

Entrevistas

Arwen
Chris
Antonio Polo
Hardeck

Críticas

Rolatos
Jentilent Jurra
Feogar Breogán
Grimorio

Ad Intra Mare
Apócrifo
Ars Medica
Sefarad



Ayudas de juego

Entre Musulmanes
Nueva aplicación de Inquirir
Armas, Armadura,
Flechas, Lista de precios
Aker 1.0

Comentarios

Ricard
Selena
Zevashtyan
Antonio Polo
Tanys
Villiviri
Faifolk

Nueva Sección

Aquelarre y Sus
Ciudades

Módulo Inédito

PRESENTACIÓN DEL 2 NÚMERO

Empezamos con la sección de Breves con jugosas noticias. La sección de Tanys no puede faltar en cualquier número de Dramatis Personae con un interesante anexo: las files de la lista para ver todo los archivos que contiene. La parte iberoamericana la traen Ayelen y Sebas. Y a continuación las críticas a los suplementos que viene cargadita. Con entrevistas a Hardeck, autor de Grimorio, y a Chris, autor de Ars Medica. La ayuda de juego "Entre Musulmanes" y una nueva aplicación a la regla Inquirir. Una novedad en este número es la aparición de un relato. Cómo tantas otras secciones solo tú dirás si continúa, con tu participación, en sucesivos números. Otra nueva sección es: Aquelarre y sus Ciudades. Que la inaugura Antonio Polo con su Córdoba natal. También tenemos otra Ayuda de Juego pero esta con vocación de permanencia; en esta primera entrega tenéis Armas, Armaduras, Escudos, Flechas y una lista de precios

Luego una pequeña ayuda que puede ser interesante: Aker 1.0. Un programa informático para apoyar la labor del Director de Juego.

Una entrevista a Antoni Polo y el módulo: "Cuando el Amor Mueve Montañas". Tampoco debemos olvidar otras secciones habituales y columnas de opinión.

Espero que os guste

BREVES

Van a salir 3 suplementos en Enero: **Ad Intra Matre** (dónde se reúnen en un solo volumen la Campaña de Pedro García solucionando los distintos problemas de su anterior edición), **Sefarad** (de Ricard Ibáñez y habla sobre el pueblo judío, con un nuevo sistema de magia y un bestiario Sefardí entre otras cosas) y **Apócrifo** (compilación de información recogida durante 3 años en la lista Aquelarre)

Se van a sacar suplementos de las profesiones básicas de Aquelarre. El primero fue Chris con su **Ars Medica** y le seguirá Soledad Gómez con **Ars Carmina**, centrado en los Juglares. Otros suplementos serán para los Alquimistas (**Ars Magna**) y para los religiosos (**Ars Teologica**)

Se va a cerrar los suplementos "norteños" con **Cerror Brumose, Asturia Medivalea** y **Cantabrum Terra**

Pasado Verano se continuará con los **Aker Codex** que se centrará en la Corona de Aragón

La Trilogía de Sarcoy se cerrara en tierras americanas. Por fin nuestros personajes podrán ir al Nuevo Mundo. El posible nombre del suplemento será: **"Mictlan"**

Parece ser que el Mundo Aquelarre no se circunscribe en la Edad Media. Se está pensando para llevarlo al **Presente** y también al **Futuro** (realmente choca ver una nave espacial "aquerraliana")

Aquelarre en Francés. El primer capítulo ya está totalmente traducido gracias a labor de David Vallmarí. Los primeros suplementos serían del Sur de Francia

A partir de ahora van haber **dos formatos distintos** para los suplementos. Cada uno con un precio distinto.

Todos los Ars tendrán una **portada en común** cambiado por la profesión en particular

La primera edición de **Sefarad** ha sido retirada en el mercado por un fallo en su edición. Pocos suplementos no han podido ser retirados y aquellos que lo tengan la pueden considerar de coleccionista

Villa y Corte tendrá línea propia. Se va a llamar: " **El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha - Capa y Espada - "** . Confíemos que lo saquen para después del verano

EDITORIAL

Escribo con estas palabras con satisfacción y algo de enfado. Satisfacción porque creo que el segundo número de un fanzine es más difícil que el primero. Y lo pienso ya que significa que posee una continuidad. Además, la gente lo conoce y la exigencia es mayor en cada número. En cuanto al enfado es por la tardanza del mismo. En el anterior número os comenté que la intención es que fuera Trimestral. Pues bien; este ha sido cuatrimestral. Y la razón es que es mucho trabajo para una sola persona que además el trabajo le quita mucho tiempo libre. En el siguiente número será un poquito más ambicioso y por tanto voy a seguir necesitando vuestra ayuda. Ayuda de la cual estoy orgulloso porque a aumentado y eso significa que este proyecto gusta a la gente. Y me alegro mucho de ello. No me canso de repetir que este es tu proyecto.

Podeis ver que la maquetación es algo mejor. Esa era una petición que no ha caído en saco roto. Y confío que a partir del próximo número sea aún mejor ya que se encargará de ello una persona que sabe usar este programa. También se ha conseguido algo por lo que se ha luchado. Tener una portada. E incluso una ilustración en el interior. Confío que aumente en sucesivos DP.

Al cerrar el fanzine vi con sorpresa que tenía más de 100 páginas. Superando al anterior número. Confío que no se haga pesada su lectura pero es que algunas colaboraciones son de alta calidad y sería un pecado dejarlas para próximos números o peor aún recortarlas.

Agradezco la buena aceptación que se ha tenido y espero de corazón que lo que leáis a continuación cumpla vuestras expectativas. Muchas gracias.

Dramatis Personae

DE TANYS

Desafortunadamente para el fanzine "Dramatis Personae" Kissinger ha decidido que mi colaboración reúne el interés suficiente. De forma que, para aquellos que no pasen de página directamente, toca el momento de soltar el rollo.

Modo informe activado.

Info. del grupo

Han pasado 9 meses y 3 días desde el último Dramatis Personae
(Entre paréntesis la diferencia con el último informe)

Miembros: 449 activos (76 miembros)

Fundado: 3 de oct, 1999

Mensajes a 26 de enero de 2003: 9081 (1618 mensajes)

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

Bueno, si has soportado esto, debe ser que tienes algún interés en la lista, de forma que pasemos a lo realmente interesante, que debería ser que se comenta en la lista ;). Lo cierto es que hemos pasado por uno de esos tiempos de suma tranquilidad que además se suelen caracterizar por estar plagadas de Ots de todo tipo, la segunda película del señor de los anillos, la maquetación y el paso de documentos a pdf o las cadenas de cartas son los principales ejemplos de esta nueva temporada. Afortunadamente parece que ha habido un nuevo resurgir en la lista con una serie de temas entre los que destacare cuatro:

Organización de los agentes de la justicia en las ciudades. Una pregunta de nuestro buen amigo Kissinger sobre la justicia en las ciudades tuvo como resultado una extensa y docta respuesta por Rafel que no debería perderse nadie a quien pueda interesar el tema, mensaje 9070, y otra no menos interesante ampliación por parte de Antonio Polo, mensaje 9072.

Los arqueros: Tema de rabiosa actualidad en la lista en estos días. La cuestión más importante es la velocidad a la que un arquero puede disparar sus flechas. La tendencia más extendida es que disparando sobre un grupo sin apuntar sería posible alcanzar una mayor cadencia de fuego, otra opción que se ha sugerido es que el porcentaje de arco pueda también influir en dicha cadencia.

Armaduras: No se ha extendido demasiado todavía, pero probablemente es un tema que por recurrente dará más de sí. La cuestión es dar un poco más de realismo histórico a las armaduras, revisiones a las limitaciones, combinaciones de varios tipos de protección y distintos tipos de armaduras según la localización son los temas a tener en cuenta. El origen de este tema hay que buscarlo en Liño de Finisterre, el cual es también el que comenzó con el tema de los arqueros.

El último tema de interés se centra en Ediciones Crom, al parecer el Sefarad, el apócrifo y la reedición del Ad Intra Mare están listos para la distribución. Por ello, deberíamos estar a punto de recibir nuestros ejemplares del Apócrifo. Para aquellos que no lo hayan pedido o no sepan de que va el tema deciros que un ejemplar del Apócrifo más el Medallón de Anatema, de la serie de Medallones Míticos, se puede solicitar por cuatro euros, opcionalmente cualquier otra compra tendrá un descuento del 5%, a través de su web señalando en la misma que se pertenece a la lista de correo y usando la misma dirección e-mail que se utiliza para recibir los mensajes de la misma. La oferta es válida para miembros de la lista en el momento de la oferta, o sea apuntados antes del 1 de noviembre aproximada-

mente, si alguien no esta seguro que me mande un e-mail que todavía estáis a tiempo.

Por último señalar un tema que podría ser destacado en los próximos días, las guerras entre ángeles y demonios y entre ángeles entre si, en respuesta a una pregunta de Huma2000.

Como siempre os invito a participar en la lista o a apuntaros si todavía no formáis parte de ella. La forma más rápida es mandar una e-mail desde la dirección que deseáis usar en 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" .

Tanys



DRAMATIS PERSONAE

TU FANZINE DE AQUELARRE

Colabora mandando un mensaje a kissinger@latinmail.com

Con el Asunto: Dramatis Personae

FILES DE LA LISTA AQUELARRE

[PAQUELARRE \(2.2 definitiva\).doc](#)

El guión de la polémica película (Guión sobre el proyecto de una película relacionada con Aquelarre)

[Aquelarre Apócrifo.zip](#)

Aquelarre Apócrifo 1.0 (Recopilación de material procedente de la lista recopilado por Antonio Polo)

[Artículos](#)

Aquí iré poniendo archivos que alguien podría traducir (Archivos en inglés con información histórica)

[Dodu, Anarwen y granaínas.jpg](#)

[DramatisPersonae.pdf](#)

Número uno del fanzine de Kissinger (Primero del que posiblemente es el mejor fanzine sobre aquelarre, ;))

[Duelo de armaduras](#)

Carpeta para poner las reglas sobre armaduras resultantes del duelo entre Ugi y Jerónimo de Campanzas (Si las armaduras se te quedan cortas como están en el manual es de lectura obligatoria)

[Ejemplos Magicos.rtf](#)

[Ejemplos para algunos de los hechizos más complejos aparecidos en el Grimorio.](#)
(Ejemplos que vienen a ilustrar algunos hechizos del grimorio)

[Era do Caos](#)

Parte da introdução do mais exotico RPG Brasileiro o Era do Caos da Akrito editora www.akrito.com.br (Reseña sobre el juego de rol Arkanum)

[Erratas](#)

Gazapos, meteduras y similares recopiladas entre distintos suplementos

[FAQ](#)

Recopilación de las preguntas contestadas en la lista

[Fani-10.jpg](#)

Una tira de Fani respecto a la de Galicia (Porque no todo en la lista es Aquelarre)

[Figuras](#)

[Papeis de parede \(Ilustración de Arkanum\)](#)

[Fotos de AQUELARRE. The movie](#)

(Fotos sobre la película ya mencionada)

[Heraldo-020330.jpg](#)

[Tira cómica del suplemento "Muévete 03" del periódico "Heraldo de Aragón", publicado el día 30 de marzo del 2002](#)

(Tira cómica sobre el rol con un guiño a Aquelarre)

[Hojas](#)

Hojas de personaje en PDF

[In Nomine Satanis](#)

Textos de un juego hermano

[Leyendas](#)

Recopilación de las leyendas contadas en la lista

[Mapas](#)

Mapas geográficos y planos de edificios.

[Pinturero](#)

Las tiras de pinturero (Geniales tiras basadas en la lista por el no menos genial Pinturero)

[Precios.doc](#)

Lista de precios (Ampliación de la lista de precios revisada)

[Proyecto](#)

Material del proyecto Aquelarre (Un modulo y variada información sobre el tantas veces abandonado proyecto de una campaña en la época de Pedro I)

[Publicidad](#)

Publicidad descarada de Caja de Pandora

[Reglas](#)

Reglas caseras? (Variaciones varias sobre las reglas oficiales por parte de varios colísteros)

[Reglas Oficiales](#)

Reglas extraídas de los suplementos publicados

[Scriptarum Veritas](#)

(Suplemento de Ambientación del juego In nomine Satanis inedito)

[Ugiapocrifa2.zip](#)

Recopilación de Muchas reglas

[Varios](#)

EL PROYECTO DE AYELEN

Aquí tenemos un interesante proyecto de Ayelen. Su intención es hacer un mundo de Aquelarre en la actualidad. Lo encuentro interesante y por eso le pedí que desarrollara un poco su idea con el fin de que captara a más gente y sacar adelante su proyecto. En sucesivos números del fanzine veremos como cuaja la idea

En estos tiempos de , informatización , comercio , capitalismo, globalización , la brujería esta olvidada, pero hay personas que la han traído devuelta ; es así que muchas de estas personas en España encontraron libros con tentadoras recetas mágicas , en viejos baúles olvidados que fueron rescatados de la hoguera de la inquisición , como herencia de algún antepasado brujo o alquimista .

Pero los tiempos fueron cambiando y se crearon nuevas formulas mágicas los brujos de raza esos que se iniciaron por vocación familiar quedaron en España , pero en el resto del mundo surgieron nuevos cultos y sectas que por su parte y creativamente lograron , pociones invocaciones, talismanes y maleficios de diferente índole , hay nuevos movimientos metafísicos como la new age que dio otro curso a la magia blanca a favor de el crecimiento personal de cada uno ;estos brujitos desarrollaron todo tipo de mancias como , el tarot , riki , runas , meditación , angelología , etc, por otro lado tenemos a los umbanda que son un grupo de personas mas orientado al negocio y a la magia negra , con rituales oscuros y sacrificios , impusieron otro tipo de corrientes .

Hoy en España se busca equilibrar el uso de la brujería por eso muchos magos y brujas de raza en reunión decidieron crear un consejo para establecer normas en cuanto al tema.

Los tiempos de la inquisición han pasado y hoy es mas fácil desarrollar todo tipo de practicas .

Selena la mexicana
selenalamexicana@yahoo.com.ar

AQUELARRE EN ARGENTINA

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

Jugar rol es cosa de ricos.



Vamos a ponernos serios por un momento y tocar un tema más que "crítico", aunque en realidad la palabra que le corresponda sea "pifioso", porque de bueno no tiene nada.

Siempre fue caro. Y siempre lo será. Por lo menos si vives en la Argentina, y casi con seguridad en algún otro país de Sudamérica, jugar rol ES un hobby costoso.

Cuando me metí en esto del rol nunca pensé siquiera que me fuera a demandar tanto del bolsillo sustentar éstos juegos. Es más, si lo hubiera sabido con antelación, estoy seguro que no estaría ahora escribiendo éste artículo... ¡aunque jamás me perdonaría haberme perdido éste mundo!

La pesada cruz de vivir en Argentina.

A saber... y para los que gusten de los números, terminen de sorprenderse.

En Argentina, antes del "caos político-económico", léase 20 de diciembre de 2001, los libros de rol nos costaban, como MINIMO, el doble o triple que en España (por poner un país como referente). O sea, en términos numéricos, si en España costaba 20/25 Euros/Dólares, acá estaban a 45/55 Pesos argentinos/Dólares.

Hoy en día, y a un año de la tremenda crisis de fin del 2001, el dólar está a \$3,50, o sea, 1 dólar/euro = 3,50 pesos argentinos.

Bueno, con éstos números ahora solo nos queda hacer la nueva conversión y quedaría una cosa así:

ANTES: un libro que llegaba con el precio de 40 dólares (ya era una locura, porque se valoraba realmente en la mitad o menos) nos costaba 40 pesos argentinos, debido al "1 a 1" del peso-dólar.

AHORA: si me compro un libro de 40 dólares/euros, con la conversión me cuesta unos... 140 pesos argentinos!! Que para más números, es la 1/3 parte del sueldo estándar de un trabajador normal en Argentina, y el sueldo completo de muchos otros.

Bueno, con ésto y muchas peores estamos nosotros los roleros acá en la Argentina. Y el tema de la compra de libros, con suerte, ya ha quedado únicamente para la clase media alta, ya que la falta de popularidad de los juegos de rol por éstos lares, es el precio (¿o será sobreprecio?) que pagamos, y lo cual hace que, ni siquiera, existan tiendas especializadas exclusivamente al tema del rol.

Lo que si es cierto es que los altos precios de los libros y la imposibilidad de conseguir algunos, han hecho que la única manera que tuvo de sobrevivir el rol en Argentina, sea a través de las fotocopias. Y si amigas editoriales... no me maten, pero si no fuera por ellas, acá el rol no existiría.

Señoras y señores... éste Aquelarre es una bicoca!!

Por suerte aún hoy en día se puede conseguir material rolero al precio viejo (caro, pero no tanto como después de la crisis). Eso si, no pretendan encontrar, por ejemplo, la tercera edición de D&D o los últimos suplementos de Aquelarre editados por Crom.

Para citar a nuestro querido Aquelarre 2º Ed., en la ciudad donde vivo (Rosario, Santa Fe), se lo puede conseguir por \$44, junto con unos cuantos suplementos de la ya difunta Caja de Pandora, también a precios "económicos".

Bueno, esta es mi aportación al tema, y espero que entre tanto número haya quedado aclarado más o menos como la llevamos acá en Sudamérica, y más precisamente en Argentina, con el tema del rol.

Sebastián Gabriel Casañas, a.k.a.

Zevashtyan.

sebas77@arlink.net.ar

"... y entre las risas del Aquelarre, el diablo y la muerte se me fueron amigando..." - La Renga.

Entre bromas y veras (Anecdotario histórico-fantástico)

Por Ricard Ibáñez

El exorcismo del hechizado

(o cómo entre todos mataron a Carlos II y al final él solito se murió)

Carlos II, hijo de Felipe IV el grande y de su esposa (y sobrina) Mariana de Austria, ha sido posiblemente el rey más patético de cuántos han sentado su real culo (con perdón) en el trono de las Españas. Su padre tenía en el momento de engendrarlo cincuenta y cinco años, y padecía una larga lista de enfermedades producto de una vida de excesos: enfermedades renales, gota, arterosclerosis, hemorroides, posiblemente sífilis y con seguridad blenorragia. Según confesó más tarde, el niño fue producto de la última cópula conyugal de su vida. La madre, aunque más joven (veintinueve años), no andaba mucho mejor de salud, después de ocho embarazos y cinco abortos.

El parto en sí ya fue un espectáculo grotesco, pues auxiliaron a la reina buen número de médicos (que nada hicieron, solamente mirar, pues un médico de la época no se rebajaría jamás a intervenir en un parto, ni aunque fuera el de la reina) y una auténtica legión de curanderas y parteras, que más se estorbaban unas a otras que otra cosa. La reina, pues, solamente contó con el auxilio de las porquerías... perdón, de las reliquias sagradas que le pusieron alrededor de la cabecera de la cama: tres espinas de la corona de Cristo, un diente de San Pedro, un pedazo del manto de María Magdalena, una pluma dorada de las alas del arcángel san Gabriel y mil cosas más... No se me extrañen, que documentado está que cien años antes al infante Carlos, hijo de Felipe II, estando enfermo de fiebres le metieron en la cama el cadáver incorrupto de San Isidro para que sanase... No es de extrañar que el pobre príncipe muriera finalmente loco de atar...

Bueno, volvamos al Carlos que nos interesa. Según las crónicas oficiales, nació "con las facciones hermosísimas, cabeza proporcionada, grandes ojos y un aspecto saludable en general". El embajador francés hizo una descripción que creemos se ajusta más a la realidad: un niño débil, raquítico y cabezón, con flemones en las mejillas, costras en la cabeza y llagas supurantes en el cuello. Carlos II no gozaría de buena salud en su vida, pese a los esfuerzos de sus trece (otras fuentes dicen que catorce, el número es lo de menos) nodrizas que lo amamantaron con sus pechos durante más de cuatro años. Tardó muchísimo en aprender a caminar, en las recepciones las damas de la corte tenían que sujetarle con cordones para man-

tenerlo derecho, a los nueve años no sabía leer ni escribir, hasta los diez no empieza a hablar con claridad, nunca demostró energía, ni interés por cosa alguna que no fueran los pasteles que le preparaban los reposteros de palacio (y en eso se incluyen detalles tan nimios como su propio aseo personal). Toda Europa esperaba que este rey (que lo fue a los cuatro años de edad) se muriera o muriese, pero, para sorpresa de todos, sobrevivió...

Así que se intentó casarlo, para que tuviera descendencia que continuara la línea dinástica del trono español... Así que lo unieron en matrimonio con Maria Luisa de Orleans, sobrina del rey francés. Pasan los años y la reina no queda embarazada. En la corte española dicen que sin duda la francesa es estéril. Los espías franceses organizan complicadas intrigas para apoderarse de unos calzoncillos del rey, supuestamente manchados con sus poluciones nocturnas, para determinar si es impotente o no. La reina tiene finalmente el buen gusto de morirse de una apendicitis, y los cortesanos aprovechan para casar al rey de nuevo, esta vez con doña María Ana de Neoburgo, que tiene veintitrés hermanos, por lo que, al ser tan fértil su madre, tiene que serlo por fuerza la hija.

Pero el tan deseado embarazo sigue sin producirse.

Se sospecha entonces que pueden haber hechizado al rey (y lo cierto es que con ese sobrenombre pasará a la historia). El inquisidor general manda llamar a un fraile asturiano llamado Antonio Álvarez de Argüelles, de quien se dice que ha practicado exorcismos con éxito y que es capaz de hablar con demonios. Le traen a un muchacho austriaco, famoso en toda Europa por llevar el demonio dentro, y el fraile practica sus rituales y exorcismos para doblegar al diablo y poder interrogarle. En su informe dice (cito textualmente): "Dijome el demonio anoche que el rey se halla hechizado maléficamente para gobernar y para tener hijos. Se le hechizó cuando tenía catorce años con un chocolate en el que se disolvieron los sesos de un hombre muerto para quitarle la salud, envenenarle los riñones y corromperle. Los efectos del bebedizo se renuevan cada luna y son mayores cuando las lunas son nuevas". Siempre según el diablo y fray Antonio, la que lo hechizó fue nada menos que su madre, Mariana de Austria, para así poder gobernar a su antojo dada la incapacidad de su hijo. (Como daba la casualidad de que Mariana llevaba muerta diez años, no podía defenderse, lo cual no dejaba de ser muy oportuno).

Para anular la hechicería que sufría el rey se mandó llamar a otro fraile, Mauro de Tenda, un napolitano con gran fama en la lucha contra el demonio. Fray Mauro ordena, antes que nada, que la misma reina robe al rey un saquito que éste lleva siempre al cuello, colgando de una cadena de oro. La reina así lo hace, y en el inte-

rior del saquito se descubren trocitos de cáscara de huevo, uñas de los pies, cabellos, y otras cosas similares... vamos, los típicos ingredientes de un hechizo de protección personal, pero al parecer estas gentes no habían leído las Clavículas de Salomón). No se sabe quién le dio el saquito al rey, posiblemente una de las mujeres que lo crió.

Sea como fuere, libre ya de influencias externas, se procede a liberar de su hechizo al rey. Para ello se le hace tomar aceite bendito en ayunas. Como esto no funciona, se le unta todo el cuerpo con ese mismo aceite. Finalmente, y al ver que el hechizo está ferozmente insertado dentro del cuerpo del rey, que ni siquiera bajo los santos óleos consigue una salud y una virilidad que nunca tuvo, se le administra el aceite en forma de purgas y de lavativas (eccsss) Pero ni por esas.

Finalmente el napolitano lleva a cabo una prolija ceremonia de exorcismo ante el rey y la reina, ambos completamente desnudos y de rodillas frente a él, revestido con el traje talar y con todas las honras sacerdotales.

Sea por el frío que pasó desnudo sobre las losas de la cripta, sea porque su cuerpo ya no aguanta más, el resultado de todo ello es que Carlos II cae enfermo y muere poco después...

Sin comentarios.

- - - - - D e s t a c a d o - - - - -

Texto de la ceremonia de exorcismo practicada por fray Mauro (fragmento)

Exorcísos, espíritus impuros, enemigos del género humano y de las disposiciones divinas, en el nombre de la singular Trinidad, Padre, Hijo y Espíritu Santo. Conjúroos por aquél que, habiendo de nacer de una Virgen, para honrar con su nacimiento el estado matrimonial, eligió principalmente por madre a la que ya estaba desposada con varón. Conjúroos por el mismo Jesucristo que vino a este mundo a deshacer las obras diabólicas y a borrar la escritura de la sentencia que nos era contraria, fijándola en la Cruz, para que desligueis y remováis de estos cónyuges todo cuanto por encantamiento o ligadura o cualquier otro hechizo de vuestras armas malignas les impide abrazar el santo estado del matrimonio y practicar las cosas propias de ese estado (...) Así pues, en virtud del mismo Dios Nuestro Señor, os mando que dejéis de perturbar el orden establecido por Dios.

LOS ROLATOS PARA AQUELARRE

Han salido 5 rolatos para Aquelarre. Su función es tener un relato y un módulo que es o una continuación al relato o una "modulación" del mismo. Veamos cómo son

AMADEO



Este es el primero de los rolatos dedicados a Aquelarre, ya que antes han salido rolatos pero para el Superhérores. Está compuesto, como el resto, de un relato y luego de un módulo. El relato está escrito por Antonio Santo y tiene 42 páginas. Se lee de un tirón y está bien narrado. Un perfecto preludio para el módulo. A continuación viene el módulo "Amadeo" ocupando 22 páginas y es de Jordi Martín. Antes de todo decir que con el relato tenía unas grandes expectativas para con el módulo... y no se cumplen. Lo encuentro demasiado lineal, los jugadores poco pueden hacer y sólo pueden influir en la última escena. En varios momentos no importa lo que hagan porque pasará lo que tenga que pasar. Además, aunque esto es nimio, hay varias faltas que aunque no influyen en la lectura son algo molestas. Desde el otro lado decir que es un módulo perfecto para jugadores noveles o para aquellos DJ poco exigentes. Además su corta duración hace que se pueda intercalar dentro de tus aventuras sin ningún problema y así "desintoxicar" un poco a tus jugadores. Al final, el autor, propone varias opciones para desarrollar y son el comienzo de una buena Campaña.

PUNTUACIÓN: 6

AMANDA TRÉMULA

Rolato de Rafa Barranco y Jesús Vilches. El relato ocupa cerca de 30 páginas y mantiene su interés. Está bien escrito y la historia no aburre en ningún momento. Del módulo decir que es exactamente lo que yo esperaba de los rolatos. Un módulo no lineal que se pudiera hacer en una tarde y que fuese ameno, tanto para los jugadores como para el DJ. Tiene un planteamiento original. El primero de todos es que el grupo de personajes pueden ser miembros de la FVL o simples aventureros. E incluso se produce un encuentro entre los dos grupos. Esto da mucha versatilidad al DJ para su propia Campaña o por si no tiene el suplemento FVL. El segundo es su atmósfera. Es más importante lo que no se ve que lo que se ve; aunque eso hará que el DJ haga un esfuerzo mayor pero que será recompensado. Hay un par de PNJ que son muy atractivos de interpretar. Y los autores hacen hincapié en ello. Sin olvidar que es más importante el juicio de los jugadores más que la habilidad de combate de sus personajes. Y tercero es que al final hay un anexo con dos grupos, uno para la FVL y otro para aventureros, listo para jugar. Se nota que no se ha puesto sólo para rellenar.

Un buen rolato que pienso que es así como la editorial tenía pensado sacarlos: una historia introductoria bien contada y un módulo preparado para jugarlo enseguida sin muchas más pretensiones que pasar una buena tarde jugándolo.

PUNTUACIÓN 7

JUICIO DE DIOS

El relato es de Ricard Ibáñez y costa de 25 páginas. Está bien y se lee sin esfuerzo. Los autores del módulo son Raúl Tardón y Manuel Jim; viejos conocidos de la serie Aquelarre. La primera palabra que lo describe es lineal. Y ellos ya lo saben y ponen una nota explicándolo. Al menos son sinceros con ese tema. Y así es. Lineal. No se puede hacer nada que no esté planificado. Sólo queda libre el final que por cierto lo encuentro un poco fuerte para lo que es el desarrollo del módulo. En las últimas hojas hay un pequeño anexo que consiste en 2 páginas para notas, otras dos páginas para que pongas tus propios PNJ y otras dos para hacer mapas. Me parece a mí que les faltaban páginas para acabar el relato y decidieron poner ese anexo. Su utilidad es cuestionable excepto las características de los PNJS.

PUNTUACIÓN: 5

LOS LOBOS DE CASTROVE

Relato de Ricard Ibáñez de 15 páginas. Interesante relato que se lee de un tirón. El módulo está hecho por Raúl Tardón y Manuel Jim (como no). En la introducción nos advierten que es una modulación del relato anterior. Y cumple con su cometido. Ni más ni menos. Como curiosidad aparece un hechizo nuevo, Desconyuntar, de magia goética. Para completar el relato un relato corto también de Ricard

PUNTUACIÓN: 5.5

COMENTARIO DE SEFARAD

Empieza poniéndote en antecedentes históricos. Bien resumido, dando una idea clara del judaísmo hispánico. Se completa con una cronología. A continuación un bestiario hebreo con más de 15 criaturas. Y por fin una de las partes más importantes del suplemento: La Cábala. Donde se explica esta corriente y se introduce un nuevo sistema de magia para los personajes cabalistas. Con



dos tipos de hechizos: Sefiróticos y Qlipothicos. Estos últimos utilizados por los cabalistas oscuros. Tengo que reconocer que esta parte me costó entenderla por el casi total desconocimiento de la religión judía.

