripción adecuada. Se informa y si ve que puede hacerla desaparecer sin ningún ruido actúa. Pero una noche se excedió. La niña se le escapó de lugar de donde estaba encerrada y Julio, al capturarla de nuevo en medio de la calle quiso castigarla violándola. Sabiendo que en ese estado no serviría para los planes del Señor. Pero no le importaba. Quería castigarla, en eso apareció Salvador. Y no sólo eso, sino que empezó a hacer preguntas que Julio no consideraba adecuadas. Además, tenía una cuenta pendiente con él.

2. El organigrama de la sociedad del Conde

El Conde es el jefe máximo de la organización y el principal cerebro. Julio es su lugarteniente y aparte del músculo también tiene una inteligencia que le gusta al Conde. Poco a poco se le hace imprescindible sus servicios. Todos los que trabajan piensan que el jefe es Julio. Nadie conoce, excepto Julio, las actividades del baron. Existen tres orfanatos subvencionados por él. En ellos están los pobres que los servicios policiales encuentran por las calles y también aquellos que los hombres de Julio encuentran para sus planes. Hasta hace unos meses buscaban a hombres sanos y fuertes, a mujeres en edad de procrear y a niños. Todos ellos los vendían a un mercader, que una vez cada dos meses, llegaba con su caravana a las orillas de Argel. Allí recogía a esos esclavos blancos y lo pagaba con oro procedente del interior de África. Los hombres fuertes los necesitaba para los trabajos más duros en las minas, las mujeres para su harén particular y los niños para convertirlos en sus soldados personales. Pero en uno de estos encuentros le habló de la extraña petición del mercader de Granda y así empezaron los tratos con el mismo para conseguir niños muy jóvenes. Y así, las desapariciones de

niñas en Barcelona empezaron de manera escalonada. Hasta ahora han desaparecido 15 niñas en 2 meses. Una cifra muy alta. Más de la mitad de ellas han desaparecido en los orfanatos. Normalmente decían que habían muerto y en menor medida que habían salido de su propio pie y no sabían donde estaban. En dos ocasiones las compraron a familiares que estaban de paso y que eran muy pobres. Julio les garantizaba que cuidaría de sus hijas. Y los padres, confiando en él y viendo, con avaricia el dinero que les daba, aceptaban de buen grado. Esta última niña la habían cogido de uno de los tres orfanatos y se la habían llevado a una casa que tenía la organización que estaba preparado para contener los esclavos que iban a vender. Logró escaparse y Julio montó en cólera. ¡Si hablaba podría ponerle en un grave problema!. Pero logró cogerla en el último instante. El resto de la historia se conoce. El Conde se enfadó con el al enterarse de lo que había pasado, pero él le restó importancia diciendo que la niña estaba muerta. Así tendría algo de tiempo para encontrarla, y matarla a ella y al hombre que la salvó. Las pesquisas de Salvador para saber algo más de la niña puso sobre la pista a Julio. La venganza estaba cerca y además, podría enmendar el error. Dos pájaros de un solo tiro.

Una noche, Julio y seis de sus hombres asaltaron la casa de Salvador. Quiso la suerte que niña y él se habían ido a casa unos amigos de Salvador para pasar la noche. Cuando al día siguiente regresaron el espectáculo fue macabro. Habían violado a su mujer y a su hija y luego, han desangrado a su hija –convirtiéndose en una especie de momia antigua- y a su mujer le habían rajado completamente encima de la mesa del comedor. Además, les habían rasgado el estomago y sus intestinos estaban fuera. Colgando. Salvador se puso lívido. Su Mundo había desaparecido. Por suerte, la niña se había quedado fuera y no vio nada. Salió fuera de su casa y empezó a llorar desconsoladamente. Sus vecinos se acercaron e intentaron saber que le ocurrió. Les explico un poco de lo que había pasado y algunos entraron. Salieron enseguida con la cara blanca.

3. Los PJs entran en escena.

El superior de los personajes les manda llamar a su despacho para encargarles una misión. Les explicará que se ha cometido una masacre en la ciudad y que tienen que investigarlo. Les pedirá mucho tacto ya que ha sido un asesinato muy brutal. Hacía mucho tiempo que no había ocurrido nada de esto. Explicará, ante las preguntas de los personajes que:

- a) Las paredes de la casa está llena de signos demoníacos. Hecha con la sangre de las víctimas. Son inscripciones en latín que hablan de la llegada de Satán.
- b) Se han encontrado elementos que indica el origen demoníaco del asalto. Se han encontrado, en la mesa del comedor, a la mujer abierta en canal, a dos candelabros de oro pequeños, a un cirio negro al cual le queda poca vela y a un Cáliz lleno de sangre medio seca. Con una tirada de Con. Mágico podrán saber que esos son, más menos, los componentes para hacer una Misa Negra. La cual tiene el objetivo de hacer una petición a Lucifer. Pero otra tirada le podrá indicar más cosas. Algunas de ellas se pueden dar cuenta ahora y otras en el lugar del crimen. Los componentes necesarios son: un sacerdote apóstata, una mujer hermosa, dos candelabros de oro pequeños, un cirio negro hecho de grasa de ahorcado, un Cáliz consagrado, un niño nonato, sangre de niño bautizado menor de un año de edad. Una tirada de Con. Animal les indicará que la vela del cirio está hecha de grasa de animal. Una tirada de Otear junto con una de memoria con un plus del 50% en caso de estar en la casa de Salvador, les dirá que el Cáliz l han cogido de su taller ya que tiene otro igual en la trastienda. Del niño nonato no encontrarán rastro y la sangre, se supone que es la de su hija pero ésta tiene 7 años de edad... Es decir, los asaltantes intentaron despistar a los investigadores para que no se den cuenta de sus verdaderas intenciones. En lo que no se han equivocado los asaltantes ha sido en lo de la mujer hermosa porque si que lo era y en los candelabros de oro.
- c) Los sucesos ocurrieron en la noche del 23 al 24 de Julio. Era una noche sin Luna ya que habían nubes en el cielo.
- d) Pueden ir a ver al médico que ha visto los cadáveres. Aunque tendrán que darse prisa porque el enterramiento será dentro de poco. El médico les indicará que han violado a las dos mujeres, que han desangrado a la niña con un corte en la yugular y que a la mujer la ataron en la mesa y que le hicieron un corte en Y en el tórax. Las mujeres estaban vivas mientras las violaron (lo sabe por el color de la sangre que ha encontrado en sus partes íntimas).
- e) Parece ser que un vecino ha visto algo. Tienen que verle e interrogarle para descubrir más cosas.
- f) También pueden interrogar a los Jurats que estaban de patrulla ese día y no se enteraron de nada. Por cierto, todos han sido expedientados y ahora están sin trabajo a expensas de la investigación. Por cierto, uno de ellos se dedica a robar en aquellos

