CRITICAS DE LOS SUPLEMENTOS

ARS MAGNA
DESCRIPTIO CORDOBAE
ARS CARMINA
APOCRIFO
FEOGAR BREOGAN
MEDINA GARNATHA

COLABORACIONES DE

RICARD IBAÑEZ
PEDRO GARCIA
LUISMI
K. LOBO SOLITARIO
JUAN P. FERNANDEZ DEL RIO
MIGUEL ANGEL RUIZ
TANYS

LAS SECCIONES HABITUALES

LOS MODULOS:

LA CAIDA DEL SEÑOR DE AGUILAR (1ª PARTE)

(Juan Pablo Fernández del Río)

Y

ESENCIA OSCURA

(Iñigo San Román)

PRESENTACION DEL NUMERO

De nuevo volvemos a vuestras pantallas y de nuevo tarde, lo cual sentimos profundamente, aunque no cejaremos en nuestro empeño de conseguir un Dramatis Personae trimestral y puede que ser que lo consigamos en breve... Ya veréis como sí...

¿Que os traemos en esta ocasión? Muchas cosas. Muchas más que en el número anterior. Más de 170 páginas cargaditas de información, como no podía ser de otra forma. Tras los aperitivos de rigor, los *Breves y Sabías que*..., nos encontramos el primer plato, servido, como no podía ser menos, por Tanys, que nos vuelve a contar lo más interesante que ha ocurrido en la lista de correo de Aquelarre. A continuación, Antonio Polo nos deja un pequeño ensayo sobre la historia y los juegos de rol, que nos llevará en un abrir y cerrar de ojos con la primera crítica de este número, la del *Ars Magna,* el mayor suplemento publicado hasta la fecha para Aquelarre, seguida de la del *Descriptio Cordubae*, el segundo suplemento dedicado a ciudades importantes de la Península, y el *Ars Carmina*, tercer libro sobre profesiones destinado en esta ocasión a los personajes juglares y trovadores. Y como errar es de humanos, y somos más humanos que nadie, no podían faltar las críticas que se prometieron en anteriores números de *Dramatis Personae* pero que no pudieron salir finalmente debido a cierto ataque de un par de fráteres de la Vera Lucis: las del *Apócrifo Feogar de Breogan* y del *Medina Garnatha*.

Terminadas las críticas, os servimos el segundo plato, que nos trae en esta ocasión Luismi: un suculento artículo sobre el poder del papado en la Edad Media, un gran olvidado en nuestras partidas y que puede dar mucho, pero que mucho juego. Y antes de que se nos quite el buen sabor de boca, Juan Pablo Fernández del Río, nos trae una interesante ayuda de juego, un compendio de plantas medicinales (con las reglas para usarlas) que cualquier DJ podrá introducir en sus partidas (seguro que sus PJs curanderos y médicos lo agradecerán). A continuación una explicación sobre los pentagramas de K. Lobo Solitario. Y si los jugadores de etnía judía se quejan de que ellos también quieren algo que echarse a la boca,

que no se preocupen, que Miguel Ángel Ruiz "Hardeck" nos amplía aún más la capacidad de uso de la competencia de Cábala que nos presentó en el *Sefarad*.

¿Están nuestros clientes satisfechos con el menú que se le está presentando? Pues aún hay más: una jugosa entrevista a Raúlo (leedla y lo entenderéis); una nueva Tabla de Eventos creada por Pedro "Inquisidor" García (por si la del manual la tienes muy gastada); el relato de *mister* Ricard Ibáñez en que se basó para su aventura *Trovas para un mal señor* (aparecido en la segunda edición del Danza Macabra) y que amplía aún más la historia de cierto conventículo brujeril que seguro que todos conocéis; una pequeña biografía del insigne Garcilaso de la Vega para nuestra sección Literaria; y las siempres nostálgicas batallitas del *Abuelo Cebolleta*, que está vez nos da la vara con un viejo y casi olvidado suplemento, *Rinascita*. Sin olvidar una nueva sección: *Aquelarre en la Web.*

Y para terminar tan buena comida, llegan, como no podían ser menos, los postres: dos magníficas aventuras para que paséis del dicho al hecho, y del papel a la mesa de juego. La primera, *La Caída del Señor de Aguilar*, nos la trae Juan Pablo Fernández, y es la primera parte de una campaña que a buen seguro nos tendrán enganchados a los dados muchas horas. Y la segunda aventura es *Esencia Oscura*, de Iñigo San Román, una deliciosa (y larga) mezcla de mitología *aquelarriana* y artúrica que nos llevará de viaje desde las nieblas del norte al tórrido sol andaluz.

Bueno, y luego solo falta el café, la copa y el puro, pero eso que cada uno lo ponga de su parte...

INDICE DE DRAMATIS PERSONAE 3

Portada	**PÁGINA 1**
Presentación del tercer número	**PÁGINA 2**
Sabías que… y Breves	**PÁGINA 5**
Editorial	**PÁGINA 6**
De Tanys	**PÁGINA 7**
Artículo (Jugar con la historia)	**PÁGINA 10**
Crítica de Ars Magna	**PÁGINA 12**
Crítica de Descriptio Cordobae	**PÁGINA 15**
Crítica de Ars Carmina	**PÁGINA 18**
Crítica de Apócrifo	**PÁGINA 20**
Crítica de Feogar Breogan	**PÁGINA 21**
Crítica de Medina Garnatha	**PÁGINA 22**
Ayuda de juego Fundamento del Poder Pontificio	**PÁGINA 24**
Ayuda de juego Pentagrama	**PÁGINA 36**
Ayuda de juego Compendio de Plantas Medicinales	**PÁGINA 38**
Ayuda de juego Fundamentos de la Cábala	**PÁGINA 48**
Entrevista a Raulo	**PÁGINA 51**
Ayuda de Juego Tabla de Eventos	**PÁGINA 53**
Mirada Atrás	**PÁGINA 56**
Relato	**PÁGINA 57**
Biografía	**PÁGINA 66**
El Abuelo Cebolleta	**PÁGINA 68**
Aquelarre en la Web	**PÁGINA 69**
Módulo La caída del Señor de Aguilar	**PÁGINA 70**
Módulo Esencia Oscura	**PÁGINA 111**
Despedida y Cierre	**PÁGINA 174**

Sabías que

- en el mercado de esclavos en el Al Andalus los precios más altos se pagaban por las esclavas cantoras y que las gallegas eran las más buscadas porque su dialecto era parecido al usado allí?

- las carabelas eran buques manejables y robustos originarios de España y Portugal y que su alto bordo les hacía muy útiles para resistir ataques piratas?

- el lema Plus Ultra fue utilizado por vez primera en las velas de la nave que llevo a Carlos I de Flesinga a España

- dos médicos de Isabel I de Inglaterra fueron judíos expulsados de Castilla y que uno de ellos era agente secreto de España y otro fue ejecutado en la horca por traidor?

BREVES

Editorial Crom tiene pensado sacar una “pre-cuela” de Aquelarre, siendo compatible sus reglas con el susodicho. Utilizando la ambientación de Almogavers y Tirant lo Blanc (1000-1300)que sacó, hace tiempo, Enric Grau, bajo la mano de Joc Internacional. Recordemos que fueron sacados sólo en catalán en su momento.

EDITORIAL

Aquí está el tercer número. Por tanto motivo de alegría. El primer número fue la novedad y por tanto no fue fácil; el segundo fue más difícil porque era la continuidad de un proyecto. Y el tercero es la confirmación. Todo gracias a vosotros, por confiar en Dramatis Personae. Las críticas han sido en su inmensa mayoría positivas y confío que se sigan mantenido igual que la calidad del fanzine. Aún tengo la intención de hacerlo trimestral, sin retrasos. Es algo difícil pero se luchará por ello. Hay muchas ideas en el tintero y cada día, el equipo de Dramatis Personae se le ocurren más. Por eso nos faltan dos cosas: tiempo y gente que quiera ayudar. Lo primero es siempre difícil de conseguir en la vida de cada uno, aunque un esfuerzo por tu afición favorita hace que valga la pena. Lo segundo tiene que venir de vosotros. Por ahora lo conseguimos pero no debemos “dormirnos en los laureles”.

Cambiando de tema. La escasez de títulos para Aquelarre desde Junio: espero que sólo sea por el parón de las vacaciones, que afecta tanto a los autores (poco)como a la Editorial dueña de los derechos del juego. Aunque parece que sólo se tiene intención de sacar, en corto plazo, un juego compatible con Aquelarre que desarrolla aventuras entres los años 1000-1300. Aún quedan en el tinteros suplementos varios. Desde los Aker Codex que completan el Norte de la Península Ibérica hasta el Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, que para no perdernos es la antigua Villa y Corte. Eso sin contar con los suplementos sobre la Corona de Aragón que según la programación saldrían después del Verano. Y varios suplementos más que me dejo en el tintero. Creo que sería un buen momento para que dieran un poco de explicaciónes y hablaran del futuro de Aquelarre. Explicaciones que no estaría mal que dieran también por la política en las ilustraciones de los últimos tres suplementos. Sobre este tema no me extiendo porque está desarrollado en la crítica de dichos suplementos.

No me voy a extender más. Ahora sois vosotros quienes debeis valorar este número que teneis en vuestras pantallas. Ojala que esta pequeña espera en la salida del fanzine,se vea recompensado con creces con la calidad (espero) de su contenido.

Sólo vosotros teneis la última palabra. Estoy ansioso por leerla.

Dramatis Personae

DE TANYS

Sobre miembros, charlas y otras hierbas

Modo informe activado.

Info. del grupo

Han pasado 5 meses y 22 días desde el último informe para el Dramatis Personae

(Entre paréntesis la diferencia con el último informe)

Miembros: 529 activos (80 nuevos miembros)

Fundado: 3 de oct, 1999

Mensajes a 24 de junio de 2003: 10371 (1290 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

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" que aparece en la misma.

Una vez más me encuentro ante ustedes para contarles quien y sobre que se habla en la lista de aquelarre. Normalmente en este resumen hago una relación de aquello e-mails que bajo mi punto de vista, obviamente ya que lo hago yo ;), merecen la pena ser destacados, ya sea porque su temática es especialmente novedosa o demandada, o simplemente por el revuelo que se monta a partir de ellos. Como curiosidad esta vez me he dedicado a analizar su repercusión, principalmente por resolver una antigua duda sobre la influencia de los Ots en el número final de mensajes mensualmente. Lo cierto es que de esta forma, al menos teóricamente es fácil saber que temas despiertan más la atención. Como curiosidad he de decir que nos gusta tanto personalizar el asunto de nuestras respuestas, lo cual hace que sea muy difícil seguir el rastro de algunos temas, ;). El tema estrella de los primeros tiempos tras el anterior "Dramatis Personae" fue el tema de la transmisión y creación de los hechizos entre brujos, alquimistas y derivados. En esta línea dos asuntos llamaron especialmente la atención, primero como conseguir componentes mágicos y fabricar talismanes, pociones y ungüentos si no se es demasiado ducho en el "ars magna" y segundo la utilidad del "grimorio". El primer asunto iniciado por Jorge Segoviano en el mensaje 9163, que es además una de las líneas más largas y de las que nacieron varios asuntos más, pareció ir muriendo ante la aceptación, más o menos generalizada, del mensaje de Aram Bonmati, 9171, en el cual se establece que siendo un juego "histórico" y no "fantástico" los componentes, y la magia en general, es algo más bien oculto y difícil de practicar. La línea del grimorio que comienza, una vez más, Jorge Segoviano en el mensaje 9177, indaga sobre la necesidad y utilidad del grimorio, interesante una norma, que a muchos puede parecer un poco rebuscada, sobre la posibilidad de usar la memoria para reproducir ciertos rituales para aquellos que no cuentan con grimorio. La conclusión parece ser que no aporta mucho a un Pj, pero es interesante desde un puntos de vista de ambientación. Muy curioso aunque sin tanta repercusión el mensaje de Gustavo Núñez, 9230, preguntando por los mejores suplementos en opinión de cada uno, aunque evidentemente para gustos hay colores, es curioso

leerlos. Más largo y más polémico el sempiterno tema de las acciones en combate, reiniciado por Carles en el 9361, no hace más que volver a demostrar que en aquelarre y sobre el combate cada maestrillo tiene su librillo, jejeje. Y como no podía faltar, una vez que se tocan terrenos tan peliguados, un larguísimo debate sobre le uso de la suerte iniciado por Patricio del Boca en el mensaje 9483 y que se extendió, y se extendió... Y henos de pronto en el mensaje 9648, y como no hay dos sin tres el señor nuevededos nos saca el peliagudo tema de la racionalidad y la irracionalidad, las perdidas y ganancias son objetivas o subjetivas, usease el Pj pierde Racionalidad si es cree que ha pasado algo o si ese algo pasa realmente. Otro tema que dio que hablar fue el "aprovechamiento" de los hechizos más allá de su utilidad obvia, ejemplo matar rompiendo una figurita del hechizo de "invisibilidad" hecho a tal efecto. Uno de los últimos temas que ha despertado bastante interés es el de las relaciones entre constructores y temas herméticos, iniciado por Lindelion Sireo en el 9964. Por último destacar el mensaje 10146 de Lindelion Sireo que dio mucho juego por preguntar muchas deudas de lo más diverso.

Bueno, como siempre han quedado muchísimas cosas interesantes en el tintero, las comunidades monásticas, los caballeros de Rafala y los caballeros pardos, etc, etc, pero por desgracia es muy complicado hacer una recopilación de este tipo y tocar todos los temas. Como conclusión sólo quiero destacar dos cosas, hemos alcanzado el mensaje 10000, que para más INRI fue un mensaje de Ricard y se ha reestructurado el apartado de "files" en busca de una mayor claridad. Pues nada más me despido como siempre mandandoos un saludo a todos.

Tanys

Jugar con la Historia

Imaginemos tres escenas, ¿de acuerdo?

La primera de ellas: un enorme carguero imperial aterriza a pocos metros de nosotros, en pleno desierto de Tattoine. Se abren las escotillas con un ruido metálico y por ellas comienzan a salir decenas de tropas de asalto que se dedican a barrer con sus rifles blaster el poblado jawa donde hemos sido acogidos.

La segunda: un débil rayo de luz es la única iluminación de la que disponemos para guiarnos por las estancias de Moria, la Mina del Enano. A lo lejos se escuchan los gritos y alaridos de manadas de orcos y trasgos. Delante de nosotros, una puerta, quizás nuestra última salvación, la que nos conduzca a la salida. De repente, la puerta se comba y estalla: entre el polvo y las astillas, un enorme troll de las cavernas carga hacia nosotros.

La tercera: es mediodía en la Plaza Mayor de Madrid. La gente acude desde todas las partes de la ciudad para asistir a un nuevo Auto de Fe, con mayor afluencia si cabe debido a la presencia de Su Majestad Felipe IV. Acaban de condenar a uno de los presos a morir en la hoguera por sodomita. La gente grita satisfecha mientras el pobre desgraciado es conducido, seminsconciente, por dos corchetes hacia la Puerta de Alcalá.

¿Qué os han parecido? Seguro que más de uno de vosotros (y más de cuatro) sería capaz de preparar una sesión de juego (incluso toda una campaña) con sólo una de estas ideas, ¿verdad?

¿Pero sois capaces de adivinar cual de las tres escenas es diferente a las demás?

Efectivamente. La última.

¿Por qué?

Porque, lo creais o no, la tercera es real. Y no me refiero a que es una escena que pudo pasar, y que Felipe IV es un personaje histórico, y que la Santa Inquisición existió y todo lo demás.