Después viene la parte más interesante. En ella se explica el judeísmo, la existencia de otras tradiciones religiosas, amuletos y rituales de protección, objetos mágicos y Vida Cotidiana en la judería (alimentación, vestidos, gastronomía, ritos funerarios...). Leyendas sobre judíos a cual más interesante.

Y la aventura que no llamo Campaña dada su pequeña extensión. Compuesta por cinco mini-aventuras: Ojo por Ojo, Diente por Diente; El Paso Honroso; La espada y la palabra; Piratas de río y La abominación.

Nada más terminar de leerlo me quedé un poco extrañado. Extrañado porque me esperaba más de este suplemento. Supongo que son las grandes expectativas que tenía. En sí es correcto. Sólo correcto. Lo del cabalismo y un nuevo sistema de magia es original y da mucho jugo para un jugador con inquietudes. Y la explicación del judaísmo y su ambiente la encuentro algo corta, pero esto se puede arreglar con una visita a la biblioteca para atar algún cabo suelto. Las aventuras son muy cortas y alguna parece que está hecha como un simple añadido como la del Paso Honroso. Da igual si el Dj pasa de ponerla. A pesar de ello, es realmente interesante es la utilización de personajes judíos y toda la ambientación del judaísmo en las aventuras. Una nota alta porque este suplemento cubre un vacío incomprendible en el Mundo Aquelarre.

PUNTUACIÓN: 7

COMENTARIO DE AD INTRA MARE

Campaña de alta calidad que antes había salido en dos suplementos. Esta estructurada en diversos capítulos de dificultades dispares. Por suerte, y supongo viendo el escaso éxito, han quitado el horrible comic de 9 páginas que existía. Si tienes suerte, entrarás en esta historia sin saber nada de ese cómic. Aún tengo pesadillas al recordarlo.



Hay momentos álgidos de los cuales los jugadores deberán utilizar todo su ingenio para salir airosos y otros momentos en que la acción deja paso a la interpretación. Mientras lo estaba leyendo ya estaba imaginándome las escenas. También han arreglado varios fallos de edición como que ahora están todos los anexos necesarios para jugar la campaña. Una cosa que no me gustó fue el final de la primera parte. Pero leyendo el anexo del final, se entendera mucho mejor .

En resumen. Una Campaña de gran calidad que transcurre en la península ibérica que solo su gran dificultad en ciertos momentos y de un final algo extraño (pero con sentido), hace que no sea perfecta. Realmente imprescindible no solo para los aficionados de Aquelarre sino para cualquier aficionado a los buenos módulos. Una advertencia: Es una Campaña no apta para jugadores noveles y que exige un pequeño esfuerzo del DJ para no perderse con la interpretación de los PNJs principales, los cuales son un reto para interpretar.

PUNTUACION: 8

COMENTARIO DE JENTILENT JURRA

Después de leer este suplemento te conviertes en un experto en leyendas de Euskadi y Navarra. Destripemos el libro. Viene una pequeña historia de Euskal Herria, del señorío de Vizcaya y del Reino de Navarra. La exposición es clara y amena y se lee de un tirón. Luego viene el bestiario, con distintas criaturas de las cuales se puede sacar



mucho "jugo" para nuevas aventuras. Como anécdota destacar que varias de estas criaturas ya salieron en el suplemento especial de la LIDER (creo recordar en el número 24) sobre Euskadi, suplemento que considero muy bueno y que lo recomiendo encarecidamente. También relata tradiciones y leyendas de la zona con distintas ideas para que el Director de Juego las desarrolle. Ya por último vienen dos módulos de calidad media. En resumen. Suplemento de alta calidad siendo altamente recomendable para DJ o para curiosos que quieran saber más de las leyendas en el Norte de España.

PUNTUACION: 7

COMENTARIO DE GRIMORIO

Lo primero que pensé al leer este suplemento es que serían, en su totalidad, hechizos nuevos. Craso error. Se recopilan todos y se han añadido unos nuevos. La ventaja es que tienes todos los hechizos en un único libro más manejable. La portada es realmente original. Es una estrella de David en un fondo blanco. La contraportada es lo mismo pero en fondo negro. La razón es que en uno son los hechizos normales y en otros los de Grecia. Además que hay que dar la vuelta al suplemento para llerlos.



Está compuesto por una lista de hechizos. Ordenados en niveles y por orden alfabético (es de agradecer una lista completa de los dos tipos de hechizos ordenados, también, de forma alfabética). Un artículo de 3 páginas titulado: "Sobre la magia y la brujería" hecho con un humor del cual no estamos acostumbrados pero que se agradece. Cómo el pequeño relato que hizo Lluís Slavador en Lilith. Como curiosidad decir que hay una copia de un pacto con el Diablo que para leerlo hace falta ponerlo contra el espejo. A continuación descripción de PNJ magos. Por un lado los "históricos" y por otro los inventados. Estos últimos viejo conocidos para los jugadores más veteranos. Encuentro interesante una reseña de cómo hacer grimorios y una página entera de libros de magia. A continuación la parte más extensa, junto con la de los hechizos, del suplemento: "Lista de Componentes Mágicos". Páginas y páginas de componentes mágicos divididos en 5 categorías (Vegetal, Animal, Mineral, Humano y Seres Irracionales). Todo esta información recopilada por Antonio Polo en distintas fuentes. Personalmente, creo que su utilidad es algo limitada a no ser para un DJ muy puntilloso. Porque si sí, información hay muchísima. Es de destacar la inclusión de unas reglas para comprar componentes mágicos. Han sido hechas por UGI y dan mucho juego. Es una forma fácil para el DJ cuando

sus jugadores quieran componentes para sus hechizos.

Siguen dos módulos. "Cruces de Sangre" de Manuel Romero Ocaña y "Manus ex Ignis" de Manuel Jiménez. El primero es un módulo cortito pero interesante. En cuanto al segundo decir que los jugadores tienen mucha libertad y que, al principio, son meros espectadores. El DJ necesitará un esfuerzo extra para introducirlos. Es un buen módulo gracias a esa libertad que comentaba antes siendo el final bastante abierto.

Por último existen los Apéndices dónde se explica nuevos demonios y una ánima; resultando interesante su lectura y fácil de introducir en tus Camapñas, y dos nuevas competencias: Criptología y Demonología. La criptología es un poco difícil su comprensión y no la encuentro muy útil para el juego; en cambio, Demonología tiene más utilidad.

Si damos la vuelta al suplemento, nos encontramos con los hechizos de Grecia. Aparte que normalmente son los más interesantes, ahora lo son aún más con los nuevos hechizos de Hardeck.

Es una ayuda para aquellos que quieran tener más hechizos en su partida y que sientan que no son suficientes los del manual básico. Que sumándolo a las reglas de Compra de Componentes y a dos módulos entretenidos puede hacer que recomiende su compra. Sin olvidar a aquellos DJ puntillosos que quieran bombardear de información a sus alquimistas.

PUNTUACIÓN: 6.5

ENTREVISTA A HARDECK

DRAMATIS PERSONAE: Preséntate a los aficionados

HARDECK: Buenas, Damas y Caballeros. Ante usted Hardeck (también conocido con el nombre mortal de Miguel Ángel...), ese oscuro personajillo que aparece de vez en cuando, tentandoos con goecias y otros oscuros conocimientos.

DP: ¿Cómo ha sido tu experiencia con Grimorio?

H: Muy buena. Es la primera que vez que publico algo y la verdad, viendo el resultado final, junto al buen hacer de todos los compañeros que han participado en el Grimorio, he de estar ciertamente satisfecho. Creo que ha quedado un magnífico suplemento.

DP: ¿Me puedes explicar como ha ido el playtesting de estos nuevos hechizos?, ¿Cómo lo han aceptado los jugadores que lo han probado?

H: ¿Playtesting? Bueeeeeeno ... Pues no ha ido mal... aunque tampoco ha ido bien... digamos que simplemente no ha ido. En mis tiempos de Dj en activo, los únicos hechizos de mi cosecha que probe fueron el Rey del último día y la Puerta del Infierno, ambos usados por Pnjs, así que no puede contar mucho como playtesting... Por aquella época, y tras comprarme el Rerum Demoni, pensaba (inocente de mi) que Aquelarre, ya tenía todo los hechizos que necesitaba.

Esta afición mía por la creación de nuevos hechizos nació un día en que me puse a pensar que hechizos "faltaban" en Aquelarre, siempre pensando en ellos desde el punto de vista de la magia medieval (nada de bolas de fuego)

y eche de menos, algún tipo de hechizo estilo poción somnifera que pudiese dormir al que la bebiese. Así nació el hechizo de Dormir, y después de crearlo, simplemente pense en otro, y en otro, y en otro ... a veces porque lo echaba en falta, otras inspirado por algún tipo de costumbre mágica y otras por ocurrirme una idea interesante, pero siempre tenía cuidado de intentar no "pasarme", y si en algún momento hacía algún hechizo demasiado "bruto", intentaba equilibrarlo con algún tipo inconveniente, dificultad al lanzarlo o reunir los ingredientes, etc. Luego, los iba mandando a la lista, con la intención de que les sirviese de ayuda a otros jugadores, a ellos había que preguntarles que tal les han parecido...

DP: ¿Qué tal la experiencia con la editorial?

H: No me puedo quejar. De hecho, fueron bastante comprensivos cuando entregue el manuscrito final del Ars Magna, de un tamaño superior al prefijado ...

DP: Creo que ya tienes acabado otro suplemento, ¿no?

H: Pues sí, supongo que te refieres al Ars Magna, aunque también he colaborado desarrollando la Cabala para el Sefarad. En las CLN de Granada, Ricard me propuso que escribiese el suplemento dedicado a la profesión de alquimista, y aunque en aquel momento no estaba muy puesto en el tema acepté. Tras eso, me documenté, lei libros sobre el tema y tome la determinación de tratar en el suplemento a los alquimistas de la forma más "realista" posible, acercando lo que significa verdaderamente la alquimia a Aquelarre, donde si te fijas, el alquimista no deja de ser un tipo de pj que usa magia. El resultado de todos mis esfuerzos es el Ars Magna, un libro donde se podrá encontrar una descripción detallada de la alquimia, su evolución histórica y detalles más prácticos del Arte: reglas propias de alquimistas, una revisión de la Alquimia, presentando un

formulario alquimico, revisando y expandiendo los Secretos de la alquimia, un bestiario de seres relacionados con el Arte, la magia de los alquimistas, etc. Tambien incluye una aventura:"La reunión de los filosofos", algo que creo que no comento la editorial en su parte de novedades. Total, un libro de 130 paginas, del que me siento muy orgulloso, pues lo he escrito totalmente a mi gusto, el cual espero que resulte útil a Pjs y Djs por igual. (Modo Publicidad OFF: Bueno, valeeeee, disculpad el tono, pero es normal que un padres este orgulloso de su "hijo", ¿no? ;)

DP: ¿Estás trabajando en algo actualmente para Aquelarre?

H: Pues si y no. Respecto a proyectos con vista de publicación, la editorial no me ha encargado ninguno mas por ahora, así que me estoy dedicando mayormente a proyectos personales.

Por un lado, estoy terminando un pequeño extra, que tengo pensado colgar en internet, para cuando se publique el Ars Magna, referente a algo que se nombro muy de pasada en la aventura del mismo, pero que puede poner un poco mas de color, por si alguien elijiese ese camino (tambien servira como idea para una aventura).

Cuando lo acabe, pues me pondre a escribir en condiciones la campaña que actualmente estoy haciendo por correo, la cual esta totalmente terminada, aunque como todas las aventuras que suelo hacer, dentro de mi cabeza ... Por cierto, un pequeño guiño para los jugadores de la partida por correo, la aventura del Ars Magna, es una precuela que puede ser jugada de manera totalmente independiente de la citada campaña.

DP:Y las preguntas "tipo":

a)¿Cuál es el mejor juego de rol?

Jejeje, te diría Aquelarre para salvar el tipo, pero no puedo olvidarme de mi querida Llamada de Cthulhu (la versión de Chaosium de toda la vida...)

b)¿Qué argumento tenía el mejor módulo que hayas jugado?

La mejor aventura fue una que hice en la que los Pjs buenos acabaron dándose de tortas con los Pjs malos; no es que tuviese un argumento extremadamente bueno, pero el giro final de acontecimientos fue genial, si tienes interes puedes ver la "batallita" descrita en el Apocrifio. Respecto a aventuras de suplementos, la campaña del Rerum Demoni marco un antes y un despues.

c)¿Qué personaje has jugado que más te ha gustado?

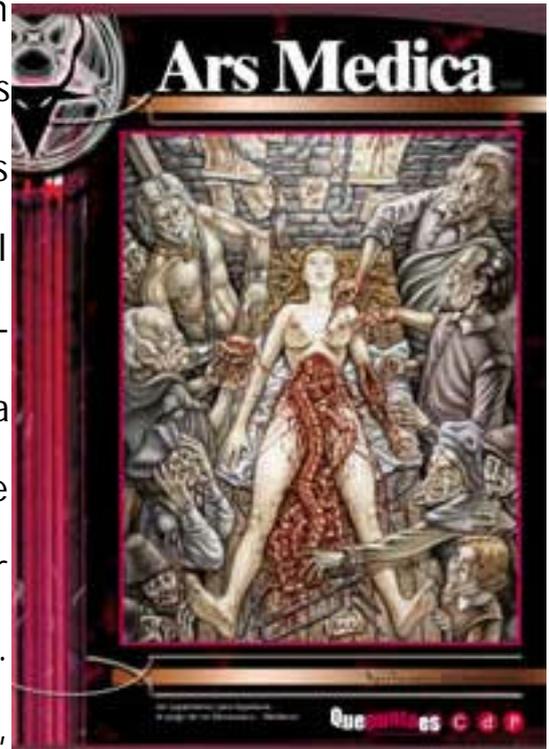
Uff, difícil me lo pones, pues normalmente siempre hago de Dj, y como suele pasar los Djs no suelen ser buenos Pjs, pero si tengo que elegir uno, me quedaría con un goliardo goetico, con muy mala idea, que se paso una aventura bastante pachanguera dirigida por un Dj surrealista, en la que se paso todo la aventura tratando de lanzarle a sus "buenos" amigos, los otros Pjs, la maldición de lobosome. No lo consiguio en ninguno de los intentos, pero fue bastante divertido.

d)¿Y qué PNJ?

Jejeje, ¿el Pnj preferido del Dj? Esta es mas facil de responder. Un misterioso personaje que solía buscar a un grupo de Pjs servidores de Agaliarepth, y les transmitia la voluntad de su señor goetico. El Pnj en cuestión, tenía mosqueado a los Pjs en general (no sabían si era un hombre normal, un brujo o un demonio...): era muy simpatico, siempre sonreia, y si se metía en peleas, solo paraba, nunca solía atacar y tenía la costumbre de desaparecer cuando no le estabas mirando (generalmente en esas ocasiones en las que se le quería pedir ayuda...)

COMENTARIO DE ARS MEDICA

Este es el primer suplemento de la serie Ars. En dónde se va a dar un repaso más profundo a las profesiones de Aquelarre. En el caso que nos ocupa, empezó como un suplemento mercantil pero acabó en mucho más. Empieza el suplemento con una introducción a lo que era la medicina en la época del juego. Destaca sobremanera que se ha hecho una lista de materiales usados por médicos y boticarios y se han dibujado todos. Absolutamente todos. Un gran acierto de Raúl,



el dibujante de la colección. Y se ha tenido en cuenta la buena idea de utilizar una hoja transparente con la numeración de los objetos para no sobrecargar el dibujo. La siguiente sección es la del Boticario dónde se explica su función y se dan listas y listas y listas de productos, Me recordó mucho a las listas de hierbas del Rolemaster. Se ve un gran trabajo de investigación detrás de esto. Con el nombre del producto viene el precio, las afecciones externas e internas, forma de preparación, usos secundarios, enfermedades, bonus a la caducidad, efecto en el juego y notas. También vienen todas las tablas necesarias para el boticario. Y para dar una idea deluso de todo lo anterior se exponen ideas de aventuras.

Seguimos con las enfermedades más frecuentes. Descripción, con sus características, de los grandes médicos de la época; de cirujanos (del cual viene desarrollado para ser profesión). Los hospitales también tienen su hueco; Higiene y Salud; Santos y Curanderos, explicándose, dentro de esta sección, los ensalmadores, saluadores, exorcitas y brujas. Pero no dan sus características como profesión deján-

dolo para futuros suplementos. La que si viene como profesión es la de Curandera. Seguimos con una nueva explicación de las competencias relacionadas con la medicina y varias páginas con venenos y con animales venenosos. Para acabar una somera explicación de la Muerte. Y llegamos a la Campaña que está dividida en 3 partes; Los ojos verdes, Carne de Momia y el Hombre Que Ríe. Como anexo tenemos: Monedas, Pesas y Medidas.

Ars Medica es un suplemento serio que, por suerte, va más allá de hacer listas eternas de productos. Profundiza en situaciones que se dan en cada sesión de juego y por tanto puede ser útil para el DJ en esos momentos. Por ejemplo encuentro interesante la descripción de los hospitales, igual que la sección sobre la Muerte. En el lado contrario no le veo mucha utilidad a las listas de productos para el boticario, ni encuentro interesante las propuestas de aventuras en ese ambiente. Pero a lo mejor el jugador que se siente farmacéutico en sus horas libres se le abran las puertas de la felicidad. El resto del suplemento da ambiente para aquellos jugadores que lleven un médico y también para el DJ que quiera utilizarlos como PNJ sin tener que improvisar nada. Del anexo de Monedas y Pesas, personalmente lo encuentro de escasa utilidad. Debido a que, en mis partidas, utilizo una sola moneda para los distintos Reinos hispánicos. Falta de realismo histórico pero más cómodo para dirigir. ¿La Campaña?. Está bien. Puede ser jugada con facilidad para el DJ. Siendo un añadido interesante, la descripción de la ciudad de Medina del Campo. Pero tengo que reconocer que esperaba que fueran módulos en que se desarrollaba lo explicado en el suplemento.

PUNTUACIÓN: 7

ENTREVISTA A CHRIS

Dramatis Personae: Preséntate a los aficionados

Chris: Uuuffffffff, me pones un un aprieto... Yo diría que soy otro aficionado más ;-P, lo que pasa es que en vez de limitarme a sólo jugar, me divierte hacer webs y escribir cosas.

DP: Ya se que lo has explicado en el suplemento, ¿pero podrías repetir cómo surgió la idea de Ars Medica para los lectores de Dramatis Personae?

C: Bueno, nos remontamos a los fenicios ;) Todo surgió debido a mi afición a no quedarme en jugar, como decía arriba. Una de mis primeras actuaciones cuando dirijo un juego es enriquecer el tema comercial, siempre dejado de lado en la mayoría de los juegos. Me gusta que haya una amplia lista de precios y que los jugadores puedan hacer algo más que matar "bichos" para conseguir "pxs". En ese sentido mis jugadores son grandes amantes del negocio y la especulación y la usura (y no siempre en este orden ;)), así que les regalo con grandes listas de precios y sistemas métricos y monetarios sólidos. Entonces conocí a Ricard y no recuerdo bien por qué empezamos a hablar del tema, de que se podría hacer algo parecido para Aquelarre, que precisamente acababa de resucitar. Así empezó un proyecto de mal nombre "Mercado de Toledo" (malnombre porque luego descubrí que mucho más acertado hubiera sido "Mercado de Medina del Campo"). En un principio la cosa consistiría en hacer una extensa lista de precios con breves descripciones, pero pronto la cosa le lió más que la pata de un romano. El sistema métrico de Aquelarre, si bien muy adecuado para un jdr, no era del todo exacto y el métrico no existía por definición. Ambos eran tendentes al caos, dado que podían variar de un pueblo a otro e incluso de un pueblo a otro. Así que lo primero fue asentar las bases del sistema. Una vez hecho esto husmeé por todo tipo de fuentes los precios reales de miles de productos de la época (Que conservo en una libreta escrita a mano que guardo como un tesoro). Ya lo tenía todo, podía empezar. Pero como no, nuevo problema. Poner los artículos así en crudo con sus precios y características quedaba cojo (y cutre, la verdad), por no decir que muchos no se sabría bien ni que son y para que sirven. Me propuse pues desglosar los productos por sectores y describir cada sector y nació Ars Medica. Así que como puedes ver, Ars Medica es la punta de iceberg de un proyecto pretencioso y extenso que recorrería todos los sectores comerciales del bajo medievo. Sin embargo ahora tengo mis dudas en que el proyecto se siga llevando a cabo tal y como se concibió en su día, dado que la editorial tiene otro enfoque para los suplementos de Aquelarre.

DP: ¿Recomendarías a un aficionado a que "salga a la arena" y haga un suplemento?

C: Sinceramente, no... Y sí. Escribir un libro dista bastante de escribir tus cosillas. Yo estaba harto de hacer mis reglas y ayudas, pero ni hacía falta que las entendiera otra persona que no fuera yo, ni hacía falta escribirlas en toda su extensión. Además, en mundo editorial es un quebradero de cabeza. Yo les aconsejaría que lo escribieran y lo difundieran gratuitamente (una vez registrado) por la red o que lo editaran por su cuenta (otro quebradero de cabeza), es lo que me planteo yo en este momento.

DP: ¿Algún nuevo suplemento en el cual estés trabajando?

C: El Imago Mundi, de Comerciantes y Viajeros, pero está aparcado por diversas causas en este momento.

DP: Y las preguntas "tipo":

a)¿Cuál es el mejor juego de rol?

C: Depende. ¿por ambientación? Aquelarre, ¿por reglamento? Rolmaster (con ambientación MERP). También tengo un cariño especial por Call of Cthulhu y los juegos de capa y espada o medievales (7th Sea, Alatríste, Pendragón, Ars Magica...)

b)¿Qué argumento tenía el mejor módulo que hayas jugado?

Ya lo he dicho varias veces, hay mucho grandes módulos, pero uno que recuerdo con especial cariño es la campaña de Rerum Demoni. De otro juego el módulo Sarah de Ragnarok.

c)¿Qué personaje has jugado que más te ha gustado?

Juas, el demonio que llevaba en un juego de ambientación fantástica que creó un amigo (era lo más parecido a Mundodisco que he jugado) Yo era un demonio con el poder de transformación en cualquier humanoide (adoptando además la personalidad del mismo, vamos que era un esquizofrénico ;))) y mi misión era corromper al todo dios. Menudas risas que me eché con ese individuo. En plan épico, señalaría a mi rohirrim, con el que jugué 10 años llegando a nivel 20 en rolmaster.

d)¿Y qué PNJ?

El padre Vincenzo Bellini, del módulo Sarah, que era una mezcla entre el padre Palomino de Gomaespuma y el padre Apeles, pero en versión cazavampiros.

DP: Muchas gracias Chris. Cuando vuelva a Tenerife nos tomamos unas cañitas en la "Herradura" :)

A ver si es verdad y algún día nos conocemos en persona.

AYUDA DE JUEGO: ENTRE MUSULMANES

Mis queridos hermanos:

Disculpad por estas palabras que me atrevo a mandaros, recopiladas de textos antiguos y que tan sólo pretenden satisfacer y entretener. No tengáis en cuenta los errores en que este humilde cronista sin duda incurrirá y usar estos conocimientos con la sabiduría que el Altísimo ha tenido a bien concederos. De todos es sabido que la dominación árabe tuvo una repercusión enorme en la historia de España. Sin embargo a la hora de valorar tal dominación una respetable cantidad de historiadores la han venido considerando como una injerencia extranjera que, por así decirlo, interrumpió el curso normal de los acontecimientos históricos en los que debía intervenir el país, convirtiendo así la presencia árabe en algo ajeno a la propia historia de nuestra tierra que finalmente fue subsanado con la expulsión de ese pueblo. Tales argumentos provocaron un estudio muy poco pormenorizado de las distintas tribus musulmanas, cuestión que sólo ha empezado a ser corregida en la actualidad.

En lo que al Aquelarre se refiere el grupo musulmán tiene tan sólo ligeras referencias, lo que es bastante lógico, no sólo por el estado general de la cuestión en España sino también porque al centrarse en la España del siglo XIV en adelante las diferencias entre tales grupos han perdido gran parte de su interés. Tratando de satisfacer a quienes deseen llevar personajes árabes antes o durante esa época y darles un soporte histórico en sus diferencias he elaborado estas páginas con algunos de los grupos de mayor importancia y su evolución en esta piel de toro tan nuestra... y durante tantos años tan suya. Al centrarme en los musulmanes no me referiré en mi estudio a los mozárabes, cristianos en tierra árabe, cuyas características étnicas e históricas son más conocidas)

PRIMERA ÉPOCA

Años 712 a 740. Los baladíes (primeros pobladores).

Conocidos por los cronistas árabes como baladíes (primeros pobladores) los musulmanes que llegaron en la primera oleada a la península respondían a tres grandes grupos claramente definidos, tales grupos son los asabiyya, que distinguían a sus miembros por el origen étnico en clara infracción de la norma coránica que exigía que los fieles fueran tenidos en cuenta no por su origen sino por su fe y hechos. Así estaban los beréberes, norteafricanos que constituían el grueso de las tropas y que recibieron las tierras de peor calidad (la meseta y las zonas mon-

tañosas del oeste peninsular). Junto a ellos estaban los árabes del sur, o kalbíes, y los árabes del norte, o adnaníes. Estos dos grupos ostentaban el poder y recibieron las tierras de mejor calidad (Andalucía, el Valle del Ebro...). En estos primeros momentos la relación entre los tres grupos fue tensa, con esporádicos episodios de violencia, hasta que la situación de inferioridad de los beréberes da lugar en el 739 a una gran sublevación de los beréberes en el norte de África y en Al-Andalus.

Años 739 a 756 (las nuevas asabiyya)

Para vencer la rebelión del 739 se arma un gran contingente de tropas sirias, los samiyyun, que no logran sofocar la rebelión en el norte de África aunque sí en la península. Los samiyyun no se marchan de la península sino que obtienen a su vez tierras (Jaén, Sevilla, Rayya, Sidona o Granada), con lo que al finalizar este periodo hay cuatro grandes grupos musulmanes en la península: kalbíes, adnaníes, beréberes y samiyyun, cada uno de ellos unidos por tradición y sangre, fuertemente desconfiados frente a los demás, y divididos a su vez en múltiples ramas de carácter casi familiar. A estos cuatro grupos se sumará un quinto más heterogéneo, los muladíes, las familias de origen hispánico que se convierten al Islam y conservan sus privilegios.

SEGUNDA ÉPOCA

Años 757 a 1031 (Los omeya)

La llegada del último superviviente de la dinastía omeya, Abderramán, va a suponer un cambio profundo en la estructura de poder de las asabiyya. Aliado en un principio por beréberes y kalbíes Abderramán toma el poder en el 757 e inicia una política de evitar en lo posible las guerras entre árabes del norte, del sur, beréberes, sirios y muladíes, en lo que logra bastante éxito, aunque no tanto como para eliminar tales clasificaciones que siguen vigentes durante los casi tres siglos de predominio omeya. Una breve cronología de basada en las distintas etnias durante este largo periodo histórico contendría los siguientes hitos:

- 759: Levantamiento beréber en Mérida.
- 761: Revueltas de varias familias yemenís.
- 788: Levantamiento yemení en Tortosa.
- 796: Se suceden revueltas beréberes en la zona meridional de la península
- 797 y 811: Primera y segunda rebelión de los muladíes de Toledo
- 806 a 828: El aumento de la presión fiscal sobre muladíes y beréberes debido a la llegada de numerosos miembros de la familia omeya que pasan a ostentar puestos de privilegio tiene como consecuencia constantes rebeliones de ambos asabiyya

tanto en la zona de Mérida como en los arrabales de las grandes urbes, especialmente en los de la capital.

- 868: Levantamiento muladí en Mérida

- 880 a 912: Rebelión general de los muladíes por los altos impuestos, a los que se unen también numerosas familias beréberes y algunas de las etnias árabes que ven en la situación un medio de mejorar sus privilegios. Es la fitna, la guerra civil, y durará hasta la muerte del emir Abdalá. Durante estas dos décadas los asabiyya combaten tanto entre ellos mismos como contra el poder central del emir.

- 929: Se proclama el califato, lo que da lugar al máximo esplendor de la cultura musulmana que viene acompañado de un periodo de paz y estabilidad entre los asabiyya.

- 929 a 1008: Máximo esplendor. Relativa estabilidad y paz interior.

- 1009: La debilidad del califato en esta época y la situación de injusticia con los beréberes provoca una reaparición de la fitna que se extiende por más de veinte años y que supone la desmembración del mundo musulmán peninsular.

TERCERA ÉPOCA.