talleres que tiene que vigilar y se pondrá nervioso cuando los Pjs vayan a interrogarle. *VER ANEXO DE LOS JURATS*

- g) Pueden visitar al Obispo Xavier de Carles. Es un especialista de cultos satánicos. Siempre lleva guardaespaldas ya que ha recibido muchas amenazas de muerte. Lo podrán encontrar en un pequeño despacho en la sede de la Inquisición. Si van a verle y no se han dado cuenta de las pista b), el Obispo podría ayudarles. Es un anciano que ha bregado con muchos satanistas. Muchos falsos y algunos verdaderos. Incluso podría darles algunos nombres de posibles adoradores de Satán que. Uno de ellos se encuentra en las mazmorras del Castillo. Está medio loco y no dirá más que tonterías aunque si le comentan un poco la escena del asesinato, mirará fijamente al PJ que haya dicho eso y con una voz que no es la suya dirá: “Yo no cometo tonterías, mortales. No me molestéis más”. Luego volverá a ser el mismo y no podrán sacarle nada más.
- h) Que tienen que actuar muy deprisa para que no cunda más pánico en la ciudad. Su Majestad el Rey está muy interesado en el asunto así que quiere resultados rápidamente.

4. En la escena del crimen.

La casa está situada en el Barri Gremial. En él viven, trabajan y venden sus productos los artesanos de la ciudad. Está en la zona de la *Fustería*, que es la calle donde se encuentran los artesanos relacionados con el trabajo de la madera. En este caso, Salvador le gustaba hacer estatuas de madera aunque tenía que dedicarse a hacer muebles ya que así ganaba lo suficiente para vivir. Se puede decir que lo de las estatuas era un hobby ya que no le era muy rentable.

Su casa es de dos pisos. Como la mayoría de los artesanos, la planta de abajo es su taller y a la vez tienda para exponer sus productos. La planta de arriba es su casa. Compuesta por comedor, cocina/despensa y habitación de matrimonio. Todos los muebles los ha hecho Salvador. A la entrada hay un Jurat que cuida de la casa para que no roben nada. Al ver los personajes les impedirá la entrada a menos que les de un papel que indique que también son Jurat. Estos papeles los tienen todos para identificarse. O una tirada de Suerte para que les reconozca. Si le preguntan les dirá que está todo tranquilo y que no ha entrada nadie, excepto los Jurat que llegaron a la escena del crimen en primer lugar. Una tirada de Psicología difícil indicará que algo le preocupa. Si la sacan y le preguntan les dirá que, serán imaginaciones tuyas, pero que un mendigo ha estado toda la mañana

en una esquina de la calle. No pasaría nada sino fuera porque no paraba de mirar la casa y no pedía nada de dinero a los transeúntes. Al ir a investigar, el mendigo desapareció rápidamente. No le dio la mayor importancia. La descripción que hará no les dirá nada fuera de lo normal.

El supuesto mendigo no es sino un hombre de Julio, el cual lo puso ahí para que observara la casa y que al ver a Salvador le avisara de forma inmediata. La sagacidad del Jurat hizo que la vigilancia se interrumpiera de forma brusca.

A pesar que han retirado los cadáveres, el espectáculo aún es dantesco. En la habitación del matrimonio ven que la cama está llena de sangre igual que en una esquina. Aquí fueron violadas. En la cocina se ven muchos trastos por el suelo. Aquí, la mujer de Salva intentó defenderse sin mucho éxito. En el comedor, la mesa está situada en el centro de la estancia. Está llena de sangre. Encima de la misma está un candelabro y un cirio con la vela de color negro. En el suelo está el otro candelabro de oro y el Cáliz. *VER PUNTO 3B*. En Las paredes hay unas frases en latín: Satán está a punto de llegar, Jesús va a morir y Lucifer vivo come y esta niños. Está última frase está mal escrita. Con una tirada de Lee/Escribir Latín se podrá leer de forma correcta: Lucifer está vivo y come niños. Con las prisas al escribirlas, se equivocaron. Esto podría indicar a los PJs que los que escribieron esto no estaban muy duchos en latín. Y se supone que para hacer el hechizo hace falta un sacerdote apóstata. Y los sacerdotes saben leer y escribir muy bien el latín... Poco más pueden sacar en claro de la casa. En la planta baja esta el taller. Aquí, aparte de poder ver que hay una copa de Cáliz igual que la está arriba, podrán ver que, con una tirada de Otear difícil, hay un hueco en la pared donde está una pequeña caja fuerte. Está abierta y no hay nada en su interior. Normalmente los satánicos no roban, solo buscan la adoración a Satán. Además, no es normal hacerlo en medio de una casa en Barcelona. Todo esto tiene que hacer pensar a los personajes y sacar la conclusión que aquí hay algo más que lo que en un principio se ve.