Me refiero a que la tercera escena ocurrió de verdad. Y no sólo una vez. Alguna vez, en algún momento, en España, en plena Plaza Mayor de Madrid, unos señores decidieron que un sodomita, un homosexual, un tipo que seguramente no le había hecho daño a nadie, fuera quemado por ese "delito". Y, señores, estamos hablando de quemar VIVO a alguien…

Suena a perogrullada, pero espero que me entendais. No os estoy hablando de la Inquisición, ni de los ideales del Siglo de Oro, ni siquiera de la historia. Os hablo de jugar con la historia.

Todos nosostros hemos jugado (o dirigido) a Aquelarre, probablemente de forma asidua. Y Aquelarre es un juego histórico en el que se mezclan la leyenda y la fantasía, y quizás esa

faceta histórica es una de las que más atraiga de este juego, una faceta que no tienen muchos juegos. Pero hay que tratarla con cuidado; y es que las cosas que sucedieron ayer no deben dejar de impresionarnos hoy. Que las cosas que ocurrieron, ocurrieron de verdad, y tuvieron efecto en la vida de la gente (de mucha o de poca, eso es irrelevante). Y nosotros estamos jugando con eso y debemos tratarlo con algo de respeto.

Puede que el Grand Moff Tarkin destruyera todo Alderaan al darle a un botón de la Estrella de la Muerte. Puede que el Rey Brujo arrasara todo el norte de Arnor y aniquilara los tres reinos de Arthedain, Cardolan y Rhudaur. Pero todo eso sólo es, al fin y al cabo, fantasía. Pero lo ocurrido en la historia es cierto, y lo queramos o no, nos ha conformado como especie y ocurrió de verdad.

¿A qué ninguno de vosotros sería capaz de jugar a un juego de rol contemporáneo donde terroristas de ETA causaran masacres? ¿Dónde la mitad de la población de un país africano acabara con la otra mitad del mismo pais en una guerra genocida? ¿Dónde ciertos barrios de ciertas ciudades (que todos conocemos y donde vivimos) son campos de exterminio plagados de zombies y ruedas ardiendo? ¿Y por qué? Porque nos pilla muy cerca, porqué está a la vuelta de la esquina.

¿Y acaso fue menor el dolor que pudó sentir un niño judío al ver como sus mismos vecinos entran a su casa, matan a su padre, torturan a su hermano y violan a su madre y hermana? ¿Y acaso no quema lo mismo una hoguera que un torre de 110 pisos en llamas? ¿Y acaso es diferente pisar una mina antipersona que ser torturado por campesinos armados con aperos de labranza?

Llegados a este punto estareis pensando que vale, que sí, que muy bien, pero esto es al fin y al cabo un juego no un ensayo metafísico (o un melodrama de los de la siesta en Antena 3). Y yo sólo os podré dar la razón, naturalmente. Aquelarre es un juego y sirve para divertir. Pero no para insenbilizarnos.

Recordemos que los juegos de rol nos meten en la piel de otros personajes. Y que los personajes de los juegos de rol históricos existieron, vivieron y murieron igual que nosotros. Y si no queremos convertir el juego en una parodia con dados de una película de Steven Seagal deberíamos hacer todo lo posible por meternos en la piel de esos personajes. Disfrutar con la vida que nos están prestando y conmovernos con una muerte que, lo creamos o no, pudo haber ocurrido así.

Antonio Polo

CRÍTICA DE ARMS MAGNA

De lo primero que te das cuenta al cogerlo es de su volumen. En comparacion con los suplementos normales, éste tiene muchas más páginas siendo el precio más caro como no podría ser de otra forma. Este es el segundo suplemento de Miguel Ángel Ruiz. en el anterior, Grimorio, ya nos daba pinceladas de cual podría ser el tema de su siguiente creación.

La portada es la misma que el Ars Medica, cambiando el dibujo de profesión. Me gusta este tipo de portadas en común. Después de haberlo leído, te das cuenta que es un suplemento muy serio. Con lo bueno y lo malo que eso conlleva. Lo bueno es que está muy bien documentado y existe mucha información de gran utilidad para los personajes alquimistas. Lo malo es que esta voluminosa información es algo difícil de digerir y menos si el tema o profesión no te va mucho. En mi caso debo decir que si, ya que he llevado a muchos alquimistas, tanto como jugador como DJ. Por eso me he llevado una grata sorpresa al descubrir al verdadero alquimista. No era como yo pensaba y eso abre nuevos caminos.

Veamos su contenido. Un pequeño relato para comenzar que te pone en antecedentes. Un buen preludio. La primare parte del libro se refiera a la historia de la Alquimia; desde su origen hasta la actualidad. A continuación viene la parte teórica. Aquí se ve los buenos oficios del autor. Aunque a mí se me hizo algo espeso estas 26 páginas. Nos explica las virtudes de un alquimista, las ramas de la alquimia, sus principios, la Gran Obra (la piedra filosofal), los utinsilios utilizados para conseguirlo (por cierto, ¿que habría en la página 29?), las influencias zodiacales y muchas cosas más. Gran acierto en poner distintos Glosarios para no perderse entre tanto tecnicismo; siendo estos Glosarioslos que dan pie a la sección “práctica”: La Alquimia en Aquelarre”. Necesaria sección para que el jugador/DJ no se pierda y sepa que está en un juego. Aparece una nueva habilidad: Espagiria. Se diferencia la Alquimia de esta nueva habilidad, siendo la principal que con la Espagiria se pueden usar las fórmulas alquímicas que en pocas palabras es la parte práctica de la Alquimia. Una nueva tabla de eventos solo para Alquimistas; sumamos una nueva sociedad

secreta y la aparición de 4 nuevas profesiones. Y la parte más interesante: el desarrolllo de las fórmulas alquímicas. Más de 60 fómrulas que haces que veas a esta profesión de otra manera. Realmente interesante. Ahora el Alquimista podrá elegir dos vías, la de toda la vida que era la magia y la nueva desarrollada en dichas fórmulas. Imaginaros que son una especie de hechizos pero que no gastan puntos de concentración..

Secretos Alquímicos y Magia Roja preceden al Bestiario, donde se desarrollan 20 criaturas inéditas. Muchas de gran poder pero eso no quita para ser fuentes de buenas aventuras.

Y llegamos al final. A la aventura cuyo título : “Reunión de los Filósofos” deja pocas dudas sobre su contenido. Naturalmente es imprescindible que al menos haya un Alquimista en el grupo. Tiene una historia bien entrelazada y varios PNJs interesantes para interpretar. Cómo puntos negativos la existencia de muchos personajes no jugadores a la vez que hará que el DJ tenga personalidad múltiple y de un final algo “cañero” (mostrado en el dibujo de la página 122). Por eso pienso que no es una aventura para jugadores noveles. Pero lo verdaderamente interesante es la utilización, de lo aprendido, en la aventura. O como mínimo el ambiente alquimista de la misma.

Recapitulando. Tenemos un suplemento serio sobre los alquimistas, que a veces llega ser demasiado espeso y que provocará que se tenga que hacer un esfuerzo para leerlo. Como compensación, los alquimistas tienen un nuevo punto de vista ,que como ya he dicho antes es muy interesante.

PUNTUACIÓN: 7

Comentario de las ilustraciones

Ya lo he comentado en la crítica del suplemento de Córdoba y como ocurre lo mismo con los suplementos de profesiones, hago esta nota para no repetirme en las críticas.

Confío que la editorial no siga por este camino; el de utilizar dibujos que ya han ilustrado anteriores suplementos. Me podrán decir, que en porcentaje, son pocos; pero no es excusa. Daña a los ojos verlos. Y es que si fueran del mismo ilustrador (Raulo) a lo mejor no chocarían tanto. Pero es que no son de él. ¿Cuál puede ser el motivo de esta nueva política?. Me la puedo imaginar; aunque, ahora, son simples especulaciones.

EL OJO CRÍTICO

¿Quieres opinar tu también?. Mándanos tu crítica de suplementos de Aquelarre. En la misma debes de poner una crítica bien fundamentada (es decir, si te gusta algo o no te gusta dí porqué) y una puntuación final. Te la publicaremos bajo la sección "El Ojo Crítico"

JORDI_CALVO@TELEPOLIS.COM

CRÍTICA DE DESCRIPTIO CORDUBAE

Ya tenemos en el mercado el primer suplemento de Antonio Polo. Y como no podría ser de otra forma, nos desarrolla su Córdoba natal durante la Baja Edad Media. La portada es atractiva con Córdoba de fondo y con un cristiano a la izquierda y un musulmán a la derecha, representado el eterno enfrentamiento entre las religiones, sin olvidar a los seres irracionales en la parte de debajo de la portada.

Vayamos a por su contenido. Una introducción donde el autor nos explica el porqué de este suplemento. Un aviso importante que nos da es que nos recomienda utilizar esta información para poder jugar entre los años 1405-1410. Algo un poco distinto de lo que estamos acostumbrados a jugar. Divide el suplemento en varias partes. Tenemos en primer lugar a "Corduba Militae Domus", donde se nos presenta, en todo su esplendor, la ciudad de Córdoba; una breve historia desde su fundación hasta la época en la cual transcurre el juego, cómo es su sociedad, las distintas instituciones de Gobierno, una pequeña guía del viajero con todo lo necesario para dar ambientación en las partidas y por fin llegamos al tema principal: el desarrollo de los distintos barrios (llamados collaciones). Y creo que ha sido desarrollado muy bien. La estructura consiste en una pequeña explicación de la collación, desarrollo de los lugares de interés (de forma muy amena por cierto), personajes interesantes que viven en la misma y para acabar, ideas de aventuras. En este punto hay que resaltar una cosa. Pienso que el mapa que viene de la ciudad está algo cojo. Tampoco esperaba que fuera tan grande como el de Granada que nos ofreció Soledad en su su suplemento. No. Pero algo un poco mejor. El mapa nos muestra la ciudad y los distintos edificios están señalados con números; números que vienen descritos en los lugares de interés de cada collación. Después de este inciso decir que esas ideas de aventuras están muy bien y que para un DJ minimamente imaginativo, podrá utilizar en sus aventuras con poco esfuerzo. Y con un poquito más de esfuerzo podrá hacer una buena Campaña que transcurra en la ciudad (y si se te agota tus aventuras en Córdoba, cosa harto difícil, espera a que salga "De Nemini Terrea ", también del propio autor, sobre las luchas fronterizas con el Reino de Granada). Tengo que reconocer que en su estructura me recordaba algo que el propio Antonio confirmó: a Dracs. Un buen suplemento injustamente olvidado, donde se explica la Barcelona medieval. Es un gran acierto haber tenido en mente a Dracs al desarrollar el suplemento. Cómo siempre os digo, recomiendo fotocopiar el mapa que viene, que está en la última hoja, y en base a ello seguir la descripción de la ciudad. La buena explicación hace que te sumerjas dentro de la Córdoba medieval y que las ideas fluyen de la mente de forma inconsciente. Lo leí con mucho interés y te dan ganas de visitar la Córdoba actúal

para ver cuanto tiene de la antigua. Y para acabar esta primera parte, tenemos una cronología que abarca del 1123 al 1493. Realmente córdoba era una ciudad fronteriza y eso fomenta el espíritu aventurero. Continuamos con Tradiciones y Costumbres Mágicas, Leyendas (con sus ideas de aventuras) y un Bestiario Cordobés (del cual me hizo mucha gracia el Duende Martín, del cual estoy seguro que algún PJ femenino lo encontrará). A continuación aparece el módulo: "As Sayida al-Kubra". Pensada para un grup de 4 a 5 personajes, con experiencia y que no conozcan la ciudad. En caso contrario, y a juicio del autor, habrá que hacer algunos mínimos cambios. Es una buena aventura con dosis de investigación al principio y unas gotas de luchas que harán las delicias de los jugadores (y también, como no, del DJ). Todo lo leído en el suplemento se pone a la práctica en esta aventura. Calculo unas dos o tres sesiones de juego para acabarla. Como punto final tenemos los apéndices; compuesto por una nueva profesión (Alguacil de Espada), descripción de las principales familias nobles cordobesas, un pequeño glosario que en algunos momentos se hace imprescindible y el mapa ya citado anteriormente.

En resumen, Descriptio Cordubae, de forma más que correcta, cumple con el cometido de describir la Córdoba medieval. Sus ideas de aventuras alargan aún más la vida del suplemento y el módulos es un digno final. Y lo mejor es su precio. 12 euros. Si lo hubieran sacado por el precio que en la editorial nos tienen acostumbrados, la puntuación final habría bajado mucho. Su calidad/precio es magnífica.

Un punto negro a destacar. Un tirón de orejas para la editorial por su política con los dibujos que ilustran el suplemento. Resulta chocante, por no decir una palabra más fuerte, que la línea en los dibujos se cambie. Me explico. Se supone que todas las ilustraciones son de Raulo; sino sería desconcertante. Pues no solo no se cumple eso sino que los dibujos que no son de Raulo ¡¡¡son de otros suplementos!!!. Hay un par de dibujos de MAN que son repetidos y que salieron bajo Caja de Pandora. Pero eso no es todo. En la página 39 aparece un dibujo ¡que es calcado a los de Montse Frantsoy!, de Joc Internacinal. Señores de la editorial, si cambiasteis de estilo y dejasteis de lado esos espléndidos dibujos de Montse, los cuales favorecían la ambientación, ¿para que recuperarlos ahora?. Lo encuentro una chapuza y esto lo ha confirmado Raulo en la entrevista que le hacemos en este número. Por favor, rectifiquen porque queda muy, pero que muy chapucero.

PUNTUACIÓN: 7.5

¿QUIERES COLABORAR Y NO SABES CÓMO?

A) LAS AYUDAS/MÓDULOS/ARTÍCULOS DEBEN SER INÉDITOS, ES DECIR, NO HAN DEBIDO PUBLICARSE ANTES EN NINGÚN FORMATO

B) SI NO SABES EN QUÉ PODRÍAS COLABORAR, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS, TENEMOS SECCIONES EN EL TINTERO QUE TE ESTÁN ESPERANDO

C) LOS MÓDULOS INTENTAR QUE NO SEAN POR PARTES., ASÍ LOS AFICIONADOS NO DEBEN ESPERAR PARA JUGARLOS

JORDI_CALVO@TELEPOLIS.COM

CRÍTICA DE ARMS CARMINA

Otro suplemento sobre profesiones; en este caso toca a los juglares. Cualquier reticencia del lector se ve erradicada por el buen hacer Soledad. Nunca he llevado a un jugador pero ahora tengo muchas ganas de hacerlo. Es un reto interesante.

Vayamos con su contenido. Una pequeña explicación sobre los juglares y trovadores. "El Mundo de los Juglares" es una de las 3 partes en que se divide el libro. La autora nos desarrolla los tipos de juglares, su educación, costumbres, su forma de vida, las principales fiestas, los juegos, biografías de ilustres juglares y tres nuevas profesiones (actor, mendigo y soldadura). Todo esto desarrollado en unas 30 páginas. La segunda parte, de nombre "El Mundo de los Trovadores", es parecida, en su índice a la anterior pero ahora con los trovadores. Por si acaso estás perdido, un juglar son todos aquellos que se ganan la vida actuando frente al público. En cambio los trovadores son de posición social más alta y además componen (aunque algún que otro juglar también lo hace). Podemos encontrar cuatro nuevas profesiones (ama, bufón, Quaina-s y siervo de la Corte). Esta segunda parte ocupa otras 30 páginas. La siguiente sección es la de Miscelánea donde nos muestras sus instrumentos musicales, sus leyendas y sus Cantares de Gesta.