Años 1031 a 1086. Los reinos de taifas

La abolición del califato en el 1031 supone una convulsión de terribles consecuencias para la España musulmana que, de esta manera, pierde unidad e integridad, cayendo en una serie interminable de guerras entre los reinos de taifas resultantes del fin del califato y entre los que las relaciones suelen degenerar en guerras de absorción de las taifas más grandes y poderosas frente a las más pequeñas y débiles. Los reinos de taifas suponen el fin de la diferencia étnica general y el comienzo de una relación social de gran complejidad en la que prima el territorio del que se procede pero en la que, por otra parte, cada territorio da preponderancia tanto en leyes como en impuestos y en poder real a una de las etnias a las que hemos hecho referencia. Sin embargo el poder de esas etnias queda disminuido en la mayoría de las ocasiones a las fronteras del reino de taifa en el que se hallen. Tal situación provoca unos reinos de pequeñas dimensiones que guerrean constantemente entre sí y frente a los reinos cristianos, mientras que en el interior se ven aquejados de luchas internas. No obstante no suponen el fin del predominio cultural musulmán que, en muchos casos, se acentúa, manteniendo los reinos de taifas una rica tradición de mecenazgo a las artes y a la cultura.

CUARTA ÉPOCA

Los nuevos grupos y el fin (1086 en adelante)

La situación de decadencia generalizada de los reinos de taifas provoca el fin de la autonomía de los musulmanes peninsulares con respecto al resto de la comunidad musulmana lo que supondrá la llegada de dos nuevas asabiyya a la península. Así en el 1086 llegan los almorávides, grupo que se enfrentará a los reinos de taifas y logrará reunificar a los mismos. Los almorávides se caracterizan por su pureza e intolerancia religiosa, así como por una decidida lucha contra la corrupción política generalizada que les hace ganar el apoyo de beréberes, muladíes y samiyyun. Con tales apoyos se hacen con el poder y pasan a monopolizar los puestos de poder y responsabilidad, si bien ciertamente ponen fin a la decadencia de los reinos de taifas y a la corrupción generalizada. Posteriormente la degradación moral y militar de los almorávides provoca la irrupción en el mundo musulmán de un nuevo grupo étnico dispuesto a arrebatárselos el poder, los almohades. En el 1144 el imperio almorávide se descompone y los almohades empiezan a apoderarse de los restos del mismo. Hacia el 1165 los almohades dominan la práctica totalidad de los puestos de poder musulmanes de la península y lanzan una decidida ofensiva sobre los territorios cristianos que tiene éxito hasta que son finalmente derrotados en el 1212 en la batalla de las Naves de Tolosa. Tras esta derrota el poderío musulmán en la península entra en un estado de decadencia del que ya no se repondrá. De nuevo vuelven los reinos pequeños e independientes, que muestran signos y debilidades muy parecidos a los primeros reinos de taifas, con la agravante de la existencia de dos nuevas asabiyya que se disputan el exiguo poder que va quedando en manos musulmanas: los restos de los grupos almohades y, en menor medida, almorávides. Y esta es la situación étnica que se mantiene hasta que, finalmente, en 1492 capitula el reino nazarí de Granada, dando fin a Al-Andalus. Sin embargo es probable que las diferencias entre las distintas etnias fueran disminuyendo en esta etapa conforme fuera decayendo el poderío musulmán, dejando de tener sentido conforme la supervivencia musulmana se vaya viendo más y más amenazada con el paso de los años, con lo que las diferencias étnicas que tan importantes habían sido durante toda la dominación árabe pierden importancia gradualmente.

Y estos documentos contienen todo mi escaso saber en esta materia. Ojalá que no sean del todo pretenciosos y falsos para vosotros, que los leéis. Quiera El Misericordioso que conservéis salud y piedad.

Ave atque vale
Artur de Cartago (**Faifolk**)
Colectivo gamma

AYUDA DE JUEGO:

Nueva aplicación para la regla: Inquirir. (Opcional)

Hasta ahora hemos visto que la regla de Inquirir aparecida en el Codex Inquisitorius tenía unos usos muy claros que quedan englobados básicamente como sigue:

Se aplica Inquirir:

- * Al llegar un séquito inquisitorial a una población.
- * Al realizar la lectura del Edicto o en la celebración del Auto.
- * Al interactuar con todo tipo de Pnjs.

No se aplica Inquirir:

- * Con Pjs por los motivos explicados en el Codex.
- * Con miembros de la Inquisición que tengan dicha competencia, tanto pjs como pnjs.

Observando el suplemento de la inquisición, se descubre que los pjs pueden llevar Pjs de dicha profesión y dedicarse a llevar la Fe donde esta necesite de su ayuda. Así, los pjs se encuentran cruzando pueblos, ciudades o villas y en estos lugares en ocasiones podrán encontrarse con acusaciones de todo tipo.

Entonces deben de ponerse a investigar. En concreto y sobre todo los procuradores, tendrán que averiguar que delación debe o no debe ser continuada. Una vez un caso ha sido aceptado, era pasado a los inquisidores que empezaban la investigación, los calificadores empezaban a reunir pistas, se tomaba testimonio, etc. Hasta ahora esta todo claro.

Pero finalmente tras los interrogatorios, quizá el tormento y horas de investigación, se acaba por resolver el asunto y tenemos al culpable de cierto delito listo para ser castigado. Es en este punto donde puede surgir la duda, ¿Qué pena aplicaremos?

Existen algunas formas de deducir esto. La que tenemos hasta ahora es la que nos ofrece el Codex, es decir, en él te aparecen las penas imputables a diferentes faltas o delitos. Por tanto, deberías buscar el más aproximado y aplicar la pena descrita.

La otra opción que tenemos es la de dejar que los pjs elijan. De este modo, y al igual que pasó en la época, podrán representar los diferentes modos de pensar. Así, podremos encontrar pjs con una mentalidad más jurista y dispuesta a encontrar el lado RRacional a los diferentes sucesos que se encuentren, y por otro lado, podremos encontrar a los pj más exaltados que no dudarán en sembrar la península de hogueras, viendo la actuación del Diablo tras casi todos los misterios. Las condenas que aplicarían ambos grupos en un mismo caso, serán completamente opuestas, es decir, donde uno castigaría con confiscación de bienes y multa o destierro, en general condenas más suaves, el otro aplicaría confiscación de bienes y hoguera, es decir, las condenas más duras que se puedan aplicar. Pero ahora tendremos una nueva posibilidad, y es la que obtendremos con este nuevo uso de la habilidad de Inquirir. Y se aplicará como sigue:

Cuando se llegue a la resolución de una denuncia, y finalmente se tenga detenido al culpable, se tendrá que efectuar una tirada de Inquirir por parte de los pjs religiosos, o de Inquirir más CUL por los pjs de profesión fraile consultor, ya que eran estos los asignados para dar su opinión sobre temas relacionados con el proceso, o sobre las penas imputables al reo, etc. Un éxito en dicha tirada hará que lleguen a la pena a imputar. La cual obtendrás, como he dicho anteriormente, consultando el Codex.

Un crítico o un éxito normal con este uso supondrán el mismo resultado, la elección adecuada de la pena. Un fallo, puede suponer una elección mas dura, desproporcionada, o quizá la aplicación de un castigo que haya sido prohibido por el Consejo. Una pifia en la tirada puede suponer la elección más equivocada posible, por ejemplo, desde la segunda mitad del siglo XVI aplicar la quema de una o un grupo de supuestas brujas sin recibir aprobación del Inquisidor general o el Consejo, lo cual podría resultar en la destitución del pj o incluso con su cese.

Como siempre, para esta tirada no es aplicable la suerte pero si se pueden aplicar los modificadores normales por reino o corona, región y experiencia del pj.

Pedro García

EL RELATO

Este relato debería haberse incluido en el Ars Magna, pero finalmente debido a falta de espacio, se ha tenido que suprimir, en pos de una versión mas corta del mismo. Por ese motivo aquí lo presento, con la intención que les sea de provecho a vuestras mercedes...

Una charla al calor del horno

Tobías observo la puerta con sumo interés. No era la primera vez que la tenía delante, pues muchas eran las ocasiones que había visitado a su tío. La puerta en si no tenía ningún rasgo en particular, era una puerta de madera como tantas otras. Lo que le llamaba la atención a Tobías, era que llevaba al sótano de su tío. Desde la primera vez que paso delante de ella, le despertó la curiosidad, preguntándose que escondería su tío en su sótano. En aquella ocasión, intento descubrir que se escondía tras la puerta, pero fue su padre y no su tío quien se lo impidió, reprimiéndolo por su indiscreción. Por su parte, su tío, sé hecho a reír, diciendo que la curiosidad no era tan mal pecado. Su padre, paro la regañina, para volverse hacia su hermano y empezar a discutir sobre esa afirmación. Tobías suspiro aliviado, al menos por unos momentos, tener un padre rabino te garantiza que si cometías una falta, esta nunca quedaría sin castigo o reprimenda, podría retrasarse, pero no olvidarse. Aun recordaba ese día, cuando al terminar la visita su tío les despidió, dedicándole un guiño.

El tiempo había pasado desde entonces, pero hoy nuevamente estaba delante de la puerta. Y hoy tenía permiso para cruzarla. Tobías se acerco a la puerta, llamo muy débilmente y espero unos instantes. Iba a repetir su llamada, golpeando mas fuerte, cuando la voz de su tío le indico que pasara. Nervioso, el joven Tobías, abrió la puerta, encontrándose una escaleras que descendían. Tomándolas, bajo al sótano.

Cuando llego, no se encontró la típica despensa que todas las casas solían tener. En su lugar se encontró que estaba llena de estanterías con diferentes recipientes con extraños signos grabados. Siguió recorriendo el lugar con la mirada, descubriendo algunos extraños artilugios, hechos de retorcido vidrio, un material que en muy poca ocasiones había visto. Y finalmente descubrió a su tío, el cual se encontraba sentado al lado de lo que parecía un gran horno, fumando su habitual pipa, llena de hierbas medicinales. Al verlo, le hizo una seña para que se acercase.

-Buenas tardes, tío Yonah. Disculpad si mi visita os produce algún percance, pero mi padre me ha dicho que tendrías un trabajo que ofrecerme- dijo Tobías.

-Tu compañía nunca es molestia, sobrino. Coge aquel taburete de la esquina y siéntate un momento. He de atender el horno. Mañana es Sabbat y me gustaría dejar terminado este trabajo.

Tobías hizo como se le mando y cogiendo el taburete se sentó, fijándose en el horno. Los olores que desprendía el horno, no eran precisamente de comida y la forma del horno, no le recordaba al que usaba un panadero. Estuvo tentado de preguntar a su tío si estaba haciendo pan o algún pastel, pero se callo, no correspondía al hijo de un rabino ser curioso... o al menos no aparentarlo. Además, las cosas que estaba haciendo su tío no debían ser malas, pues de vez en cuando, recitaba una plegaria a Adonai, para que iluminase en su tarea. Tobías espero pacientemente a que su tío terminase su labor, mientras pensaba la razón por la que había sido mandado allí. Su padre y el tío Yonah, no siempre estaban de acuerdo en todo, pero se llevaban bien. De todas formas, al rabino no le gustaba mucho que sus hijos frecuentasen la compañía de su hermano. En una ocasión en la que Tobías tuvo el suficiente valor (o inconsciencia) para preguntarle el motivo, su padre solo le contesto que "no quería que su hermano le llenase la cabeza de historias y tonterías...". Mucho tiempo había pasado desde entonces, pero en el ultimo mes su padre había tenido un comportamiento un tanto enigmático: Algunas veces se le quedaba mirando de una forma extraña, totalmente callado y si Tobías le preguntaba el porque de su motivo, le reprendía por ser tan inquisitivo, otras se acercaba como para decirle algo, pero se callaba y se limitaba a sonreírle, algo que realmente desconcertaba a Tobías, su padre no era precisamente una persona que se quedase sin palabras. Y para colmo hoy va y le dice que se presente en casa de su tío, que

este le va a ofrecer un trabajo.

En estos pensamientos estaba enfrascados el joven Tobías, cuando un carraspeo de su tío le sacó de su ensimismamiento. Tobías se incorporó dando un respingo ante su pequeña falta de respeto, descubriendo que su tío ya había terminado su tarea y se había sentado en un taburete, cercano al horno. Yonah le miraba con una expresión seria, pero con una medio sonrisa dibujada en su rostro. Tras unos instantes esperando que el joven se animase a decirle, Yonah rompió el silencio.

-Supongo que te estarás preguntando que haces aquí.

-Mi padre me comentó que era posible que vos tuvieseis algún trabajo para mí y ese es el motivo que este aquí.

-Sobrino, creo que eres lo bastante despierto para darte cuenta que no es eso lo que te he preguntado. Tu eres el hijo del rabino, te pasas el día estudiando la Torah y preparándote para convertirte algún día en un hombre de Dios, como tu padre. Nunca has necesitado trabajar, más allá de ayudar a tu padre en los quehaceres de la sinagoga... miento, más bien tu padre nunca te ha permitido trabajar, temiendo que el contacto con otros oficios distintos al religioso, te apartase de este. Y fíjate un buen día llamas a mi puerta y me pides trabajo. Es curioso, ¿no?

Tobías tragó saliva, su tío había sido muy directo, pero no le faltaba un ápice de verdad a sus palabras.

-Sí, es ciertamente curioso- contesto Tobías, casi tartamudeando.

-Sobrino puedes decirme lo que pienses. No estás en tu casa y yo ciertamente no soy tan estricto ("entre otras cosas", también le pareció escuchar a Tobías) como tu padre. Mira a tu alrededor. Supongo que te habrás fijado que esta habitación es especial. Pues bien merece reglas especiales. Así que mientras estés aquí abajo, tendrás que hablar con total libertad o corres el riesgo de ofenderme, y creo que el ofender a los mayores no es lo que te enseñó tu padre, ¿no?- dijo Yonah, con cierto rín tintín, dándole otra calada a la pipa.

Tobías se quedó totalmente sorprendido ante la actitud de su tío, e incluso le recordó a su padre, por la habilidad que había demostrado dándole la vuelta a las cosas. Miro a su tío un poco incomodo, pero este le devolvió la mirada de forma severa, sin agregar nada más a lo dicho. Tras un tenso silencio, decidió ser sincero tal y como se le requería.

-Pienso como vos que es muy curioso. Yo diría extraño, mas cuando mi padre no le gustaba que rondase vuestra compañía, por temor a que me llenaseis la cabeza de vuestras historias...

-¿Historias?- dijo Yonah, sin dejarle acabar, con una expresión divertida en el rostro - Ja, ja, ja, ja, ja... Eso si es gracioso. Esas historias se las conté en su momento a tu padre, en un intento de compartir las enseñanzas que de ella se extraían, pero el buen rabino no las entendió correctamente... mejor dicho, no las escucho correctamente, porque esas historias no hay que escucharlas con las orejas, si no con el corazón. Al menos mostró cierto respeto hacia ellas, al igual que yo respeto las tuyas.

Tobías asintió un poco inquieto, arrepintiéndose un poco de su exceso de sinceridad, pero se sintió un poco turbado por las palabras de su tío, especialmente con el tono en que había pronunciado sus últimas palabras: "... las tuyas". Esta tarde estaba siendo una tarde de descubrimientos. Su tío sabía más cosas que las que aparentaba y para bien o para mal, hoy estaba particularmente locuaz. Quizás podría contarle algo sobre esas ocasiones en que su padre se retiraba a su sótano. ¿Quizás sería similar a este? No, ya había dejado claro su tío que su padre no compartía sus prácticas (sean las que fuesen). Tobías había preguntado a su madre, que hacía padre en el sótano, pero su madre, afectuosa y cariñosa como era siempre, había endurecido su rostro, de forma tan severa como lo hacía su padre y le había dicho que jamás bajase allí, ni lo volviese a preguntar nunca, y mucho menos a su padre. Su tío carraspeo nuevamente. Tobías tomo la determinación de ser totalmente sincero en un intento de que su tío le contase que sucedía en el sótano de su padre.

-Disculpad tío, estaba pensando sobre esta situación. Soy el hijo mayor del rabino y he tenido noticias de muchos miembros de nuestro call, que habían hablado con

padre para darme un trabajo, si bien quizás no porque necesitarán tanto mi ayuda, si para congraciarse con él.- dijo Tobías sorprendiéndose a si mismo de su, quizás, excesiva sinceridad.

-Y en lugar de estar con tus habituales lecturas de las escrituras, o en un trabajo mucho mas provechoso para ti, has venido a ver - Yonah no pudo evitar una sonrisa al llegar a esta parte - al cuentista de tu tío. Pues bien, es posible que pueda ofrecerte un trabajo y que dicho trabajo podría ayudarte en el destino que tiene reservado tu padre para ti- agrego enigmáticamente Yonah

Tobías se sintió muy curioso por todos estos tejemanejes que se tenían su padre y su tío entre manos e iba a preguntarle a Yonah, cuando este le volvió a hablar.

-Pero antes de nada, te voy a contar una historia, de esas que tanto le gustan a tu padre:

Había hace mucho tiempo, en un lugar muy lejos de aquí, un hombre que vivía en compañía de sus cinco hijos en una cabaña del bosque. El hombre era muy viejo y estaba enfermo, así que se pasaba el día acostado en la cama, a merced de los cuidados que le daban sus hijos. Estos se turnaban para ocuparse del padre, pero como aquella no era tarea grata para ellos, siempre buscaban mil excusas para escaquearse de ella, así que abusando de la buena fe del hermano mas joven, el resto evitaba en lo posible al anciano. Era este hijo, el mas joven, el que se ocupaba de los cuidados del padre en mayor medida y lejos de disgustarle, como al resto de sus hermanos, le gustaba mucho, pues el viejo le pagaba su compañía y afecto, contándole mil historias de su vida.

El tiempo paso y la enfermedad del padre empeoro hasta tal punto, que una noche, el anciano reunió a todos su hijos para darle su ultimo adiós. Todos los hijos se reunieron esa noche en torno de la cama del padre, tristes y acongojados, pues al fin de al cabo era su padre. El padre, viendo a todos presentes, se despidió de todos sus hijos y antes de cerrar los ojos y esperar a la muerte, les contó un gran secreto. Les contó que conocía la existencia de un tesoro y el cómo conseguirlo: "Debéis seguir el camino, guiándoos por las señales que allí se encuentran y ali-

mentándoos de los frutos que en sus lindes crecen. Esta búsqueda no os será sencilla, pero si tenéis paciencia, perseverancia y Dios os estima dignos, finalmente lo encontrareis". Y tras decir estas palabras, el viejo expiro, dejando a sus hijos llorando su perdida. A la mañana siguiente los hermanos se reunieron y decidieron partir en pos del famoso tesoro.

El hermano mayor, cogió el único caballo de la familia y partió a todo galope en busca del tesoro. Encontró las señales donde indicase el viejo y recordando algunas charlas que con él había tenido cuando era un niño, logro descifrarlas, o al menos eso creyó. El hermano mayor siguió las señales y comió apresuradamente de los frutos del camino, cogiendolos, pero aunque daba gracias a Dios por proveerle de alimento, lo decía mas por costumbre que por devoción. También se dio cuenta de las propiedades medicinales que algunos frutos tenían, pero pronto olvido estos descubrimientos en su prisa por encontrar el tesoro Y corrió, y corrió, trabajando para comprarse un caballo mas veloz, siguiendo el camino llegar al tesoro lo antes posible y buscando cualquier atajo que le ahorrara tiempo en encontrarlo. Pero nunca llego y malgasto su vida en esa carrera, pues no había descifrado completamente las señales y no había sido voluntad de Dios el enmendar su error.

El segundo hermano se lanzo al camino también. Encontró las señales y tras mucho cavilar, les encontró sentido, empezando a seguirlas. Se alimento de los frutos del camino, dando gracias a Dios, con mas devoción unas veces que otras, maravillándose también con algunas de las propiedades medicinales que algunos poseían. Pero un día, encontró con el diablo en el camino, que le hablo que era posible encontrar ese tesoro de una forma mas sencilla, pagando un precio claro. El hermano se lo pensó y estuvo muy tentado de aceptar la oferta del Maligno, pero finalmente declino la oferta. El diablo le dejo seguir camino, aceptando su decisión. Pero aquella decisión había molestado mucho al Maligno, tanto que se prometió a si mismo que el hermano no terminaría su búsqueda. Así que una semana después, el hermano se encontró con un extraño viajero, que no era mas que el Maligno disfrazado, que le contó que se podían realizar grandes prodigios y proezas. La clave de todas ellas radicaba en unos extraños frutos que crecían fuera de los lindes del camino, "a pocos pasos del linde", le dijo el diablo muy sonriente. El hermano se lo pensó y decidió probar, pues no le llevaría mucho tiempo. Encontró los frutos y los uso como el viajero le había dicho, encontrando que se

lograban los prodigios que le habían dicho. Muy contento con el hallazgo, siguió el camino, en compañía del viajero, que dijo no tener mucha prisa, y así, a cambio de su compañía le podría enseñar mas virtudes de los frutos que crecían lejos del camino. Con el tiempo el hermano aprendió mucho de esos frutos, pero cada vez los frutos de virtudes mas prodigiosos estaban mas y mas lejos del camino, retrasándole considerablemente. El tiempo paso, y debido a los constantes retrasos, el hermano no pudo encontrar el tesoro, para alegría del maligno.

El tercer hermano se lanzo también al camino. Encontró las señales, pero dado que le había prestado muy poca atención a los relatos que su padre le contase, las encontró confusas y enigmáticas. Así que pensó el encontrar el tesoro por sus propios medios. Para ello se alimento de los frutos del camino, cogiendolos y comiéndolos, sin dar gracias a Dios. Con el tiempo se fijo mas en ellos y experimento con ellos, dándose cuenta que se podrían fabricar prodigiosas medicinas, así que ha medida que seguía el camino, estudiaba estos frutos. Paso el tiempo y el diablo se le apareció al hermano, haciéndole la misma oferta que en su día le hiciese a su otro hermano. Este hermano, le mando con viento fresco, pues no creía en su palabra. El diablo, enfadado, se fue prometiéndole que nunca conseguiría el tesoro. Con el tiempo, el hermano se dio cuenta que las palabras de Maligno eran ciertas y nunca encontraría el tesoro, porque sencillamente se había dado cuenta que dicho tesoro no existía, así que decidió seguir viajando, estudiando los frutos y su propiedades. Gracias a ellos, se convirtió en un boticario de renombre, aunque claro, nunca encontró el tesoro.

El cuarto hermano se acerco al camino, viéndolo muy largo. Pensó entonces que el tesoro, si existía, estaría muy lejos y su búsqueda sería muy laboriosa, y él era una persona sencilla que se contentaba con poco. Así que se acerco al linde del camino, y cogió los frutos que mas le gustaron de los que allí había, y comiéndoselos se fue al pueblo. Allí se encontró a una anciana, que viendo tan apetecibles los frutos, le pregunto si le podía vender alguno. El hermano accedió y la anciana le compro el fruto. Poco después se acerco el herrero y viendo la buena pinta de los frutos, también le pidió que le vendiese otro a él. Igual paso con el tabernero, y con muchos mas, hasta que finalmente se quedo sin frutos. El hermano se alegro de todo esto, pues a partir de ese día, iba todas las mañanas a recoger los frutos y venderlos en el mercado, solo los que a él le gustaban, pen-

sando que los de su elección serían los mas sabrosos y mas demandados. Y así fue como gracias a los frutos, consiguió ganarse la vida y con el tiempo se caso y tuvo hijos a los que enseñó su particular oficio. Nunca encontró el tesoro, aunque él pensaba que sí, que su padre había hablado de él en sentido figurado y que su nuevo estilo de vida era ese tesoro.

El hermano menor, no fue testigo de la partida del resto de sus hermanos. Para él, la pérdida de su padre había sido un duro golpe y en lugar de partir en busca del tesoro, se quedó velando el cadáver de su difunto padre largo tiempo, tanto que el cadáver empezó a descomponerse y el hedor llamó la atención de una bandada de cuervos que entraron por una ventana y empezaron a devorar el cadáver. El muchacho reaccionó y cogiendo un hacha empezó a espantar a los pájaros. Todos huyeron, excepto uno que el muchacho acorraló en una esquina y al que le cortó cruelmente las alas, como castigo por el sacrilegio que los pájaros habían cometido con el cadáver de su pobre padre. El pobre pájaro miró al muchacho, y le dijo:

-¿Por qué espantas a mis hermanos?¿Por qué cortas mis alas?¿Qué te hemos hecho para que nos odies tanto?

-No os odio- le respondió el muchacho- pero habéis cometido el sacrilegio de intentar devorar el cadáver de mi difunto padre, cosa que no podía permitir.

-¿Sacrilegio?- le replicó el cuervo sorprendido- Somos cuervos, comemos carroña, pues eso es lo que de tu padre queda. Deberías dejarnos, pues ese es el orden natural de las cosas. Así lo dispuso Dios y eso es lo que hacemos. Si en algo quieres reconfortar a tu padre, lo mejor que podrías hacer es rezar a Dios por el descanso de su alma.

El muchacho quedó pensativo y no dijo nada. Cogió al desalado cuervo y lo metió en una caja, volviendo a su vela del cadáver, donde se puso a rezar. En un principio pensó rezar a Dios, para que le devolviese la vida a su padre, pero luego pensó que aquello sería un acto egoísta, pues su padre ya había vivido su vida y merecía el descanso eterno en compañía del Creador. Así pues rezó hasta que el cansancio y la fatiga le hicieron quedarse dormido. Y en sus sueños oyó una voz:

-Hijo ...

-Padre, ¿eres tú?- respondió el muchacho esperanzado.

-Hijo, soy el ánima de tu padre. Has de saber que su espíritu pronto abandonará este mundo para unirse al del creador y yo quería despedirme de ti, por ultima vez. He visto lo que has hecho al cuervo y oído lo que él te dijo. Él tiene razón. Mañana has de abrir las puertas de la casa y dejaras entrar a todos los cuervos que lo deseen para que devoren mi cuerpo. Al atardecer las volverás a cerrar y será a los restos de mi cuerpo que hallan dejado, a los que darás sepultura la mañana del día siguiente.

El muchacho asintió y aunque no le gustaba la idea de dejar el cuerpo de su padre, ser pasto de los cuervos, por el amor que hacia él tenia, cumpliría con su ultima voluntad.

A la mañana siguiente, liberó al cuervo y abrió las ventanas. Los cuervos entraron por cientos y devoraron el cadáver, dejando apenas un par de huesos. El muchacho se sentó, siendo testigo del suceso sin hacer nada por evitarlo. El cuervo desalado se acerco entonces y le dijo:

-Te doy las gracias por saciar el hambre de mis hermanos. Veo que has recapacitado y has decidido seguir el orden natural de la cosas. No estés triste, pues has hecho lo correcto y has seguido la voluntad de Dios.

-Es lo que me dijo mi padre, y como era buena persona en Su compañía debe estar, y lo que me pidió que hiciese, Su deseo ha debido de ser.- dijo el muchacho- Siento el haberte cortado las alas, ojala pudiese enmendar tu error.

-Devuélvelas al menos- le respondió el cuervo.

El muchacho se las devolvió y se obro el prodigio, pues al entregarle las alas, una luz iridiscente rodeo al pájaro y hecho a volar transformado en paloma.

-Gracias nuevamente, pues sin tu gesto no podría haber vuelto a volar. Has de saber que estoy enterado de la existencia del tesoro y mis hermanos me han dicho que tus hermanos andan despistados en sus búsquedas y que no lo encontrarán, pues entre otras cosas no han entendido la naturaleza de su búsqueda. Tu aun no eres consciente, plenamente de ello, pero si quieres cumplir el ultimo deseo de tu padre y eres perseverante, paciente y digno de la ayuda de Dios lo conseguirás.

El muchacho derramo lagrimas ante tantos prodigios, sintió como su pena se hacia mas pequeña y que si encontraba el tesoro sería el mayor homenaje que podría hacerle a su padre. Así que cerro las puertas, cuando se fueron todos los pájaros y velo por ultima vez los restos de su padre. A la mañana siguiente, abrió una fosa en el jardín y enterró los restos de su padre, partiendo hacia el camino tras una ultima oración.

Nada mas salir al camino, el diablo se le presento y le explico que sus hermanos habían fracasado en su búsqueda y que el seguiría su mismo camino, si no aceptaba su ayuda. El muchacho declino su oferta, diciéndole que confiaba en la sabiduría que le había transmitido su padre y en la ayuda de Dios, para llegar a su destino. Resoplo el diablo al oír el nombre de Dios y desapareció enfurecido.

El muchacho llego al camino y vio lo largo que era, pero no se desanimó. Busco las señales, encontrándolas y aunque su lenguaje era confuso, lo descifro con facilidad ya que encontró la clave en los cuentos e historias que su padre le contara. Se alimento de los frutos del camino, dando gracias a Dios por su ponerlos a su disposición. Pero aun con todo esto el camino era largo y mucho tiempo paso en él, viajando, explorando y aprendiendo. Así fue como llego a encontrar a los siete árboles.