5. Intervención Real

En un momento dado, a discreción del DJ, un hombre saldrá al encuentro de los PJs. De mediana edad, con barba, tiene un andar que puede indicar pasotismo pero una mirada a

sus ojos quita de ese error al observador. Sus ojos demuestran una inteligencia que, por desgracia, solo utiliza para su propio beneficio. Este hombre se llama Joan de Miquel. Es uno de los secretarios de su Majestad el Rey. Su Majestad ha sido informado del horrible asesinato y ha quedado conmocionado. A pedido a uno de sus secretarios que se informe de cómo van las investigaciones y que le mantenga informado en todo momento. Todo sería normal sino fuera que Joan de Miquel quiere aprovechar estas oportunidades en su propio beneficio. Quiere aprovecharse de los PJs para subir puntos frente a su Majestad. El primer contacto será amable. Pero una tirada de Psicología Difícil (está acostumbrado a mentir y ocultar sus sentimientos) les indicará que no dice la verdad en que solo está para informar al Rey. En caso de fallar la tirada en más de 50%, los PJs tendrán la sensación de que pueden contar con su ayuda. A partir de aquí, Joan empieza una investigación paralela. Pero sin resultados. Esto hará que guarde un rencor hacia los personajes. Si en algún momento recurren a él, que el DJ lo utilice como le convenga. Es un comodín en esta historia. Este personaje se introduce aquí pero volverán a verlo en otros módulos.

6. Sigue la investigación

¿Dónde están Salvador y María? Pues se han escondido en la casa de un amigo. Es la misma casa donde pasaron la noche aciaga. Siguen escondidos aquí. Si preguntan en la posada o algún vecino, les podrían decir quienes eran sus amigos. Concretamente son tres. Tendrán que elegir una casa al mismo tiempo que los hombres de Julio hacen lo mismo. Si tienen suerte coincidirán. También puede ocurrir que los PJs dividan el grupo para ir a las tres casas a la vez. Con una tirada de Suerte, descubrirán que no son los primeros en preguntar por lo mismo....

¿Cómo pueden elegir la casa correcta? La de Jordi les dirán que vive en una casa muy pequeña y humilde en el puerto de Barcelona. Demasiado pequeña para que pueda esconderse Salvador. Está muy expuesta a las miradas indiscretas. La de Mané está a las afueras de la ciudad. En un pueblo llamado Horta. Muy arriesgado para Salvador llegar hasta allí. Su viaje, al estar acompañado de una niña pequeña que casi no habla, podría levantar sorpresas.

- 1) Mané. Es carpintero. Si van a verlo lo encontrarán muy afligido por su amigo y bastante preocupado. Hace dos días que no lo ve. La última vez fue en la posada del barrio. Es amigo suyo desde que eran críos.

2) Sergi. Esta es la casa dónde se esconden. Él es Notario. Vive en la parte alta de la ciudad. Es desde hace muchos años amigo de Salvador ya que muchos de los muebles se lo ha hecho él y, al verse tanto por motivos comerciales han derivado en una buena amistad. Si los PJs eligen ir en primer lugar aquí podrán ver lo que a continuación viene. La casa está un poco apartada del resto. Tiene un jardín bastante grande. Está muy cuidado ya que es una de las aficiones de Sergi. La puerta de hierro está abierta y a unos metros a la derecha verán a un hombre joven, un criado, en el suelo en medio de un charco de sangre. Si echan a correr oirán ruido de lucha. Nada más entrar en la casa un criado está luchando contra dos hombres y lleva las de perder. Si no actúan rápido lo matarán. En total en la casa hay 7 asesinos. Quedan 2 criados, Sergi, Salvador y la niña. En la planta de arriba, en un salón grande verán la siguiente escena: Sergi y Salvador defendiéndose con unas sillas frente a 4 hombres. María está detrás de ellos, escondida debajo de la mesa. A su izquierda está el criado que queda, luchando a la espada con otro hombre. Tendrán que actuar deprisa. Al criado le quedan pocas fuerzas y a Salvador y su amigo lo de luchar con las espadas no es su fuerte.

En caso de que no elijan esta casa en primer lugar. Al llegar verán una auténtica masacre. Los tres criados están muertos. También Sergi. A Salvador lo encontrarán en la planta de arriba. Está llorando y tiene a María en sus brazos. Muerta. No dirá nada coherente. Sólo que le persiguieron y pudo esconderse en la casa hasta que se fueron los intrusos.

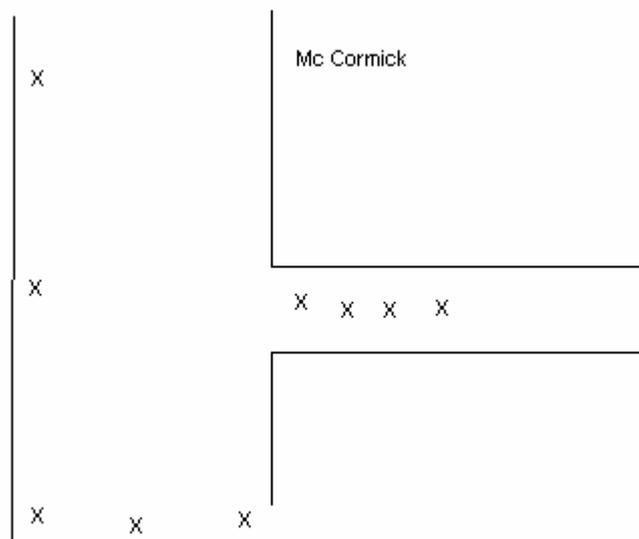
3) Jordi. Tiene una humilde casa en el puerto. Conoce a Salvador porque hace muchos años, le ayudó en un caso de robo en el cual se vio involucrado injustamente. Salvador testificó a su favor y desde entonces son buenos amigos.