Llegamos al módulos: "In Nomine Dei". Tiene uno de los comienzos más originales que haya visto; los que la jugueis sabreis porqué (sólo decir que tiene un metodo muy interesante para juntar al grupo). Ya conoceis que encuentro, casi de forma obligatoria, con que la aventura tenga que ver con el suplemento que le preceda. Pues aquí tiene su máxima expresión. Los personajes tendrán que hacer una investigación en la ciudad de Sevilla para encontrar… hasta aquí puedo leer. Luego la aventura les llevará a otros lugares. Otro punto

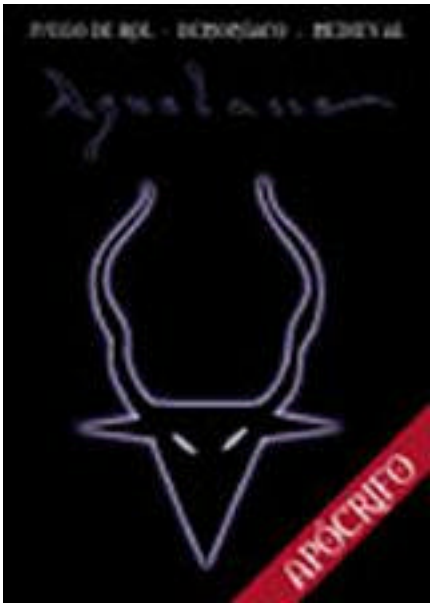
original son los "flash back" de la parte III en la cual los jugadores se pueden involucrar más en la historia (aunque no es obligatoria esta secuencia). Es una buena aventura, con toques muy originales, con una extensión considerable que permitirirá a los personajes juglares lucirse de forma especial en la primera parte. El único pero es el desenlace. Me da una sensación de rapidez que no se lleva bien con el tono medio de la historia.

Para terminar, en los Apéndices se desarrolla una nueva sociedad/grupo, una tabla de eventos sólo para juglares, un mapa de Sevilla y una interesante ayuda de juego sobre el Poder de las Palabras

Buen suplemento, cuya lectura es amena y su contenido altamente interesante por la ambientación que da. La aventura es un buen colofón y hace subir varios enteros la puntuación final.

PUNTUACIÓN: 8

CRÍTICA DE APÓCRIFO



La recopilación de la lista de correo de Aquelarre. Es lo que contiene este suplemento. El autor ha tenido que hacer un gran trabajo de recopilación y el esfuerzo se nota por lo bien ordenado que está todo.

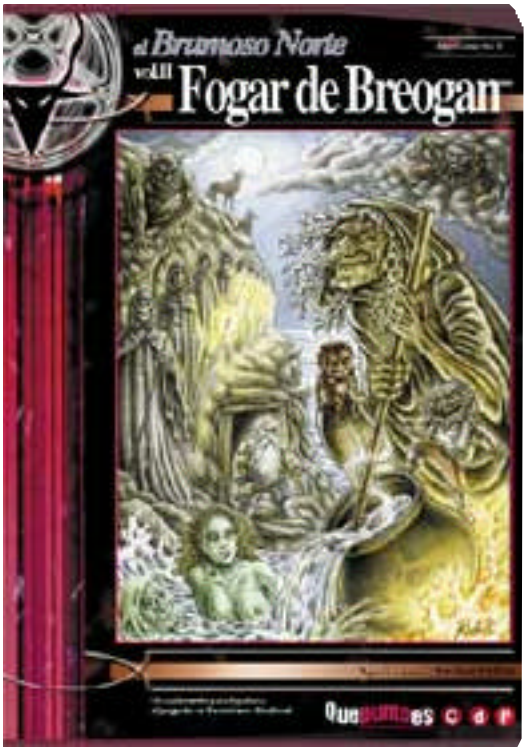
Verdaderamente ha salido un buen "tocho" (por páginas); con más de 160 páginas.

Vayamos a su contenido. Está dividido en 5 apartados. En primer lugar nos encontramos con el de Leyendas, divididas por zonas,algunas de la cuales las podemos encontrar en diversos suplementos ya aparecidos. En segundo lugar están los Artículos, de distinta temática cada uno (el Arte de la Guerra, Historia, la Iglesia del Medievo…) y subdividido en varios artículos a su vez. Continuamos con Bestiario y Secretos del Diablo; éste último era la sección que tenía Ricar en la antigua Líder, dónde respondía a las preguntas de los lectores (aunque muy de tanto en tanto) y acabamos con los Anexos en donde hay una extensa Cronología Histórica, Bibliografía no menos extensa y donde le encuentro mucha utilidad los ensayos y los libros de ficción junto con los recursos de Aquelarre en Internet, Fe de Erratas de los suplementos aparecidos (¿cómo puede tener tantas erratas Aquelarre 2º Edición?), Canciones y Poemas y, para acabar, Frases Célebres. Permitidme que os cuente una anécdota que tuve al leer una de estas frases. Concretamente es una partida en la cual jugó UGI y nos la comenta. Le pasó exactamente lo que pensaba cuando leí el módulo en su momento. Es una aventura muy larga pero en la cual sólo se lo pasa bien el DJ ya que sabe lo que pasa. Los jugadores no se enteran de nada. Y eso le pasó a UGI que lo explica muy bien. Que manera de reír pensando en la situación, imaginándome la cara de tontos que se les habrá quedado a los jugadores (esa aventura aparece en Rinascita).

Resumiendo, este suplemento es para un DJ veterano por la cantidad de información que contiene. UN DJ nóvel se perdería entre tanta página. También, recomendado, para aquellos jugadores deseosos de saber más de Aquelarre y no le tienen miedo a lo voluminoso del suplemento.

PUNTUACIÓN: 8

Crítica de Fogar de Breogan



Lo primero que nos encontramos son los Mitos y la Historia de Galicia. Esta parte la leí con gran avidez dado de lo ameno de la lectura y a mi desconocimiento de la historia galega. Sigue un Bestiario y las Tradiciones y Magia Popular. Una explicación del Camino de Santiago y de la ciudad Santa de Occidente (Santiago de Compostela).
Muy interesante las dos. Leyendas con sus ideas de aventuras y llegamos a los módulos. Son tres a cual más corto. Y acabamos con los Apéndices, en donde encontramos dos nuevas clases de personaje (Irmandiño y Caballero de Santiago).
Un suplemento que es reedición de otro del mismo nombre. En la contraportada se nos promete un sin fin de mejoras, con nuevas reglas, dibujos y leyendas. Hombre, lo de los dibujos es verdad. Pero lo de las reglas y leyendas… pues eso. Dos nuevas leyendas y dos nuevas clases de personajes. No más. Así que si ya tenías el suplemento de Caja de Pandora pues no es recomendable que te compres esta nueva edición. Si no estás en ese caso, te encuentras un correcto suplemento con un fallo, a mi juicio grave: no tiene una aventura a la altura del contenido. Esos tres módulos son muy cortos y hacen bajar mucho la nota:

PUNTUACIÓN: 6.5

CRÍTICA DE MEDINA GARNATHA

Comienza con una breve historia de Granada pero no por ello deja de ser completa e interesante. Sigue con la descripción de la cuidad, que es el verdadero núcleo de este suplemento. Un consejo. Antes de leerlo hazte una fotocopia del mapa de la cuidad y del vocabulario. Así podrás seguir la descripción de forma más fácil. Incluso puedes ir más allá y sacar fotocopias del mapa gigantesco. Ya se que son ocho páginas pero si, como hice yo, las pones en la pared de tu habitación encontrarás enseguida los lugares y te harás una mejor idea de la ciudad. Una descripción por zonas, unos personajes vinculado a esas zonas y finalmente, ideas de aventuras para desarrollar por el Director de Juego. Naturalmente se describe La Alhambra. No se a vosotros pero a mí me han entrado unas ganas de conocerla aún más que antes. A continuación vienen las leyendas. Muy interesantes ya que, como pasaba en "Al Andalus", muchas de ellas me eran desconocidas. Además captan muy bien el espíritu del juego y son una fuente inagotable de aventuras. También tenemos un bestiario, que si lo sumamos al que aparece en "Al Andalus", vemos que hay monstruos para mucho tiempo. A continuación aparece una Campaña titulada "La noche del poder". Es una buena aventura y después de leerla y jugarla se puede hacer una buena idea del ambiente de la ciudad sin ningún tipo de problemas. Tanto el Dj como los jugadores se lo pasarán bien jugándola. La mayoría del grupo tendrá que ser musulmán pero no hay nada que impida que haya algún cristiano o judío y yo, además, lo recomiendo así habrá más "juego". En la variedad está la diversión. Y el suplemento acaba con los Anexos, que como dicen en el índice es "cosas que se nos quedaban en el tintero a última hora". Y van desde las monedas, a la estructura social y económica hasta el vocabulario y el mapa de la ciudad.

La portada y las ilustraciones interiores están muy bien y son del mismo

autor que en "Al Andalus". Espero que continúe en nuevos suplementos. Ahora viene el momento de la verdad. "Medina Gharnata" es un buen suplemento. Soledad Gómez lo ha escrito de forma amena y, en conjunto, le sale muy bien. Una última cosa. Por si acaso alguien cree que es necesario el suplemento "Al Andalus" para jugar con este, decirle que está equivocado. "Medina..." tiene la suficiente enjundia como para tener autonomía propia. Son dos suplementos compatibles pero no dependientes.

PUNTUACIÓN: 7.5

LOS FUNDAMENTOS DEL PODER PONTIFICIO

La época medieval y, sobre todo, el periodo comprendido entre mediados del siglo XI y el siglo XV, fue el momento en el que el ejercicio del poder pontificio experimentó una expansión especialmente intensa y se tendió a fijar en el tiempo muchas de las aportaciones de esta época, lo que permitió que fórmulas ideológicas, institucionales o simbólicas propias de aquel momento mantuvieran su vigencia durante siglos, llegando algunas de ellas en condiciones reconocible hasta nuestro días.

Procuraré describir los cuatro puntos más importantes:

- La primacía, por la que se disponía todo un conjunto de conceptos e ideas que justificaban la posición suprema del Papa sobre la Iglesia y que se plasmaba en la adjudicación al pontífice de lo que eran las principales atribuciones que configuraban su poder.
- El aparato administrativo o Curia, de desarrollo necesariamente lento en el tiempo, aseguraba al Papa la disponibilidad de unos instrumentos administrativos que le estaban directamente vinculados, garantizando la eficacia de su capacidad de mando.
- El entorno cortesano, sus símbolos y sus ritos, con lo que se hacía posible la exteriorización de una imagen que contribuía a producir una cierta forma de exaltación y de comunicación de la posición suprema del Papa en la Iglesia y, en ocasiones, en el conjunto de la Cristiandad, para lo que se rodeó de unas ciertas formas de boato y exclusivizó determinados ritos y símbolos.
- Los Estoados Pontificios, que convertían a los pontífices en unos soberanos más, que disponían de una base territorial y humana, ejerciendo las distintas formas de poder público.

LOS FUNDAMENTOS DEL PODER PONTIFICIO MEDIEVAL

1. LA PRIMACÍA Y EL EJERCICIO DE LA SOBERANÍA PONTIFICIA

a) Origen y significado.
b) Efectos prácticos.
c) El perfil institucional del Papa: los títulos y el acceso al cargo.

2. LA CURIA PONTIFICIA Y LA ACTIVIDAD POLÍTICO-ADMINISTRATIVA

a) Concepto y composición.
b) El cardenalato.
c) Fiscalidad y finanzas: la Cámara Apostólica.
d) La Cancillería Apostólica.
e) La justicia: auditores y penitenciarios.
f) La representación exterior: nuncios y legados.

3. LA CORTE DE LOS PAPAS Y LA IMAGEN DE SU PODER

a) Su significado.
b) Los colaboradores íntimos.
c) Las residencias pontificias.
d) Las ceremonias y símbolos.

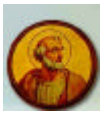
4. LOS ESTADOS PONTIFICIOS

a) Su concepto y origen.
b) La reivindicación y ampliación de los derechos pontificios (siglos XI al XIII).
c) Los limitados avances del control pontificio (siglos XIV al XV).
d) El gobierno de la ciudad de Roma.

1. LA PRIMACÍA Y EL EJERCICIO DE LA SOBERANÍA PONTIFICIA

a) Origen y significado.

El concepto de primacía por el que se le atribuye al Papa la máxima función directora sobre el conjunto de la Iglesia fue el resultado de un lento proceso de evolución que, en sus rasgos esenciales, sólo quedó plenamente definido ya en el transcurso de los siglos medievales. Su primera enunciación precisa no se produciría hasta tiempos de León I (440-461). Pero sus contenidos básicos serían ampliamente desarrollados ya comenzado el siglo XII, en pleno avance hacia la "plenitudo potestatis" medieval.



León I

Los teólogos y canonistas medievales fundamentaron el concepto de primacía pontificia sobre la consideración de que el Papa era sucesor director de San Pedro, sobre el que Jesucristo había decidido construir la Iglesia, lo que suponía para los papas la condición de ser vicarios de Dios, siendo su función esencial la de contribuir a la salvación de todos los files, para lo que debían poseer los poderes necesarios a fin de asegurar el orden en la Iglesia y mantener la paz en la Cristiandad.

Este planteamiento general, que colocaba a la Iglesia romana como madre y maestra de todas las demás, situaba al Papa en la jefatura de todas las iglesias del orbe cristiano, traduciéndose tal liderazgo en el ejercicio de varias funciones concretas: legisladora, pudiendo dar leyes de valor general; justiciera, mediando en los conflictos; sabia, estableciendo doctrina, y censora, condenando desviaciones. En consecuencia, la primacía daba al Papa una "principalitas", es decir, una superioridad jerárquica indiscutible, y una "auctoritas", que se plasmaba en el reconocimiento de Roma como diócesis de todos los cristianos y el de su obispo, como el ordinario de toda la Cristiandad y, por tanto, como su pastor por excelencia.

b) Efectos prácticos.

Desde el punto de vista del gobierno cotidiano de la Iglesia, esa "principalitas" y esa "auctoritas", otorgaban a los papas unas competencias precisas que les eran exclusivas, mediante las que se producía una caracterización concreta de la primacía. Y esas competencias son las siguientes:

- El Papa era la última instancia en apelación, siendo reconocido, ya desde los primeros textos canónicos alto medievales, como la suprema instancia jerárquica en materia de justicia.
- El Papa era regulador soberano, lo que lo convertía en el medio de solución de cualquier disputa, obteniendo por ello una facultad fiscalizadora general.
- El Papa era intendente general, por lo que actuaba como el administrador de todos los bienes eclesiásticos y como el protector del patrimonio de la Iglesia.
- El Papa era el obispo universal, por lo que era como si la diócesis del obispo de Roma fuera el conjunto de la Cristiandad.
- El Papa era el titular exclusivo de los monopolios pontificios, que afectaban a una gran variedad de realidades, tales como la alteración de la geografía eclesiástica, la solución de las disputas graves recogidas en el Derecho Canónico, el establecimiento de modelos litúrgicos, la definición de creencias dogmáticas, la convocación del concilio ecuménico, la anulación de determinados votos y juramentos, el perdón de determinados pecados, la capacidad para canonizar (atribuida en exclusiva al Papa desde Alejandro III, 1159-1181), y todo lo que afectaba al ejercicio de la reserva pontificia para el nombramiento de cargos.

Alejandro III

- El Papa era regente inmediato, lo que significaba que muchas instituciones eclesiásticas tenían una dependencia directa del pontífice, sin mediación de otras jerarquías intermedias.
- El Papa era "imperator in regno suo", lo que suponía la aplicación al poder pontificio de toda una serie de caracteres propios del poder imperial, según los transmitía el derecho romano, tales como el desligamiento respecto de decisiones tomadas por sus predecesores en el cargo, su capacidad para dar valor de ley a un determinado criterio, o su falta de sujeción en algunas circunstancias a las leyes dadas por él mismo.