El muchacho encontró a los árboles en una curva del camino. Le llamaron la atención por su gran tamaño. Y estaba admirando ese detalle, cuando los árboles le hablaron. Maravillado el muchacho se sentó a su sombra y charlo con ellos. Así se entero que aquellos árboles eran los padres de todos los frutos que a la vera del camino crecían, gracias al calor del sol, al agua, al agradable aire y a la tierra fértil, de cómo la noche y el día les permitían crecer y que ellos mismos eran hijos de un árbol aun mayor. Al decirle esto, le dijeron al muchacho que mirase hacia arri-

ba. El muchacho así lo hizo y vio que encima de cada árbol había un astro: en uno el sol, en otro la luna, en el resto los planetas Júpiter, Marte, Mercurio, Saturno y Venus. Los árboles le dijeron que esos astros eran frutos del mismo árbol que los había creado a ellos, pero que crecían en el camino celestial en lugar del terrenal. El muchacho preguntó curioso por ese misterioso árbol de donde ellos procedían. Los árboles entonces le dijeron que a veces había que hacer la pregunta correcta para encontrar la respuesta que uno busca. Le contaron que el árbol universal de donde ellos habían nacido se encontraba en el centro de la Creación y que sus ramas y raíces se extendían por toda ella. Que era tan grande que todo lo abarcaba y que lo podría reconocer porque si miraba hacia arriba desde su base, vería una estrella. En la base de dicho árbol se encontraba el tesoro. El muchacho preguntó a los árboles si sus hermanos habían tenido la suerte de hablar con ellos y recibir sus sabios consejos. Los árboles le relataron como sus hermanos habían pasado por allí, pero no habían hecho las preguntas correctas: uno había preguntado por el tesoro, no queriendo escuchar otra cosa, otro preguntó también por el tesoro y también por las propiedades de los frutos más extraños, aquellos que hacían prodigios, otro no preguntó por el tesoro pero sí por las mezclas de frutos que permitían hacer las más potentes medicinas y el último que pasó, no se interesó por nada de esto, solo le preguntó donde sería el mejor sitio para recoger un tipo de frutos que mucho le gustaban. Pero fue el muchacho el que hizo las preguntas correctas y por ello los árboles le dieron un consejo final: "si sigues el camino y la señales llegarás a un lugar donde el camino parecerá cortado. Busca entre los matorrales y encontraras una oscura cueva que te llevará a los más profundo de la tierra. Entra en ella y síguela, pues es el camino no siempre se presenta tan bien delimitado como estas acostumbrado a ver." El muchacho agradeció los sabios consejos que le habían dado los árboles y siguió su camino.

Con el tiempo llegó al lugar donde le indicaron los árboles y buscando encontró la cueva. Bajo por ellas y descendió a las mismísimas entrañas de la tierra, en la más completa oscuridad, envuelto en el hedor de la putrefacción. Tras largo tiempo en la oscuridad notó como la pendiente de la cueva empezaba a subir y finalmente llegó a la salida de la cueva. Desde ella oteó el horizonte, descubriendo un paisaje nevado, que extendía su blanco manto, hasta donde abarcaba la vista. Siguió su camino el muchacho y tras unas cuantas jornadas de viaje el paisaje cambió del blanco nevado al amarillo del trigo maduro. Y en medio de campos de

trigo viaje, siempre siguiendo el camino y sus señas. Varias jornadas después el paisaje volvió a cambiar esta vez a un paisaje volcánico, con cientos de montañas rojizas que escupían fuego. No se amilano el muchacho, pues a lo lejos pudo ver un gigantesco árbol con una simple pero singular estrella muy por encima de su copa. Y entrando en una gruta se encontró un gran dragón, que le impedía llegar a la última etapa de su viaje. Con él tuvo que luchar y finalmente venció, maravillándose de ese hecho, y dándose cuenta que Dios estaba de acuerdo con el éxito de su empresa. Y tras caminar un poco más llegó a la base del árbol, donde finalmente encontró el tesoro, un cofre de oro y joyas. El muchacho se sentó, miró el tesoro y sonrió pensando en su padre, luego miró largo tiempo el árbol universal, maravillándose de las obras del Creador. También se miró a sí mismo y vio que el muchacho que había salido en busca de un tesoro se había convertido en un anciano. Tras esto cogió el tesoro y volvió a casa.

Por el camino se encontró a varias personas necesitadas de socorro, a las que ayudó dándoles oro y gemas del tesoro. Y cuando estos le preguntaban el porqué era tan generoso, él les sonreía y les decía: "Yo ya he encontrado mi tesoro, y esta riqueza que poseo solo es el símbolo externo del mismo, siendo todas las experiencias y enseñanzas que he logrado mientras lo buscaba el verdadero tesoro. Lo menos que puedo hacer es compartir esta riqueza con vosotros, que lo más seguro es que nunca alcancéis tanta dicha como yo". Las personas le sonreían, aunque la mayoría no le entendían y pensaban de él que era un loco, no despreciaban su oro.

Así fue como el hermano menor volvió a su casa, buscó una buena mujer con la se casó y tuvo hijos. Y a sus hijos les contaba historias de tesoros, señales, frutos, árboles y dragones, y de cómo con perseverancia, paciencia y la ayuda de Dios todos los sueños se hacen realidad.

Yonah esperaba en silencio la reacción de su sobrino. Le había sorprendido mucho que su padre le hubiese pedido que le instruyese en la alquimia, pero accedió a ello. Sabía que su hermano tendría algún propósito oculto detrás de ese

repentino interés, pero la idea de instruir a su sobrino en el Arte Sagrado, no le era ni mucho menos desagradable. Se había fijado en la prudencia del muchacho y sospechaba que podría convertirse en un buen filósofo. Pero su afecto familiar podía haber nublado esta percepción, así que se había decidido a hacer la misma prueba que su maestro hiciese con él, hace ahora tanto tiempo. Le contaría la misma historia que su maestro le contó a él en su momento, y tal y como hizo su maestro en aquella ocasión, esperaría la pregunta. No importaba la condición del oyente de la historia, al terminarla siempre arrancaba una pregunta. Esa pregunta ayudaba al maestro a discernir la posibilidad de iniciar en el Arte al oyente. A veces era una pregunta estúpida, que descartaba al posible alumno, pero otras era una pregunta interesante, que indicaba que el oyente había escuchado la historia con el corazón y que si no la había entendido del todo, si que había alcanzado a intuir la verdad oculta que se escondía detrás de las palabras. Su sobrino seguía en silencio. Yonah estuvo tentado a carraspear para llamar su atención, pero sabía que no debía hacerlo. Había que ser paciente, permitir que la historia madurase dentro de su sobrino y diese como resultado la pregunta correcta. Finalmente Tobías hablo.

-Tío, ¿os puedo hacer una pregunta?

-Por supuesto sobrino- dijo Yonah.

-En esa historia que me habéis contado, no habéis nombrado el nombre de ninguno de los protagonistas.

Tobías había pensado en ese detalle, durante la narración de la historia y a medida que la historia avanzaba, tenia la certeza casi instintiva que la historia era cierta, quizá no en el sentido literal, pues intuía que era algún tipo de parábola, como las que usaba su padre algunas veces. Pero si era cierta, los protagonistas deberían ser reales y por lo tanto tener un nombre.

-¿Cuál era el nombre del hijo menor?- pregunto finalmente Tobías.

-Eso sobrino, te lo diré el domingo. Vete a tu casa y cena, que ya es tarde y no me gustaría que tu madre se enfadase conmigo. Cuando veas a tu padre, dile que te

he dicho que vuelvas el domingo a visitarme, el comprenderá. Y ven temprano, que es la mejor hora para que me ayudes a realizar la Obra que para ti tengo pensada.

Tobías asintió, se levanto y tras despedirse de su tío, subió las escaleras dirigiéndose a su casa, con su cabeza llena de mil preguntas y pensamientos. Yonah se quedo sentado, sonriendo en la soledad de su laboratorio, pensando en la pregunta que él había hecho a su maestro, quizás no tan reveladora como la de su sobrino.

-Maestro, esta claro que el hermano de mas valía resulto ser el hermano menor, pero ¿cual de los otros cuatro resulto ser el peor?- le había preguntado Yonah.

Su maestro se quedo pensativo y sorprendido, no se había esperado una pregunta tan simple y compleja a la vez, pero dio gracias a Dios por dispensarle un discípulo tan apto. Yonah se levanto del taburete y miro el contenido del atamor.

-¿El nombre del hijo menor? Tobías, por supuesto, pues eres tú, sobrino, ni mas ni menos, como mas pronto o mas tarde descubrirás.- murmuro Yonah- Ojala todas las preguntas tuviesen una respuesta tan sencilla.

Hardeck

EL ABUELO CEBOLLETA

El otro día, al escribir el módulo que pensaba incluir en estas páginas, cogí la primera edición del Aquelarre. La tengo con páginas sueltas, con correcciones hechas a lápiz, con añadidos propios, con las tapas desencajadas, con manchas de grasa... Y me pregunté: "¿por qué no utilizas otra edición del juego?". Y me sorprendió mi respuesta: "por nostalgia". A continuación vi la fecha de edición y era "Martes y 13, de Noviembre de 1990". Más de 12 años. Y caí en los recuerdos. En la ilusión de ver en la librería un juego de rol de algo, que personalmente me encanta, como la historia de la Edad Media; en las partidas inolvidables con mis jugadores... no, con mis amigos; en rememorar aquella partida que ha sido la mejor que haya jugado dentro del rol y que transcurría toda en un castillo (muchas gracias Rafa, eres un monstruo), en hacer partidas de iniciación en jornadas con el Aquelarre como bandera... Y muchas cosas más pero confío que puedan perdonar que no las comente porque sino nunca acabaría. Cosas de la edad.

Pues sí. Nostalgia. Para mí, usar esa primera edición es recordar tan buenos momentos que con las nuevas ediciones siento que se pierde algo de magia. Esos errores de la primera edición cómo que no estaban señalados los hechizos de Goecia, esos fantásticos dibujos que siempre formarán parte del juego, esas páginas que se caen cada dos por tres, la maravillosa portada de Arnal Ballaster... Y llegamos al día de hoy dónde el juego está pasando por una época gloriosa con cantidad de suplementos cada mes y con una lista de correo muy activa. En la cual hay gente de primera y que siento no conocer personalmente ya que en las jornadas dónde hubieron reuniones/cenas me fui imposible ir por culpa del trabajo. Espero que en las próximas nos veamos y hablemos de mil y una cosas. Ya sea del juego, ya sea de nuestras vidas privadas.

La nostalgia. Bendita nostalgia

ENTREVISTA A ARWEN

DRAMATIS PERSONAE: ¿Cuánto tiempo llevas en esto del rol?

Arwen: Empecé a jugar a los doce años, con un pseudo-juego de rol que creamos entre un primo mío y yo inspirado en el Hobbit. Un poco después llegó el AD&D, que me supuso ya la entrada de lleno en el mundillo de los juegos de rol.

DP: ¿Cómo surgió la idea de hacer un suplemento sobre Granada?

AR: Cuando se empezó el suplemento de Al-Andalus era lógico añadir información sobre el Reino Nazarí de Granada. En principio no se pensaba hacer con Medina Gharnata un suplemento independiente y la parte de la descripción de la ciudad iba a estar junto al resto. Sin embargo, la cantidad de información que recopiló Ricard Ibáñez para la parte de Al-Andalus en general y la que recopilé yo para la parte de Granada, era demasiada para meterla en un solo libro. La editorial pensó entonces en sacarlos de forma independiente e incluir el Medina Gharnata dentro de la línea de "Ciudades", en la que ya se encontraba el Drac, con la ciudad de Barcelona, y en la que en un futuro saldrán nuevos suplementos.

DP: ¿Cuánto tardaste en acabar el suplemento?, ¿en qué sitios te documentaste?

AR: No podría decirte exactamente cuando tiempo tardé, pero creo que rondaría los tres meses de trabajo. Y recabé información en todos los sitios imaginables, me recorrí todas las bibliotecas y archivos de Granada en busca de datos. En general la mayor parte de la información la saqué de libros antiguos de descripciones y leyendas, e internet prácticamente no lo usé.

DP: Pedro, tú.... Sois ejemplos de que un aficionado a Aquelarre puede hacer un buen suplemento. ¿Qué les dirías a los aficionados para que se animaran a hacer uno?

AR: Que hacer un suplemento consiste sólo en tener el tiempo, la ilusión y las ganas suficientes como para dedicarse a él, y que si hay alguien que reúna esos tres sencillos requisitos que dé el paso adelante, que todos los aficionados a Aquelarre agradeceremos mucho que haya más información y nuevas aventuras con las que divertirnos.

DP: ¿Estás contenta con el resultado?, ya se que es pronto para hacer un balance pero, ¿cómo crees que ha calado el suplemento?, ¿ha gustado?

AR: Yo por mi parte si estoy contenta, el que le dieran este año el premio LCJR al mejor suplemento en español o el que haya habido personas que sin conocerme de nada se hayan acercado a mi para decirme "oye, me ha gustado tu suplemento" o "mis jugadores se lo han pasado muy bien jugando tu campaña", llena lo suficiente como para que pueda sentirme a gusto con el resultado. Al margen de ello, supongo que una valoración más objetiva para saber si ha gustado o no pasaría por los datos de las ventas, que al fin y al cabo es lo que mide el éxito o el fracaso de cualquier libro, pero eso es una información que yo ahora mismo desconozco y que se debería preguntar a la editorial.

DP: ¿Vas a continuar en próximos suplementos?

AR: Ahora mismo acabo de terminar el Ars Carmina, un suplemento sobre el mundo de los juglares y los trovadores que se centra mucho en describir las fiestas y las diversiones medievales, el ambiente de las cortes hispanas, el amor cortés... Y que si todo va bien en breve estará en las tiendas.

DP: ¿Cómo ha sido el contacto con la editorial?

AR: Ha sido bueno, me han dejado libertad para obrar a mi gusto, sin imponerme nada que yo no quisiera, y han sido condescendientes con mis retrasos en las entregas. No he tenido problemas a la hora de trabajar con ellos.

DP: ¿Qué tipo de suplemento te gustaría ver en Aquelarre?

AR: Tengo muchas ganas de ver un suplemento que precisamente saldrá pronto, el suplemento de Sefarad, el que está basado en el mundo judío. Creo que había un importante vacío de información ahí y que será muy útil a la hora de jugar.

DP: ¿Cómo crees que está el panorama actual en el rol?

AR: Lo veo bastante sano. Cada vez hay más asociaciones y gente con más ganas de hacer cosas, más jóvenes empezando a jugar, muchas jornadas, mucho interés en promocionar el rol y que se sepa lo que en verdad es, las editoriales sacan constantemente novedades... Yo sinceramente creo que el panorama actual es muy bueno, de unos años atrás para acá se está haciendo un gran trabajo y se está impulsando mucho todo el ámbito rolero.

DP: ¿Crees que es bueno que se saquen tantos libros de Aquelarre?, ¿no podría saturar a los aficionados?

AR: Yo opino que sí es bueno, el riesgo de una posible saturación por supuesto que está ahí, pero el que salgan tantos suplementos lo veo como algo positivo. Antes se tenía que comprar el suplemento que salía porque no había más, ahora los aficionados tenemos la posibilidad de elegir y escoger aquellos que más se adecuen a los gustos o las necesidades de juego de cada uno.

DP: Una curiosidad, ¿cuál es, para ti, el mejor suplemento de la línea?

AR: De la antigua etapa el mejor para mi era sin duda el Rerum Demoni, de la actual la verdad es que se me hace difícil elegir un único suplemento. El Jentilen Lurra es uno de los que más me gustan y también el Ars Medica de Christian González, pero todos tienen cosas buenas y son bastante útiles a la hora de jugar.

DP: Te voy a hacer unas preguntas que hago a todos los entrevistados:

a) ¿Cuál es el mejor juego de rol?

Hay muchos juegos de rol muy buenos como para poder elegir uno por encima de los demás. Yo creo que entre los mejores está el Ars Magica, aunque mi preferido ha sido siempre el D&D.

b) ¿Qué argumento tenía el mejor módulo que hayas jugado?

Fue una campaña muy larga de Mechwarrior jugada en la Liga de los Mundos Libres justo en el momento de la llegada de los Clanes a la Esfera Interior. Los Pj llevábamos una unidad de Fusileros de Oriente y la historia fue un poco rocambolesca pero muy divertida. Se basaba en una supuesta relación de la Casa Marik con los Clanes antes de su llegada "oficial", combinado con que los Pj se veían envueltos en todos los problemas que había en ese momento y que se narran en las novelas.

c) ¿Qué personaje has jugado que más te haya gustado?

Hay dos personajes con los que me lo he pasado muy bien jugando. Por un lado está Séverla (nombre que resulta de poner al revés la palabra "alrevés"), una túnica roja caótica neutral de la Dragonlance, uno de los primeros personajes que llevé y con la que jugué durante bastante tiempo; por otro lado está Sariel Decados, una Hermana de Batalla de Fading Suns con la que aún hoy sigo jugando.

d) ¿Y qué PNJ?

Hay un PNJ de Aquelarre que me encanta y que creo que de una manera u otra todos los que han jugado conmigo se han topado con él, incluso en el Medina Gharnata no pude evitar hacer un pequeño guiño a ese PNJ y meterlo de refilón. Se trata de una maga goética, Violante de Blasco, que ha dado más de un quebradero de cabeza a mis jugadores, pero que tiene toda una historia detrás que ha llegado a gustar mucho a aquellos que se han interesado por descubrirla.

AQUELARRE Y SUS CIUDADES

Una nueva sección que nos va a acompañar a partir de este número. En verdad iba a salir en el primero pero por diversas causas no pudo salir. La inaugura la ciudad de Córdoba y de mano de Antonio Polo

Corduba Militae Domus (La Ciudad de Córdoba)

*"O excelso muro! O torres coronadas
de honor, de magestad, de gallardía!
O gran Río, gran Rei de Andalucía
de arenas nobles, ia que no doradas!
O fertil llano! O sierras levantadas,
que privilegia el cielo, i dora el día!
O siempre gloriosa patria mia,
tanto por plumas, quanto por espadas!
Si entre aquellas ruinas, i despojos
que enriquece Genil i Dauro baña
tu memoria no fue alimento mío,
nunca merezcan mis ausentes ojos
ver tu muro, tus torres, i tu Rio,
tu llano, i sierra: O patria, o flor de España!"*

- Luis de Góngora, A Córdoba

Nadie ha podido averiguar cuál fue el año exacto en el que se fundó la ciudad de Córdoba, ya que, según las crónicas, la población que más tarde recibió este nombre ya existía cuando el militar romano Claudio Marcelo llegó hasta aquel lugar, fundando otra junto a la primera. Esta segunda ciudad recibiría el nombre que los turdetanos le daban a la primera: Corduba.

En poco más de un siglo, Corduba crece, se convierte en capital de la provincia romana de la Bética y adquiere un mayor protagonismo, al ser elegida por Julio César y Pompeyo como telón de fondo de la guerra que los enfrenta, hasta tal punto que César ordena arrasarla por haberle prestado apoyo a su enemigo. A pesar de todo, Augusto le otorgará el nombre de Colonia Patricia Corduba como reconocimiento especial.

La ciudad sufrirá los altibajos propios que también padece el imperio y cuando este se desmembra, de la antigua capital ya queda muy poco, convertida en un leve reflejo de lo que fue, llena de ruinas y escombros. Así la encuentran los visigodos, que habitarán en ella hasta el año 711, cuando los musulmanes entran a la Península por Gibraltar y tras derrotarles deciden convertir su reino en un emirato dependiente del califato de Damasco, escogiendo como capital a Córdoba. Desde entonces hasta principios del siglo XI, Córdoba crece desmesuradamente, convertida en la capital de Al Andalus, que pasa de ser un emirato dependiente a uno independiente para, a continuación, transformarse en un califato por derecho propio. El Califato de Córdoba acoge en su interior a una de las mayores poblaciones del siglo X y erige uno de los mayores templos del islam. Al Andalus alcanza la cima de su poder: Almanzor amplía su territorio hasta las mismas puertas de Santiago de Compostela, Medina Azahara, la ciudad palacio de Abderramán III, es la envidia de los embajadores de la cristiandad, y las artes, las letras y las ciencias prosperan a pasos agigantados.

Todo lo que sube tiene bajar y Córdoba cae en picado: pocos años después de la muerte de Almanzor, la ciudad se ve sacudida por la fitna, la guerra civil que termina con el esplendor cordobés. En unas décadas, Córdoba es una ciudad fantasma, llena de edificios abandonados y solares desiertos. Su población se reduce y pasa a ser controlada por otras ciudades, como Sevilla. Sólo la libra del olvido de la historia los nombres de algunos de sus habitantes, como el filósofo y jurista

árabe Averroes o el también filósofo judío Maimonides. Así están las cosas cuando el año 1236, un grupo de caballeros cristianos toma una parte de la ciudad (ayudados por algunos de sus habitantes). En pocos meses, Córdoba debe capitular ante los ejércitos de Fernando III y toda la población es obligada a marcharse. Cuando entran las tropas castellanas, encuentran poco más que viejas reliquias de un pasado esplendoroso.

Pero Córdoba no es más que el trampolín de entrada a Andalucía. Tras su conquista se suceden las de Sevilla, el territorio de Huelva y parte de la tierra de Cádiz. La ciudad se transforma para albergar en su interior a las tropas que parten a combatir al cercano reino de Granada, cuya frontera está a poco más de un día de sus murallas. Córdoba es ahora tierra fronteriza, un punto estratégico vital en la guerra contra los nazaríes: su población aumenta y los edificios se reconstruyen y embellecen con multitud de iglesias, conventos, monasterios y hospitales, algunos de ellos contruidos por las diferentes órdenes militares que participan en las luchas fronterizas. Su importancia aumenta hasta tal punto que la ciudad se ve envuelta en todos los grandes asuntos que sacuden a la corte castellana: apoyarán al infante Sancho contra su padre Alfonso X, se decantarán a favor de Enrique de Trastámara en la guerra civil que mantiene contra su hermanastro Pedro I el Cruel y, sobre todas las cosas, recibirán asiduamente la visita de los ejércitos granadinos, dispuestos a reconquistar una ciudad que se ha visto transformada por la guerra. Por desgracia, las transformaciones no afectan solo a los edificios. La población se ve inmersa en el continuo espíritu de guerra que vive la ciudad y las costumbres se relajan: los crímenes se multiplican, los asesinatos y robos están a la orden del día y los pícaros y mendigos campan a sus anchas por sus calles. El Concejo de la ciudad se ve superado por el número tan elevado de criminales (amparados en muchos casos por familias nobles de la ciudad) y es incapaz de controlar la situación, que llega hasta tal punto que Enrique III de Castilla tiene que nombrar a un Corregidor para pacificar la situación, aunque lo único que conseguirá es dividir aun más a los miembros de la nobleza (a favor y en contra del rey) y enfrentarse directamente con las disposiciones del Concejo.

Descripción de la Ciudad

Córdoba se encuentra situada en la orilla septentrional del Guadalquivir, encajonada en una llanura con la Campiña y el río al sur, y con Sierra Morena al norte. Se encuentra dividida en dos partes principales, las dos amuralladas de forma independiente: hacia el este, la Villa, la antigua Medina islámica, la ciudad propiamente dicha, y hacia el oeste la Ajerquía, arrabales que con el tiempo se han ido amurallando y han terminado integrándose en la ciudad. Tanto Villa como Ajerquía se dividen a su vez en collaciones, barrios artificiales utilizados en la administración de la ciudad, cuyos centros son las parroquias (de las que toman el nombre). Las collaciones que forman parte de la Villa son las de Santa María, San Bartolomé, San Nicolás de la Villa, San Miguel, San Salvador, Omnium Sanctorum, San Juan y Santo Domingo; las de Ajerquía son las de San Nicolás de la Ajerquía, San Pedro, Santa Marina, María Magdalena, San Andrés, San Lorenzo y Santiago. Las iglesias que se convierten en núcleos de las collaciones son muy semejantes en su configuración. Han sido construidas poco después de la conquista por orden de Fernando III (de ahí que sean denominadas "iglesias fernandinas") y aprovechan casi siempre los solares de las mezquitas anteriores a la conquista. Todas ellas son edificadas con gruesos muros de piedra, con tres naves (en algunos casos, una solamente) divididas por pilares cuadrangulares que soportan arcos apuntados góticos. Junto a las iglesias se sitúa el cementerio de la parroquia, la torre campanario y, en algunos casos, casas de emparedadas.

Una vez que el viajero traspasa la Puerta del Puente, u otra cualquiera de las catorce puertas que se abren en sus murallas, descubrirá que las calles de Córdoba están llenas de recovecos, de saledizos, de balcones, de pasadizos construidos sobre ellas, además de ser oscuras, sucias y estrechas, sobre todo las calles destinadas al comercio, ya que los artesanos colocan sus productos en plena calle, entorpeciendo aun más el paso. La mayor parte de las plazas de Córdoba son poco más que calles ensanchadas o cruces entre dos o más travesías, y en ellas se pueden encontrar mezcladas a gente de cualquier posición social. Para terminar de arreglar el asunto, la ciudad se encuentra bien surtida de callejones (angostos, tortuosos o sin salida) y de "casas de paso", cedidas por el Concejo a una familia con

COLLACIONES:

1. Santa María
2. San Juan
3. Omnium Santorum
4. San Nicolás de la Villa
5. San Miguel
6. San Salvador
7. Santo Domingo
8. San Nicolás de la Ajerquia
9. San Pedro
10. San Andrés
11. Santa Marina
12. San Lorenzo
13. Santa María Magdalena
14. Santiago
15. San Bartolomé



la única condición de que sus puertas estén siempre abiertas durante el día para que los vecinos que lo deseen entren y, atravesando sus patios, pasen a una calle que discurra paralela. Pero si el viajero no encuentra una casa de paso cercana, siempre puede atravesar algún solar deshabitado, muy frecuente en la ciudad, sobre todo en la zona de la Ajerquía, aunque el paso por ellos no es del todo recomendable, ya que cuando no se han convertido en los basureros del vecindario, son el hogar de malhechores y mendigos.

Pero no serán solo las calles y sus recovecos los que depararán amargas sorpresas al viajero; deberá precaverse mucho más de los habitantes de la ciudad. Y es que los libertinos y criminales campan a sus anchas por sus plazas y calles, protegidos en muchos casos por apellidos insignes y grandes familias. Los vecinos, cansados de tanta pelea y algarada, han denunciado a la autoridad real los "muchos robos e furtos e muertes de onmes e fuerças de mugeres e quebrantamientos de casas e otros maleficios", cometidos por "muchos malos onmes robadores e matadores de onmes e forçadores de mugeres e quebrantadores de casas e otros rufianes e vagamundos que andan armados con fojas e adargas e escudos e lanças e vallestas e otras armas por esta çibdat, revolviendo muchas peleas e roydos en los mercados e plaças e calles desta çibdat, e lançando muchas saetas e lanças e piedras, de que son muertos algunos vezinos e moradores desta çibdat estando en los mercados e plaças e calles, e por ello non han seydo nin son presos nin penados".

Por último, no podemos terminar esta reducida visión de la ciudad de Córdoba sin referirnos a sus habitantes, los cordobeses, que fueron vistos así por un insigne caminante: "los cordobeses son bien, formados, de color trigueño o moreno por lo general, gallardos y buenos jinetes; y disfrutando de un cielo despejado, de un clima meridional apacible y risueño y de un sueño feracísimo, son vivos, alegres, ingeniosos, de imaginación ardiente, ponderativos, amantes del lujo y de la vida libre y aventurera, frugales, presuntuosos, poco dados al trabajo, enemigos de la profesión militar, y nada hospitalarios ni benéficos aún con los consanguíneos".

Lugares de Interés en Córdoba

Catedral de Santa María [1]: El 31 de agosto del año 786 (170 de la hégira) comienza la construcción de la mezquita aljama de Córdoba, el primer templo islámico de importancia construido en la Península. Con el tiempo, los sucesivos califas fueron ampliando el recinto paulatinamente hasta convertirlo en la mezquita más grande del mundo y la más lujosa (al menos durante un tiempo). El edificio contará con 19 naves, 36 tramos, decenas de lámparas (incluyendo durante un tiempo las campanas de la catedral de Santiago), un lujoso y exquisito mihrab, una brillante maqsura y un número casi infinito de columnas, un bosque de mármol de todos los colores y texturas conocidas. Cuando los cristianos toman la ciudad el 29 de junio de 1236, lo primero que hicieron fue derribar la media luna que coronaba el alminar del templo y santificar su interior con agua bendita y sal, transformando la mezquita aljama en una catedral consagrada a la Virgen María. Con los años se le fueron añadiendo capillas funerarias, enterramientos, la Capilla de Villaviciosa (usada como capilla mayor de la catedral) y la Capilla Real, utilizada como enterramiento de algunos reyes castellanos.