7. Salvador y ¿María?

Cuando se recupere, Salvador les contará todo lo que sabe. Desde el principio y contestará todas las preguntas que le hagan. De todas formas lo hará de forma automática. Como si fuera un robot. Las circunstancias le han sobrepasado. Los PJs, se supone, pondrán patas arriba la ciudad en busca del hombre que le han descrito. Y naturalmente le llegará a los oídos del Conde la torpeza de su lugarteniente. El Conde de Vinadorza monta en cólera y ordena a Julio que acaba con el problema de una vez. Julio le promete que lo hará y esta vez no fallará. Se encargará él de forma muy personal.

Julio movilizará a sus hombres para que encuentren a Salvador (y a María si aún sigue viva). Así, pronto sabrá que van a trasladarlo delante de un Juez que se ha interesado por el caso. Es el momento decidido para eliminarlo.

Los PJs serán los encargados de llevar a Salvador al juzgado. Aparte irán con ellos tres Jurats. Lo llevarán en un carromato tapado llevado por un caballo. El carromato se distribuye de la siguiente forma. Delante van el conductor y un pasajero. Dentro pueden ir 4 personas cómodamente. Preguntara los jugadores como están situados sus personajes. Como todos sabemos, cuando hacemos esta pregunta, rápidamente se ponen en tensión esperando un suceso. Lo habrá pero les vamos hacer esperar. El primero es para despistar. Consiste en un carro atravesado en medio de la calzada. No hay callejones donde puedan meterse con el carro. Para la acción y preguntar a los jugadores. Estos se pondrán nerviosos y creerán que es el momento. No. Es un simple accidente. Una rueda estropeada que si los PJs les ayudan, una pareja de comerciantes se lo agradecerán con un par de monedas. El siguiente suceso es el de verdad.



La emboscada la hacen 10 hombres. Julio se queda en una azotea observando los sucesos. No quiere intervenir porque hay muchos testigos y no quieren que le vean. De

todas formas querido Pj, si quieres que intervenga utilízalo. No tengas miedo. Pero eso sí, guárdate que no lo maten que lo necesitas para el último acto de la aventura;)

La excusa es una pelea iniciada por hombres pagados por Julio. Será una pelea de unas 20 personas y cuando los PJs vayan a investigar ocurrirán varias cosas. La primera es que cesará la pelea de forma inmediata. Seguidamente pondrán un pequeño carromato al Norte y al Sur de la calle para que no puedan escapar y por último Mc Cormick. De un ballestazo matará a uno de los Jurats. Es la señal para el resto de los hombres. Gritando se abalanzarán sobre ellos. Si son rápidos dos podrían impedir que los 4 del callejón entraran en la calle. Mc Cormick está apostado en un segundo piso y no parará de disparar la ballesta hasta que sea herido o cuando alguien rompa la puerta de la casa donde está situado. En ese momento saldrá corriendo por la puerta de atrás mientras el esbirro que tiene escondido en la puerta principal distrae al Pj.

Mc Cormick

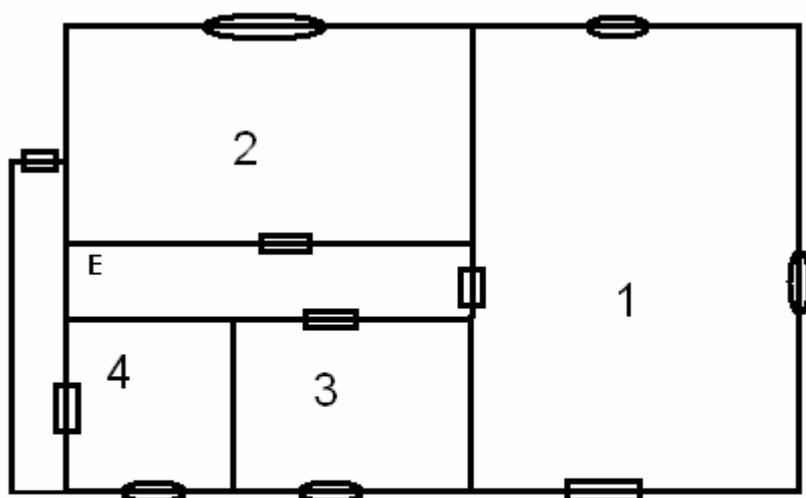
Mercenario inglés. Tiene 40 años. Es pelirrojo y muy guapo. De media estatura y con una barba bien afeitada. Es un consumado especialista con la ballesta. La elección del arma es comprensible porque es un consumado cobarde en combate. Por eso si es herido en algún momento dejará en la estacada a sus compañeros. Ya más tarde, si sobreviven, intentará inventarse una excusa con su mal acento castellano y su gran carisma. Su ballesta es de una gran calidad. Fue hecha expresamente para él. Como pago mató a su creador.... La distancia corta de su ballesta es de 4 a 40 metros. El daño básico es de 1D12 (que sumando 1D6 por tener habilidad 20 hace que un pivote haga mucho daño). Por cierto, por si no lo había dicho, lleva activado un Talismán de Invulnerabilidad que da 5 puntos de protección. Que sumado a la cota de mallas (3) y al casco (2) que lleva hace que darle sea muy difícil.

Naturalmente cada Dj tiene que ver el nivel que tiene su grupo y actuar en consecuencia. A lo mejor Mc Cormick puede hacer muchos estragos. Tú decides querido Director de Juego.

8. La Masía

Al final llevarán a Salvador ante el Juez. Éste, ante lo ocurrido les ordenara esconder al testigo hasta nuevo aviso. Ni siquiera querrá saber donde van a esconderlo. Cuando lo necesite como testigo mandará una notación al Jefe de los Jurats para que lo traigan a su presencia.

La Masía está a las afueras de Barcelona. Fuera de los caminos principales. La alquilan a una pareja de pageses que viven en ella. No la tienen muy cuidado ni tampoco el campo del alrededor. Sus hijos murieron todos en la guerra y ellos sólo están esperando el día en que el Redentor les lleve junto a ellos.