El reconocimiento de estas atribuciones exclusivas sería, como la propia evolución de la primacía, un lento proceso que se aceleraría a partir de mediados del siglo XI, y aún más desde el siglo XII, según se fue incrementando la actividad de los canonistas y de los romanistas al servicio de la Santa Sede.

c) El perfil institucional del Papa: los títulos y acceso al cargo.

Todos estos atributos, cuyo fundamento se hallaba en el desarrollo experimentado a lo largo de la Edad Media por el concepto de primacía pontificia, debían encontrar su reflejo práctico, desde el punto de vista personal, en la definición de unos rasgos caracterizadores del cargo del Papa, estableciendo así, para él, un determinado perfil institucional.

El primer elemento de caracterización venía dado por los títulos que se atribuían al pontífice y que suponían, por sí mismos, una descripción de su posición directora. Los títulos pontificios utilizados en el Medioevo fueron los siguientes:

- Papa: siendo una expresión de origen griego que denotaba afectuosa veneración, tras su aparición en una inscripción referida a San Marcelino, obispo de Roma entre 296 y el 304, no fue asociada con carácter general a los obispos de Roma hasta fines del siglo IV y en el transcurso del siglo V, precisándose, sin embargo, "Papa urbis Romae", como si pudiera haber otros papas. Ya en el siglo VI fue habitual la cancillería de Constantinopla llamase papa a los obispos romanos, quienes, desde fines del siglo VIII, lo utilizaron con continuidad como título propio, reservándose expresamente su uso exclusivo en el Dictatus Papae (1075) de Gregorio VII, lo que hace pensar que aún por entonces, tal exclusividad no estaba garantizada. Ya en el siglo XII comenzó a usarse también la expresión "Muy Santo Padre".

- Vicario de Cristo: con León I (440-461) se empleó la expresión "Vicarius Petri", pero también se usó para otros obispos. El papa Gelasio I fue aclamado en el sínodo romano del 495 como "Vicarium Christi te videmus". Durante los siglos XI y XII es frecuente el uso de Vicario de Cristo, aunque el título ordinario es el de "Vicarius Petri". La chancillería de Eugenio III (1145-1158) y los teólogos coetáneos utilizaron el "Vicarius Christi", a lo que adhirió Inocencio III (1198-1216), siendo utilizado ocasionalmente por Inocencio IV (1243-1254) el título "Vicarius Dei".

Inocencio III

- Pontifex Maximus y Summus Pontifex: el título de "Pontifex" es utilizado como sinónimo de obispo a finales del siglo V. Mientras, el título de "Pontifex Maximus", caído en desuso como propio de los emperadores romanos con Graciano y Teodosio, no reapareció para referirse a los papas hasta fines del siglo XV, en el contexto humanista de la época, manifestándose en las inscripciones, en la monedas y en el desarrollo del V concilio de Letrán (1521-1517). En cambio, el de "Summus Pontifex" se asoció al Papa a finales del siglo VIII, estando presente en las bulas pontificias desde el 900, siendo muy usado ya desde fines del siglo XI, sobre todo en cartas dirigidas al pontífice.

- Patriarca de Occidente: de uso muy excepcional, sólo tiene alguna presencia después del Cisma de Occidente.

- Servus servorum Dei: fue una expresión ya utilizada por San Agustín y San Benito, pero no es hasta el siglo XIII que se asocia a la persona del Papa. Supone la consideración de la posición superioridad del pontífice como una forma de servicio a la comunidad, expresando a la vez el concepto de primacía, al implicar ese servicio a la comunidad como de rango especial.

Una de las grandes aportaciones de la Edad Media a la definición institucional del Papa fue el establecimiento de un sistema de elección que ha llegado hasta nuestros días y que acabó con las frecuentes situaciones conflictivas en donde el procedimiento no estaba del todo precisado, favoreciendo la intromisión de los poderes laicos más influyentes.
Tras el especial reconocimiento que se otorgó a los cardenales en el gobierno de la Iglesia durante el pontificado de León IX (1049-1054), Nicolás II estableció el derecho exclusivo de los cardenales a elegir al pontífice, siendo Alejandro III el que, en 1179, exigió, además, que la elección se produjera por dos tercios de los cardenales, a trasvés de la institución del cónclave.

León IX

2. LA CURIA PONTIFICIA Y LA ACTIVIDAD POLÍTICO-ADMINISTRATIVA

a) Concepto y composición.

La Curia Pontificia es el conjunto de organismo mediante los que se ejercen las funciones de administración, jurisdicción y consejo, a fin de colaborar con el Papa en la doble dimensión temporal y espiritual de su cargo.

El desarrollo de la Curia corrió paralelo a la adquisición paulatina de importancia de la primacía pontificia. Es por ello que, hasta mediados del siglo XI, tuvo una configuración muy elemental, siendo a partir de entonces y, sobre todo, ya desde el siglo XII en adelante,

cuando experimentó una gran expansión que hizo que muchos de sus rasgos pervivan hoy día.

Los órganos fundamentales de la Curia Pontificia fueron los de orden fiscal y financiero (Cámara Apostólica), los administrativos (Cancillería), jurisdiccionales (audiencias) y de representación exterior (legaciones y nunciaturas).

Y en todos estos órganos, los cardenales tenían funciones directivas esenciales.

b) El cardenalato.

A partir del siglo XI, los cardenales se convierten en lo más altos dignatarios de la Iglesia que, vinculados estrechamente a la persona del Papa, de quien depende directamente su nombramiento, colaboran con él, asumiendo las más altas responsabilidades en el gobierno central de la Iglesia universal, ocupando los principales cargos dentro de la Curia Pontificia.

Nicolás II, en 1059, los convierte en electores exclusivos de los pontífices. A partir de entonces, se van transformando en un cuerpo que actúa solidamente, siendo en el siglo XII cuando el denominado Colegio Cardenalicio adquiere sus rasgos más característicos, no habiendo actividad relevante de la Curia que no esté vinculada al control de algún cardenal. Su número oscilará a lo largo del tiempo, llegando hasta 50 a principios del siglo XII y situándose entre los 18 y los 30 durante el resto de la Edad Media.

En el siglo XIII se trata de la institución más influyente de la Iglesia después del Papa, llegando a Hablarse en los últimos siglos de la Edad Media de una especie de diarquía, es decir, un gobierno de la Iglesia de dos cabezas: la del Papa y la del Colegio Cardenalicio. Desde el siglo XII, al Consistorio (la reunión de todos los cardenales presidida por el propio pontífice) se reservó la resolución de algunos de los asuntos más relevantes del gobierno de la Iglesia.

c) Fiscalidad y finanzas: la Cámara Apostólica.

Se trata del organismo de la Curia dedicado a los asuntos fiscales y financieros, asegurando el sostenimiento material del Pontificado. Se desarrollaría ampliamente a lo largo del siglo XII, con motivo de las cruzadas, que exigían una organización financiera muy compleja.

La presidía el Camarlengo o "Camerarius", que siempre era un cardenal que, de hecho, se convertía en el primero de los cardenales, sustituyendo al Papa en su ausencia. Los empleados más importantes de la Cámara eran el tesorero, responsable directo del tesoro pontificio; los colectores pontificios, responsables de la fiscalidad del Papa en los distintos territorios de la Cristiandad. Había además numeroso personal subalterno dedicado a funciones de menor responsabilidad como subcolectores y clérigos de la cámara.

d) La Cancillería Apostólica.

Al igual que sucedía con las distintas monarquías, el Pontificado poseyó una cancillería encargada de redactar, registrar, enviar y conservar la documentación. La enorme actividad desplegada la convirtió en una de las más activas de la época, sirviendo de modelo a otras.

Su funcionamiento era el siguiente: una vez que se recibía una súplica, tras decidirse la respuesta, los "abreviatores" hacían una "minuta" o "nota" con el borrador del documento a remitir que, frecuentemente tomaba la forma de bula o breve. Los correctores vigilaban la corrección lingüística del texto del texto y el adecuando empleo de las fórmulas y del estilo. Los "bulladores" le ponían el sello de plomo, siendo frecuentemente, para más seguridad, frailes legos del monasterio cisterciense de Terracina.

e) La justicia: auditores y penitenciarios.

La expansión experimentada por la primacía de los papas da lugar a que, ya en el siglo XII, se leve a su consideración la resolución de una enorme cantidad de asuntos de índole judicial. Unos, la mayoría, se referían a conflictos entre las propias instituciones eclesiásticas y otros, provenían de laicos que presentaban sus causas ante la Curia, por tratarse de asuntos tipificados en las leyes de la Iglesia: matrimonio, herencias, usura o juramentos.

Para resolver los cada vez más complejos asuntos, se necesitó personal especializado y con sólida formación jurídica y de 1205 proceden las primeras noticias de la actividad de unas audiencias. Sin embargo, ya en el siglo XIV, la justicia experimentaría una extraordinaria expansión y se llegó a número de treinta auditores, que actuaban divididos en secciones, y que conformaban lo que se dio en llamar Tribunal de la Rota.

Era función del Papa actuar como máximo confesor de toda la Cristiandad. A fines del siglo XII, el número de personas que acudían a confesar con el Papa era tan grande que, en su nombre, actuaría un cardenal. Se trataba de casos en los que se necesitaba obtener una dispensa que sólo la podía conceder la Santa Sede.
Pero ya en tiempos de Honorio III (1216-1227), estas confesiones especiales están atribuidas a un penitenciarios general o mayor, quien también actuaba como confesor de los cardenales. Con Clemente V (1304-1314) se conformaría un tribunal estable conocido como Penitenciaría Apostólica.

Clemente V

f) La representación exterior: nuncios y legados.

Como consecuencia de asegurar su presencia en toda la Cristiandad, el Pontificado tuvo la necesidad de buscar medios de asegurar esta representación exterior. Ya entre los siglos VI a VIII los papas tuvieron un representante permanente ante los emperadores de

Constantinopla, el apocrisiario. A partir de tiempos de tiempos de Gregorio VII, el envío de representantes del Papa a los diversos lugares se hizo cada vez más frecuente y se encomendaba estas misiones a los nuncios y los legados.

Las misiones de los nuncios eran más limitadas, siendo atribuidas a clérigos de rango inferior, mientras que los legados, que solían ser cardenales, tenían labores más complejas de dimensión política y realizando hasta reformas eclesiásticas.

Por su parte, los distintos monarcas y también las instituciones eclesiásticas, tenían un cierto número de representantes en la Curia Pontificia, conocidos como procuradores u oradores, a fin de asegurar la defensa de sus intereses ante la administración apostólica de forma permanente.

3. LA CORTE DE LOS PAPAS Y LA IMAGEN DE SU PODER

a) Su significado.

El concepto de Corte pontificia suele ser muy confuso. De forma amplia se puede referir a todo el conjunto de los servicios vinculados al Papa y a la globalidad del aparato administrativo pontificio, confundiéndose así con el significado de Curia Pontificia. Pero en un sentido estricto, afectaría al entorno inmediato del Papa, sin incluir el conjunto de instrumentos institucionales de gobierno. La Corte quedaría vinculada al Pontífice en lo que concierne a su vida cotidiana o la puesta en escena que requiere el ejercicio de su cargo.

En este segundo sentido, la Corte pontificia medieval se desarrolló notablemente a lo largo del siglo XIII con los elementos siguientes: los colaboradores íntimos del Papa, las residencias pontificias y las ceremonias y los símbolos.

b) Los colaboradores íntimos.

Se trata de una serie de individuos que formaban parte del entorno inmediato del Papa, viviendo habitualmente en su propio palacio y teniendo como función principal atender las necesidades cotidianas de su persona. Todo este grupo de personas que se vinculaban al Papa se conocía como la familia del Papa, siendo a partir del siglo XIII del orden de unas 150 a 300 personas de media.

Entre los principales colaboradores estaban los denominados capellanes, cuya actividad se centraba en asuntos relativos a la liturgia y asuntos de índole judicial, intelectual y hasta musical en las celebraciones litúrgicas y quedando englobados en lo que se llamó Capillanía pontificia. Estaba formada principalmente por cardenales y gozaban de la confianza personal del Papa, siendo así que la Capillanía se consideraba una situación muy favorable para alcanzar una rápida promoción eclesiástica dentro de la Curia.
El senescal acompañaba al pontífice en la distribución de gratificaciones, estando presente a su lado en algunas ceremonias públicas especialmente relevantes, como el lanzamiento de monedas la muchedumbre; vigilaba la presentación de los platos en la mesa y recibía regalos del Papa.

El pincerna era conocido desde el siglo XII y era el encargado de servir la copa del pontífice, siendo un puesto con el que se distinguía a algunos miembros de la nobleza romana.

El Papa contaba también con varios camareros o cubicularios, que obtenían este título como forma especial de distinción, y atendían a múltiples de sus necesidades cotidianas y le acompañaban en las principales ceremonias solemnes. Durante mucho tiempo fueron laicos y clérigos pero desde el siglo XIII predominarían miembros de órdenes religiosas y militares.

Y a todos estos hay que añadir otros personajes cuya relación con el pontífice no era tan personal, pero cuyas funciones eran importantes en la actividad diaria de la Corte, tales como porteros, correos (cursores), escuderos y milites, etc.

c) Las residencias pontificias.

Los papas residieron durante la mayor parte de la Edad Media en el palacio de Letrán, junto a la que era considerada la catedral de Roma, es decir, la basílica de San Juan de Letrán, justamente al otro lado de donde si situaba la residencia pontificia que tendría más éxito como ese habitual, San Pedro del Vaticano. Sería el emperador Constantino quien mandase construir ambas edificaciones, palacio y basílica.

A lo largo de la Edad Media, Letrán experimentó diversas ampliaciones, enriqueciéndose extraordinariamente la primitiva construcción y fue en los años finales del siglo VIII y comienzos del IX, cuando nuevas reformas lo dotaron de unas condiciones de máxima fastuosidad.

Celestino III (1191-1198) determinó pasar cada año varios meses en el Vaticano. Inocencio III tuvo allí su residencia todos los años entre los meses de abril y julio, tomando algunas iniciativas para su ampliación. Fue Nicolás III (1277-1280) quien decidió instalarse en el Vaticano, llevando a cabo importantes ampliaciones que lo convirtieron en una sede que, en muchos aspectos, ofrecía mejores condiciones de habitabilidad que Letrán.

Celestino III

Si bien la decisión de residir continuadamente en el Vaticano por parte de Nicolás III fue excepcional, sería tras el retorno a Roma desde Aviñón, en 1377, cuando San Pedro se imponga de forma definitiva como residencia pontificia. Ocasionalmente los papas residieron también en diversos lugares en las proximidades de Roma. Viterbo, Orvieto y Anagni, serán sedes frecuentemente empleadas por los papas, teniendo, la primera sobre todo, continuidad desde comienzos del siglo XIII, siendo conocido su palacio episcopal desde 1210 como el palacio de los papas.

d) Las ceremonias y los símbolos.

La vida en la Corte pontificia venía marcada por toda un conjunto de ceremonias y ritos que actuaban como todo un signo de identidad del Pontificado, tanto en su dimensión espiritual como temporal. Y desde el siglo XII se sistematizaría esta actividad ceremonial en una serie de libros conocidos como ordines.