Reales Alcázares [2]: Comenzados a construir por el rey Alfonso XI y terminados durante el reinado de su hijo, Pedro I, en el año 1359, los Reales Alcázares son la residencia oficial de los reyes durante sus estancias en la ciudad, sirviendo al mismo tiempo de baluarte defensivo. Los Reales Alcázares se encuentran aislados del resto de la ciudad por un triple muro adicional que protege también la enorme extensión de huertas y jardines que alberga en su interior, regados por arroyos, y perfumados con rosales, flores de lino y blancos lirios. El Alcázar en sí es un castillo cuadrangular con muralla almenada y torres en las esquinas: la Torre de la Inquisición al suroeste, la de las Palomas al sureste, la de los Leones al noroeste, y la del Homenaje al noreste, que cuenta además con un balcón para los reyes. En su interior, Alfonso XI mandó construir grandes baños de tradición árabe, que a finales del siglo XV se convirtieron en celdas y mazmorras cuando la Inquisición ocupó el alcázar. Entre el alcázar y el río, más allá de las murallas, se extienden una frondosa alameda, lugar preferido por los nobles para ejercitar sus caballos, en ocasiones al ritmo de la música que se interpreta desde las murallas del Alcázar.

Judería [3]: Llamada también Malburguet, la Judería acoge a la mayor parte de los judíos cordobeses (está prohibido que un judío habite fuera de la Judería, pero muchos conversos siguen practicando sus antiguos ritos). Tras el asalto del 1391 y la subsiguiente conversión masiva, parecía que el aislamiento de la zona desaparecería, pero tras calmarse los ánimos, muchos de ellos (conversos o no) regresaron y volvieron a instalarse en ella (otros muchos perdieron todo lo que tenían durante el saqueo y todavía malviven en la ciudad como mendigos y por-dioseros).

La Judería está totalmente rodeada de su propio recinto amurallado, que al tiempo que aísla a sus habitantes de la ciudad, también los protege de las iras de los cordobeses creyentes. Dentro de sus muros, los judíos cuentan con todos los servicios que necesitan, incluyendo sus propios servicios de seguridad y orden (un alguacil de la Judería que comanda a un grupo de mucedim) y una sinagoga, construida en el año 1315 (5075 según el calendario hebreo), y a la que el obispo puso reparos en su momento por tener una altura "mas alta que la iglesia", por lo que tuvo que ser reformada para reducir su altura (tras la expulsión de 1492, la sinagoga será convertida en hospital de hidrófobos). Sólo se puede entrar en ella por la Puerta de la Judería, al noroeste de la Mezquita Catedral, aunque algunos judíos conocen la existencia de otra puerta, oculta y secreta, llamada la Puerta del Malburguete, gracias a la cual, varias familias se salvaron del saqueo del año 1391.

Calle y Plaza del Potro [4]: Si la collación de San Nicolás de la Ajerquía es el centro comercial de Córdoba, la calle y la plaza del Potro es el corazón de San Nicolás. La calle corre paralela al río y es allí donde suelen van a parar todos los viajeros que, venidos desde Castilla, hacen noche en la ciudad antes de continuar camino. En ellas, contemplan las cuadras donde se venden caballos y yeguas (de donde recibe su nombre la calle), las tenerías, donde "sacaban al sol los cueros dorados ya labrados y pintados, fixados en grandes tablas", las herrerías, las armerías y multitud de mesones y hospederías, como el Mesón de las Trenas (propiedad de Juan Ruiz de las Trenas y donde se reúnen los tratantes de caballos), el de la Alfalfa (con boticas que dan a la Mancebía y con tiendas de freneros hacia la calle), el de la Valdelechea, el del Mármol y, sobre todo, el de la Paja (el más

concurrido, en la esquina con la calle de la Feria, y que también cuenta con boticas de la Mancebía y tiendas ocupadas por armeros).

No menos importante que la calle es la plaza del Potro, el lugar de reunión por excelencia de los comerciantes, de los mercaderes, de los tratantes de ganado, de los labriegos, de los soldados, de los viajeros y de todos los que llegan a la ciudad a hacer negocio o de viaje (sin olvidar a los rufianes, ladrones, prostitutas y buena parte de la "escoria" cordobesa, que llegan al olor del dinero como moscas a la miel). Los viajeros pueden hospedarse en la calle del Potro o en los mesones de la propia plaza, como el de la Madera (al sur de la Plaza), el de las Dos Puertas, el de las Monjas, el del Rincón (en el ángulo noreste de la plaza), el de los Clérigos de San Pedro, el del Cabildo y el de Doña Teresa o de la Catalana (utilizado más tarde por Cervantes en sus viajes a Córdoba, cuando se llamaba Mesón del Potro).

Plaza de la Corredera [5]: La plaza más grande y una de las más concurridas de la ciudad es un espacio cuadrangular rodeado por edificios con soportales. Es utilizada para muy diversos fines: para correr caballos, lancear toros, administrar justicia (concretamente, en los poyos de la zona oriental de la plaza, donde también pueden llevarse a cabo algunas sentencias), instalar el mercado semanal del jueves, recoger los tributos del pescado fresco y salado que entra a la ciudad, realizar pregones y, en algunas ocasiones y a espaldas de la ley, asistir (o sufrir) duelos o batallas campales entre dos muchedumbres enfurecidas.

Alrededor de la plaza, los edificios que la rodean cuentan con casas (cuyas balconadas se realquilan para presenciar desde ellas las corridas y los festejos), tiendas (sobre todo de madereros y carpinteros), mesones (como el de la Galiana, el más famoso), hospitales (el de la Santísima Trinidad y el de San Pedro) y el Rastro, que es la única carnicería de la ciudad, propiedad exclusiva del cabildo catedralicio por orden del propio rey Alfonso X, el único lugar de Córdoba donde está permitido realizar matanzas y vender carnes. Además, en los soportales de los edificios pasan las noches envueltos en viejas mantas los llamados "manteses", jóvenes pilluelos y mendigos que sobreviven haciendo recados por la ciudad a cambio de unas monedas.

Plaza de San Salvador [6]: Situada delante de la Puerta del Hierro, la Plaza de San Salvador es el centro económico de la collación y uno de los principales puntos comerciales de la ciudad. Multitud de personas de toda Córdoba acuden diariamente a la Plaza de San Salvador a comprar, sobre todo alimentos, y junto a ellos se dan cita en el lugar viajeros y rufianes, hospedados en alguno de los mesones de la zona, como el maltrecho mesón de las Tafurerías, donde además de hospedaje, y como indica su nombre (Tafurerías = "Tahurerías" o "Garitos de Juego") se puede encontrar un buen ambiente de juego, especialmente de dados, aunque no se descartan los naipes, todos ellos prohibidísimos por las normativas del concejo (pero practicados de forma corriente en mesones y tabernas de toda la ciudad). Además de tenderetes con todo tipo de alimentos, en la plaza de San Salvador se pueden encontrar alfajemes (barberos sangradores), escribanos (al sur de la plaza, en la Escribanía Pública) y aljabibes (o ropavejeros), que acostumbran a colocar su mercancía sobre los poyos de piedra que hay adosados a las paredes de las casas, utilizados también para otros menesteres, como son exponer los cadáveres de personas desconocidas para su identificación, sentar a los vendedores estafadores sobre ellos con un cartel que explique su crimen, romper allí los odres y pellejos de vino decomisados por no pertenecer a las viñas de la ciudad o ser utilizado como camastro durante las noches por los pobres y los mendigos. En medio de la plaza se yergue un púlpito de hierro sobre un pedestal de mármol negro utilizado como cadalso público (Pedro I el Cruel mandó degollar en él a los nobles que se opusieron a él durante la guerra contra su hermanastro), para realizar pregones o para predicar los domingos los frailes de los monasterios cercanos.

Torre de la Malmuerta [7]: Torre albarrana octogonal utilizada como atalaya y defensa de esta zona de la muralla, con la que se comunica mediante un arco. Sobre el nombre de la torre se ha hablado mucho: algunos dicen que tiene que ver con un marido celoso (véase *Al Andalus*, pág. 62-63), mientras que otros aseguran que se debe a un duelo que tuvo lugar en aquella zona en el que uno de los contendientes acabó con la vida del otro valiéndose de un truco sucio y la justicia le condenó a construir la torre. Lo cierto es que la torre se repara y mantiene del cobro de multas a tahures y a garitos y que sirve de prisión para miembros de la nobleza.

Iglesia de San Lorenzo [8]: Construida en la segunda mitad del siglo XIII sobre la mezquita de Munyat al-Mugaira (que a su vez estaba construida sobre una iglesia visigoda que aprovechó el solar de un templo romano), la iglesia de San Lorenzo es una de las más significativas y concurridas de la ciudad. El interior de la iglesia está cubierto de pinturas murales (destacando las escenas de la Pasión de la capilla mayor) y la portada principal está protegida por un pórtico, refugio de ladrones y malhechores de la collación del mismo nombre (la más peligrosa de la ciudad), sobre todo cuando arrecia la lluvia. El alminar de la mezquita, reconvertido ahora en campanario, está coronado por una figura de San Lorenzo, un poco quebrada y quemada ya que, según cuentan los vecinos, suele atraer los rayos durante las tormentas.

Puente Viejo [9]: El Puente Viejo (o Romano, o Mayor) es el comienzo del camino que conduce desde Córdoba hasta Écija, y lo atraviesan durante todo el día multitud de viajeros y carros llenos de mercancías que entran y salen de la ciudad, en dirección a la Campiña, una tierra de colinas suaves repletas de cultivos. El puente de 16 arcos sobre el Guadalquivir fue construido por los romanos en el siglo I antes de Cristo y ha sufrido multitud de reparaciones y reconstrucciones a lo largo de los siglos, y en la actualidad se sigue reformando de forma constante ya que es uno de los pasos principales desde la Meseta hacia el sur de Andalucía.

Torre de la Calahorra [10]: Esta fortaleza, que protege la entrada al Puente Viejo desde el sur, fue construida sobre los cimientos de una torre musulmana. Cuenta con un foso y una barbacana, aunque carece de patio de armas. Es utilizada como cárcel y prisión para los miembros de la nobleza cordobesa. En un principio, la Calahorra eran dos torres unidas por un arco que daba acceso al puente, pero en el año 1369 se decidió reformarla, uniendo definitivamente ambas torres. Ante la Calahorra se extiende el Campo de San Julián (más tarde Campo de la Verdad), donde se suelen celebrar carreras de caballos y un rastro de bestias y animales.

Medina Azahara: Situadas al este de la ciudad, alejada de Córdoba varios kilómetros, las ruinas de Medina Azahara son los únicos restos que quedan del antiguo palacio de los califas cordobeses. Construido en el año 940 y destruido poco después, durante las guerras de Taifas del año 1009, Medina Azahará brilló con gran intensidad, construido con mármoles, jaspes, oro, cristal de roca, con columnas traídas de Cartago y Roma, mosaicos de Bizancio y una fuente de mercurio líquido iluminada por rayos de luz y rodeada por doce figuras de oro (un león, un antílope, un cocodrilo, un águila, un dragón, una paloma, un halcón, un pavo real, una gallina, un gallo, un buitre y un milano). Pero ahora ya nada queda, unas ruinas olvidada de todos excepto de los más sabios y de aquellos que las utilizan para conseguir materiales baratos de construcción o decorativos.

Breve Cronología de la Córdoba Bajomedieval

1236: Ayudados por un grupo de cordobeses hartos de las exigencias del caudillo almohade Ibn Hud, un destacamento castellano toma la Ajerquía cordobesa. Meses después, Fernando III conquista definitivamente la ciudad, dejando como gobernadores de la ciudad a su hermano Alfonso Téllez.

1241: El rey de Castilla le concede a Córdoba un fuero e instituye el Concejo de la ciudad.

1264: Los moriscos, cansados de ver como Alfonso X se pasa los pactos firmados por su padre por determinado lugar, se sublevan en toda Murcia y Andalucía. El rey rompe definitivamente los acuerdos establecidos y los expulsa del reino. Los mudéjares que sobreviven a la represión se exilian en el reino granadino o viajan al norte de África. Es la primera emigración morisca (la segunda tendrá lugar en el

año 1492).

1277: Los benimerines sitian la ciudad de Córdoba: aunque no consiguen tomarla, destruyen y asolan buena parte de la Campiña, además de los términos de Sevilla y Jerez.

1281: El Concejo cordobés reconoce los derechos del infante Sancho a la corona, en contra de las intenciones de su padre, Alfonso X el Sabio, que se encuentra recluido en Sevilla y desde allí pide la ayuda de los benimerines para solucionar el problema.

1282: Comienza la guerra civil entre Alfonso X y su hijo Sancho: Córdoba, donde se oculta el infante, es sitiada por el benimerín Abu Yusuf, pero no consigue nada.

1283: Abu Yusuf vuelve a atacar Córdoba, pero esta vez incendia las cosechas y destruye todo cuanto puede. Mientras tanto, Alfonso X, desde Sevilla, maldice públicamente a su hijo y, de paso, lo deshereda.

1284: Ganada la guerra civil por el infante Sancho, ahora rey Sancho IV de Castilla, se recompensa a Córdoba con dos ferias anuales.

1300: Los granadinos atacan el reino de Córdoba: intentan conquistar Baena pero son expulsados por caballeros cordobeses. En vista de su fracaso, los de Granada se pasan antes por Cañete y la destruyen.

1303: Granada refuerza su frontera: Fernando IV firma un acuerdo con el reino nazarí que permite a que muchos moriscos andaluces (maestros alarifes en su mayoría) puedan emigrar a Granada, lo que supone la paralización de la reparación de la Catedral de Córdoba.

1307: Levantamiento popular en Córdoba contra miembros de la nobleza local.

1320: El pueblo de Córdoba exige a la regente de Castilla, doña María de Molina, el derecho de elegir libremente a sus alcaldes y alguaciles, a lo que se opone la buena mujer, así que los cordobeses expulsan a Pay Arias de Castro,

alcalde mayor, y comienzan a apoyar abiertamente al infante don Juan Manuel como nuevo regente.

1328: Alfonso de Castilla firma las Justicias del Rey: se toman represalias contra los participantes y cabecillas de la sublevación cordobesa del año 1320 (una de cal...) y se instituye el oficio de los Veinticuatro (...y otra de arena).

1349: En el mes de marzo la Peste Negra llega a Córdoba y a la Campiña, que quedan en algunos puntos completamente desierta.

1350: Pedro I es elegido rey de Castilla: los nobles cordobeses se dividen en dos facciones, la que está a favor del nombramiento y la que está en contra.

1358: El día 27 de mayo son decapitados en Córdoba varios miembros de la nobleza contrarios al rey de Castilla y partidarios de su legítima esposa, doña Blanca. Se dice que Pedro I firmó la orden tranquilamente, mientras comía, momentos después de haber dado muerte a su hermanastro Fadrique, Maestre de Santiago.

1364: Fuerte epidemia de peste en Córdoba y en Sevilla.

1367: Pedro I vence a Enrique de Trastámara en Nájera y luego se dirige a Córdoba, donde espera saldar algunas cuentas con los nobles: el rey acusa a dieciseis nobles de ser partidarios del de Trastámara, así que una media noche, Pedro I, acompañado de varios verdugos y soldados, saca de sus casas a los dieciseis y los decapita. A continuación manda derribar sus mansiones. En el mismo momento en que el rey abandona la ciudad, los nobles declaran abiertamente su adhesión a la causa de Enrique, así que Pedro I no tiene más remedio que atacar la ciudad. El día 1 de septiembre tiene lugar la Batalla del Campo de la Verdad: el rey de Castilla, apoyado por Aragón y Granada (hasta el propio Mohammed V acude a la batalla), asedia Córdoba, pero los cordobeses (y sus mujeres, que ayudan en las defensas de la murallas), al mando del adelantado Alfonso Fernández de Montemayor, consiguen expulsarlo. Desde entonces, la campana mayor de la Catedral doblará la muerte de cada uno de los descendientes del adelantado.

1375: El hambre asola la ciudad de Córdoba, al igual que ocurre con el resto de Andalucía.

1391: Tras varias acusaciones de carácter moral y religioso, una ola de violencia anti-semita se extiende por toda Castilla. Comienza en Sevilla pero pronto llegará a Córdoba, donde los cordobeses asaltan la judería, matando, robando y violando a sus pobladores. La mayor parte de los judíos que logran sobrevivir abandonan la ciudad o se convierten al cristianismo.

1398: Epidemia de peste en todo el reino de Córdoba: se habla de más de 70.000 muertos entre marzo y junio. Se dice que la epidemia desaparece por intercesión de San Sebastián.

1402: Enrique III envía a Córdoba a su primer Corregidor, Pedro Sánchez del Castillo.

1403: Crecida del río Guadalquivir que afecta a Córdoba y a Sevilla.

1406: Se produce un nuevo asalto a la judería de Córdoba.

1408: Motín de Santiago: Mateo Sánchez, jurado de la Collación de Santiago, encargado del cobro de una contribución, es atacado en plena calle por "los omes rebeldes non queriendo pagar las vuestras monedas", que lo dejan medio muerto en la calle con varias puñaladas, espadazos y pedradas.

1411: Nieva en toda Andalucía.

1413: Malas cosechas y sequía en Andalucía.

1431: Fuerte terremoto en Córdoba.

1442: Epidemia de peste en Córdoba.

1453: Nace Gonzalo Fernández de Córdoba, "el Gran Capitán".

1455: Enrique IV ataca Granada y a continuación se casa en Córdoba con Juana de Portugal.

1465: La ciudad se divide entre partidarios del rey Enrique IV y del infante don Alfonso. Cuando llega el nuevo obispo a la ciudad, elegido por Enrique IV, todos los canónigos son apresados y encerrados en el alcázar (excepto los que huyen o se

ocultan) por los partidarios de infente, que quieren obligarles a anular el nombramiento del obispo, lo que no consiguen.

1470: Nueva división entre la nobleza cordobesa, esta vez entre partidarios de Juana la Beltraneja y de Isabel.

1472: Llega a Córdoba la noticia de que en las costas portuguesas, cerca de Setubal, se ha encontrado muerta una ballena descomunal: los conversos de la ciudad piensan que el animal es el Leviatán de la Biblia y proclaman que su Mesías no puede tardar en llegar.

1473: Durante una procesión en Jueves Santo, una niña arroja un orinal sobre la imagen de una Virgen desde la casa de un converso: durante los siguientes tres días, se roban, saquean e incendian las casas de los conversos de Córdoba, muchos de los cuales abandonan la ciudad. Los vándalos terminan asediando en el alcázar a los conversos que aún quedan en la ciudad, junto a los nobles que los defienden, y les obligan a elegir entre ser recluidos en la Judería o abandonar la ciudad (lo que hace la gran mayoría).

1474: Nuevo levantamiento anticonverso que se salda con la horca para cuatro de los cabecillas, destierro para tres y azotes públicos para otros tres.

1478: Los Reyes Católicos visitan la ciudad.

1481: Crecida del Guadalquivir y nueva epidemia en la ciudad.

1482: Nace en Córdoba, María, hija de los Reyes Católicos.

1483: Boabdil el Chico es vencido en Lucena y llevado prisionero a Córdoba.

1485: Llega a Córdoba Cristóbal Colón donde piensa exponer sus ideas a los reyes. Durante su estancia se aloja en el Convento de la Merced.

1486: Los Reyes Católicos reciben por primera vez a Cristóbal Colón en los Reales Alcázares.

1488: Nace en Córdoba, Fernando Colón, hijo de Cristóbal Colón y Beatriz.

1492: Los judíos son expulsados definitivamente de Córdoba.

Antonio Polo

LITERARIA

"EL MEDICO" de Noah Gordon

Sería incompleto hablar de la Edad Media sino conociesemos todo el pequeño mundo que rodeaba a algo tan importante como la medicina medieval y es en este libro donde, con ciertas licencias del autor, se nos narra la historia de Rob J. Cole. Como ya planteo, el autor se concede ciertas licencias, estas a mi modo de ver deben mirarse como comparaciones sobre los metodos que hoy se emplean y los empleados por el autor; podríamos decir que Noah Gordon consigue en esta obra plasmar las tres religiones que convivieron durante la Edad Media y enseñar al lector los problemas morales que cerraban el camino a la fase de la experimentación médica, tan necesaria; estas reglas morales eran por ejemplo, la prohibición por parte de las tres religiones de profanar el cuerpo del paciente después de muerto o sea practicar una autopsia, esta norma perduraría durante toda la Edad Media y parte del Renacimiento, durante el Barroco y hasta principios de este siglo fue algo mal visto moralmente, el lector se puede dar cuenta de las implicaciones que ello podia acarrear, como por ejemplo el desconocimiento de organos existentes y de la colocación exacta de los ya conocidos.

En el libro llegamos a encontrar distintos tipos de profesiones dedicadas a la medicina, estos són el Cirujano barbero que podriamos decir que era una especie de curandero actual y un artista callejero y el Médico, compuesto en su mayor parte por sangradores cuya práctica estaba muy estendida. Aunque se pueda pensar que esta obra vaya unicamente de medicina, no es así pues Gordon también nos cuenta los entramados de un Gremio, concretamente el de los carpinteros (ayudas a sus socios y familiares, servicios, locales y jerarquía dentro de ellos), también nos cuenta varias tradiciones de un individuo judio y musulman, los acontecimientos durante los primeros años del S.XI en Inglaterra y Persia, nos describe concienzudamente las calles de Londres, Constantinopla e Ispahan y lo que eran las reuniones gremiales de médicos para valorar y compartir experiencias médicas. Sin duda estamos ante una obra sencilla de leer, cautivadora y, aunque debamos tener cuidado con los hechos y forma de pensar del protagonista, pues no són típicamente medievales, sirven para darnos cuenta de las diferencias morales, es una obra que consigue cultivar al autor(al cual me incluyo), que nunca está de más. Sin más esto es todo amigos medievalistas.

AYUDA DE JUEGO

<u>Tipo</u>	<u>Armadura</u>	<u>Res.</u>	<u>Prot.</u>	<u>Malus</u>	<u>Zona de protección</u>	<u>Fuerza Mínima</u>	
1	Ropa gruesa		30	1	Carece	Cuerpo entero	-
1	Gambax		35	1	Carece	Pecho y Brazos	-
1	Gambesón		40	1	Carece	Cuerpo entero	-
2	Peto de cuero		50	2	Carece	Pecho	-
3	Peto de cuero reforzado		75	3	No se puede nadar	Pecho y Brazos	8
4	Cota de malla o loriga	125		5	No se puede nadar	Pecho y Brazos	10
5	Lorigón con gambesón	140		5	No se puede nadar	Cuerpo entero	12
					-10% Competencias Agilidad		
					-20% Competencias Agilidad		
					-10% Competencias Percepción		
					-1 Iniciativa		
5	Coraza corta		125	6	No se puede nadar	Pecho	10
					No se puede dormir		
					-15% Competencias Agilidad		
					-1 Iniciativa		
5	Coraza		140	6/5	No se puede nadar	Pecho y brazos	12
					No se puede dormir		
					-20% Competencias Agilidad		
					-1 Iniciativa		
5	Cota de malla con refuerzos		150	6	No se puede nadar	Pecho y brazos	12
					No se puede dormir		
					-20% Competencias Agilidad		
					-2 Iniciativa		
6	Armadura de Placas		200	8/10*	No se puede nadar	Cuerpo entero salvo cabeza	15
					No se puede dormir		
					No se puede trepar		
					-50% Competencias Agilidad		
					-25% Competencias Habilidad		
					-10% Competencias Fuerza		
					-5 Iniciativa		
2	Calzas de cuero		30	2	Piernas		-
					Sólo con armaduras 2, 3 o Gambax		
					-5 % Competencias Agilidad		
4	Calzas de armar o malla		50	4	Piernas		8
					-10% Competencias Agilidad	Piernas	
					Sólo con armaduras 4 ó 5		

5	Grebas	70	6	-20% Competencias Agilidad Sólo con armadura 5 -1 Iniciativa	Piernas	10
2	Brazales de cuero	20	2	-5% Competencias Habilidad Sólo con armadura tipo 2	Brazos	-
4	Gorguera	50	3	-10% Competencias Percepción Sólo con armaduras 4, 5 ó 6	Cabeza	5
2	Sombrero de cuero	20	1	Carece	Cabeza	-
2	Sesera o sombrero de hierro	40	2	Carece Sólo con armaduras 2, 3, 4 ó 5	Cabeza	5
2	Barbote o Celada	50	3	Carece Sólo con armaduras 2, 3, 4 ó 5	Cabeza	5
5	Almete	90	8	Sólo con armadura 6 -15% Competencias Percepción -5 Iniciativa	Cabeza	10
5	Bacinete	65	8	Sólo con armaduras 5 ó 6 -20% Competencias Percepción -8 Iniciativa	Cabeza	12
5	Yelmo	75	8	Sólo con armaduras 5 ó 6 -25% Competencias Percepción -10 Iniciativa	Cabeza	12
5	Bacinete pequeño	50	4	Sólo con armaduras 5 ó 6 -10% Competencias Percepción -4 Iniciativa	Cabeza	8

El Gambax es una variante de la Ropa gruesa, originalmente se lleva debajo de la Loriga, aunque los soldados de infantería que no podían costársela llevaban sólo el Gambax. Es necesaria al adquirir una Loriga, pues su principal utilidad es la de evitar el roce con las mallas y posible infección en caso de que se oxiden. Cosa muy probable por otra parte. Por ello en este caso no añade protección, dado que no se concibe la Loriga sin el Gambax, por lo que la protección es global. También puede combinarse con el Peto de cuero, de tal forma el individuo iría protegido con tres en el pecho y uno en los brazos. Los soldados de a pie castellanos iban uniformados de este modo.

El Gambesón es muy parecido al Gambax salvo que protege además las piernas y cabeza. Sólo puede usarse debajo del lorigón. Al utilizarlo con aquel no se

añade protección, pues no se concibe sin él. Es decir, en la protección del Lorigón ya está implícito el Gambesón. Como pasa con el Gambax, podía llevarse solo. Es algo más resistente que la ropa gruesa, pues utiliza mejores materiales. El peto de cuero también puede llevarse encima del Gambesón. Protegiendo tres en el pecho y uno en el resto. Aunque no era muy normal. En las guerras, los soldados se protegían con lo que buenamente podían o saqueaban.

El peto de cuero se puede llevar encima de la Loriga y el Lorigón. Añade un -5% a las competencias de agilidad. Y sumado protegería siete en el pecho, pero sólo en el pecho, no en la espalda. Los arqueros ingleses iban ataviados de esta manera, completados en la cabeza con un Sombrero de hierro.

El Peto de cuero reforzado constaba de un peto rematado con láminas de hierro en los hombros y en el pecho. Llegaba hasta el codo y los infantes castellanos solían llevar una especie de protección para los antebrazos. Por ello decimos que el peto de cuero con refuerzos protege también en lo brazos.

La Loriga es un conjunto de anillas de acero imbricadas y muy juntas entre sí. Podía llegar a constar de más de 200.000 anillas. Muy flexible, se enrollaba dentro de una bolsa para viajar. Para limpiar el óxido y el polvo que se acumulaba se sacudía dentro de una bolsa llena de arena y vinagre. Debajo de esta se lleva el gambax.

El Lorigón era una túnica de mallas que, por lo general era de manga larga y con capucha. Estaba formado por eslabones remachados y soldados en caliente. Era corriente llevar encima de este un brial, una especie de túnica sin mangas en la que se llevaban las armas de quién las vestía, cuyo objetivo primario era atenuar el calentamiento del Lorigón por el sol. Debajo debe llevarse el gambesón. Hemos decidido aumentar el tipo de esta armadura pues era normal ver a los caballeros templarios y de órdenes posteriores con esta indumentaria, es decir, Lorigón y

Gambesón y se completaban en la cabeza con un Yelmo. Como en el manual el Yelmo sólo puede llevarse con armaduras tipo 5 ó 6, impediría algo histórico. El Lorigón en la cabeza se hace más ligero al estar formado por menos eslabones para facilitar la movilidad de la cabeza. Por ello protege en esta localización 3 puntos en lugar de 5. Sumados al Yelmo serían 11 puntos en la cabeza. Con el lorigón no se puede combinar ningún tipo de protección en las piernas.

La Coraza corta es una armadura que viene explicada convenientemente en el suplemento del Al-Ándalus.

La Coraza normal estaba compuesta por una Loriga y en el pecho reforzado por láminas de hierro fijadas a una túnica de cuero o tela gruesa. Por ello en el pecho lleva una mayor protección y en los brazos queda con la protección original de la Loriga.

La Cota de mallas con refuerzos es una variante de la Loriga, pero añadiéndola otras defensas como podían ser las espalderas, los codales y el collarín.

La Armadura de placas o planchas iba interiormente recubierta por una fina cota de mallas. Esta armadura deriva de la Loriga, que con el tiempo se le fueron añadiendo protecciones en las zonas vitales del guerrero. En el siglo XIV pasó a denominarse Arnés Blanco; blanco debido a que los escuderos la pulían con arena para evitar el óxido. Una armadura de placas era prácticamente impenetrable. Y los textos lo reiteran hasta la saciedad. (*)Creemos que debería aumentarse su protección. Teniendo en cuenta que su precio es prohibitivo y que ningún pj se pasearía por la ciudad con esa armadura, tampoco ocasionaría ningún problema. Me cuesta creer que un cuchillo pudiera atravesarla.

Las Calzas de cuero (quijote a mediados del siglo XIV, más tarde fue de hierro) son simples protecciones de cuero hervido que se colocaban en el muslo y rodil-

las encima de las ropas y anudados en las corvas.