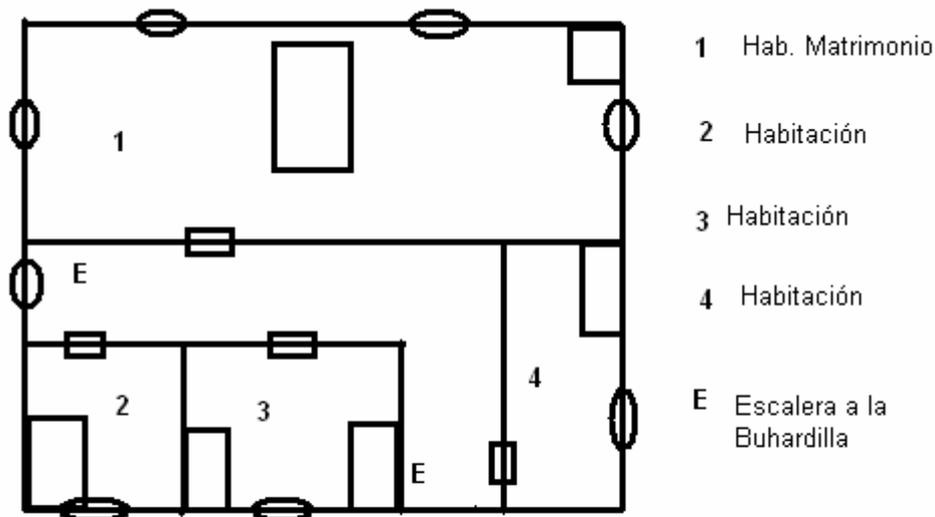


	Puerta	1	Antiguo Corral	3	Cocina	E	Escalera
	Ventana	2	Comedor	4	Utensilios de Labranza		

Distribución de la planta baja:

1. Se utilizaba como corral. Aquí se guarecían los animales, que no fuesen caballos ni mulas que para eso tenían las cuadras, buscando calor y comida. Hoy en día sólo queda suciedad. Incluso las ratas están haciendo su Agosto aquí. Lo más extraño es que esté aquí la puerta de entrada. ¿En que pensaría el que la hizo?. Es una puerta doble ya que así los animales tenían fácil la entrada.
2. Es el comedor. Es bastante sencilla esta habitación. Hay una gran mesa rectangular y una gran ventana. En sus mejores momentos se llenaba de personas.

3. La cocina está muy bien cuidada. Aquí es donde pasan la mayor parte del tiempo la pareja de pageses. Una chimenea, dos armarios, una mesa pequeña, sillas e incluso un cuadro forma el mobiliario de la cocina.
4. Aquí guardaban los utensilios de labranza. Se entra por las cuadras. Ahora es una habitación completamente vacía. La ventana que hay es muy pequeña. Lo suficiente para que entre un poco de luz. Sólo existe polvo. La puerta da a las cuadras. Igualmente vacía, sólo quedan viejos utensilios oxidados.



Distribución de la planta alta:

1. Esta es la habitación donde duermen la pareja de pageses. Tienen una cama grande, a su derecha está la chimenea que en invierno siempre tienen encendida. La estancia se completa con una pequeña mesa que sirve para todo y dos armarios roperos. Desde a leer hasta poner el cazo para lavarse por la mañana. Hay 4 ventanas que hace que por las mañanas haya muchísima luz.
2. Una habitación sencilla. La ventana está medio rota y por eso esta habitación siempre está gélida en invierno.

3. En esta habitación dormían dos de sus hijos más queridos. Está en perfecto estado y muy limpia. Eso es debido a que la madre aún piensa que algún día volverán sus hijos y quiere que lo encuentren tal como estaba cuando se fueron.
4. Esta habitación está llena de juguetes de madera. La razón es que era de su nieto que murió a los dos años presa de unas fiebres.

E Escalera hacia la buhardilla. Ésta es muy pequeña y está completamente vacía. No existen ventanas.

En la casa viven la pareja de pageses. Conocen al superior de los PJs y éste pensó en ellos para que las alquilara la casa. No han querido dejar su casa a pesar del peligro que podrían tener. Pero se niegan abandonar a la casa. Dicen que serían malos anfitriones. Así tenemos a los personajes, a Salvador y a los dos ancianos. El ataque será por la noche así que van a tener tiempo de prepararse.

A continuación un horario sobre el ataque:

- 23:30 Se reúnen todos los atacantes a 1Km para decidir como atacar.
- 00:15 Comienza el asalto. Se dividen en 2 grupos de 4 hombres cada uno. En uno de ellos esta liderado por Julio. El Monje se lanza los siguientes hechizos: Ungüento de Bruja, Invulnerabilidad e Invisibilidad. Se tele transportará y para eso lanzará una especie de polvo grasiento sobre su cabeza y antes que toque el suelo ya estará en la habitación. El Monje sólo llevará en sus manos a una estatua de Áspid. Como verá que puede pasar por las puertas le ordenará (es una Áspid Emorois) que busque donde está Salvador dándole la descripción del mismo y cuando lo sepa que vuelva a la habitación y él le seguirá. Sólo le dará 10 minutos. Si ve que se vuelve visible volverá a lanzarse el hechizo sólo si se ve en peligro, pero sin palabras (-25%). Mientras, uno de los grupos, armados con ballestas (no sería mala idea que estuviera Mc Cormick) se apostará alrededor de la casa. Pero no dispararán aún. El grupo comandado por Julio estará escondido detrás de un árbol que está enfrente de la casa esperando la señal del Monje para atacar. O si ven que lo descubren, atacar sin esperar señal. Si el Áspid vuelve, El Monje hace la señal convenida que es haciendo el sonido de una serpiente moviéndose. En

ese momento, Julio y sus hombres se abalanzarán sobre la puerta principal con un pequeño ariete que llevarán entre dos caballos.