La elección del nuevo pontífice suponía un conjunto de actos rituales totalmente detallado. Así, se daba lugar al cónclave, mediante el que se llevaba a cabo la designación del sucesor en la cátedra de San Pedro. La coronación del pontífice era también un acto particularmente solemne y relevante, siendo precedido hasta tiempos de Gregorio X (1271-1276), del rito de toma de posesión del palacio de Letrán. Durante la coronación se imponía la tiara, como símbolo más característico de la primacía. Otro rito destacado era la visita al Sancta Sanctorum, un oratorio donde el papa permanecía rezando durante un rato. El banquete cerraba la primera fase de celebración de la elección, y resultaba especialmente fastuoso, con la asistencia de todos los cardenales y obispos presentes en Roma, exhibiendo sus respectivas mitras.

Desde tiempos de Gregorio X, el primer domingo tras la elección tenía lugar la cabalgada blanca, en la que el Papa se trasladaba desde San Pedro hasta Letrán sobre un caballo blanco ricamente ornamentado y seguido por los cardenales y el clero vestidos de blanco.

Bajo la denominación de fiestas de la corona se conocía las diversas cabalgatas rituales que, por diversos motivos festivos y con presencia del papa coronado, se producían en la ciudad de Roma. La fiesta de la crona del lunes de Pascua era una de las más importantes, portando los patricios el loros, símbolo de la resurrección de Cristo, dando lugar a una prolongada procesión.

También se producían ritos especialmente grandiosos con motivo de la recepción del emperador o de distintos reyes, teniendo lugar la coronación y consagración de algunos de estos personajes con la intervención directa del pontífice.
Otros muchos ritos litúrgicos o festivos completaban la extensa ritualidad de la Corte Pontificia como las celebraciones propias del calendario litúrgico o los distintos carnavales romanos con asistencia del pontífice.

4. LOS ESTADOS PONTIFICIOS

a) Su concepto y origen.

El origen de los Estados Pontificios se remonta al siglo VIII, gracias a las donaciones de territorios de Pipino el Breve y luego confirmadas y ampliadas por Carlomagno. Estas donaciones incluían un espacio que recorría la costa adriática, desde el sur de Venecia, hasta las inmediaciones de Ancona, adentrándose hacia el centro de la península Italiana, hasta la proximidades de Perusa y Asís.

Una posesión pontificia que destaca sobre las demás era la que se conocía como el Patrimonio de San Pedro y se correspondía con el Ducado de Roma que había creado Bizancio a finales del siglo VI. Y una vez desaparecido el dominio bizantino, los pontífices se convirtieron en señores absolutos, ejerciendo todos los poderes públicos y garantizando su defensa.

A pesar de las donaciones de los carolingios y de las pretensiones pontificias, el poder de los papas sobre la mayor parte de los territorios donados fue muy limitado durante mucho tiempo, centrándose principalmente en el ejercicio de la justicia y en la emisión de la moneda ya que en la práctica, eran las aristocracias romanas las que suplantaban a los pontífices en las funciones gubernativas sobre sus estados.

b) La reivindicación y ampliación de los derechos pontificios (siglos XI al XIII).

Son muchas las dificultades que encontrarían los pontífices para ejercer su autoridad sobre sus territorios, ya que se oponían tanto la aristocracia como el Imperio pero no por ello dejarán de producirse reivindicaciones pontificias sobre nuevos emplazamientos que rodean la ciudad de Roma.

Es a partir de mediados del siglo XII cuando los pontífices (sobre todo Eugenio III y Adriano IV) tratan por todos los medios asegurar su dominio efectivo mediante todo tipo de artimañas administrativas como la expansión de justicia y sus vínculos feudales, convirtiendo en vasallos suyos a algunos señores locales y obteniendo el juramento de fidelidad de comunidades enteras.

Y para consolidar estos importantes avances en el ejercicio del poder por parte de los pontífices sobre sus territorios se vieron obligados a recurrir al nepotismo, colocando al frente de las ciudades a familiares del pontífice reinante.

c) Los limitados avances del control pontificio (siglos XIV al XV).

La marcha del Papado a Aviñón supuso el comienzo de una nueva época para el futuro de los Estados Pontificios. La ausencia del Papa de Roma y su alejamiento de sus dominios despertaron rápidamente las ambiciones de algunos señores italianos, encabezados por la conocida familia de los Visconti, señores de Milán.

De esta manera, Martín V, en 1417, se vería forzado a centrar buena parte de sus esfuerzos en restaurar la autoridad pontificia sobre sus posesiones, ya muy maltrecha debido a los infructuosos intentos de pontífices anteriores, por lo que el intento de convertir los Estados Pontificios en una verdadera Monarquía se convirtió en el único objetivo de los papas.

Sin embargo, todos los esfuerzos dedicados no impedirían que los territorios siguieran gozando de una amplia autonomía.

d) El gobierno de la ciudad de Roma.

A pesar de la asociación entre la Roma medieval y el Pontificado, la posición de éste no siempre fue fácil, estando sometida a frecuentes confrontaciones ante la falta de aceptación popular o aristocrática que en muchos momentos se produjo hacia el papel de los papas como señores de la ciudad.

Por lo general, la historia del dominio papal sobre la ciudad de Roma es clara si bien a lo largo de la historia estuvo sujeta a ciertas especificidades debido a la eterna presencia de la aristocracia local, que llegó a provocar una serie de revueltas urbanas que pretendían una mayor autonomía de la ciudad respecto del Papado.

Sin embargo, las muestras de debilidad del Papado debido a estos hechos terminarían con la definitiva recuperación por el Papa del señorío de la ciudad, quedando todos los asuntos públicos bajo su control y el de la Curia

Luismi

Pentagramas y "Baphomet": su significado

En contra de lo que en un principio pudiera pensarse, el pentagrama (estrella de cinco puntas) no es en sí mismo un símbolo del Mal, sino todo lo contrario. La estrella pentagonal (sin invertir) es empleada en magia blanca; representando la punta superior el espíritu, propio e individual de cada uno (en este caso, el del hechicero), mientras que las otras cuatro puntas equivalen a los elementos naturales: agua, aire, fuego y tierra. El significado de esto es, por tanto, que lo espiritual, lo interior, se sitúa por encima de lo material, lo terrenal, lo tangible o palpable; que el alma inmortal del hombre es muy superior a su cuerpo.

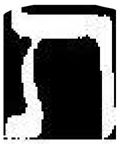
Por otra parte encontramos el pentagrama invertido, es decir, con la "punta espiritual" hacia abajo; empleada, esta vez, en magia negra. Invirtiendo lo dicho anteriormente,

podemos explicar fácilmente el significado de tal representación: la naturaleza está por encima del espíritu, negando así la existencia (o el poder) de Dios. Además, las tres puntas inferiores niegan también la Santa Trinidad (Padre, Hijo y Espíritu Santo), mientras que las superiores (las dos restantes) simbolizan el innegable contraste de paridades existente en el mismo Universo: Bien / Mal, vida / muerte, alma / cuerpo, masculino / femenino, fecundidad / esterilidad, verdad / engaño, fuerza / debilidad, fe / magia... racionalidad / irracionalidad...

Pasemos ahora al símbolo del Mal por excelencia: el baphomet. El signo del baphomet parte de la base de un pentagrama invertido, superponiendo a la propia estrella una figura de cabeza caprina y añadiendo a menudo signos en cada punta. Vayamos por partes:

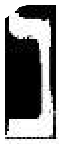
* en el caso de la cabeza de macho cabrío, las puntas superiores (las que representan la "paridad universal") se corresponden con los cuernos del animal, las puntas sigu ientes sus orejas y la inferior es la barba.
* y los signos de las puntas son en realidad letras hebreas: lamed(-mem-dalet), vav, yod, tav, y nun. Si éstas se leen partiendo desde la punta inferior y siguiendo la direc ción contraria a las agujas del reloj, forman una extraña palabra: L-V-I-T-N, es decir, leviatán; la serpiente marina, usada a menudo como representación de las fuerzas ocultas de la propia naturaleza.

lamed



vav

tav



nun

¿Por qué un macho cabrío? Éste y otros animales con cuernos vienen siendo, ya desde la prehistoria, símbolo de vida, sexualidad, fecundidad y potencia. En el caso del macho cabrío, por ejemplo, sus testículos tienen "capacidad" para más de noventa eyaculaciones.

Pero serían, bastante más tarde en el tiempo, los cristianos quienes darían al macho cabrío la representación del Mal, dando a entender su naturaleza carnal, lujuriosa, materialista y pecaminosa, en contra de la vida de fe y humildad que debían seguir los propios cristianos.

*Nota del autor: me fue imposible encontrar la letra hebrea yod; quizá se trate de una errata de la fuente original consultada, una variante de otra letra existente o incluso un error gramatical; pudiendo haberse confundido, por ejemplo, con la palabra tov, cuya primera letra es tet.

K. Lobo Solitario

COMPENDIO DE PLANTAS MEDICINALES EUROPEAS Y SU CORRESPONDIENTES USOS EN AQUELARRE

A continuación os presento una lista de plantas medicinales para ser usadas por médicos y curanderos en Aquelarre. Y exactamente me refiero a médicos y curanderos y a nadie más, puesto que no pretendo dar una lista de hierbas al estilo Rolemaster para que todos puedan hacer uso de ellas en cuanto les venga en gana, sino otorgar de algún realismo adicional a la hora de curar enfermedades y heridas por estos métodos. Aunque al parecer el conocimiento sobre plantas medicinales en la Edad Media quedó algo estancado allá por el siglo XII, ya que todos los tratados estaban en manos de los monjes, se supone que el uso de plantas medicinales requería un minucioso conocimiento sobre las mismas; usar plantas medicinales no era algo que debía tomarse a la ligera, ya que en muchos casos las mismas plantas que se usaban para curar podían resultar venenosas si se administraban en dosis demasiado altas. Así pues, este documento añade algunas posibilidades más a Aquelarre, pudiendo ser impulsor de miniaventuras, por ejemplo, puede que el curandero local necesite de una hierba que crece lejos de allí para curar a un compañero, o puede ser usada como un potente veneno por alguien que tenga los suficientes conocimientos. También intento reflejar una leve aceleración en el proceso de recuperación de enfermedades o heridas, intentando marcar la diferencia entre curarse por medios naturales (dejando que pase el tiempo) o ponerse en manos de un médico o curandero.

Con cada planta doy la siguiente información:

* Nombre: el nombre vulgar por el que se conoce a la planta en cuestión.
* Hábitat: lugares donde suele crecer la planta.
* Recolección: meses durante los que la planta está lista para ser recolectada. Por ejemplo, Junio - Octubre significa que la planta puede ser recolectada desde Junio hasta Octubre.
* Veneno: se especifica si la planta es venenosa. En caso de que lo sea, se indica la tirada de Res que debe pasar el personaje que la consuma para no sufrir los efectos en caso de que el curandero haya tenido una pifia al prepararla o se haya administrado como veneno, indistintamente. También se explican los efectos del veneno.
* Conocimiento de plantas: se refiere a la puntuación mínima que debe tener el curandero para buscar o preparar la planta de forma efectiva. En caso de que no se supere la puntuación especificada, el resultado siempre será un fallo o una pifia, a no ser que obtenga un crítico, que será considerado en este caso como un resultado normal. Para conocer las propiedades de la planta o reconocerla no se usa esta puntuación mínima.
* Preparación: normalmente hay cuatro formas de preparar las plantas para su consumo: mediante infusiones, con lo cual se necesitará una cazuela, agua y algo para calentarla; ungüentos, que requiere el uso de morteros y algún líquido (o simplemente escupitajos); polvos, que normalmente se obtienen machacando el producto; baños, que deberán ser preparados calentando agua y mezclándola con el producto en un barril o bañera.
* Aplicaciones: los diferentes usos que se le puede dar a la planta.
* Efectos: se describen los efectos de la planta teniendo en cuenta las reglas de Aquelarre.

Si un curandero o un médico tienen intención de preparar una planta medicinal para su aplicación, primero debe tener los componentes necesarios para prepararla. Se sugiere un tiempo de preparación de media a una hora para los baños, de 10 a 20 minutos para infusiones y de hasta 10 minutos para polvos y ungüentos. Para prepararla se deberá pasar una tirada de medicina. A partir de aquí hay varias posibilidades:

* Crítico: en caso de enfermedad, el enfermo mejora dos grados de convalecencia o recupera el doble de puntos por día, de los especificados en los efectos de la planta, en las características que bajaron temporalmente debido a la enfermedad. Para enfermedades venéreas, la tirada de dados especificada como efecto se multiplica o se divide por dos, según convenga. Para curación de heridas, los puntos de Res curados serán el doble de los especificados. En caso de los venenos, la duración de los efectos será el doble del resultado en la tirada. En cualquier otro caso, el crítico será tratado como un éxito.
* Éxito: la planta produce el efecto deseado en quien ha sido aplicada.
* Fallo: la planta no ha sido bien preparada y no surte efecto alguno, perdiéndose la dosis. Si además es venenosa, hay una probabilidad de que aquel que haya sido expuesto a sus efectos se haya envenenado. Para comprobarlo, le haremos tirar Res x 5.
* Pifia: la planta puede haber producido efectos adversos no esperados. Si la planta era venenosa, el que haya sido expuesto a sus efectos deberá pasar una tirada de Res tal y como se especifica en la información correspondiente al veneno de la planta. Si se usó para reducir el grado de convalecencia de una enfermedad, éste empeora en un grado. Si se usó para acelerar la recuperación en la puntuación de características que bajaron temporalmente debido a una enfermedad, éstas mejorarán la mitad de rápido según la enfermedad. En lo que se refiere a la curación de heridas, éstas también tardarán el doble en cicatrizar (es decir, se recuperará 1D4 / 2 ó 1D2 puntos de Res a la semana). En cualquier otro caso, la pifia será considerada como un fallo.

NOTA. Cuando se especifica que el consumo de una determinada planta puede reducir el grado de convalecencia de una enfermedad, ésta se deberá consumir durante los días que dure la enfermedad. Si se abandona su consumo de forma prematura, el pj deberá volver a hacer una tirada de Res para determinar si empeora el grado de convalecencia, no pudiendo la tirada arrojar un resultado mejor que el actual. Por ejemplo, si una planta ha hecho que de una convalecencia máxima pasemos a una normal y detenemos el consumo de esa planta antes de tiempo, habrá que hacer otra tirada para determinar el grado de convalecencia, pero este no podrá ser mínimo en este caso, sino normal, máximo o mortal (esto sería lo que llamamos una "recaída"). Asimismo, el pj no debe saber la duración de la enfermedad, sólo deberá interrumpir el consumo de la planta cuando considere oportuno. Una tirada en medicina del pj afectado podría darle una idea más o menos exacta de cuándo están desapareciendo de verdad los síntomas.

NOTA 2. Me he ceñido exclusivamente a las plantas que podrían resultar de utilidad para el juego, centrándome en aquellas que pueden servir para mejorar los síntomas de las enfermedades que se describen en el manual de Aquelarre. También he intentado ceñirme a las plantas cuyo uso se conocía hasta el siglo XV, por lo que faltan algunas plantas conocidas cuyo uso sólo se descubrió en una época posterior a la Edad Media, y además sólo especifico los usos que se hacían de las plantas durante la Edad Media, es decir, me he desentendi-

do de los usos que se le dan hoy en día a las plantas que he incluído.

NOTA 3. Conociendo a los jugadores, tal vez expresen al dj sus deseos de extraer el veneno de las plantas medicinales potencialmente tóxicas. En ese caso, aconsejo que para hacer un preparado tóxico se requiera una tirada de medicina con un malus de -25 como mínimo (tampoco es cosa de convertir estas plantas en un peligroso aliado de los pj contra sus enemigos sin así desearlo el dj, que por supuesto puede anular si quiere esa posibilidad).