Las Calzas de armar o mallas era una prenda de mallas que protegía las piernas. A principios del siglo XIV se convirtieron en auténticos calcetones que se sujetaban al cinturón. La malla estaba dispuesta en vertical desde la cintura hasta la parte superior del muslo; a partir de ahí se disponía en horizontal.

Las Grebas eran planchas de hierro cuya función era proteger las piernas. Se sujetaban por medio de cordones detrás de la pantorrilla. Iban por encima de las calzas de mallas. Vamos a considerar que no se suman las protecciones de las Grebas y las Calzas de mallas, sino que las Grebas son un refuerzo o componente de las Calzas. Al adquirir las Grebas ya vienen las Calzas. Y protege 6 en las piernas.

Los Brazales de cuero son refuerzos de dos piezas que protegían brazo y antebrazo. Se ataban mediante cordones en la parte interior de la extremidad

La Gorguera era una prenda de tela o piel reforzada con mallas de hierro, que solo dejaba al descubierto el rostro. De una sola pieza protegía cabeza, cuello y hombros y se llevaba debajo del yelmo o casco (sumando su protección). Cuando se llevaba sola se llamaba toca de armar.

El Sombrero o gorro de cuero era utilizado por los hombres de a pie, pues no podían permitirse uno de hierro. Era de cuero hervido y se usó en toda la Edad Media. Se puede llevar encima de un Lorigón o Ropa gruesa, añadiendo su protección.

La Sesera era una protección para la cabeza, hecha de mallas o placas metálicas (bronce o hierro) remachada por una lámina alargada en la parte delantera del casco, con el fin de proteger la nariz. A menudo iba combinada con una Gorguera,

añadiendo protección.

El Sombrero de hierro, que se deriva del antiguo casco de los gladiadores, lo llevaban principalmente los soldados de infantería y su uso se mantuvo durante toda la Edad Media. Este tocado estaba formado por placas de acero remachadas con refuerzos metálicos. Los ballesteros solían llevar una Gorguera debajo de este, pues no olvidemos, que los ballesteros eran tomados como la élite de los infantes.

El Barbote era, junto con la Celada, el casco por excelencia de infantería del siglo XIV. Su nombre procede de su forma parecida al barbote, capucha utilizada sobre todo en Italia por los religiosos y que dejaba la barba al descubierto. Se fabricaba en Pavía y Milán. Raras veces se llevaba con gorguera.

La Celada era un sombrero de hierro de bordes dirigidos hacia abajo. La llevaban tanto los hombres de a pie como los jinetes y su aparición data del siglo XIV. Normalmente iba rematado por el Babero, que se trataba de una placa metálica destinada a proteger el cuello del combatiente. Se sujetaba detrás de la cabeza por medio de cordones.

El Almete es el desarrollo final del Yelmo de antaño. Daba mejor protección, estaba fabricado con mejores materiales y por ello proporcionaba una mayor movilidad al ser más ligero. El cascarón principal, llamado timbre, era redondo y se ajustaba mejor a la forma del cráneo del combatiente. Estaba dotado de una visera móvil que dependiendo de su forma se le denominaba "de pico de gorrión", "de hocico de perro"... Lo llevaban solo grandes señores, debido a su precio restrictivo.

El Bacinete es un casco derivado de la Sesera, con la adición de viseras, giratorias o suspendidas. La forma de las viseras era redonda para evitar ofrecer salientes a la punta de la lanza o espada.

El Bacinete pequeño es un casco constituido por un simple birrete metálico al que se le adaptaba una Gorguera. Lo más frecuente era llevarlo bajo el Yelmo (añadiendo protección). En el siglo XIV la Gorguera, desprovista de la protección craneal, se sujetaba a los lados del bacinete. Por lo tanto, en la época que nos atañe, el Bacinete pequeño y la Gorguera era todo uno. No se añaden sus protecciones. Protección 4. Al adquirir el Bacinete pequeño, trae consigo la Gorguera en los laterales.

Por otra parte, aquel individuo que porte una armadura y no tenga, al menos, la fuerza detallada en la tabla, tendrá un malus adicional (a las competencias de Agilidad) del 5% por cada punto de fuerza inferior. P. Ej.: Arturo (Fue. 10) porta una cota de mallas con refuerzos (Fue. Min. 12). Al no alcanzar la fuerza mínima para portarla, le añade un malus del 5% por cada punto que le falte para llegar a la fuerza mínima. $12 \text{ (Fue. Min.)} - 10 \text{ (Fue. Arturo)} = 2 \text{ puntos inferior} \times 2 \times -5\% \text{ (malus adicional)} = -10\%$ a las competencias de Agilidad. Que añadido al -25% de la cota con refuerzos, se convierte en un malus total del 35%.

Competencia	Arma	Característica	Fuerza Min.	Daño	Tipo
Arco Arco	Largo Europeo	Habilidad	12	1D10	B
Arco Arco	Corto Europeo	Habilidad	10	1D6	B
Arco Arco	Recurvado Sarraceno	Habilidad	12	1D10	B
Arco Arco	Largo Galés*	Habilidad	15	1D10+2	B
Ballesta**	Ballesta	Habilidad	10	1D10	B
Ballesta***	Ballesta Ligera*	Habilidad	10	1D6	B
Cuchillo	Cuchillo	Habilidad	5	1D6	1
Cuchillo	Daga	Habilidad	5	2D3	1
Cuchillo	Estilete	Habilidad	5	1D3+1	1
Cuchillo****	Gumía	Habilidad	5	1D4+2	1
Cuchillo*****	Telek	Habilidad	5	1D3+2	1
Espada	Cimitarra	Habilidad	10	1D6+2	2
Espada	Espada Corta	Habilidad	8	1D6+1	1
Espada	Espada Normal	Habilidad	12	1D8+1	2
Espada	Jineta Nashrí	Habilidad	8	1D6+2	1
Espada	Nimcha	Habilidad	10	1D6+2	2
Espada	Takuba	Habilidad	10	1D8+1	2
Espadón	Alfanje	Fuerza	14	1D10+1	3
Espadón	Espadón	Fuerza	15	1D10+2	3
Hacha/Cuchillo	Guisarme*	Fuerza/Habilidad	12	1D8+2/1D6	2
Hacha	Hacha de Mano	Fuerza	12	1D8+2	2
Hacha	Hacha de Combate	Fuerza	15	1D10+1D4	3
Honda*****	Honda	Habilidad	5	1D3+2	B
Lanza	Lanza Corta	Agilidad	8	1D6+1	A
Lanza*****	Jabalina	Agilidad	8	1D6	A
Lanza	Lanza Larga	Agilidad	10	2D6	A
Lanza	Lengua de Buey	Agilidad	10	2D3+2	A
Lanza*****	Morosa	Agilidad	15	2D6	A
Látigo	Látigo	Habilidad	5	1D3	-
Maza	Clava*	Fuerza	12	2D4+1	2
Maza	Garrote	Fuerza	10	1D6	2
Maza	Mayal de armas*	Fuerza	13	1D6+1D4	2
Maza	Mayal de armas	Doble*Fuerza	18	1D10+1D3	2
Maza	Maza Pequeña	Fuerza	12	1D8+1	2
Maza	Maza Pesada	Fuerza	15	2D6	3
Palo	Palo	Agilidad	5	1D4+1	A
Pelea	Pelea	Agilidad	5	1D3	-

El Arco Largo Europeo medía de 145 (franco) a 170 cm., fabricado a partir de una vara de madera de tejo, fresno o espino albar.

El Arco Corto era utilizado más por los cazadores. Solía medir entre 110 y 130 cm.

El Arco Recurvado Sarraceno viene detallado en el suplemento del Al-Andalus, al igual que la Gumía, Telek, Jineta Nashrí, Nimcha, Takuba, Morosa y Alfanje.

El Arco Largo Galés medía entre 180 y 200 cm. fabricado preferentemente de madera de tejo aunque también de olmo. La flecha podía ser de tejo del sur Francia o de Madeira, aunque la mayoría eran de olmo o de fresno. La cuerda era de seda o de cáñamo recubierto de seda.

La Ballesta estaba en constante evolución, según los textos se utilizaba la ballesta de dos pies o la de manopla. Ya en el siglo XV apareció la de cranequín.

Existía en Suiza, una especie de Ballesta, pero de menor tamaño, de unos 40 cm. de largo. Más fácil de cargar, pero menos potente, pues no atravesaba armaduras pesadas. En términos de juego obviaremos este apunte. Puestos en ello, sólo algunos tipos de flecha podían atravesarlas y siempre que estuviera el objetivo a una distancia de 50 m. máximo. Sería demasiado engorroso. Las solían utilizar hombres a caballo, pues eran más manejables.

El Hacha de mano era utilizada por algunos infantes como arma arrojada. Damos la posibilidad de lanzarla.

La Guisarme viene detallada en el suplemento de FVL

Una variante del Hacha de mano es la Bardiche, evolución del Podón. Este era

utilizado por los campesinos cuando el señor reclutaba de forma obligatoria hueste para la guerra. Así se hacían con todo tipo de armas de origen rural. El Bardiche añade la posibilidad de hacer descabargar (ver más adelante) gracias al garfio que posee en uno de sus extremos, pero por contra, no puede lanzarse sobre un objetivo

Dentro de la Lanza corta (140 cm.) debemos englobar la Desjarretadera (150 cm.), el Hocino (180 cm.) y la Podadera (170 cm.). Todas ellas las precursoras de la Alabarda del siglo XV. Este tipo de armas daban la posibilidad al que las esgrimía de hacer descabargar al jinete, gracias a una punta saliente orientada hacia atrás. Esta nueva acción de combate la denominaremos descabargar. Para ello se tira por la mitad del porcentaje del que realiza la acción en lanza, sin tener en cuenta el malus por luchar contra un combatiente a caballo. El Hocino al estar reforzado en la cazoleta evita en 2/5 partes la posibilidad de romperse. Tipo 2, 15%; tipo 3, 30%.

La Jabalina, o lo que es lo mismo, lanza para jabalíes, es un rejón más ligero, con la hoja más fina y prácticamente del mismo grosor que el asta a la que está unida. Provoca menos daño, pero mayor estabilidad en el vuelo.

La Lengua de Buey (200 cm.) es una lanza de hoja ancha que se estrechaba bruscamente en el extremo formando una punta afilada. Tenía la cazoleta reforzada (menor posibilidad de romperse; mirar el Hocino) y su astil podía medir más de dos metros.

El Látigo viene detallado en el suplemento de la Santa Inquisición.

La Clava es una variante de la Maza pequeña que por su forma espectacular hemos querido dedicar un apartado. Se trata de una bola de acero, a la que se fijaban afiladas puntas de hierro de unos 20 cm., con un mango de madera. Es por ello que pensamos que como mínimo hace más daño que la Maza pequeña. La Clava

como mínimo hará 3 puntos de daño y la Maza 2.

El Mayal de armas, constituido por un mango provisto de una cadena en el extremo de la cual se fijaba una (o dos para el doble) bola metálica erizada de puntas. Era un arma terrible, tanto para el agredido como para el agresor por el efecto de retorno. Utilizada en Alemania y Suiza, y en menor medida en Francia. El Mayal por su naturaleza aumenta en un 50% la posibilidad de pifia del que la esgrime. Y ofrece una dificultad añadida a la parada del arma (no al escudo) del adversario. Ambos, tanto normal como doble, se utilizaban a una mano, teniéndose que defender el guerrero con un escudo o broquel, pues con el Mayal no se puede detener ataques de ninguna naturaleza.

Tipo	1	2	3
Normal	-10%	-5%	-
Doble	-15%	-10%	5%

Las armas con un * eran poco o nada corrientes en la península, de este modo el Dj se cuidará mucho de entregarlas así como si nada. SÓLO en las grandes ciudades puedes permitir que tiren por su suerte entre 2 ó 3 para encontrarlas. Y el precio (lista de precios) es orientativo, el comerciante las ha podido

** Disparo/Carga 1/2

*** Disparo/Carga 1. A una mano

**** Se puede untar veneno

***** +10% en Melé

***** Disporo/ Carga 2/1

***** +10% Lanzar

***** Si logra -%/2 +1D6 al daño

Tipo	Material	Resist.	Fue.	Malus Agi	Bonus
Adarga	Cuero	50/3	5	-	-
Rodela	Madera	60	5	-	-
Rodela	Otros metales	80	8	-	-
Escudo	Madera	100	8	-	-
Escudo	Otros metales	120	10	-	-
Escudo	Hierro	140	12	-5%	-
Broquel	Madera	120	10	-5%	+5%
Broquel	Otros metales	140	12	-10%	+5%
Pavés	Madera	140	12	-10%	+10%

La Adarga viene detallada en el Al-Andalus.

La Rodela era un broquel circular de uno de los tipos más antiguos conocidos y que perduró hasta el siglo XVI. Era de madera recubierta de cuero. La orla (borde del escudo) era metálica. La cara externa abombada tenía un saliente, el ombligo, para desviar los lances o los tajos. En ciertos casos el ombligo estaba provisto de una punta afilada o agujereado para dejar pasar la punta de una lanza, lo que convertía la rodela en un arma de estoque. Podía encontrarse en la época que nos atañe reforzado en metales como el bronce.

El Escudo adoptó en la época de aquelarre una silueta alargada para dar una mejor protección al caballero. Solía medir entre 70 y 90 cm. de alto y 40 ó 50 cm. de ancho. Estaba constituido por listones de madera cimbrados en el sentido transversal y recubierto externamente de cuero, a menudo ornado con el blasón del caballero. Al escudo original se le reforzó con metales más resistentes, para evitar las estocadas que lo dejaban muy mermado en batalla. El escudo era una protección para caballeros. Muy raramente iba provisto de una punta afilada en el centro del mismo. Algunos escudos eran auténticos trabajos ornamentales, por lo que su precio era considerable. La tarja era la variante (a partir del siglo XIV, antes escudo y tarja se empleaban indistintamente) del escudo. Pasó a ser algo más

grande, de combadura muy pronunciada, con la parte interior terminada en punta. Colgada del cuello y sobre el pecho, la tarja dejaba libres las manos del combatiente que manejaba la pesada espada de dos manos. Adoptó una forma adecuada a su empleo: convexa en sentido horizontal y cóncava en sentido vertical. Era más utilizada para torneos y justas, pues tenían en el cantón diestro una escotadura para pasar la lanza. Muy raramente eran de metal.

Parte	Malus
Cabeza	-50%
Extremidad	-50%
Tronco	-25%
Desarmar	-75%

El Broquel era el arma de protección del soldado de a pie. Más alto que el escudo (hasta 110 cm.) e igual de ancho (50 cm.). Estaba fabricado en madera, forrado con cuero o metales como el bronce o el hierro. Fuera de combate se llevaba colgado del cuello o la espalda. En batalla, se sostenía con el antebrazo por medio de un sistema de correas llamadas enarmas. En su cara externa se pintaban las armas del señor al que se servía. Iba, en guerra, dotado de un vértice de hierro a la manera de la Rodela.

El Pavés era el broquel utilizado por los ballesteros, muy vulnerables cuando recargaban su arma o cuando apuntaban al blanco. Podían fijarlo en tierra y mantenerlo vertical por medio de una varilla de hierro. Su forma era redondeada en sentido lateral, para mayor protección. Podía medir hasta 150 cm. de alto y 70 cm. de ancho. Fabricado en madera, reforzado de cuero hervido y algunos remaches metálicos.

Para utilizar la punta afilada de la Rodela o el Broquel utilizaremos una nueva acción de combate que se denomina embestir. Para ello se tira por la media entre el porcentaje que se tenga en las competencias Escudo y Pelea. El daño básico de esta punta es 1D4 y el bonus al daño lo otorga la competencia principal Fuerza. Sirve, entre otras cosas, para evitar que un combatiente entre en melé. El daño de esta arma es general, se anotará en el Tronco.

Eje.: Zuzen, un animal de bellota con una Mayal doble, lucha contra un pobre paje en la Guerra de los dos Pedros. El paje, al verse en inferioridad armamentística, opta por meterse en melé con su espada corta. Gana la iniciativa, y entra en melé en su primera acción de movimiento, anuncia que en la segunda acción se defenderá. . Zuzen, que no sabe utilizar otra arma que la maza, opta por intentar sacar al saco de huesos de la distancia corta, donde él no puede manejarse. Para ello utiliza la acción embestir. Halla la media de sus porcentajes en Escudo (80%) y Pelea (2%, debido a tanta armadura que lleva encima) que es 41%. A ello, hay que sumarle el bonus del 50% por estar en melé. Consigue un total de ¡91%! y saca un 45. El pobre paje ve como se le viene encima semejante bestia e intenta esquivar, pero para desgracia de sus huesos no lo consigue. Zuzen le saca de la distancia corta y con un regalito de 6 puntos de daño. ¡Lo va a machacar!

Otra posibilidad es apuntar a un adversario a un punto de su cuerpo en concreto. El jugador debe avisar antes de lanzar los dados.

Eje.: Carlos, un experto soldado, quiere divertirse en una refriega con un pobre tipo que esgrime un garrote. Para ello intentará desarmar al contrario con un golpe en su mano. Carlos tiene en el espadón 90% menos el 75% por intentar desarmar se le queda en un triste 15%. Decide utilizar suerte y saca un 22, con lo que consigue lanzar el ataque hacia ese punto con 7 puntos de suerte. El infortunado adversario intenta parar con su 40% en el garrote. Y saca ¡47!, con lo que no consigue desviar el ataque y pierde el arma de las manos.

Distancia	Corta	Media	Larga
Arco Largo	4 a 20 m.	21 a 50 m.	51 a 100 m.
- Incen.-Gan.	4 a 18 m.	19 a 45 m.	46 a 90 m.
- Punzón	4 a 16 m.	17 a 40 m.	41 a 80 m.
- Ligeras	4 a 24 m.	25 a 60 m.	61 a 120 m.
Arco Corto	4 a 15 m.	16 a 40 m.	41 a 60 m.
Arco Recurvado	4 a 40 m.	41 a 80 m.	81 a 140 m.
Ballesta	4 a 30 m.	31 a 60 m.	61 a 120 m.
Ballesta Ligera	4 a 20 m.	21 a 45 m.	46 a 90 m.
Cuchillo	4 a 10 m.	11 a 15 m.	-
Hacha de Mano	4 a 6 m.	7 a 10 m.	-
Honda	4 a 15m.	16 a 25 m.	26 a 50 m.
Jabalina	4 a 15 m.	16 a 25 m.	26 a 45 m.
Lanza Corta	4 a 10 m.	11 a 20 m.	21 a 30 m.
Longbow Galés	4 a 45 m.	46 a 90 m.	91 a 170 m.
- Incen.-Gan.	4 a 40 m.	41 a 81 m.	81 a 153 m.
- Punzón	4 a 36 m.	37 a 72 m.	73 a 136 m.
- Ligeras	4 a 54 m.	55 a 108 m.	109 a 204 m.
Proyectil improvisado	4 a 10 m.	11 a 15 m.	-

Tipo	Puntas	Bonus	Malus	Daño
Saetas	Caza	-	-	-2 Armaduras
Saetas	Clásica	-	-	-
Saetas	Punzón	-	-20% Distancia	+2 Armaduras
Saetas	Ganchudas	-	-10% Distancia	+1
Saetas	Ligeras	+20% Distancia	-	-2
Saetas	Incendiarias	-	- 10 % Distancia	-1
Lance	Virote	+5%	-	+1
Lance	Ordinario	-	-	-
Lance	Matras	-	-	-1 Armaduras

o Lances

El Virote (25 cm.) es un tipo de Lance. Con un empenaje de plumas, de madera, de cuero o de delgadas láminas metálicas que le proporcionaba un movimiento de rotación en el trayecto del vuelo, con lo que aumenta la precisión y el poder de perforación en las armaduras.

El Matras era utilizado únicamente en la caza, con la cabeza más ensanchada.

El Clásico u ordinario era una simple flecha maciza muy corta cuya punta de hierro tenía una forma semejante a un cuadrado. Medía entre 15 y 30 cm. y pesaba por término medio de 50 a 60 gramos.

El Arco corto solía utilizar saetas con punta de caza y muy raramente clásica o tradicional.

La posibilidad de disparar más de una flecha por asalto era algo muy común en la época. Un arquero medio, podía llegar a disparar diez flechas por minuto, pero los mejores llegaban a la escalofriante cifra de 30. En términos de juego daremos la posibilidad de lanzar más de una flecha por asalto dependiendo del porcentaje que se tenga en el arco ((*)1ª columna de la tabla). Una vez que se tenga el porcentaje necesario para ello, tiraremos por la competencia arco con un malus del 15% por cada flecha que se tire de más de lo normal. El malus se resta a cada tirada.

Las puntas utilizadas eran de distintos tipos.

o Saetas (Para Arco Largo Europeo y Galés)

La triangular o de caza, con ángulo muy abierto resultaba del todo inadecuada para la guerra ya que dada su forma, las puntas no podían penetrar a través de las mallas de las cotas. Contra cualquier armadura resta dos puntos al daño.

La de forma de hoja o clásica con bordes muy afilados que pesaba entre 15 (ligera, con menor poder de penetración) y 45 gramos.

En el siglo XIV apareció la de punzón, de varias caras, diseñadas para perforar una armadura desde una distancia de 50 metros. (En términos de juego nuevamente lo obviaremos, por constituir un problema demasiado arduo como para plantearlo). Resta de manera natural dos puntos a las armaduras, nunca dará pun-

tos positivos al daño, sólo quita protección.

Otro tipo era la Ganchuda, cuya punta estaba provista en su parte inferior de dos ganchos que dificultaban su extracción.

Había flechas incendiarias que llevaban una estopa enrollada a la que se prendía fuego.

P. ej.: Liño, con Arco al 91% (tiene la posibilidad de lanzar hasta tres flechas por asalto), observa como vienen dos bandidos a por él, con cara de pocos amigos. Decide sacar sus saetas del carcaj y colocarlas en el suelo. Disparará tres veces antes de que lleguen, intentando abatir a uno al menos, pues sabe que con su espada corta no es muy hábil. Tendrá un 61% a cada tirada (91%-15% x 2 flechas de más de una por asalto). En la primera saca un ¡88! y falla. La segunda saca un 23, dando a uno de ellos en el brazo izquierdo. Tira por daño y le hace 8, el bandido no lleva ninguna protección, con lo que le provoca 4. Lanza la última flecha y saca 51, con lo que la flecha impacta en la cabeza del bandido herido. Saca en el daño 7 que multiplicado por 2 es ¡14! Tira en la tabla de secuelas y saca 5, ¡sin ojo! Cae desmayado a doce puntos de perecer. Liño desenvaina su espada corta mientras el otro bandido llega, y empieza a rezar lo que buenamente puede y sabe.

Para realizar esta acción el arquero debe colocar las saetas en el cinturón o en el suelo, pisadas por el pie. Con la finalidad de realizar más rápido la acción de carga. En términos de juego perderá una acción de combate. En caso de que el arquero apunte sobre una masa, es decir, sobre un bulto o ejército, el malus por cada flecha de más se verá reducido a -10% en vez de -15%. Cuando el arquero dispare más de una flecha por asalto no podrá apuntar a ninguna parte del cuerpo.

(*) %	Disparos/Cargas	Malus
01-60	1 x asalto	-
61-90	2 x asalto	-15%
91-00	3 x asalto	-30%
101-110	4 x asalto	-45%
111-125	5 x asalto	-60%
+126	6 x asalto	-75%

LA POSADA SIGLO XIV

El precio incluye la estancia en la habitación común, con un fuego encendido si el tiempo es frío y una comida normal.

Alojamiento completo para una noche	102 maravedíes.
Solo dormir habitación compartida con cama	68 maravedíes.
Dormir en la sala común, siempre que se consuma algo o se haga algún trabajo en la posada	
Gratis	
Establo y alimento para el caballo	102 maravedíes.

LUJOS EN POSADAS

Habitación privada, con puerta	136 maravedíes
Una comida sencilla	34 maravedíes
Las comidas de todo un día	68-102 maravedíes
Bocados de manjar blanco	8 maravedíes c/u
Asado de carnero (ración)	34 maravedíes
Ave de caza o de corral, asada en espetón	68 maravedíes
Cerdo asado (ración)	64 maravedíes
Un lechón asado	306 maravedíes
Algo de queso de cabra y pan	10 maravedíes
Empanada de menudillos	8 maravedíes c/u
Potaje	8 maravedíes
Sopa de ajo y pan	8 maravedíes
Una jarra de vino (el cuartillo, o sea ½ l.)	3 maravedíes
Una jarra de aguardiente (el cuartillo)	5 maravedíes
Una jarra de leche (el cuartillo, o sea ½ l.)	4 maravedíes
Pan, ¼ de libra	4 maravedíes
Huevos	2 maravedíes c/u
El agua del pozo	Gratis
Avena para el caballo	34 maravedíes

EL MERCADO DE CABALLOS

Todas las monturas están entrenadas para su función. Ninguno está entrenado para combatir. Todos son de distintos tonos de marrón.

CABALLOS DE MONTA

Corcel	2500 r. / 85.000 m.
Acémila	500 r. / 17.000 m.
Caballo de tiro	200 r. / 6.800 m.
Cuartago (rocín de mediano cuerpo)	200 r. / 6.800 m.
Jamelgo	100 r. / 3.400 m.
Mula	500 r. / 17.000 m.
Burro	120 r. / 4.080 m.
Asno	50 r. / 1.700 m.
Color o aspecto especial (blanco, negro) precios anteriores x2	

ADEREZOS DE LA BRIDA

Albarda (silla de caballerías de carga)	102 maravedíes
Alforjas de cuero de camino	68 maravedíes
Aparejo básico (silla de montar y arreos)	35 r. / 1.090 m.
Aparejo de lujo (repujado, etc.)	200 r. / 6.800

MERCADO DE LOS CARROS

Carro normal (tirado por 1 o 2 caballos)	260 r. / 8.840 m.
Carruaje pequeño (tirado por 1 o 2 cab.)	800 r. / 27.200 m.
Carruaje grande de lujo (1, 2 o 4 cab.)	470 d. / 176.250 m.

LOS SASTRES

El precio se refiere a vestiduras completas.

Ropa humilde hombre	612 maravedíes
Ropa humilde mujer	1.112 maravedíes
Ropa elegante pero sencilla hombre	175 r. / 5.950 m.
Ropa elegante pero sencilla mujer	300 r. / 10.200 m.
Ropa lujosa de hombre	350 r. / 11.900 m.
Ropa lujosa de mujer	600 r. / 20.400 m.
Ropa de niño sencilla	1.122 maravedíes

PRENDAS SUELTAS

Bolsillo para los dineros, colgado al cinto	17 maravedíes
Capa de paño pardo	1.190 m. c/u
Guantes de carnero	204 maravedíes
Sombrero de fieltro forrado de tafetán	170 maravedíes
Botas de camino	408 maravedíes
Un par de zapatos doblados	204 maravedíes
Un par de alpargatas de cáñamo	34 maravedíes

DIVERSOS OBJETOS VARIADOS

Antorchas	12 maravedíes
Baraja de cartas	20 maravedíes
Cazo de azófar	102 maravedíes
Cuerda (10 m)	204 maravedíes
Ganzúas	272 maravedíes
Garfio	136 maravedíes
Libro de horas (devocionario) muy simple	102 maravedíes
Manta	375 maravedíes
Mochila o zurrón	306 maravedíes
Odre (1 litro)	102 maravedíes
Pergamino, tinta y pluma	28 maravedíes
Libro en blanco para tomar notas	102 maravedíes
Saco	68 maravedíes
Yesquero	68 maravedíes
Flauta	5 maravedíes
Laúd	204 maravedíes
Joyas	102 a 100.000 m.

EL ARMERO

La protección viene determinada en la página 71 del manual.

Peto de cuero	8 ducados
Peto con refuerzos	12 ducados
Lorigón	35 ducados
Loriga	25 ducados
Cota con refuerzos	45 ducados
Coraza corta	35 ducados
Coraza	42 ducados
Ropa gruesa	6 ducados
Gambax	5 ducados
Gambesón	8 ducados
Armadura de placas	75 ducados
Armadura imperial, para grandes señores	1000 ducados
Barbote o Celada	12 reales / 408 m.
Gorro o sombrero de cuero	8 reales / 272 m.
Sesera o Sombrero de hierro	1 ducado
Yelmo	4 ducados
Brazales de cuero	400 maravedíes
Calzas de cuero	3 ducados
Calzas de armar o malla	8 ducados
Grebas	12 ducados
Gorguera	3 ducados
Almete	91 ducados
Bacinete	7 ducados
Bacinete pequeño	5 ducados

ARMAS

Las armas listadas en este apartado vienen sin sus fundas.

Alfanje	1165 maravedíes
Bardiche	2 reales / 68 m.
Clava	80 maravedíes
Cimitarra	18 reales / 612 m.
Cuchillo	1 real / 34 m.
Daga	4 reales / 136 m.
Desjarretadera	85 maravedíes
Espada corta	15 reales / 510 m.
Espada normal	20 reales / 680 m.
Espadón	30 reales / 1.020 m.
Estilete	4 reales / 136 m..
Garrote	17 maravedíes
Guisarme	3 reales / 102 m.
Gumía	51 maravedíes
Hacha de mano	2 reales / 68 m.
Hacha de combate	8 reales / 272 m
Hocino	80 maravedíes
Honda	12 maravedíes
Jineta Nashrí	143 reales / 4862 m.
Lanza corta	2 reales / 68 m.
Lanza larga	4 reales / 136 m.