00:25 Hora máxima que tiene el Monje para dar la señal. Si han descubierto al Áspid o ésta no encuentra a Salvador. De cualquier manera el ataque ya habrá empezado abajo. La intención del Monje es matar a Salvador mediante un Áspid. Sólo lleva 3 estatuas y las tres son Emorois (recordemos que este es el tipo que hace que su víctima se desangre al impedir que la sangre se coagule, y que la víctima debe tirar RESX2 para que no le haga efecto el veneno. En el manual habla que si la pasa estará en coma 2D6 horas, yo personalmente te recomiendo 1D10 minutos). En caso de combate las Áspid tienen Esquivar 20%, una RES de 5 y carecen de armadura. En caso de apuros usará sus tres bastones, tanto para defensa como para ataque. Si se ve en grandes apuros utilizará el hechizo de Conmoción para así ganar la iniciativa y escapar. Utilizará mucho las habilidades de Discreción y Escondarse y normalmente no preferirá enzarzarse en un combate cuerpo a cuerpo. El segundo grupo, con sus ballestas dispararán a todo aquel que salga de la casa y no le reconozcan. Si ven que sus compañeros lo están pasando mal, saldrán de sus escondites para tener mejor disparo (menos Mc Cormick, claro está...).

En resumidas cuentas Dj: El Monje matará a Salvador de la forma menos peligrosa para él. NO luchará cuerpo a cuerpo a menos que no tenga otro remedio. Intentará esconderse siempre que pueda y muy a malas se volverá a lanzar el hechizo de teletransportación. Intenta que no lo maten ya que es un PNJ importante durante toda la Campaña. En esta, su primera intervención, los jugadores deben descubrir a un personaje oscuro e intrigante. Cómo no habrá en ningún momento el Dj debe esforzarse por hacerlo muy poderoso pero más con intenciones que con hechos. Ya tendrán otros momentos los jugadores para descubrir todo el potencial del Monje. En cuanto a Julio no importa que muera o viva. Será él o los personajes. Nunca se rendirá.

ANEXOS

Los Jurats

1. Julián de Malvasía. Hombre de 40 años, veterano de las guerras con Castilla. Es Jurat desde hace año y medio. Es un hombre muy reservado pero con un gran sentido del deber.
2. Lope de Salvat. Marinero de 25 años que después de un encontronazo con piratas berberiscos decidió que era menos peligroso quedarse en tierra firme. Su tío es secretario del Ayuntamiento y eso le ha permitido entrar dentro del cuerpo. Está hecho un ligón empedernido
3. Joan Pi. Este es el hombre que roba en los talleres que debe vigilar. Por ahora sus robos han sido de pequeña cuantía y por eso los dueños no se han dado cuenta. Aunque él piensa que si se han dado cuenta. Pero las deudas que ha contraído con el “Larguiche” le obliga a robar. Poco a poco irá aumentando en sus robos. Los hechos acaecidos le han quitado esa opción de reunir dinero y no sabe que hacer en estos momentos. En caso de interrogatorio de los PJs, se pondrá muy nervioso (tirada de Psicología fácil) y si se le presiona, ya sea por labia o por tirada de Mando, se declarará culpable de esos robos. No sabe nada de los asesinatos.

Son solo tres los miembros de la patrulla de esa noche. Los encontrarán en sus casas o en el Ayuntamiento.

EL “Larguiche” es un ratero de poca monta que se dedica a prestar dinero a aquellas personas que deben dinero por culpa del juego. Tiene un socio que se dedica a cobrar en caso de impago. Si los PJs quieren saber más de él, solo tienen que visitar el Barri del Mal Viure. Zona donde vive la escoria de la ciudad. Con una tirada de Soborno, podrán encontrarle sin ningún problema preguntando a cualquier mendigo de la zona. Si los jugadores son sutiles, podrán conseguir un buen aliado en el “Larguiche”. Si ve que la colaboración le da buenos frutos, no duda en aliarse con cualquiera

El Monje

Su verdadero nombre es Antonio Segovia. La vida de este hombre es muy oscura. Poco se sabe de él. Va siempre vestido con un hábito negro. Sus manos están tapadas con guantes, también negros. Igualmente, también lleva pantalones negros. Y nunca, se quita una máscara que lleva en la cara. De igual color que su ropa. Habla muy poco y casi todo el mundo rehúsa acercarse a él a menos que no sea necesario. Nunca habla de su pasado. Sólo se sabe que la organización le ayudó en un gran momento de apuro para él. Estaba apunto de ser quemado vivo en una aldea de Galicia por brujo. Exactamente por difundir la peste y por hacer tratos con el Diablo. Un hombre del Conde, viendo que sería un personaje de incalculable valor lo rescató de la masa enfurecida. A pesar de haberlo salvado sólo le dijo su nombre. En el viaje de vuelta a Barcelona no articuló palabra. El Conde lo conoció y enseguida lo hizo uno de sus favoritos por su poca locuacidad y por su alta efectividad. Antonio se encuentra que por vez primera tiene una familia y responde de manera adecuada. Está muy contento con el Conde y hará por él todo lo que le pida.

Antonio vive en una pequeña torre a las afueras de Barcelona. En un lugar poco frecuentado por los lugareños por la fama que posee. Eso le permite a Antonio trabajar sin ningún problema.. Es una torre de varios pisos y llena de figuras de Áspides. Desde hechas en barro, a otras hechas de madera e incluso en bronce. Todas están representadas en tamaño real. La vida la hace en dos sitios especialmente. En el último piso de la torre donde tiene una gran biblioteca con temas de lo más variado pero sobretodo de Áspides. ¿Por qué de esta obsesión?. Desde pequeño la tiene. Siempre la han encantado las serpientes. Y eso es algo que descubrió de Astaroth oportunamente. Se apareció ante él y le convenció para que hiciera un trabajo para él. Lo cumplió pero el poder se le fue de las manos y contagió a toda su familia de la peste muriendo al cabo de poco. Eso le trastornó completamente quedando a merced del Demonio. Éste, normalmente se hubiera desembarazado de él pero le cayó en gracia y lo dejó vivir aunque no interviene en su vida a menos que sea invocado.