Bueno, pues dicho esto, allá vamos con las plantitas de marras:

Nombre	Tármica o Botón de plata
Hábitat	Lugares húmedos: orilla de arroyos, cunetas, praderas mojadas.
Recolección	Septiembre - Octubre
Veneno	No
Con. plantas	60
Preparación	Infusión o masticadas
Aplicaciones	Afecciones urinarias, extreñimiento, dolores de muelas y reumáticos.
Efectos	Calma las afecciones urinarias y el extreñimiento durante un día. El dolor se reducirá hasta hacerlo al menos soportable durante unas 6 h.

Nombre	Adonis vernal
Hábitat	Laderas soleadas (de subsuelo calcáreo)
Recolección	Abril - Mayo
Veneno	Res x 3. Malestar general durante 1D4 días. -20 a todas las competencias.
Con. plantas	80
Preparación	Infusión
Aplicaciones	Afecciones sexuales, efecto sedante.
Efectos	Mejora los síntomas causados por el herpes genital y la gonorrea durante 12 horas. Con cada dosis tomada cada día, hay un 5% de probabilidades de que estas afecciones desaparezcan, al menos temporalmente, durante 1D6 días.

Nombre	Castaño de indias (semillas)
Hábitat	Plantaciones privadas. Es raro verlo, ya que crece al este de la cuenca mediterránea.
Recolección	Septiembre - Octubre
Veneno	No
Con. plantas	70
Preparación	Se machacan las semillas y se toman con la ayuda de líquido.
Aplicaciones	Alivio de la diarrea.
Efectos	En cualquier enfermedad en la que se sufran diarreas graves, estas pasarán a ser leves, y las leves desaparecerán durante 6 h. Mejora el grado de convalecencia del cólera. Lo mismo ocurre con el tifus, pero con un malus de -10 a la tirada de medicina.

Nombre	Malva real
Hábitat	Plantaciones privadas, ya que crecen en las regiones balcánicas.
Recolección	Julio - Agosto
Veneno	No
Con. plantas	60
Preparación	Baños
Aplicaciones	Afecciones cutáneas.
Efectos	Por cada 3 horas en una bañera (o barril) con la parte afectada en contac to con el producto, hay un 20% de probabilidad de mejora en las afec ciones cutáneas. Esto hará que el pj se cure del tifus si su convalecencia es mínima, pero no mejora la convalecencia normal, grave ni mortal. La planta pierde sus propiedades a las 6 horas, debiendo preparar otra dosis si se quiere continuar con los baños. Por otra parte, no es bueno que el pj se exponga al baño más de 12 horas al día, y tampoco es bueno que lo haga durante las horas de sueño (por la noche).

Nombre	Malvavisco
Hábitat	Regiones mediterráneas.
Recolección	Marzo - Abril; Octubre - Noviembre
Veneno	No
Con. plantas	75
Preparación I	nfusión
Aplicaciones	Trastornos gastrointestinales.
Efectos	Mejora de los trastornos gastrointestinales durante 6 horas. Mejora el grado de convalecencia del cólera. Lo mismo ocurre con el tifus, pero con un malus de -5. Con respecto a la peste, puede mejorar sólo si la convalecencia es mínima, con un malus de -10.

Nombre	Eneldo
Hábitat	Plantaciones privadas (sobre todo de los moros), ya que crece en las regiones orientales de la cuenca mediterránea y en Asia menor.
Recolección	Junio - Julio; Agosto - Septiembre
Veneno	No
Con. plantas	65
Preparación	Ungüentos y preparados.
Aplicaciones	Tos, dolores de cabeza.
Efectos	Calma totalmente la tos y los dolores de cabeza durante 6 h. Mejora el grado de convalecencia de la pulmonía, si el grado de convalecencia es mínimo o normal.

Nombre	Vulneraría
Hábitat	Collados secos, praderas y pastos con subsuelo calcáreo.
Recolección	Mayo - Junio
Veneno	No
Con. plantas	50
Preparación	Infusión, junto a otros componentes.
Aplicaciones	Estimulante (sucedáneo del café)
Efectos	Permite aguantar el sueño durante unas dos horas sin necesidad de hacer tiradas de Res. Además, un pj bajo los efectos de esta infusión recibe un bonus de +10 a las tiradas de RR contra hechizos que provoquen sueño o +10 a la tirada de Res para resistir el efecto de somníferos.

Nombre	Bardana tomentosa
Hábitat	Zonas templadas, lugares abandonados, vertederos, escombros.
Recolección	Marzo - Abril
Veneno	No
Con. plantas	60
Preparación	Baños
Aplicaciones	Furúnculos y erupciones cutáneas.
Efectos	Por cada 5 horas en una bañera (o barril) con la parte afectada en contac to con el producto, hay un 50% de probabilidad de mejora en las afec ciones cutáneas. Esto hará que el pj se cure del tifus si su convalecencia es mínima.

Nombre	Gayuba o Uva de oso
Hábitat	Bosques montañosos claros, calveros y echadizos ricos en humedad.
Recolección	Abril - Junio
Veneno	No
Con. plantas	75
Preparación	Ungüento
Aplicaciones	Desinfectante de las vías urinarias
Efectos	Puede calmar las dolencias de la gonorrea durante 1D3 días haciendo desaparecer la secreción amarilla típica de esta enfermedad, pero no la curará.

Nombre	Aro
Hábitat	Bosques húmedos del fondo de los valles, matorrales de llanuras y mon tañas.
Recolección	Marzo
Veneno	Res x 2. Puede empeorar los trastornos gástricos, causando náuseas, vómitos y fuertes dolores abdominales. Existe un 50% - Res del afectado de empeorar en un grado de convalecencia si se sufre de cólera. Caso de ser usado como veneno, el afectado verá reducidas todas sus competen cias a la mitad durante 1D3 días.
Con. plantas	80
Preparación	Polvos. Se ha de tomar una cantidad igual a una punta de cuchillo antes de las comidas.
Aplicaciones	Trastornos gástricos
Efectos	Reduce o elimina (con un crítico) los trastornos gástricos, también los debidos al cólera, la peste y el tifus, aunque no cura estas enfermedades. En el caso del cólera, la duración de la enfermedad se reduce en 1D3 días, mientras que para el tifus y la peste la reducción es de 1 día (si el resultado es una pifia, la duración de la enfermedad aumenta 1D3 o 1 días, respectivamente).

Nombre	Avena
Hábitat	Lugares de gran altitud, como las montañas.
Recolección	Agosto - Septiembre
Veneno	No
Con. plantas	70
Preparación	Infusión
Aplicaciones	Complejo vitamínico
Efectos	Se puede usar en los periodos de recuperación de las enfermedades, restableciendo un punto extra de las características que quedaron tempo ralmente reducidas cada día que se tome la infusión.

Nombre	Margarita
Hábitat	Suele crecer en la mayoría de las superficies con hierba.
Recolección	Abril - Septiembre
Veneno	No
Con. plantas	55
Preparación	Ungüento
Aplicaciones	Curación de heridas.
Efectos	Cicatriza las heridas, sumando 1 punto de Res por herida cicatrizada con el ungüento. Aconsejo considerar cada localización afectada como una herida independiente, de modo que no se puedan recuperar más de 7 puntos de Res por este método (para diferenciar esta planta de otras más potentes). Si no se está en reposo durante 3 días, la herida se volverá a abrir, volviendo a perder los puntos de Res.

Nombre	Agracejo
Hábitat	Bosques y collados soleados, lindes de los campos.
Recolección	Octubre
Veneno	Res x 2. Vómitos y diarreas (tratar como una convalecencia mínima de cólera). Si se saca una pifia, además hay un 55% de probabilidad de morir debido a una parada respiratoria.
Con. plantas	75
Preparación	Infusión
Aplicaciones	Antipirético.
Efectos	Reduce la fiebre, pudiendo reducir la convalecencia de la pulmonía y el tétanos hasta el grado mínimo.

Nombre	Manzanilla
Hábitat	Cultivos privados.
Recolección	Mayo - Junio
Veneno	No
Con. plantas	65
Preparación	Baños e infusiones
Aplicaciones	Heridas, gripes y diarreas.
Efectos	En lo que se refiere a las heridas, se plica mediante baños. Con cada cuatro horas de estos baños se recupera 1 punto de Res, haciendo que las heridas cicatricen, pero como máximo se podrán prolongar los baños hasta 12 horas, o los efectos podrían comenzar a ser perjudiciales, y es mejor estar despierto (es decir, que no vale pasar la noche en la bañera). Tomada en infusiones puede reducir en un grado como máximo la con valecencia del cólera y la pulmonía (a pesar de que saquemos un crítico).

Nombre	Fresa de los bosques
Hábitat	Espesura, matorrales, calveros y lindes de los bosques.
Recolección	Mayo - Agosto
Veneno	No
Con. plantas	65
Preparación	Ungüentos aplicados con compresas
Aplicaciones	Heridas.
Efectos	Si se aplica en las heridas previene el tétanos en un 40%. Asimismo, se recupera 1 punto de Res por herida tratada, debiéndose sustituir la com presa por otra nueva cada día hasta que se cure la herida, es decir, hasta que se recuperen todos los puntos de Res debidos a esa herida, que equivale a que ésta cicatrice.

Nombre	Frambueso
Hábitat	Calveros.
Recolección	Junio - Agosto
Veneno	No
Con. plantas	70
Preparación	Infusión
Aplicaciones	Trastornos gastricos.
Efectos	Reduce o elimina (con un crítico) los trastornos gástricos, también los debidos al cólera, aunque no cura esta enfermedad. En el caso del cólera, la duración de la enfermedad se reduce en 1 día (aumenta 1 día si el resultado es una pifia).

Nombre	Hierba de San Benito
Hábitat	Matorrales, muros y cercas.
Recolección	Marzo; Octubre - Noviembre
Veneno	No
Con. plantas	75
Preparación	Ungüento
Aplicaciones	Dificultades respiratorias.
Efectos	En la convalecencia máxima de la pulmonía, reduce la probabilidad de morir al 25%, mientras que en la convalecencia máxima del tétanos, las posibilidades de morir son reducidas hasta el 30%. Sin embargo, no permite mejorar el grado de convalecencia de estas enfermedades.

Nombre	Hepática
Hábitat	Espesuras forestales, bosques y matorrales sitos en zonas templadas y lugares húmedos, desde el llano hasta la montaña.
Recolección	Abril - Junio
Veneno	No
Con. plantas	65
Preparación	Infusión
Aplicaciones	Cólicos y trastornos gastrointestinales.
Efectos	Puede mejorar el grado de convalecencia medio y mínimo del cólera, con un malus de -10 a la tirada de medicina.

Nombre	Lirio
Hábitat	Bosques templados.
Recolección	Marzo; Octubre
Veneno	No
Con. plantas	65
Preparación	Infusión
Aplicaciones	Inlamación de las vías respiratorias.

Efectos	Puede mejorar el grado de convalecencia medio y mínimo de la pul monía con un malus de -10 a la tirada de medicina.

Nombre	Escaramujo o Rosa silvestre
Hábitat	Laderas secas y lindes de los bosques y los montes.
Recolección	Septiembre - Octubre
Veneno	No
Con. plantas	75
Preparación	Infusión
Aplicaciones	Reconstituyente, resfriados.
Efectos	Previene de contraer una enfermedad en lugares azotados por epidemias. En este caso el contagio se reduce en un 15%. También acelera el proceso de recuperación tras el periodo de convalecencia de cualquier enfermedad, aumentando en 0,5 puntos la recuperación de características por día. También sirve para mejorar la convalecencia mínima de la pul-monía, mientras que la convalecencia normal puede reducirse a mínima con un malus de -15 a la tirada de medicina.

Nombre	Dulcamara
Hábitat	Maleza, muros y cañadas.
Recolección	Marzo - Abril; Octubre
Veneno	Res x 2. Debilidad general. -20 a todas las competencias durante 1D4 días. La probabilidad de contagio aumenta un 10% y el grado de conva-lecencia al contraer una enfermedad será automáticamente el normal, si no se obtiene un resultado peor.
Con. plantas	85
Preparación	Infusión y baños.
Aplicaciones	Antipirético, pulmonías y enfermedades venéreas.
Efectos	Se usa tomada en infusión para reducir el grado de convalecencia de la pulmonía. Se usa en baños para el tratamiento del herpes genital y la gonorrea, pudiendo calmar los síntomas durante 1D3 días por cada 4 horas en contacto con el producto, siendo éste efectivo como máximo durante 12 horas al día.

Nombre	Serbal
Hábitat	Bosques claros, bosquecillos, escombreras, montañas.
Recolección	Octubre - Noviembre
Veneno	No
Con. plantas	65
Preparación	Infusión o en líquidos calientes
Aplicaciones	Laxante.
Efectos	El efecto ocurre en el transcurso de 5 a 15 minutos (1D12 + 4 minutos).

Pues esto es todo. Si una planta no surte efecto, puede volver a administrarse otra dosis a cada 12 horas (dos intentos aldía). La mayoría requieren del consumo continuado para que hagan efecto, y si se dejan de consumir pueden provocar recaídas e incluso empeorar las enfermedades, como dije más arriba.

A continuación ofrezco una tabla donde ordeno las 22 plantas según su aplicación, con vistas al carácter práctico de estas tablas.

Heridas	Margarita, Manzanilla, Fresa de los bosques
Enf. venéreas	Adonis vernal, Gayuba, Dulcamara
Cólera	Castaño de indias, Malvavisco, Aro, Manzanilla, Frambueso, Hepática
Peste	Malvavisco, Aro
Pulmonía	Eneldo, Agracejo, Manzanilla, Hierba de San Benito, Escaramujo, Dulcamara
Tétanos	Agracejo, Fresa de los bosques, Hierba de San Benito
Tifus	Castaño de indias, Malva real, Malvavisco, Bardana tomentosa, Aro
Reconstituyente	Avena, Escaramujo
Otras aplicac.	Tármica (extreñimiento y dolores), Vulneraría (estimulante), Escaramujo (prevención de contagios), Serbal (laxante)
Venenosas	Adonis vernal, Aro, Agracejo, Dulcamara

Como nota excepcional, os comento que el Aro era considerada una planta con propiedades mágicas. Aquí la he incluído en el tratamiento del cólera, la peste y el tifus, y además es una planta venenosa. Lo de las propiedades mágicas se lo dejo a los expertos en hechizos...