Lengua de Buey	3 reales / 102 m.
Mayal	4 reales / 136 m.
Mayal doble	7 reales / 238 m.
Maza pequeña	2 reales / 68 m.
Maza pesada	4 reales / 136 m.
Morosa	1300 maravedíes
Nimcha	20 reales / 680 m.
Palo	1 real / 34 m.
Podadera	75 maravedíes
Takuba	582 maravedíes
Telek	64 maravedíes

ARMAS DE CAZA

Arco corto, con sus fundas y carcaj	10 reales / 340 m.
Arco largo, con sus fundas y carcaj	30 reales / 1.020 m.
Arco recurvado, con sus fundas y carcaj	37 reales / 1.258 m.
Carcaj solo	170 maravedíes
Saetas para arco, una veintena	46 maravedíes
- Punta de punzón	66 maravedíes
- Ganchudas	82 maravedíes
- Incendiarias	58 maravedíes
Ballesta, con sus fundas y carcaj	40 reales / 1.360 m.
Ballesta ligera, con sus fundas y carcaj	30 reales / 1.020 m.
Lances para ballesta, docena y 1/2	84 maravedíes
- Virote	5 reales / 170 m.
Lanza para jabalíes	3 reales / 102 m.
Long Bow Galés	45 reales / 1530 m.
Flechas para el Longbow, una veintena	70 maravedíes
- Punta de punzón	3 reales / 102 m.
- Ganchudas	134 maravedíes
- Incendiarias	86 maravedíes

ESCUDOS

Escudo normal de madera	6 reales / 204 m.
Adarga de cuero	3 reales / 102 m.
Rodela de madera	4 reales / 136 m.
Rodela de otros metales	5 reales / 170 m.
Escudo de Hierro	12 reales / 408 m.
Escudo de otros metales	10 reales / 340 m.
Escudo de Madera	8 reales / 272 m.
Broquel de madera	9 reales / 306 m.
Broquel de otros metales	11 reales / 374 m.
Pavés de madera	12 reales / 408 m.
Tarja o Escudo acicalado	30 reales / 1.020 m.

PROFESIONALES

Una noche con prostituta de clase baja	2 a 170 maravedíes
Una noche con una cortesana de buen ver	5 d. / 1.875 m.
Médico, físico de las llagas, por semana	680 maravedíes
Los honorarios son proporcionales a la fortuna de los enfermos, y tanto pueden pagarse en dinero como en especie. Al rico se le piden 20 ducados, mientras que al pobre se le pide un ganso, un pato, un pollo, queso o huevos y, si el paciente es verdaderamente pobre, no se le cobra nada.	
Un maestro, por semana, se aprenda o no	102 maravedíes

SERVIDUMBRE

Criados, por mes	340 maravedíes
Soldados novatos, por mes	340 maravedíes
Soldados expertos, por mes	680 maravedíes
Hombres de armas a caballo	1.360 maravedíes

POSESIONES

Cabaña	100 r. / 3.400 m.
Granja	1.100 r. / 37.400 m.
Casa sencilla en la ciudad	1.100 r. / 37.400 m.
Casa normal en la ciudad	8.000 r. / 272.000 m.
Casa lujosa en la ciudad	2.000 d. / 750.000 m.
Torre fortificada	1.200 ducados
Castillo pequeño	6.000 ducados
Castillo grande	96.000 ducados
Puente de madera	4.000 ducados
Puente de piedra	32.000 ducados
Noria de sangre	8.000 reales
Tierras de cultivo, por fanega	6 ducados
Pastos, por fanega	4 ducados
Huertos, por fanega	7 ducados
Viñedos, por fanega	12 ducados
Esclavo joven (alrededor de 22 años)	18.750 a 25.000 m.
Esclavo muy viejo (alrededor de 66 años)	3.000 maravedíes

EL PUERTO

Barca (2 o 3 tripulantes)	50 ducados
Carabela	450 ducados
Carraca	450 ducados
Coca	300 ducados
Fusta	150 ducados
Galeota	250 ducados
Galera	1.700 ducados
Galeaza	2.400 ducados
Nao	400 ducados
Saeta	750 ducados

LA MONEDA DE CASTILLA

Ducado de Oro	375m
Real de Plata	34m

Maravedí de Vellón (aleación de cobre y plata).

Los precios de la mayoría de los productos no nos pueden parecer desorbitados, salvo quizás los del vestuario. El sueldo medio de un trabajador solía estar entre 6.000 y 12.000 maravedíes al año, aunque se solía proporcionar la comida aparte, y en algunos casos incluso una muda de ropa al año.

**Iván Abad Quiles
Ñuco
y Pablo**

Sobre los héroes y los valientes

Ya que en el artículo anterior hablé de los monstruos, bien estará que, esta vez, nos fijemos en los héroes.

A los roleros nos encanta, y no porque seamos roleros, sino porque somos humanos: Teseo enfrentándose al Minotauro, Sigfrido bañándose en la sangre del gigante, San Jorge lanceando al Dragón, Ripley dándole lo suyo al Alien de turno... todos ellos enfrentados a algo bastante más grande y (posiblemente) hasta más bestia que ellos (aunque en eso tengo mis dudas, sobre todo en lo referente a la Ripley de la cuarta película). Del mismo modo, porque así tenía que ser, el primer juego de rol que salió al mercado (hace ya casi treinta años, que nos hacemos viejos) trataba sobre eso, sobre héroes que entraban en las guaridas de los malvados monstruos para destruirlos (y, de paso, hacerse con sus tesoros, que no solamente de gloria viven los héroes).

Porque de eso se trata. De héroes. Gentes diferentes, de otra pasta, capaces de hacer cosas que la mayoría de los demás son incapaces de hacer. Como enfrentarse al Minotauro, al Gigante o al Dragón.

Pero hay muchas clases de héroes. Están los de la armadura brillante y sonrisa dentífrica, armados con armas mágicas y armaduras poderosas, que tienen muy claro que los buenos son ellos y que el monstruo que van a matar no es más que escoria. Esos son los que se llaman a sí mismos héroes, y la gente los aclama como tales, pues en verdad lo parecen.

Y luego... Luego están aquellas personas normales, aparentemente como el común de los mortales, que enfrentadas ante una situación que les supera deciden, en lugar de acurrucarse en posición fetal y morir, echarle narices a la vida y quedarse a pelear. Hablo de los que tienen miedo, de los que sudan, son heridos, llevan armaduras rotas y armas melladas. Y que muchas veces luchan no tanto porque crean que sea lo correcto, sino simplemente porque se han cansado de

correr. Y a veces, para sorpresa de todos empezando por ellos mismos, hasta ganan. Yo creo, o más bien creía, que esos son los verdaderos héroes, aunque nadie, ni siquiera ellos lo sepan de verdad.

Una vez conocí a un héroe. No voy a decir donde, ni cuando. Fue en algo que bien podríamos llamar una trinchera, aunque no lo era, en mitad de una guerra, que no lo parecía, en una de esas raras pausas que suceden en una batalla, aunque aquello no era una batalla. La cuestión es que me miró, como si me viera por primera vez, y me preguntó a qué me dedicaba en el mundo real. Fuera de allí, lejos del Infierno.

Y hablamos. Entre muchas cosas le conté ésta, mi particular definición de héroe, la que os he estado explicando unos párrafos más arriba. Y él me dijo que estaba equivocado. Que un héroe no es un valiente. El héroe sigue peleando cuando la batalla está perdida, para morir de la manera más idiota posible, porque los héroes son gilipollas. Con un par de cojones, eso sí, pero gilipollas. Están tan metidos en su papel de héroes que ni se enteran de lo que sucede a su alrededor. Luego están los que huyen de la derrota. Los que no vuelven, son los cobardes. Los que al día siguiente se tragan su miedo, y vuelven con las piernas temblando a pelear de nuevo, esos, son los valientes. Los que saben lo que les espera, o lo que les puede esperar como sea el Diablo quien reparta ese día las cartas. Los que ya han visto la muerte a la cara, y van a volverla a ver, otra vez.

No lo se. No me hagan caso, porque puedo estar desvariando... Siempre lo hago, cuando pienso en los que ya no volveré a ver.

Pero creo que, a veces, los monstruos no lo son tanto, y los pobres héroes, lo son más.

Ricard Ibáñez

AKER 1.0

El Aker 1.0 es un programa de ayuda al Dj para qbasic. Este programa no contiene la mayoría de las reglas del manual de la primera edición de Aquelarre, aunque con él no he pretendido suplir el manual, sino apoyar de alguna manera el trabajo del Dj durante la partida. Por ejemplo, en la sección de hechizos hay una opción llamada "Resumende hechizos" que sólo contiene los nombres de los mismos, caducidad, duración, si el receptor tiene derecho a tirada de RR y si el hechizo es de Goecia. Esto puede servir durante la partida sobre todo al Dj experimentado, que recuerda cuál es el efecto de los hechizos pero tal vez se le escapa de la memoria tanto la duración como la caducidad de los mismos.

El programa presenta las siguientes secciones:

- 1) Competencias
- 2) Combate
- 3) Hechizos
- 4) Vivir: peligro de muerte
- 5) Tiradas de dados

En el apartado de competencias aparece un listado de todas las competencias ordenado alfabéticamente; cuando se accede a una de ellas se explica para qué sirven y cómo se utilizan.

En el apartado de combate se incluye un programa para calcular los efectos del combate: golpes, daño y localización (aunque aún falta por introducir la tabla de secuelas). Además, se recuerda al usuario los modificadores de combate y se recuerda al final las reglas básicas relacionadas con el daño (sustracción de bonus

por daño, etc.). En el caso de las armas de proyectil o arrojadas calcula el bonus por distancia.

Con respecto a la sección de hechizos, se incluye un pequeño resumen de hechizos, un programa para calcular la ejecución de la magia, otro para el aprendizaje de nuevos hechizos y otro para la fabricación de talismanes, ungüentos y pociones; también se incluye una tabla resumen sobre la ganancia y pérdida de IRR. El punto fuerte es el apartado de <Vivir: Peligro de muerte>. En él se incluyen todas las reglas que contiene el capítulo del mismo nombre: calor y frío, daño por fuego, caídas, hambre, asfixia, enfermedades y envejecimiento, permitiendo calcularlas directamente. Digo que es el punto fuerte porque éstas son las reglas en las que nos solemos tener que parar, consultando el manual, mientras que con el programa todo se resuelve en un instante. En este apartado también se incluye información sobre el equipo (armas, protecciones, etc.).

Por último, hay un pequeño programa para simular tiradas de dados, pudiendo elegir tanto las caras del dado como el número de tiradas.

Creo que este programa puede ayudar bastante al Dj y es fácil de utilizar, pero de ninguna manera puede sustituir al manual de reglas. Más bien diría que siempre que sea posible, aún teniendo el programa, el Dj debe tener cerca el manual (sobre todo el Dj inexperto en Aquelarre), aunque eso sí, puede sacar de un apuro a un Dj despistado que haya olvidado el manual o lo haya perdido... y también puede servir para sustituir al manual en caso de que el Dj no quiera llevar el libro encima, ya que el programa cabe perfectamente en un disco de 3 y 1/2.

Lindelion Sireo

ENTREVISTA A ANTONIO POLO

Dramatis Personae: Preséntate a los aficionados Antonio

Antonio Polo: Hola, me llamo Antonio Polo. Buenos días... y por si luego no nos vemos, buenas tardes y buenas noches...;)

DP: ¿En qué estás trabajando actualmente?

AP: En demasiadas cosas....;), pero bueno, tras conseguir terminar el "Descriptio Cordubae", las que tienen que ver con el rol (y que puedo confesar) son el "Ars Theologica" a corto plazo y a largo plazo "De Nemini Terrae", un suplemento sobre la frontera entre Castilla y Granada

DP: ¿Para cuando piensas que tendremos el suplemento en nuestras manos?

AP: Pues la verdad es que no tengo ni idea, que soy primerizo y no se como van estas cosas... Creo que DPel Descriptio ya está maquetado, pero lo que falta para que esté en la calle me es absolutamente desconocido.

DP: ¿Cómo ha sido tu contacto con la editorial?

AP: Breve. La verdad es que he hablado muy poco con la editorial, aunque al pobre Ricard lo he acribillado a preguntas ("¿Como se entrega el texto?", "¿Qué te parece?", "¿Crees que esto queda bien?", etc, etc, etc...).

DP: ¿Cuánto has tardado en hacer el suplemento?

AP: Hombre, entre empezar a escribir la primera palabra y luego poner el punto final han sido varios meses (unos 10, ya que tenía otras cosas que hacer, como la lista de ingredientes mágicos o el Apócrifo, que fue un trabajo divertido, pero bastante cansado...;)), aunque lo cierto es que la idea de hacer un suplemento sobre Córdoba para Aquelarre me viene rondando desde que jugué aquel antiguo módulo de "Lilith", llamado "El Tesoro de Almanzor", y desde hace dos años vengo reuniendo información...

DP: ¿Qué dirías a otros aficionados que creen que ellos también pueden hacer un suplemento para Aquelarre?

AP: No se si yo soy el más indicado... Lo primero no es "creer que ellos también pueden hacer un suplemento", sino "saber que pueden hacerlo". Estoy seguro que buena parte de los DJ de Aquelarre escriben suplementos para el juego todos los fines de semana... ¿Qué son si no todas esas variantes de reglas o módulos que todos preparamos alguna vez? La única diferencia entre esos módulos y reglas y un suplemento "oficial" es que los últimos se publican y los primeros no... Y como ejemplo ahí tienes el Apócrifo...;)

Apocalipsis Nunc!

*"Y primero es el Juicio Final
y el final es el Juicio Primero
donde cada nacido mortal
que provoque las iras del Padre
pagará su pecado con fuego,
como yo lo pagué desterrado."*

Juan Carlos Aragón Becerra (Los Ángeles Caídos)

"Las vías del Anticristo son lentas y tortuosas. Llega cuando no lo esperamos; no porque el cálculo del apóstol esté errado, sino porque no hemos aprendido el arte en que ese cálculo se basa."

Umberto Eco (El Nombre de la Rosa)

Campos devastados, carretones de muertos apilados, perros aullando, ejércitos marchando hacia la batalla, iglesias abarrotadas de fieles solicitando clemencia, mujeres de luto mesándose los cabellos, leprosos abandonados en los caminos. Guerra. Muerte. Hambre. Peste.

Para muchos de nosotros este es el cuadro del Final del Mundo, una tabla de óleo impresa en nuestra imaginación y ejecutada por el pincel de un Bosco o un Brueghel. Todos hemos leído libros, hemos visto películas o hemos jugado a módulos de rol cuyo tema central era la posible e inminente llegada del

fin del mundo tal y como lo conocemos, un final del mundo apocalíptico y devastador entretejido con profecías y señales que sólo algunos pocos consiguen desenmarañar (normalmente los protagonistas del libro, película o módulo). Y muchas de estas tramas tienen lugar en la Edad Media, una época oscura y supersticiosa donde cualquier día era bueno para que Dios y el Diablo decidieran mandar al guano a toda una humanidad corrupta y decadente, una época de nuestra historia que ha sabido recrear de manera fascinante Aquelarre.

Pero, ¿que hay de verdad y de mentira en todo ello? Indudablemente, el Apocalipsis era un tema recurrente en el medievo, utilizado hasta la saciedad en la decoración de portadas, en los sermones dominicales, en los diferentes concilios católicos, en los estudios de los sabios e incluso en muchos aspectos de la vida cotidiana. Pero el tiempo y ciertas concepciones decimonónicas han desvirtuado en cierta medida cual era el verdadero sentimiento medieval sobre el final de la historia.

Lo primero que nos llama la atención al comparar las teorías que defienden las tres grandes religiones medievales (cristianismo, judaísmo e islamismo) sobre el Apocalipsis no son sus grandes diferencias, que al fin y al cabo no son tantas, sino todo lo contrario: las similitudes, los puntos en común, ciertas imágenes e ideas que se repiten en ellas y que son asimiladas fácilmente por los fieles. Estoy hablando, por ejemplo, de la visión apocalíptica de Daniel (Capítulo 7) en el que se le aparecen cuatro bestias enormes (un león con alas de águila, un oso, un leopardo con cuatro alas de ave y cuatro cabezas y una cuarta bestia con diez cuernos), cuatro monstruos que se repiten también en el Apocalipsis cristiano de San Juan o en ciertas doctrinas islámicas. Otro tema recurrente es la visión del

trono divino, a cuyo lado podemos ver sentado a Jesús, convertido por los musulmanes en otro profeta más que comparte sulugar con Mahoma, Abraham y Moisés. O los cataclismos, las alteraciones cósmicas, los desórdenes astronómicos, las guerras, persecuciones, epidemias, idolatrías, corrupción generalizada... Multitud de trastornos profetizados (por Amos, Isaías, Jeremías, Joel o Ezequiel, entre otros) que al ser, en su gran mayoría, tan comunes creaban y potenciaban la idea de un Apocalipsis inminente.

Pero en el momento en que las religiones comienzan a describir detalladamente cómo se desarrollarán esos últimos días, cada una toma un camino diferente. Los cristianos, basándose principalmente en el Capítulo 20 del Apocalipsis de San Juan, imaginan el regreso de Cristo convertido en un ángel triunfante con la "llave del abismo y una gran cadena" (20, 1) en una mano, objetos que utilizará para encadenar a Satanás durante mil años. Durante ese periodo, los fieles reinarán junto al Salvador, pero "después de esto es necesario que Satanás sea desatado un poco" (20, 3), tiempo que aprovechará el Diablo para "seducir a las naciones que están en los cuatro ángulos de la tierra" (20, 8). Su gozo no dudarámucho, ya que poco después regresará de nuevo el Hijo de Dios, lo vencerá definitivamente, destruyéndolo en el proceso, y los justos podrán entrar en el paraíso eterno.

Antonio Polo

CUANDO EL AMOR MUEVE MONTAÑAS

0. Introducción

Los personajes deben investigar un poblado a las afueras de Barcelona. No es normal que les ordenen a investigar tan lejos pero los acontecimientos acaecidos han forzado a su superior a mandarlos.

1. Historia Principal

-Cuando el amor mueve montañas...

-¿Y cuando no las mueve?

¿Qué es lo que ha pasado en Solat?. La llegada de un extranjero truncó su felicidad. De eso hace dos años. Era un hombre joven, poco hablador y muy atractivo. Una barba blanca, igual que el color de su pelo. Enseguida fue aceptado por la comunidad por sus conocimientos y porque siempre estaba dispuesto a ayudar a todo el mundo. Se hacía llamar Luis y nadie nunca supo de donde era ni de donde venía. Solo el acento le caracterizaba. Siseaba, siendo el único rasgo con el que se quedaron los pobladores. Al mes, se hizo amigo de un campesino de nombre Alberto. Éste vivía solo en una casita un poco apartada del pueblo. Sus padres y hermanos habían muerto hace poco por culpa de una peste que asoló el pueblo. En esos momentos tan duros, una persona estuvo al lado de él día y noche. Silvia, la hija del tendero de la única tienda de alimentos que existía en el pueblo. Y el roce hizo el amor entre los dos. Se enamoraron perdidamente y si estaban horas sin estar juntos, ya empezaban a echarse de menos. Con la llegada del forastero se hizo amigo de él e incluso lo invitó a vivir a su casa. Le recordaba mucho a su hermano mayor. Pero poco después, Silvia empezó a cambiar. No le apetecía salir de casa y apenas hablaba con nadie. Incluso Alberto empezó a tener problemas para

verla. Pero Luis le decía que no se preocupara que a veces las mujeres eran un poco extrañas. Que la dejar unos días para que se le pasara. Incluso le convenció para hacerle llegar mensajes. Pero la cosa empeoró con el tiempo. Llegó un momento que Silvia sólo quería ver a Luis. Y sucedió la desgracia. Una mañana, su padre la encontró en su habitación. No respondía a su llamada y se preocupó. Forzó la puerta y vio a su hija colgada de una viga de su habitación. Balanceándose de manera casi imperceptible. Silvia se había suicidado. Alberto, al enterarse de la noticia se quedó quieto. Con la mirada perdida y surcando en su mejilla gruesas lágrimas. Dos días después la enterraron en el cementerio del pueblo. Fue una hermosa ceremonia en la cual estuvo todo el pueblo. A pesar de que había muerto en pecado al suicidarse, el párroco del pequeño monasterio que estaba en la cima de la colina, ofició el enterramiento y se comprometió a dar misa para ella a lo largo del tiempo. Alberto estaba destrozado. La cara empezaba a mostrar los signos de una persona que sentía que había perdido a lo máspreciado en su vida. Luis fue una gran ayuda para él. Esa noche, mientras Alberto ahogaba sus penas en el alcohol y frente a la chimenea, contaba a Luis los muchos recuerdos felices que tuvo con Silvia. Y de repente Luis le preguntó:

-¿Qué harías por devolverle la vida a Silvia?

-Todo. Mataría si fuera necesario- dijo sin pensar Alberto

-¿Estás seguro de lo que estás diciendo?, ¿haría lo que fuese necesario?

-¡Si!, ¡cualquier cosa!- dijo con vehemencia y levantándose, con dificultad, de la silla.

-Entonces obedéceme y sígueme- cogiendo a continuación a Alberto para que no se cayera y llevándolo al exterior.

Fueron al cementerio y se colocaron delante de la tumba de Silvia.

-Te lo repetiré una vez más. ¿Estas seguro de querer devolverle la vida?

-¡Estoy loco por ella!, ¡completamente enamorado!, ¡no puedo vivir sin ella

-Eso es lo que quería oír

Le dio una pala y le ordenó cavar. En ese momento no se dio cuenta que hasta ese momento no tenía nada en la mano. Alberto excavó hasta llegar al ataúd. Lo abrió y sacó de allí a Silvia. Con ella en brazos fueron a la casa. Tampoco se dio cuenta en ese momento que fue una casualidad que a pesar de la hora tan tardía, no se encontraran a nadie. Cuando llegaron a casa Luis le pidió que pusiera a Silvia encima de la mesa y que la desnudara. Vio que Luis empezaba a sacar distintas cosas de un zurrón que tenía a su izquierda. Más tarde recordó que nunca había visto que llevara ningún tipo de equipaje. Empezó a untarla con distintas cremas y a entonar salmos en latín. Le pidió un poco de su sangre y para eso se hizo un corte en el pulgar de la mano izquierda. Alberto no paraba de llorar y Luis le cogió una lágrima con un dedo para a continuación, introducirlo dentro de la boca de Silvia. A partir de ese momento empezó a hablar en latín y en una lengua extraña para Alberto. Se quedó dormido. No supo cuanto tiempo pasó pero le despertó una voz femenina. Se parecía a Silvia pero claro eso debía ser imposible y por tanto continuó con los ojos cerrados para continuar con el hermoso sueño que estaba teniendo. Pero esa voz continuó y además sintió que le estaban dando muchos besos en la cara. No tuvo más remedio que abrirlos y se encontró a Silvia delante de él. Sonriéndole. Llamándole por su nombre. Se abrazaron y lloraron los dos. Mientras Luis miraba la escena desde la otra habitación. Sonreía, pero si la hubieran visto se les habría helado el corazón. Un segundo después volvió a ser el de siempre. Les dijo que se había encargado de no dejar huella en el cementerio y que, naturalmente, Silvia no podría dejarse ver por el pueblo. A ella le embargó un poco la tristeza porque tenía muchas ganas de abrazar a su padre pero estaba tan contenta de volver a estar viva y compartirlo con su amor que no le importó nada. Luis se despidió y se marchó del pueblo a las pocas horas. El infierno había empezado.....

2. En viaje

Los personajes le han encomendado la misión de escoltar del párroco Sebastián hasta Barcelona. ¿Por qué necesita protección?. Porque se cuenta que pasan cosas

extrañas en su parroquia y ha sido llamado para consultas. Por miedo a que no llegase por atentado contra su vida, la Iglesia ha pedido a los Jurats que le escolten. Así que tenemos a nuestros personajes en marcha. En el último momento se les une un hombre del cual nunca habían visto antes. Se les añade como "consultor" en caso de tropezarse con temas "oscuros" aunque esto no lo revelará hasta que no se ganen su confianza, en caso de que no le crean lleva una carta de sus superiores donde les revela la verdad. Oficialmente sólo es un escriba que quiere ir hasta Solat. Se hace llamar Joseph y es un hombre de unos 30 años bastante simpático y abierto. Tiene una extraña manía que es frotarse la cara con la mano izquierda para ver si tiene palo. En caso de que considere que tiene algo de pelo se afeitará de inmediato.

Saldrán de Barcelona en un día soleado de Noviembre de 135... El tiempo les es benigno y el Sol hace que la temperatura suba de forma perceptible. Les espera un duro viaje de 8 días en donde no pasará nada destacable a menos que el DJ les ponga en algún brete. En principio recomiendo que no les pase nada para que así se centren más en la aventura y no lo consideren un mata-mata. Para ya sabes que tú tienes la última palabra.

Al 6 día de viaje llegarán a la última posada en la que van a estar antes de llegar a Solat. Según su plan de viaje dormirán aquí y descansarán antes de la última etapa. Es una posada bastante animada a pesar de estar un poco alejada de las rutas habituales. Pero el guiso de cordero que hace la anfitriona hace que muchos pageses visiten su posada antes de retirarse a sus casas que puede distar varias horas de camino a mula. Por eso van en grupos para hacer el viaje más ameno y seguro. Así que a la hora de cenar está a rebosar la posada. Por suerte, han llegado un grupo de juglares que a cambio de comida y lugar donde dormir, divierten a la concurrencia. La música y los bailes hacen que los lugareños dejen la desconfianza para con los extranjeros. Aquí se pueden enterar de los siguientes rumores:

- Solat lleva maldita 2 años
- Nadie quiere pasar por ese poblado aunque haya que dar una gran vuelta
- Los lugareños son muy desconfiados entre ellos. El miedo anida en sus miradas
- Cada Luna Llena se monta un Aquelarre en el centro del pueblo (FALSO)
- Nadie quiere comerciar con ellas por temer a contagiarse cualquier mal
- Ha sido asolado por la peste y por eso no se comunican con nadie (FALSO)
- Existe una pequeña congregación de monjes. Seguro que ellos son los culpables por no ser creyentes de corazón (FALSO)

Pero la fiesta va menguando y los lugareños van abandonando la posada. Incluso los juglares se sienten cansados y ya no entretienen a la gente. En esto, una de las pocas personas que quedan pide a un juglar que les cuente una Leyenda. Éste le dice que no conoce ninguna pero una voz se oye del fondo de la posada: "Yo conozco una. ¿Te gustaría oírla?"

El ruido desaparece de la habitación y todos miran de quien ha salido esas palabras. Ven que provienen de un hombre enfundado en una capa con un bastón y se le ve encorvado. Su cara está oculta en parte por la escasez de luz que hay en esa parte de la posada y porque tiene echada la capucha de la capa. A continuación cuenta lo siguiente:

"Hace muchos, muchos años, existía un condado en el Reino de Navarra que estaba apartado de la mano de Dios. Sólo estaba el poder del Conde que lo usaba de manera dictatorial. Absoluta. Gustaba de un divertimento peculiar para aquellos que se rebelasen contra sus medidas impopulares. Les arrancaba sus ojos con sus propias manos estando vivos sus víctimas para a continuación ponerlos en tarros de cristal. Luego hacía ejecutarlos cortándoles la cabeza. Disfrutaba haciéndolo. Con el tiempo reunió una cuantiosa colección de tarros con ojos en su interior. Gustaba de verlos y para eso hizo construir un sótano para albergarlos. Cuando se sentía nervioso bajaba y paseaba entre las estanterías disfrutando mirando sus tarros. Su barbarie llegó a los oídos del Rey de Navarra y personalmente lideró un ejército

para deponer al Noble. El asedio al Castillo del Conde duró mucho tiempo y no daba visos de que se fuera acabar pronto. Pero una noche ocurrió algo. El Conde bajo a su sótano para calmar los nervios que tenía por el asedio del Rey. Bajó por las escaleras. Cerró la puerta con llave para que nadie le molestara y encendió las antorchas de la pared. Y empezó a relajarse paseando antes los ojos. De pronto las antorchas se fueron apagando una a una y un frío innatural apareció de repente. Empezó a sentir miedo y corrió hacia la puerta como alma que lleva el Diablo. La última antorcha encendida se apagó. Y los gritos del noble se oyeron en todo el Castillo. Cuando sus hombres pudieron forzar la puerta y entrar en el sótano distinguieron a su Señor tumbado en el suelo boca abajo. Cuando le dieron la vuelta vieron que no tenía ojos y que tenía una expresión de puro terror en su cara. Pero lo más espeluznante fue los tarros. Todos estaban vacíos...."

Al terminar la narración, el viejo se ríe de forma seca. Sin gracia. Una risa de alguien al cual la vida le ha tratado muy mal pero que se lo toma de forma resignada. Toma la poca cerveza que le queda en su vaso y se levanta. Recoge su bastón y se encamina hacia la puerta. En el camino se le cae la capucha y todos pueden ver que es ciego. No tiene ojos. Cómo si se los hubieran arrancado de cuajo. Todo el mundo en la posada se queda sin habla y rápidamente desaparecen a sus habitaciones o a sus casas sin decir ninguna palabra. Si van detrás del hombre ciego lo verán desaparecer en la oscuridad de la noche.