En el sótano de su torre está dividido en tres estancias. En una esta llena de serpientes. Es una sala bastante grande. Algunas veces les da de comer él, pero normalmente ellas

se buscan el alimento gracias a una pequeña red de túneles que usan las serpientes para entrar y salir. A las serpientes les gusta Antonio por eso buscan su aprobación y siempre vuelven a su casa. El habla con ellas, las acaricia. Encuentra en ellas la aprobación que la humanidad no le da. Por eso nunca tiene piedad de sus víctimas. Les da igual. Eso si. Nunca pueda maltratar ni ver que maltratan una serpiente.

La otra sala es un laboratorio de alquimia. Aparte de poder invocar Áspids también es un consumado mago, experto en Alquimia.

Y la última sala. Esta totalmente a oscuras excepto cinco pequeñas velas negras que forman un pentagrama. Siempre están encendidas estas velas. Esta sala siempre tiene un olor conjunto de Romero y de azufre. Aquí invoca a Lasith, lugarteniente de Astaroth.

¿Por qué va siempre tapado?. En realidad solo va tapado cuando existe posibilidad de que le vean. En su casa no lleva la túnica ni la máscara. Va tapado porque aparte de las cuatro variedades de Áspid que hay, Astaroth ha puesto a su disposición otra más (VER ANEXO ÁSPID VIDARIS).

ANEXO ÁSPID VIDARIS

Su mordedura produce una paralización inmediata en caso de fallar una tirada de RESX1. Inmediatamente, el alma de la vida queda encarcelada dentro de la serpiente. Y ésta vuelve a su amo para a su vez morderle y transferirle el alma. El invocante recibe los conocimientos de esa persona. Incluidos la facultad de lanzar hechizos. Al morderle la serpiente muere y desaparece convirtiéndose en polvo. La mordedura hace un daño de 1D4. Pero tiene un efecto secundario. El alma del invocante va desapareciendo. Y cada alma absorbida, si no pasa una tirada de RR con un malus del 25%, hace que el cuerpo y la mente se vea afectado. Volviendo loca la mente y convirtiéndose poco a poco en una serpiente humana.

En el cuerpo de la víctima también se producen efectos. Primero 1D4 de daño. Luego una tirada de RR con un malus del 50%. Si no la pasa, de forma inmediata, la viene una paralización total del cuerpo. Otra tirada de RR con el mismo malus. Si no la pasa, la Áspid se queda con su alma. Aparte de la paralización, cuando se le va el alma hace que su piel casi se convierte en papel y surja una enfermedad temida por todos. La peste. Lo síntomas aparecerán en 1d8 horas Todas las Áspid Vidaris llevan en su mordedura la

enfermedad de la peste. Son una creación diabólica del lugarteniente de Astaroth. Lo “bueno” es que sólo se transmitirá por contacto directo con el muerto. Una inspección detenida en el muerto hará ver un bubón negro en la axila o en el cuello. Un 50% de probabilidades.

Por cierto, el invocante no es inmune a la peste....

El Áspid tiene una inteligencia casi humana y buscará matar a su víctima en el mejor lugar posible. Tiene una semana de vida y a menos que se le ordene lo contrario no tendrá prisa en matar a su víctima.

Gracias ella, posee habilidades que de otra forma no tendría. No le gusta mucho utilizarla ya que puede dar el caso de que le afecte a mente y cuerpo. Por eso tiene el lado derecho convertido en escamas de serpiente y algunas veces se queda parado, como atontado. Ya que le ha afectado a la mente también. Se tapa la cara con una mascarilla para que la gente no se asuste ni que le ponga cara de asco o pena. Lo odia. La razón por la que se tapa el resto del cuerpo es por la peste. Sabe que se propaga solo con el contacto directo del enfermo. Y le tiene un pánico atroz..

Su mano derecha está llena de picaduras de serpiente. Aquí es donde la Áspid Vidaris le pica para traspasarle el alma del asesinado. Es un momento de éxtasis para él. Naturalmente, antes de la mordedura, usa el Talismán Protección Mágica para así no verse afectado por los “efectos secundarios”. A pesar de eso a veces no le ha sido suficiente.

EL MONJE

FUE 10 AGI 15 HAB 20 RES 10 PER 20 COM 5 CUL 20 SUE 45

Aspecto 7 Peso 50 Altura 1.65 RR -10% IRR 110% PC 22

Armas: Escudo 95%, Cuchillo 80%

Competencias: Alquimia 80%, Astrología 70% Con. Animal 75%, Con. Mágico 80%, Con. Plantas 65%, Latín 95%, Griego 70%, Francés 60%, Alemán 50%, Medicina 50%, Teología 45%, Otear 50%, Discreción 95%, Escondarse 97%, Esquivar 45%, Leyendas 60%, Ocultar 60%, Saltar 70%

Hechizos: Abrir Cerraduras, Aceleración, Aumentar el Conocimiento, Aparentar, Concentración, Conmoción, Corrosión del Metal, Detección de Hechizos, Detección de Venenos, Dominio del Fuego, Escudo de Bastón, Inmovilización, Inmunidad al fuego, Invisibilidad, Invocación de Demonios Menores, Invulnerabilidad, Liberación, Mano de Gloria, Metamorfosis, Protección Mágica, Tele transportación, Ungüento de Bruja

NOTA: Tiene todos estos hechizos/competencias gracias al Áspid Vidaris. Muchas veces ha matado, a través de este Áspid, sólo para reunir conocimiento.