Juan Pablo Fernández del Río

Fundamentos de la Cábala

De los aspectos prácticos de la Cábala ya se hablo en su momento en el Sefarad. Pero de lo que no se hablo tanto es de los fundamentos de la propia Cábala, de donde habían surgido los conocimientos que habían hecho posible el averiguar los nombres de Dios, así como otros nombres relativos al Árbol de la Vida. Según los cabalistas, la Torah contiene un mensaje secreto, escrito por el Creador, así que a la hora de leerla no debe ser interpretada de forma literal, tal y como lo haría cualquier lector ordinario. Los cabalistas saben que se debe interpretar de otra forma, usando la Cábala. El alfabeto hebreo esta formado por 22 letras y a cada una se le asigna un valor numérico, la primera, aleph 1, la segunda, beit 2 ..., tet 9, yud 10, kaf 20, lamed 30, ..., kuf 100, reish 200, shin 300 y tav 400. Además se dan algunos casos especiales, los valores de ciertas letras se modifican si finalizan la palabra, como es el caso de kaf 500, mem 600, nun 700, pei 800 , tzadik 900. Otro caso especial es aleph que puede valer 1 o 1000. Partiendo de este principio, los cabalistas usan varios métodos para estudiar la Torah. El primero es la Gmatria, que consiste en la suma del valor de las letras de la palabra. Esta suma da como resultado un numero. Aparte de la suma se le pueden hacer otras operaciones, como pueden ser suma de letras asignando otro numero a la letra, sumar los valores de forma que al final solo nos quede una unidad (si resultasen decenas o centenas, se irían sumando las cifras), sumar los cuadrados de los valores de las letras, etc. Todos estos números, luego se irían interpretando, pues palabras con igual valor gematrico tienen idéntico significado, refinando conclusiones comparando los diferentes resultados obtenidos con el resto de operaciones gematricas (y llegados a este punto uno se puede preguntar si es casualidad, pero al fin de al cabo el hebreo es el idioma del Pueblo Elegido de Dios y la cábala su Tradición). El segundo método consistiría en el Notaricon: la formación de una palabra con las letras iniciales y finales de una o más palabras o toman las letras de un nombre como iniciales o finales de las palabras de una frase o de un texto. Un celebre acróstico es AGLA, que se puede encontrar escrito en numerosos talismanes, proviene de Ateh Gibur Leolam Adonai (El Señor siempre Poderoso) . El tercer método es la Temurah, la meditación de diferentes palabras con el mismo valor Gemátrico y consiste en la sustitución de las letras de una palabra por otras según ciertas reglas. Estas combinaciones se llaman Tziruph, habiendo hasta veintiuna formas de ordenación y sustitución (aunque sospecho existiesen mas). Estas Tziruph se asemejan a sistemas de matrices. Por ejemplo el sistema ATBSh sustituía la letra A con la T, la B con la Sh y así consecutivamente. La Temurah también consiste en el cambio de orden de las letras de una palabra o en la formación de varias nuevas a partir de una dada. El ultimo método consiste en el Aiq Becar, la permutación criptográfica del alefato.

Gematria Hebrew Letter Table				
Hebrew Letter	Letter Name	Absolute Value	Ordinal Value	Reduced Value
א	alef	1 or 1000	1	1
ב	bet	2	2	2
ג	gimmel	3	3	3
ד	dalet	4	4	4
ה	hei	5	5	5
ו	vav	6	6	6
ז	zayin	7	7	7
ח	chet	8	8	8
ט	tet	9	9	9
י	yud	10	10	1
כ ך	kaf or final kaf	20	11	2
ל	lamed	30	12	3
מ ם	mem or final mem	40	13	4
נ ן	nun or final nun	50	14	5
ס	samech	60	15	6
ע	ayin	70	16	7
פ ף	pei or final pei	80	17	8
צ ץ	tzadik or final tzadik	90	18	9
ק	kuf	100	19	1
ר	reish	200	20	2
ש	shin	300	21	3
ת	tav	400	22	4

Nuevos usos para la competencia de Cábala

Tanto para cabalistas ortodoxos como prácticos. Los dos últimos pueden ser fruto de abuso por cabalistas desalmados, así que el Dj se cuidará muy mucho de asignar sendos malus o simplemente no permitir su uso..

* Apoyo criptográfico: La utilidad de la cábala en el campo de la criptografía esta clara. ¿Por qué usar un código de cifrado cualquiera con un texto, cuando se puede usar uno combinado con todo el potencial de la Gematria?. Usando la Gematria, se conseguiría dar mayor robustez al cifrado, protegiéndolo contra aquellos que no conozcan la cábala, la gematria y sus principios y a la vez haciéndolo mas accesible para aquellos que si tengan esos conocimientos. En términos de juego, se gana un bonus igual a la mitad del valor de Cábala, cuando se use la competencia de Criptografía a la hora de cifrar o descifrar textos usando variantes gematricas.
* Comprensión de los Textos Sagrados: Un cabalista ha leído los textos sagrados desde otra perspectiva, acercándose mas a su verdadero significado y al verdadero mensaje que este oculta. De alguna forma, esto le ha comunicado en mayor medida con el Creador y su obra. Este conocimiento le otorga al cabalista una reserva de puntos de fe igual al 20% de su competencia de Cábala, siempre que el cabalista pueda usar los rituales de Fe por si mismo, de forma ordinaria. Estos puntos solo se pueden invertir en realizar los rituales que normalmente se podrían realizar con el valor normal de puntos de Fe (por ejemplo si se dispone de 14 puntos de Fe, aunque se dispusiese de 12 puntos extra por Cábala, no se podrían combinar ambos para realizar un ritual que costase un total de 16 puntos de Fe, siempre se tendría como tope los 14 puntos originales).

* Profecía: Se dice que oculto en la Torah, se encuentran multitud de profecías, referentes al destino del pueblo de Israel. Usando la Cábala y su herramientas (Gematria, etc.), es posible desentrañar alguna de estas profecías. Mas aun, usando variantes de Tziruph, con referencias al calendario hebreo, fechas de nacimiento, nombres verdaderos,

etc., sería posible realizar augurios y adivinaciones para individuos concretos, aunque en la practica acarree muchos problemas: los cálculos a realizar son tremendamente complicados. Además, la profecía obtenida es tremendamente general, pues se referirá a los hechos mas relevantes que le acontecerá durante toda una vida. Se podría afinar un poco mas, usando como referencia edades de los profetas, para saber que pasará en un año en concreto de la vida del consultado, pero aumenta todavía mas la complejidad de los cálculos. Una vez obtenida la profecía, se suele dar en forma de acertijos "cabalísticos": al cabalista le podría salir que va a tener problemas en el futuro con los osos, cuando en realidad esta haciendo referencia a un eclesiástico de nombre Martín, cuyo nombre pasado al hebreo tiene el mismo valor Gemátrico que la de la palabra oso. A efectos prácticos, realizar una de estas profecías necesitaría enormes conocimientos de la competencia Cábala, acceso a la Torah y resto de escrituras sagradas y perder trabajando en ello de forma intensiva unos 3D6 días. El Dj puede determinar que es necesario acertar varias tiradas de Cábala para discernir la profecía, usando los malus convenientes debidos al destino de un individuo en concreto, que serán aun mayores si se ciñen a los sucesos de un año en concreto, y aumentando, mas si cabe, si el consultado es un gentil. Una vez conseguida la profecía puede ser o no de utilidad, debido a que deberá ser todavía interpretada, mediante sus respectivas tiradas de Cabala (Gematria), que el Dj puede decidir realizar cuando sea conveniente (si el cabalista anterior se encuentra con el clérigo Martín, podría hacer una tirada de Memoria y otra de Cábala, a ver si ata cabos ...). Decir que este uso de la cábala no es ni mucho menos practicado en demasía por los cabalistas ortodoxos, que lo ven un poco como el querer inmiscuirse en el plan divino. Los cabalistas prácticos lo pueden ver de otra forma... (Aunque el Dj siempre tiene la ultima palabra, para permitir o no este uso de la Cábala)

* Análisis Gemátrico del Nombre: Uso similar al anterior. Se intenta hallar el valor Gemátrico del verdadero nombre de un sujeto, y se le somete a diversas operaciones, para intentar averiguar algo sobre él. Para ello, se necesitaría conocimientos de la competencia Cábala, acceso a la Torah y resto de escrituras sagradas, el verdadero nombre (importante) y perder trabajando en ello de forma intensiva unos 1D8+2 días. Los resultados obtenidos serían muy generales, pues al igual que en el caso de profecía, hace referencia a los rasgos mas importantes del consultado: un cabalista hace un análisis Gemátrico al nombre de un gentil que acaba de llegar hace poco a la ciudad, que se ha ofrecido a ayudar desinteresadamente a la comunidad judía. Tras los cálculos, el cabalista descubre horrorizado que los valores corresponde a los versículos de la Torah que narra las atrocidades cometidas por los egipcios durante la esclavitud judía. Al día siguiente, se apresura y se niega a aceptar la ayuda del gentil. Bien, pues lo que no sabe nuestro amigo el cabalista es que, el gentil había sido un antisemita acérrimo en el pasado, pero por causa de recientes sucesos, ha visto todo el mal que ha cometido y ha hecho propósito de enmienda, desde hoy hasta el final de sus días... claro que el resultado Gemátrico se ha fijado en lo mas relevante... (Al igual que antes, el Dj tiene la ultima palabra para permitir o no este uso de la Cábala)

Miguel Ángel Ruiz Díaz

Entrevista a Raulo

1. Preséntate a los aficionados.

Hola, me llamo Raúlo. Soy ilustrador y dibujante de comics.

2. ¿Cómo ha sido tu experiencia en la ilustración de los suplementos de Aquelarre?

Muy gratificante. Desde que era muy joven jugaba al rol como DJ y siempre escribía e ilustraba los bichos y los mapas de mis aventuras, así que cuando se me brindó la oportunidad de colaborar profesionalmente con un juego de rol fue como tener una regresión friki. Hace años mi DJ de Aquelarre (Jack Morris) me pidió que le dibujara un portafolios con todos los demonios del juego (ahora me da vergüenza enseñar esos dibujos) y después de tantos años, curiosamente me veo currando para el juego. Así que me lo he pasado en grande.

3. **¿Cuales son tus fuentes de inspiración para realizar tus dibujos? ¿Investigas mucho al realizarlas?**

Normalmente no es difícil inspirarse con unos textos tan cojonudos. Los autores de todo el material Aquelarrense, empezando por Ricard, escriben divinamente, así que simplemente me leo el capítulo a ilustrar y todo fluye…
Yo soy de los que dicen que hay que escribir (o dibujar) de lo que uno conoce, así que como yo conozco bien poco, me paso el día documentándome sobre lo que toca ilustrar. Tratándose de un juego de ambientación histórica es importante representar con cierta fidelidad el vestuario de la época, las armas y los detalles, pero sobre todo me da pánico la idea de meter la pata con tanto licenciado en historia entre los jugadores de Aquelarre. La verdad es que a veces pierdo mucho tiempo en chorradas que seguro que nadie se fija…

4. ¿Tratas de comentar o hablar con los autores de los suplementos que ilustras en relación con tus dibujos?

Mi contacto con la editorial siempre ha sido Sergi, el cual, normalmente me pedía dibujos más o menos detallados y supongo que sus indicaciones se ceñían al criterio del autor. Otras veces me ponían en contacto con los autores, sobre todo cuando se trataba de

mapas y de detalles estrictamente históricos.

5. ¿Sabes cual ha sido la acogida de tus ilustraciones para Aquelarre?

Ni idea, aunque entre los aficionados cordobeses me han llegado algunas críticas positivas.

6. En muchas de tus ilustraciones, la anatomía femenina "resalta" demasiado, ¿te han dicho los aficionados algo sobre esto?

Sí, debe ser deformación profesional. Me explico: antes de trabajar para Crom estuve unos tres años dibujando cómic porno para la revista mensual Wetcomix, así que de vez en cuando se me escapaba algún pezoncillo. De toda formas no creo que ningún friki vaya a escandalizarse por ver más carne de la habitual en los nuevos suplementos, sino que más de uno lo agradecerá…

7. ¿Cómo es tu relación con la Editorial?

Fue buena… hasta hace poco. Verás, normalmente las editoriales pagan a sus autores, así que no creo que últimamente Crom disfrute del estatus de editorial. Ya no trabajo para Crom y es una pena, pues sus proyectos me parecían muy interesantes, pero yo vivo del dibujo…

Por otro lado, y centrándome en la parte gráfica de "Aqualerre la tentación", nunca he estado de acuerdo con el reciclaje incesante que se hace de las ilustraciones, ni con la mezcla de estilos, fotos de internet (pixeladas, por cierto), grabados de Doré (que debe de estar revolviéndose en su tumba) y dibujos de diversa procedencia. Todo esto sólo consigue transmitir una sensación de incoherencia total y de falta de profesionalidad (por no decir chapuza). Supongo que más de un aficionado habrá pensado que le toman el pelo cada vez que compra un suplemento nuevo y se encuentra no solo las mismas ilustraciones de libros anteriores, sino dibujos de los libros de la Caja de Pandora…

8. ¿Conoces las anteriores ilustraciones, las de las ediciones de Joc Internacional? ¿Qué piensas de ellas y de la polémica que hubo cuando se cambió la línea en cuanto a los dibujos?

Uno de los ingredientes que me enganchó de Aquelarre en sus comienzos fueron las ilustraciones, ya que evocaban perfectamente la Edad Media, así que la elección de esa estética fue todo un acierto. En esos primeros manuales no había artificio, maquetaciones complejas, ni infografía. Eran libros simples, casi minimalistas, pero a la vez originales, ya que tenían ése algo misterioso y ciertamente, sabías que estabas leyendo un juego de rol demoníaco-medieval…

Sobre la etapa de "Ediciones la Caja de Pandora" y teniendo en cuenta únicamente la cuestión visual, no tengo una buena opinión, pero no por el estilo de dibujo empleado, sino por la calidad: los suplementos parecían fanzines. Por suerte y gracias al Demonio, Man, dibujante al que admiro desde hace años, aportaba la profesionalidad y la seriedad que todo producto editorial debe tener. Yo pienso que cualquier estilo es válido mientras se ejecute correctamente y complemente los textos a los que acompaña. Y respecto de la polémica, decir que me parece absurda. La etapa de Joc fue genial, pero el juego se va renovando y sería patético que los nuevos ilustradores imitaran el estilo de los comienzos y no aportaran nuevas ideas.

9. ¿Cuánto tiempo tardas en hacer una portada? ¿En que te fijas para hacerlas?

Varios días, dependiendo de la portada. El proceso se compone de una documentación previa, los bocetos, los lápices, la aplicación del color (en este caso acuarelas), el escaneado y los retoques infográficos finales. ¿En qué me fijo? Pues en el contenido. La portada debe resumir las ideas principales del suplemento ya que es la cara externa del libro. Con un golpe de vista, el lector debe captar de qué va.

10. ¿Juegas a rol? Si es así, contesta si quieres a estas preguntas tipo:

- ¿Cúal es el mejor juego de rol?

Dragones y Mazmorras. Mis primeras partidas fueron con D&D y todavía no he podido desengancharme. Luego estaría La Llamada de Cthulu (nunca sé como se escribe) y Aquelarre.

- **¿Qué argumento tenía el mejor módulo que hayas jugado?**

Buff… me lo he pasado en grande con muchos módulos, pero se me han quedado grabadas las campañas de Ravenloft y en concreto "Fiesta de Goblins". De Aquelarre me impactó "Dracs", cuyo argumento conocerán de sobra los aficionados.

- **¿Qué personaje has jugado que más te haya gustado?**

Agostiño fue uno de los Pjs de Aquelarre al que le tengo un cariño especial. Era un pastor gallego que se inició en magia blanca y que finalmente terminó su vida como un hombre santo injugable.

- **¿Y que PNJ?**

Mi DJ suele tener la fea costumbre de interpretar a los PNJs como petardos insoportables, supongo que para que no nos encariñemos con ellos, ni ellos con el grupo…

11. ¿Algún proyecto futuro?

Hace poco terminé de escribir un suplemento sobre vampiros para Aquelarre que me encargó Crom y que me estaba autoilustrando, pero en vista de la situación actual no creo que salga, al menos con esta editorial…
Por otro lado, he de decir que también estoy colaborando con el Juego de rol del Capitán Alatriste, aportando el material gráfico adicional: tablas de armas y equipo, gráficos y mapas. Así que veréis algunas cosillas en los próximos productos (y en los que ya han salido).

Gracias de parte de Dramatis Personae por respondernos a estas preguntas.