3. Llegan a Solat

Dos días de viaje les quedan. Intenta que los personajes entren en Solat cuando falte poco para anochecer para recrear un ambiente de suspense. A partir de entonces tienen un tiempo límite. Hasta el amanecer del día siguiente. Ese es el tiempo que tienen para resolver la situación que se les va a plantear. Tienes que esforzarte para reflejar un ambiente oscuro, opresivo y siniestro. Describe el silencio que anida en las calles, la oscuridad que reina en sus casas....

Cuando les queden unas pocas horas para llegar podrán ver que los campos de cultivo están abandonados, falto de cuidados. Incluso en las solitarias masías no existe absolutamente nadie. Están abandonadas y absolutamente vacías. Sus habitantes se han ido y se han llevado con ellos todo lo que tenían de valor. Por fin llegan a Solat. La oscuridad empieza a caer aunque no tanto como para encender sus antorchas. El poblado está al borde un crío. Situado entre un bosque, el río y una colina. El camino de entrada pasa por el bosque que está situado al Oeste. Al Este se sitúa una colina coronada por una ermita; detrás hay un pantano que hay que atravesar para ir al cementerio. Al Sur está el río. Por último, al Norte se encuentra los campos de cultivo.

No se ve un alma. No se oye nada. Sólo el viento que hace que parezca que hace más frío de lo normal. Pueden oír un ruido como de una puerta que se abre y se cierra de vez en cuando. Es debido a la acción del viento. Algunas ventanas están abiertas y también danzan al son del aire. Otras están completamente rotas. En las calles no hay ningún obstáculo que impida el avance de los personajes. La única luz proviene de un edificio que está situado en la cima de la colina. Al acercarse al centro del pueblo verán que hay un montón de cenizas y el suelo quemado. También verán huesos de una persona entre las cenizas. Aquí han quemado a alguien. Sabrán que estaba vivo ya que encontrarán restos de cadenas de hierro.

En un momento determinado, uno de los PJ verá una niña a un lado del camino. Tiene unos 5 años, pelo rubio que le llega hasta la cintura. Con un vestido blanco. Extrañamente blanco. Y parte de su cuello está destrozado. Como si la hubieran mordido. Su cara denota tristeza y cuando sus ojos se encuentren con los del personaje éste siente de inmediato una inmensa tristeza. Si el personaje saca



una tirada de PERx2 creará ver, encima del hombro izquierdo de la niña, una pequeña paloma negra. Poco después desaparecerá. No le dará tiempo de llamar a sus compañeros para que vean lo mismo que él. Si la buscan no la encontrarán.

4. La ermita

Está situado en la cima de la colina. Es bastante pequeña. Contiene lo que es la Iglesia en sí y un pequeño edificio anexo que hace las veces de casa para los monjes. En él sólo viven el Padre Sebastián y otro Monje. El resto de la congregación (eran 10) han ido desapareciendo en estos dos últimos años. La ermita está algo descuidada y eso es debido al estado en que se encuentran los tres religiosos. Tienen un miedo atroz. Y sólo cuando los PJ aporrean con insistencia la puerta oirán una voz preguntándose quienes son. Les obligarán a pasar algún tipo de documento por debajo de la puerta para que se los crean y les dejen pasar. El Padre Sebastián es un hombre de unos 40 años. De pelo canoso, y de múltiples arrugas en su rostro. Sus ojos denotan miedo e igual que sus dos compañeros, está muy delgado. Casi se le marcan los huesos. Además anda cojo de la pierna derecha.

La biblioteca. Está en una pequeña habitación y tiene cerca de 50 libros de distintas temáticas. En una primera vista no hay ningún libro interesante para los PJs. Si ya tienen el Diario de Xavier y lo han traducido pueden encontrar algo más interesante. Con una tirada de Buscar Difícil pero con los siguientes modificadores:

**+25% Si han deducido que es Silvia la que está detrás de las muertes*

**+15% Si ya conocen a Alberto*

**+10% Si han visto a Laura y han visitado el cementerio*

¿Qué descubren?. Que existe un demonio, cuyo nombre se desconoce, que se dedica a sembrar el mal de una forma especial. Corrompiendo el amor. La criatura que

produce está atada a su lugar de la muerte hasta que consigue matar a todos los que viven con ella. Incluso matando a su amado. A partir de ese momento puede desatar el mal en cualquier sitio. Sólo la puede matar aquello por lo cual revivió. El amor.

Lo primero que será pedir algo de alimento para ellos. Si se lo dan, se lanzarán a cogerlo y comerán como nunca han visto los personajes. A las preguntas del grupo les contará la historia que conocen:

"Todo empezó hace 2 años. En ese momento comenzaron las desapariciones y todo fue de mal en peor. Muchas familias se fueron pero otras se quedaron porque no tenían nada más en le Mundo. Al principio desaparecían en cualquier momento del día pero luego se intensificaron por las noches. Nunca se encontraba rastro de las personas. Sólo manchas de sangre. Sólo eso. Y lo más extraño fue en el cementerio ya que fueron profanadas varias tumbas. Incluso algunas personas dijeron que los habían visto por la noche. En ese momento parecieron tonterías pero ahora me lo creo con todo el alma. Luego, con el paso del tiempo alguien había cavado nuevas tumbas poniendo el nombre de cada una de las personas que iban desapareciendo. Hace tiempo que hemos dejado de ir al cementerio. El Hermano Miquel fue el último que fue y no lo hemos vuelto hacer. Hemos intentado pedir ayuda varias veces y dos de los hermanos salieron de Solat para pedir ayuda. Doy gracias a ellos por traernos a vuestras mercedes.". Si en este punto le interrumpen los personajes y les dicen que ellos no saben nada de esas dos personas, el Padre se santiguará y se pondrá blanco. Murmurando un: "Dios, ¿por qué nos haces esto?". El mutismo se apoderará de los clérigos y el grupo deberá de insistir para que continúe el relato. En caso contrario será Joseph quién obligue al Padre, con sus preguntas, a continuar. A continuación lo que sabe el Padre y que podría contestar a preguntas de los jugadores:

-Nunca ha habido una desaparición en la ermita

-En primer lugar desaparecían los animales pero cuando no habían más empezaron a desaparecer la gente

-El primero en desaparecer fue Marc, el tendero local. Pobre hombre. El golpe del suicidio de su hija le afectó muchísimo. Se encontró restos de sangre en su tienda pero ni rastro de él.

-¿Por qué estoy cojo?. Yo aún no lo puedo creer. Una vez que bajó al pueblo para consolar a una familia por la desaparición me atacó Jordi, el herrero del pueblo que murió hace ¡3 años!. Fue por la noche pero entre las sombras pudo distinguirlo. Lo peor fueron sus ojos. No tenían vida. Intentó huir de él pero en el forcejeo le mordió en la pierna derecha. Cayó y cuando pensaba que iba a morir sintió una fuerza que pasó por encima de él ya atacaba a Jordi. No se paró para darle las gracias a su salvador y se fue corriendo en dirección a la ermita. Al día siguiente, por la mañana, se hizo acompañar por 3 monjes y se fue al cementerio. Lo encontró muy frío, con un silencio asfixiante. Fue porque quería comprobar la tumba de Lluís. Tal como se temía, estaba abierta....

-La maldición de Solat se extendió rápidamente por la zona y no hubo forasteros que entraran en el pueblo. Y más aún al desaparecer el único que se atrevía hacerlo y era un mercader que recorría los pueblos cercanos. Pero hace siete meses apareció uno. Xavier. Un hombre de unos 35 años pero que aparentaba muchos más. No me lo dijo pero estoy seguro que la vida no le ha ido bien. Me lo decían sus ojos. Siempre tristes. Me vi en la obligación de avisarle del peligro que corría aquí pero él se lo tomó con tranquilidad. Con demasiada tranquilidad diría yo. No tenía miedo a nada. Se de buena tinta que incluso se atrevía a recorrer el pueblo por la noche. Le indiqué que se hospedara con nosotros pero no quiso así que le di indicaciones para que fuera a la posada del pueblo. Pero lo que más me extrañó es que conociera a Luis un forastero que nos visitó hace un par de años. Fue la primera pregunta que me hizo. Pasó mucho tiempo encerrado en nuestra humilde biblioteca.

-¿La hoguera?. Las gentes del pueblo pensaron que nosotros tenían la culpa y cogieron al hermano Salvador y le quemaron vivo en la plaza del pueblo. No pudimos hacer nada por salvarlo. Que Dios lo tenga en su gloria

-Si el PJ que vio a la niña le preguntan por ella, el Padre le dirá que murió hace 3

años de tuberculosis y que se llamaba Laura -Cree que todos han muerto. Incluso Alberto. Que hasta hace poco venía verle y preguntarle cómo estaba. Por mucho que le rogaba que se quedara con nosotros en la ermita nunca aceptaba. Me decía que tenía que cuidar de la familia. Raro, porque hace dos años que murió su única familia, su amada.

5. Silvia y sus sirvientes

Silvia. La culpable de todo lo que le pasa a Solat. En realidad el culpable es Luis que materializa su mal en Silvia. Ella sólo es un instrumento. Después de que se marchara y quedaran, felices, Alberto y ella, todo fue de mal en peor. Un hambre acuciante se apoderaba de su cuerpo. Se llegó al extremo de inmovilizar a su amado con los ojos y acercarse a él para comérselo vivo. En el último momento se detuvo. Los dos lloraron desconsoladamente al ver en que se había convertido ella. Pero Alberto tuvo una idea y cogiendo su pala se fue al cementerio por la noche y empezó a excavar en una tumba cualquiera. Dio la casualidad que era la de Laura. Cogió su cuerpo y se le llevo a Silvia. Ésta, a pesar de su hambre, no sentía esa necesidades saciarla en el cuerpo de la niña pero lo intentó. Le comió un poco de su cuello pero al tragarlo sintió nauseas y tuvo que escupir el resto. No podía comerlo. Pero el horror llegó cuando Laura despertó al cabo de unas pocas horas. Viva. Y lo que es peor aún hambrienta...

Así descubrió que podía tener esclavos a su servicio obligados a hacerle caso, aunque a veces no podía controlarlos, como pasó con el herrero y como pasa con Laura que a veces escapa de su control. Así que ha reunido un pequeño grupo a su servicio pero que no es muy grande ya que hay que alimentarles, como ella, de carne viva.

Así que en principio ella y Laura se alimentaban de animales del poblado. Pero con el tiempo se acabaron. Su método es simple. Silvia tiene, entre otros poderes, el

de dejar inmobilizado a la persona que quiera con su mirada. La persona/animal continúa viva mientras ella sacia su hambre. El motivo de que desaparece todo signo es que se come absolutamente todo. Incluso los huesos. Durante ese momento su mirada es enfermiza, no habla y su único objetivo es comer. Comer y comer. Cuando está saciada deja que sus sirvientes se sirvan.

La primera víctima humana fue su Padre. Estaba muerta de hambre y no sabía que hacer. Por inercia sus pasos la llevaron a su antigua casa y sin saber como entró, inmobilizó a su padre y se lo comió. Al acabar, se quedó completamente horrorizada de lo que había hecho y se lo contó a Alberto. Él tampoco daba crédito a lo sucedido. Y sintió dentro de si que empezaba a dejar de quererla. Inmediatamente surgió un grito que salió de la garganta de Silvia. Se cayó al suelo y se quedó sin fuerzas, gimiendo que la siguiera queriendo. Que no la dejara. Y Alberto, viéndola así sintió pena de ella y quitó esos pensamientos de la cabeza para amarla hasta la eternidad. Poco después Silvia se recuperaba y se abrazaba a su amado dándole las gracias por quererla y que nunca dejara de hacerlo. Su amor era eterno.

Y así comenzaron las desapariciones que duraron más de dos años y que acabaron al extinguirse el pueblo. A partir de entonces intentó irse hacia pueblos cercanos pero algo impedía que cumpliera su objetivo. Lo mismo pasaba con sus sirvientes.

Los poderes de Silvia son:

- Gran poder físico mientras esté saciada su sed de carne humana viva. Fuerza, Agilidad y Resistencia pasar a ser de 25. En caso contrario bajarán a 10. Puede hacer grandes esfuerzos físicos sin cansar y tiene la facultad de saltar más de 4 metros sin esforzarse.

- Tiene la habilidad de crecer a voluntad, garras en las manos y en los pies (lo cual hace en un asalto). Apareciendo también unos dientes incisivos muy afilados. Esa es la razón por la cual nunca lleva calzado. En caso de causar sangre la víctima debe de hacer una tirada de RESx3. En caso de fallarla sentirá agotamiento teniendo un malus del 10% en todas sus acciones. Es acumulativo este malus. Así que

varias heridas pueden acumularse. Después de 1D10 minutos desaparece ese sopor.

- Inmovilización. Sólo lo puede hacer a través de la mirada y la víctima tiene que mirarla directamente. Así que si tiene cerrados los ojos no se ve afectada (eso sí, se tiene un malus del 50%). Tirada de RR para resistirse (acordarse del malus por posibles heridas). Si la inmoviliza, la víctima tiene todos los sentidos pero no se puede mover. Y Silvia le puede hacer de todo sin que se pueda resistir el afectado. ¿Cómo anular la inmovilización. De dos formas. La primera es cortarle la cabeza a Silvia. Este es un método provisional (ver el siguiente punto) pero eficaz. La segunda forma es obligarla a alejarse de la víctima para eso deberá estar a más de 20m. Si ocurre, de forma inmediata recupera la movilidad.
- Regeneración. Puede regenerar cualquier herida y cualquier miembro cortado. En caso que tenga alimento recuperará 1D4 puntos de resistencia cada 10 minutos por alimento tomado (en términos de juego y para hacérselo más fácil al DJ, un cuerpo de una persona adulta tiene para 5 alimentos). Si no tiene recuperará 1D4 puntos pero cada 2 días. Si es un miembro cortado (brazos, piernas o cabeza) deberá consumir alimento, pero para eso deberá comerse a una persona entera. El miembro le crecerá en 1D4 horas

En cuanto a sus sirvientes decir que lo que pasa es que al tragar Silvia un poco de sus carnes, toma el alma de los mismos. Los arranca del Infierno. Así que sólo puede revivir a aquellos que hayan pecado en vida. ¿Y cómo ha podido revivir a Laura? .Debido a que aún no ha sido bautizada y por tanto su alma está en pecado. Pero como he dicho antes, no siempre sus sirvientes hacen lo que ella quiere. Y de eso es culpable Bileto (la paloma negra que el PJ creyó haber visto con Laura). Bileto cree que aún puede redimir el desastre que se cierne en Solat e intenta ayudar de alguna forma. Primero lo intentó con el herrero pero cómo éste ya tenía su alma completamente condenada no surtió el efecto deseado y lo único que hizo es que se librara de la voluntad de Silvia pero sólo para poder saciar su hambre. Y por eso atacó al Padre.

Por cierto, esa "una fuerza que pasó por encima", cómo describe el Padre, era en realidad Silvia que quiere protegerle porque, a pesar de que ella murió en pecado al suicidarse, el clérigo la enterró como una católica más. Por eso nunca ha matado a nadie dentro de la ermita ni tampoco nadie ha atacado a Sebastián. Con los monjes no es tan "mirada" aunque intenta dejarlos al margen.

Lo intentó de nuevo con Laura y surtió mayor efecto aunque no la pudo liberar del todo. A través de la niña ayudará a los personajes en distintos momentos de la aventura.

Los sirvientes poseen los siguientes poderes:

- Pueden crecerles garras en las manos y en los pies ha voluntad
- No se desmayan por el dolor y cuando su RES llega a 0 caen al suelo y se quedan inmóviles. Sólo se recuperarán si Silvia les da de comer un poco de su carne. En ese caso se pondrán en pie con 1 punto de resistencia y deberán comer alimento recuperando 1D10 puntos por hora
- Alta Agilidad (25) y gran Fuerza (20)
- No les afecta la magia ni las armas mágicas

Para interpretarlos míralos como una especie de zombis pero con una mayor agilidad. No pueden hablar, sólo emiten gruñidos. Su aspecto físico está tal como cuando murieron. Y su descomposición estará hasta el momento en que fueron desenterrados y revividos. A partir de ese momento, la descomposición se paró. Eso sí, en caso de no tener alimento empezarán a descomponerse en horas y si continúan sin comer pueden acabar en cenizas en unos días.

6. En el poblado

Voy a dividir Solat en varios puntos preparados para cuando lo investiguen los PJs:

1. Esta casa está abierta. Si entran a investigar verán que hay dos habitaciones con manchas de sangre seca pero sólo en un sitio, como si la víctima (que estaba viva, PERx3) se hubiera quedado quieta mientras la mataban o le hacían algo que le hacía sangrar. Esto también ocurrirá en otras casas.

2. Se puede ver indicios de lucha en esta casa. Hay barricadas en las puertas y en las habitaciones. Algunas de ellas han sido forzadas pero la sangre seca sigue estando en un solo sitio esparcida. Con una tirada de BUSCARx4 podrán encontrar un trozo del dedo pulgar de alguien. Está podrido y huele mal. Una buena inspección del dedo les dirá que fue cortado con un objeto punzante. En un lado de la habitación hay una hoz.

3. El pozo del pueblo. Hace tiempo que de él no sacan agua.

4. En esta casa encontrarán el único sitio donde hay mucha sangre fresca. Concretamente es la habitación que está encima de la posada. La primera a la derecha. En la posada solo tienen 4 habitaciones. Además hay signo de lucha por toda la habitación. Aquí se encuentran un diario y un amuleto. Para el Diario ver Anexo I. En cuanto al amuleto es una inscripción del Santo Abdón (TEOLOGÍA). Santo que profesaba Xavier que así se llamaba el hombre desaparecido. Este Santo es protector del cuerpo y alma de todo buen creyente. Por cierto, el Diario está escrito en hebreo, idioma que domina a la perfección Joseph (por cierto, ¿sigue vivo?;))

5. Esta casa es la más cuidada de todas. Es la tienda del tendero local. No existe nada de polvo en sus estanterías e incluso hay flores frescas en la mesa del comedor. Esta es la casa del padre de Silvia y ella la sigue limpiando como hacía en vida.

6. Volverá aparecer Laura. Hará que la sigan hacia una pequeña casa de un piso situado en la parte Norte de Solat. Es bastante humilde. Compuesta por sólo dos habitaciones y el comedor que hace de cocina. La niña se meterá en un cuarto y cuando entren los PJs no la encontraran. Lo que si verán, pasando una Tirada de

Otear si los jugadores no se dan cuenta, será un pequeño cuadro que está encima de una pequeña cama. La figura corresponde a la niña que les han llevado hasta allí. Uno de los personajes verá de reojo a la niña. Pero cuando se gire no verá nada. Lo que pudo ver es que tenía un pequeño juguete que correspondía a la figura de un elefante.

7. El cementerio

Pueden llegar aquí por varios caminos. Todo depende de las decisiones de los PJs. Para llegar debe pasar por un pantano que a estas horas de la noche es bastante peligroso por las caídas que pueda provocar. De las cuales se pueden librar utilizando antorchas; de ser así haz una tirada de Suerte y quien no la pase meterá el pie en un pequeño agujero y lo tendrá dolorido durante las dos horas siguientes. Las habilidades de Correr y Saltar tendrán un malus del 50%.

Algunas de las tumbas están abiertas. En una de ellas ven que en el epitafio pone: "Laura Mont. Siempre serás nuestra niña". La fecha de su muerte data de 3 años atrás. Si se asoman verán su pequeño ataúd blanco abierto. Rompieron la cerradura con algo contundente. Una tirada de Otear les revelará que se utilizó una pala para hacerlo. También otras tumbas están abiertas. En total son 5. Tres hombres y dos mujeres. Mientras están en el cementerio, una bruma se está levantando que sumado a la oscuridad, sólo combatido por las antorchas de los personajes, hace del lugar mucho más fúnebre si cabe. Este es el mejor momento de utilizar a los sirvientes de Silvia. Son 8, 5 hombres y 3 mujeres. Y avanzarán desde la caverna donde se esconden para pasar las horas diurnas.

Cómo recomendación personal intenta que esta sea la primera vez que los uses. Pero eso debería ocurrir sólo si los PJs no han explorado aún mucho el pueblo o el cementerio es de lo primero que visitan. Debes usarlos como una fuerza de choque. Que no destrocen al grupo pero si que los personajes se encuentren con un duro hueso. Naturalmente si se ven en problemas, los sirvientes de Silvia huirán para

recuperarse pueblo o tarden de visitar el lugar, úsalos de forma esporádica. De la misma forma, en caso que se retarden mucho en el pueblo, úsalos para atacar al grupo. Siempre irán en parejas y después de un par de asaltos huirán. Ocultándose a los ojos de los PJs gracias a que conocen Solat sobremanera. O si quieres haz que sigan al grupo en sus pesquisas, dándose cuenta los jugadores que alguien les está siguiendo.

8. La casa de Alberto

En algún momento, los PJs pueden querer ir a ver a Alberto. Puede que les extrañe que es él único ser vivo en el pueblo. O si quieres que este suceso ocurra, haz que Alberto salga a pasear y se encuentre con ellos. Les invitará a su casa, la cual está cerca del río. De un solo piso y compuesta de tres habitaciones y un comedor amplio. Verán que está todo ordenador y que una mano femenina es la culpable de todo esto (Psicología), en caso que se lo pregunten mirará con ojos apenados, faltos de emoción: "De eso se cuida mi mujer". Una de las habitaciones está vacía, en la otra hay una cama de matrimonio y en la última una pequeña cama. Destaca, encima de la cómoda, la figura de un juguete que representa a un elefante. Si le interrogaban por su hija empezará a llorar, pero no derramará lágrimas. Cómo si ya hubiera derramado todas las que tuviera.

Puede que a estas alturas los PJs sepan como combatir el mal. En caso que se lo digan no mostrará mucho interés y pedirá que le dejen tranquilo.

9. Transcurso de la historia y final

Es muy abierta y el Dj tiene que tener claro la causa del mal, la psicología de Silvia y de Alberto, el comodín que es Laura y la potencia de los sirvientes. Está claro que un ataque conjunto de Silvia y sus secuaces pueden hundir al grupo rápidamente y de forma que los jugadores ni se enteren de que va la historia. Por eso debes de tener cuidado con esta aventura.

Un esquema general de la misma sería la siguiente: Silvia conoce que debe matar a todas las personas del pueblo. Incluida a su amado, para así poder seguir viviendo. Y lo hará. La aparición de los personajes sólo hará que los acontecimientos se adelanten. En principio los dejará en paz, pero viendo como avanzan en sus pesquisas no se detendrá por ellos y hará que los ataquen para como mínimo hacerles huir. En caso de no conseguirlo y dependiendo de la potencia de los personajes, ella se involucrará. Aunque lo mejor es atosigar al grupo. Que se sientan amenazados. Su idea es asaltar la ermita y matar a los 3 monjes que ahí quedan. Para luego ir a por Alberto y acabar con él. El cenit de la historia sería que el ataque a la ermita coincidiera con que los PJs estén allí o que descubran que van a matar a todo el pueblo. Y cuando estén en inferioridad de condiciones y sólo quede el Párroco, aparecerá Alberto. En ese momento todo se detendrá. Silvia dejará de atacar (pero se defenderá si es atacada) y se acercará a su amado: -"Alberto, ¿ por qué has venido?. No quiero que veas esto" -"Ya has llegado muy lejos cariño. Y te he dejado hacer cosas inimaginables. Es hora de parar" -"Pero si ya queda poco para que acabe. Sólo me queda él". Dice señalando al Padre -"¿Y yo?". Inquire Alberto con una mirada cargada de amor. -.... "Yo... tengo que hacerlo.... Él me llama....". Se queda inmóvil, con la tristeza pintada en su rostro. Mirando a sus manos dice: "Ya es demasiado tarde. Si he llegado aquí supongo que debo continuar" -"¡No!. ¡Y tú lo sabes!". Dice con firmeza y empezando a acercarse a ella -"No te acerques, por favor, por favor" -"Si". Alberto se acerca y se queda con su rastro tocando al de su amada. "No te imaginas cuanto he llegado a quererte. Nunca lo podrás saber". En ese momento, las lágrimas empiezan a brotar con fuerte intensidad -"No...." -"Si. Descansa amada mía. Descansa". Le da un abrazo. Ella le corresponde pero un segundo después oírán un alarido de Alberto. Silvia le ha mordido en la yugular. Aquellos PJs que estén cerca de la escena podrán oír como Alberto dice: "Te per-

dono. Descansa en paz"

En ese momento Silvia y los sirvientes que quedan dan un fuerte grito y se derumban. Perdiendo el conocimiento enseguida.

Alberto no dejará que se le cure y también caerá con Silvia en sus brazos. Pedirá perdón al Padre por el mal que ha hecho. Y le rogará que le perdone él. Sebastián se lo mirará unos segundos. Como pensando en si hacerlo o no. Mientras le mirará con impaciencia. Rogándole con la mirada que lo haga. El Padre lo hará y le perdonará. Una sonrisa aparece en la cara de Alberto y la tensión de los últimos tiempos desaparecerá de su rostro. Pondrá su cara encima de Silvia y morirá inmediatamente.

10. Final Alternativo

El final puede parecer muy "ñoño");). Lo sé. Pero es el final que tenía pensado al hacer el módulo. Modifícalo a tu conveniencia. Puede que no te guste a ti, o no le pueda gustar a tus jugadores o que las acciones de los personajes hagan inviable este final. Para cualquier tipo de consulta: Kissinger@latinmail.com

11. Epílogo

-Cuando el amor no es verdadero

-Entonces no existe tal amor

Los PJs llevarán a Sebastián a Barcelona en caso que esté vivo. Si Joseph ha sobrevivido a la aventura, tendrán un buen aliado y habrán empezado con buen pie sus contactos con "La Mano de los 4 Dedos"

12. Dramatis Personae

Joseph Alquimista. Resistencia: 15

Alquimia 85%, Astrología 70% Conocimiento Mágico 65%, Elocuencia 60%,
Leer/Escribir Hebreo 80%, Francés 50%, Latín 95%, Psicología 35%.

Sebastián Clérigo. Resistencia: 10

Teología 70%, Elocuencia 50%, Leer/Escribir Latín 70%, Griego 40%. Enseñar 70%

Monjes Resistencia _____ 10

Teología 50%, Elocuencia 40%, Leer/Escribir Latín 60%, Griego 20%

Silvia Campesina. Resistencia: 25

Elocuencia 50%, Cond. Carro 40%, Pelea 85% (Daño 2D6+1D3), Esquivar 90%, Saltar
90%, Correr 80%, Esconderse 70%

Sirvientes. Resistencia: 20

Pelea 70% (Daño 1D6+1d3), Esquivar 70%, Saltar 40%, Correr 60%

DESPEDIDA Y CIERRE

Esto es el final. Me hubiera gustado incluir las críticas de las últimas novedades pero eso hubiera retrasado aún más la salida de este número. Eso sí. En el próximo no faltarán. Siempre desde el punto de vista de un jugador.

Os haréis fijado que han desaparecido algunas secciones y han aparecido otras nuevas. Por ejemplo la de: Aquelarre y sus Ciudades o la de Relatos. Son secciones que si no hay colaboradores están al filo de la extinción. Así que os pido vuestra colaboración. Tanto si tenéis alguna idea, como continuar con alguna sección o simplemente querer colaborar pero no sabéis cómo, lo importante es que sintáis este proyecto como vuestro. Siempre hay un hueco para vosotros. Es la base de Dramatis Personae: la Colaboración. Sin ella, lo que estáis leyendo no existiría. El próximo número continuará en la misma línea: entrevistas, secciones habituales, columnas de opinión, módulo inédito... Para uso y disfrute de todos aquellos que jugamos y disfrutamos con Aquelarre. Además si hay tiempo habrá una pequeña sorpresa.

Gracias por el apoyo que se ven reflejados en los e-mails que llegan. Sirven de mucho para continuar al "pie del cañón".

Para acabar el e-mail de Dramatis Personae: kissinger@latinmail.com

Jordi Calvo Sánchez

*Cada día que pasa aumenta el amor que siento por tí. A tu lado soy feliz mi
Moulin Rouge. Nunca lo dudes. Te quiero*

Director y Redactor Jefe: Kissinger

Colaboradores: Ricard Ibáñez, Pedro García, Tanys, Ayelen, Zevashtyan, Faifolk,
Hardeck, Antonio Polo, Villiviri, Iván Abad Aquiles, Ñuco, Pablo, Lindelion Sireo

Maquetación: Kissinger

Portada e Ilustración Interior: Iván Cáceres

**Tanys es José Rodríguez Lois, Zevashtyan es Sebastián Gabriel Casañas,
Villiviri es José Antonio Rodríguez Villán, Hardeck es Miguel Ángel, Faifolk es
Juan León Hernández, Ayelen es Ayelen Tossi, Lindelion Sireo es Juan Pablo
Fernandez, Kissinger es Jordi Calvo**