Escudo de Bastón

Talismán (Magia Blanca) Nivel 5

Componentes: Bastón de madera, Sangre de Serpiente

Caducidad: Cuando el bastón sea tocado por otra persona que no sea el que hizo el Talismán. Pero sólo cuando no está activo.

Duración: 2D10 minutos

Descripción: El creador debe matar a la serpiente con sus propias manos. Untando, seguidamente, el bastón con la sangre. El talismán es el bastón. Se pone en la mano que se quiera usar, al activarse el bastón, empieza a moverse a gran velocidad y se coloca en el brazo. Forma un escudo por la velocidad que lleva. Tiene una resistencia de 70 (la Competencia a utilizar es Escudo). Se puede usar dos escudos. Uno en cada mano. De forma agresiva se puede utilizar de dos formas. Como arma cuerpo a cuerpo o como arma arrojada. Como arma cuerpo a cuerpo hace un daño de 1D6 (otra vez la competencia es Escudo). Como arma arrojada hay que hacer una tirada de IRR señalando al lugar donde se quiere mandar el Escudo de Bastón. El atacado puede esquivarlo si se está a más de 10 metros. Causa 1D10 puntos de golpe.

Aparentar

Poción (Magia Goética) Nivel 6

Componentes: Lágrimas de mujer embarazada, el Ojo Derecho de un Hombre, la lengua de un mentiroso, la sangre del creador de la poción, Romero, agua de mar.

Caducidad: 1D10 días

Duración: 1D4 horas

Descripción: Poner la lengua y el ojo a fuego lento, durante 2 horas, junto con el agua de mar. Al mismo tiempo mezclar las lágrimas, la sangre y el romero. Pasado ese tiempo mezclar todo en el cazo y dejarlo enfriar 1 hora. Al beber esta poción se sufre una transformación profunda en la persona que se desee. Debe conocerla antes de beber la poción. Mismo acento, mismos tics... Se hace una copia idéntica al ser que se quiera. Pero con limitaciones. No se consiguen poderes especiales y no se conoce nada de esa persona que no se conozca de antemano. Naturalmente no se copian las ropas ni nada que sea inorgánico. Cinco minutos antes de que acabe el hechizo, el ejecutante pierde la visión del ojo derecho y la facultad de hablar. Es el hechizo favorito de Astaroth.

Estatuas de Áspides

Gracias a Astaroth, El Monje tiene la facultad de transportar a las Áspid como si fueran estatuas de madera a tamaño real. Para activarlas debe ponerlas en el suelo (o lanzarlas al suelo) y pronunciar la palabra "Vive" en hebreo. Si la estatua se rompe, muere el Áspid. Puede convertir 1 Áspid cada 5 días y la conversión dura 3 semanas

NOTA: La características del resto de personajes no jugadores no las voy a poner. Como ya he dicho repetidamente cada DJ debería saber como está su grupo. Si pongo las mías me puedo quedar corto o pasarme en sus competencias para el resto de personas que jueguen este módulo

DESPEDIDA Y CIERRE

Ya no hay más. Esto ha sido todo en este primer número de Dramatis Personae. Espero que os hayan gustado los contenidos. Se que algunos se han quedado caducos pero confío en que me lo sepáis perdonar. Pero no olvidéis lo más importante, Vuestra colaboración. Ya sea un módulo, una ayuda de juego, un artículo o una sección fija... Hay muchas formas de colaboración. Hay secciones que están en el tintero que no han salido por falta de colaboradores. Tú puedes llevar una de ellas. O tienes una idea sobre una y quieres desarrollarla tú.

Creo que los aficionados a Aquelarre tenemos que aprovechar estas oportunidades que nos ofrecen para así el juego siga con vida. Durante el interludio en el cual estábamos desamparados nos quejamos de que no podíamos conseguir material de Aquelarre. Ahora tenemos una época de bonanza pero puede cambiar. Y creo que este proyecto puede servir para que no volvamos a ver que el juego desaparezca, aunque sea de forma temporal.

Por cierto. Una de las secciones fijas para el próximo número quiero que sea dedicada a la afición. Me gustaría contactar con clubes que jueguen a Aquelarre para así los jugadores novatos sepan donde ir para practicar su juego favorito y también para hacer entrevistas, fotos,... al grupo. Y saber así como está el juego actualmente. Por eso tengo pensado desplazarme. Vivo en Figueres pero no tengo problemas para desplazarme. Así que ya sabéis. Espero vuestras invitaciones.

También quiero pedir disculpas por decir en la lista Aquelarre que estaba a punto de salir el fanzine varias veces y nunca se cumplió. Lo único que puedo deciros es que ha sido por causas ajenas a mí. Sin olvidar saludar a todos los integrantes de esta fantástica lista. Muchos de ellos ya no se acordarán de mí, ya que llevo tiempo sin conectarme. Cuando lo hago es de forma esporádica. Por eso digo que parezco el Guadiana. Así que un fuerte abrazo a aquell@s que se acuerden de mí y un fuerte saludo a los nuevos en la lista.

El e-mail para lo que queráis: kissinger@latinmail.com

Y si pasáis por Figueres decírmelo para quedar y tomar unas cañitas.

Jordi Calvo Sánchez

Todo el esfuerzo puesto en este proyecto se lo dedico a la persona que más quiero en el Mundo. Daría mi vida por tí. Te quiero Mi Moulin Rouge

Director y Redactor Jefe: Kissinger

Colaboradores: Ricard Ibáñez, Pedro García, Tiberio, Tanys, Niandarua, Zevashryan

Maquetación: Kissinger

Corrector: Villiviri

Tiberio es Jorge Coto, Tanys es José Rodríguez Lois, Niandarua es Ester García, Zevashryan es Sebastián Gabriel Casañas, Villiviri es José Antonio Rodríguez Villán, Kissinger es Jordi Calvo



LA LLAMADA
DEL AQUELARRE

www.dreamers.com/laaquelarre