Tabla de eventos

1d100	Resultado
01%	El Pj es asesinado a manos de la Fraternitas Vera Lucis
02-10%	La embarcación donde faena el pj sufre graves desperfectos y debe quedarse atracada en un puerto extranjero donde aprende el idioma local. +20% a un idioma. Este idioma debe de ser de algún lugar costero, por ejemplo, Barcelona, Londres, Marsella… Este resultado es acumulable.
11-20%	El Pj llega a puerto y en una de sus salidas entabla relación con miembro del sexo opuesto (nunca mejor dicho). Tirar 1d6. 1-2 El pj se casa. 3-6 El pj tiene un hijo.
21-25%	El pj tiene un encuentro con una criatura mágica en el mar (sirena, ondina, etc) ganancia +1d10 IRR.
26-29%	Ataque de Piratas. El pj debe superar una tirada de FUEx3 o RES x3. Si falla la tirada el pj perderá el 50% del capital y recibirá una herida seria. Determinar la localización con 1d10 y consultar la tabla de secuelas de la Pág. 50 del manual.
30%	El pj se convierte tras mucho tiempo de dedicación, en un experto entre los cabos y los trinquetes. +25% a trepar. Esta tirada no es acumulable.
31-41%	El pj enferma. Lanzar 1d6 1-2 Cólera 3 Pulmonía 4 Tifis 5-6 Enfermedades venéreas
42-48%	El pj decide aprovechar los viajes y se dedica por su cuenta al contrabando. Ganancia de 1d6x100 monedas.
49-51%	El Pj se convierte en la mano derecha del capitán, hasta que este un día fallece (quizá el pj tuvo algo que ver) y hereda la nave. Deberá determinar en que puerto se encuentra atracada. Tirar 1d6. 1-2 Coca 3-4 Carraca 5 Galeota 6 Saeta
52%	El pj se convierte tras mucho tiempo de dedicación, en un experto nadador. +25% a nadar. Esta tirada no es acumulable.
53-58%	El pj decide aprovechar los viajes y se dedica al contrabando por su cuenta. No obstante es descubierto y ajusticiado por este delito.
59-65%	Buena racha económica, grandes bancos de pesca, botines, etc. Ganancia de 500 monedas.
66-68%	Muerte de un familiar (a determinar)
69%	Demasiado tiempo entre rudos marineros. El pj descubre su lado más cariñoso. +50 a seducción con pjs o pnjs que compartan su tendencia, y -50 con el resto.
70-80%	El pj participa en un motín. La mitad de la tripulación contra la otra mitad. Si saca una tirada de FUE x3 o RES x3 sobrevive con el bando victorioso. En caso contrario, es abandonado en un islote, donde permanecerá 1d6 semanas hasta que otra nave lo rescate. Perdida de todas las posesiones que tuviera a bordo.
81-85%	Accidente. Determinar localización y tirar 1d6 en la tabla de secuelas de la Pág. 30 del manual.
86-89%	Ataque de piratas turcos. Si saca una tirada de FUE x3 o RES x3 sobrevive al ataque. En caso contrario, deberá hacer una tirada de suerte. En caso de sacarla, es abandonado en un islote, donde permanecerá 1d6 semanas hasta que otra nave lo rescate. Perdida de todas las posesiones que tuviera a bordo. Si fallara la tirada de suerte, tirará 1d6. 1-2 Al pj le cortan una oreja y lo abandonan en un islote. 3-4 Al pj le sacan un ojo y lo abandonan en un islote. 5-6 Al pj le rebanan el pescuezo y le abandonan en un islote.
90-92%	Rescate de un superviviente en un islote o flotando sobre un madero. Quizá le falte un ojo o una oreja o tenga el pescuezo rebanado.
93-96%	El Pj entra al servicio de un tal Pere Ginesta en el puerto de Ibiza, a bordo de una coca llamada "Mar blava" que se dedica al comercio siguiendo la ruta Mediterránea. Así el pj mejora sus conocimientos de comercio por cada año que desee permanecer con el. Es decir, si sacrifica dos tiradas de eventos restantes, podrá marcarse y subir esta habilidad como si fuese secundaria. Si sacrifica tres tiradas restantes, podrá hacerlo como si fuese primaria.
97-99%	El pj en una de sus guardias atisba una gran criatura mágica del mar, quizá un Kraken, o a Leviathan.

Desde hace ya unos años, creo que fue en el suplemento de Rincón, apareció una nueva tabla que permitía el envejecimiento y la experiencia que se acumulaba con el pasar de los años. Cuanto más pasaban los años, más experiencias ganaba el pj (en términos de juego 10 puntos más por año para la creación del pj), y además se ganaba trasfondo, lo que le volvía al pj mucho más interesante.

No obstante, esa tabla me pareció tan interesante como genérica… Ahora, años después, han aparecido unos suplementos para Aquelarre en los que encontramos tablas de eventos mas concretas. Son las tablas de eventos para unas profesiones específicas. Hasta ahora, y que un servidor sepa, han salido la de los juglares/trovadores y la de los alquimistas/espagiristas. Bueno, pues mientras esperamos algún nuevo Ars dedicado a otras profesiones en concreto y que traiga su propia tabla de eventos, prepararé una tablita de eventos de alguna profesión al azar. Esta tabla podremos usarla como alternativa a la del manual.

En estas tablas, respetaré los resultados que tengan que ver con la profesión que toque y que aparezca en la tabla de eventos original. Por ejemplo, si alguna vez hago la tabla de soldados/mercenarios, es decir, Pjs militares usaré, por ejemplo, el resultado de 76 - 80% El Pj va a la guerra. Tirada de suerte y tal y tal… ¿entendido?

Espero que os guste.

Pedro García

MIRADA ATRAS

Rerum Demoni

Hace unos días, intercambiando e-mails con uno de los colaboradores de Dramatis Personae, me contaba la emoción que tuvo al recibir el suplemento, que ahora comento, hace poco. Y le dije que le tenía envidia ya que aún recuerdo esa emoción al comprármelo hace 11 años. Incluso recuerdo su precio: 2.850 ptas.
La portada es de tapa dura y el dibujo uno muy representativo de Arnal Ballester. En la contraportada se comentaba el contenido, explicando que el Demonio era el protagonista principal.
En el interior, después de un pequeño comentario de Ricard, lo primero que se desarrolla son los Demonios Superiores con una información muy interesante. Se sigue con un Bestiario Infernal. Estas criaturas potenciaban sobremanera el juego. La emoción continuaba. Y sin olvidar los nuevos hechizos. Muchos de ellos imprescindibles y que hoy en día se consideran normales de tener. En esos momentos fue una gran novedad.
Continúa con Personajes Históricos, divididos por reinos. También un pequeño artículo sobre la imagen del Diablo en la Baja Edad Media. Unas leyendas con ideas de aventuras.
Aquí encontré algo muy útil y son las distinas acciones que se tiene que hacer para conseguir los favores de un Demonio. Me ayudaron mucho en su momento para esos personajes que siempre están vendiendo el alma al diablo.
Ahora vienen los módulos. Siendo el principal LA CAMPAÑA (así, en mayúsculas): "Magice, rerum daemoniiest". Poco puedo decir sobre la misma; todo jugador de Aquelarre ha tenido que jugarla, aunque ciertos momentos puede llegar a ser un poco difícil.
Personalmente tengo un grato recuerdo de la aventura. Primero les hice el módulo introductorio a mi grupo, y los dos años que transcurren hasta el comienzo de LA CAMPAÑA les hice varias aventuras para que sus personajes pudieran hacer frente al reto .Nos lo pasamos muy bien jugándola a pesar de la elevada mortandad que sufrieron.
Rerum Demoni surgió en el momento perfecto. Su material se complementaba perfectamente con lo contenido en el manual básico. Los dibujos interiores de Montse Fransoy son increíbles. Daban una ambientación añadida.
Aquellos que no hayan conocido este suplemento no se deben preocupar ya que muchas de sus páginas han sido reeditadas en los últimos básicos de Aquelarre. He incluso LA CAMPAÑA también fue incluida después de un lavado de cara.
Personalmente, os recomendaría que lo comprarais; ya sea de segunda mano o algún ejemplar que pueda quedar en alguna tienda. Su edición, su contenido, esos maravillosos dibujos… Por todo eso os lo recomiendo.
Y seguro que sentiréis esa emoción de la que os hablaba al principio. Os envidio

Trovas para un mal señor

La mujer encendió las velas, limpió las losas de piedra, mezcló el incienso. Hacía esos pequeños trabajos meticulosamente, mientras una parte de su cerebro se agitaba aterrorizado, chillando y preguntándose si no había otra solución. Se detuvo, tragó saliva, cerró los ojos y volvió a abrirlos casi al instante. No. No había otra manera de hacer las cosas. Su verdugo estaba por encima de la justicia de los hombres, y si la justicia divina no había actuado ya, nunca lo haría.

Por fin, cuando la luna ya estaba alta en el cielo, tomó el trozo de carbón, y sin apenas temblarle la mano trazó el pentáculo. Se arrodilló en su centro y prendió el incienso en el brasero. Inmediatamente la fragancia del romero mitigó la fetidez del eleboro y del azufre. Y entonces, tragando saliva y preguntándose si sería capaz, echó la cabeza atrás e inició el ritual.

Las sombras se condensaron a su espalda, el aire se enfrió entorno a su cuerpo sudoroso y, por un momento, aquellos que miraron a la luna la vieron roja como la sangre. Pero la mujer no se dio cuenta de nada de eso, como apenas era consciente de que vomitaba las palabras más que pronunciarlas, como si éstas tuvieran vida propia y se afanaran en desbordar su garganta y rebosar su boca.

Finalmente, el cuerpo arqueado en un ángulo imposible, dijo una última palabra.

Un nombre.

Y en la comarca hombres y mujeres callaron por un instante, con un escalofrío en la espalda y una losa helada en el corazón. Los animales se acurrucaron buscando nerviosamente la amenaza que intuían, y hasta las mismas estrellas dejaron de parpadear.

Porque se había pronunciado un nombre de Diablo.

Y había sido escuchado.

Un viento helado apagó las pobres velas que la mujer había desparramado en el sótano de la vieja torre. Un viento helado que hirió a la mujer, que se llevó las manos al pecho, sintién-

dose herida. No notó sangre, pero lloró. Pues supo que lo que había perdido era el alma.

Al viento helado lo sustituyó una fetidez ardiente. Allí ante ella, en el rincón más oscuro, nacía un respaldor que devoraba la negrura como una brasa la leña seca. Y empezaba a adivinarse una forma monstruosa, de fuertes músculos, piernas de carnero, cuernos retorcidos y ojos llameantes, que sonreía mostrando unos dientes desiguales y amarillos. La mujer tragó saliva, se humilló hacia delante, tocó con la frente el suelo, a la manera de los paganos, y habló sin que apenas se le quebrara la voz:

- Bileto, príncipe del Infierno, señor de las ochenta legiones: Yo te saludo y te pido que transmitas mi mensaje a tu señor Belzebuth...

- ¿Y qué mensaje es ése, bella? -dijo una voz sorprendentemente suave junto a su oreja. La mujer dio un respingo, encontrándose con que el demonio estaba a horcajadas sobre ella, como su fuera a penetrarla. El pánico recorrió su espina dorsal, y el miedo retorció sus entrañas. Notaba el ardiente calor que desprendía el cuerpo del ser infernal, a través de la burda tela de sus ropas... pero la piel del monstruo aún no la había tocado. Se obligó a tragarse llantos y miedos antes de contestar:

- Sólo hay un mensaje que quiera escuchar el Señor de la Guerra: Una petición de muerte.

- ¿Y qué le darás tú a Baal Zbub para que te haga ese servicio?- inquirió la voz del demonio, obscenamente cerca de su garganta, el cuerpo aún encaramado sobre ella, mientras la mujer temblaba y sudaba bajo él.

- Aquello que todo demonio quiere: Mi alma... - se atrevió por fin a murmurar la mujer, con los ojos cerrados y luchando por no llorar.

La mujer contaba con que el demonio, atendiera o no su petición, satisfaciera su lujuria con ella. Lo que ocurrió fue casi peor. Un manotazo la impulsó al otro extremo de la estancia, donde se apresuró a acurrucarse abrazándose las piernas y escondiendo la cabeza. No se produjeron más golpes, y cuando finalmente se atrevió a alzar la vista, se encontró con el demonio, mirándola entre divertido y disgustado, sentado en el suelo frente a ella y mordiendo tranquilamente una manzana. Dejando de masticar, y con una voz cargada de despre-

cio le dijo:

- ¡Estúpida mujer! ¿Qué alma vas a ofrecer a mi señor, si ella fue el pago que tuviste que dar para invocarme? ¿Aún no te has dado cuenta de que arderás en el Infierno... por nada?

La mujer enterró nuevamente la cabeza entre sus rodillas, y lloró, con la certeza de que la criatura tenía razón, y que ahora el Demonio solamente tenía que arrastrarla consigo, hacia una eternidad de sufrimiento... por nada, como bien había dicho. Por eso se sorprendió cuando el monstruoso ser, en lugar de golpearla de nuevo o reirse de ella, habló otra vez, con voz pensativa...

- Claro que... yo mismo podría encargarme de ello... Siempre que tú me dieras algo a cambio, claro.

- ¿Qué quieres? - preguntó la mujer mecánicamente, mientras las lágrimas se secaban rápidamente en sus ojos y sentía renacer la esperanza.

- Poca cosa... -dijo el demonio mientras se ponía ágilmente de pie y paseaba por la estancia, simulando pensar. De pronto se giró, con un movimiento sorprendentemente fluido en un ser de su tamaño y corpulencia. Su voz era casi un siseo, y sus ojos no eran más que dos rendijas brillantes- ¡Júrame que me darás aquello que le quite, y lo haré!

La mujer cerró los ojos cansadamente, creyendo comprender, y sabiendo que no tenía otra alternativa dejó que las palabras se deslizaran por sus labios:

- Lo juro.

Entonces el demonio se fue, con la rapidez de un parpadeo, dejando tras de sí solamente llanto y oscuridad

...

En la sala de armas de su castillo, Nuño de Guevara imparte justicia. Sentado en un sillón de madera que casi parece un trono, pegado al muro de piedra para que nadie pueda acer-

cársele por la espalda, con las armas a mano y sus fieles perros junto a él, juzga según la tradición y su capricho, que no según una ley que desconoce o una razón que no escucha. Pues es noble por nacimiento, y señor del territorio por derecho de armas. Y el que es dueño de la tierra, también lo es de los que sobre ella habitan. Y con las posesiones propias, cada uno hace lo que quiere. El ladrón pierde la mano, el furtivo los dedos, el blasfemo la lengua y el bandido la vida. En ocasiones marca al fuego a sus víctimas, las muele a palos o simplemente las deja días o semanas en el cepo de la plaza de la aldea. Según le diviertan o le aburran, absuelve o condena, multa o premia. Sus vasallos han aprendido que no es buena cosa acudir a él en busca de arbitrio de sus litigios, pero eso no importa, pues sus soldados, los matones que medran bajo su sombra, se encargan siempre de proporcionarle nuevos pleitos que juzgar... aunque para ello muchas veces halla que traer a los demandantes a punta de lanza.

Un revuelo al fondo de la sala interrumpe al señor, y mientras que el campesino al que se acusa de cambiar las piedras de término de su campo tiembla de miedo, unos soldados empujan dentro de la sala a un forastero, vestido con ropas de colores chillones, al que no cesan de golpear. Nuño lo mira con curiosidad: Parece un juglar, un bufón cortesano. Los paños y telas con que se cubre, aunque ahora súcios y rotos, parecen caros. ¿Qué hace un hombre así en sus tierras? ¿Y cómo es que no ha acudido a mendigar su favor, cómo hacen los de su calaña?

- ¡Justicia, mi señor!- dice uno de los soldados -Pues este villano ha manchado tu nombre, mal llamándote en una de sus trovas. ¡Lo encontramos en la plaza del pueblo, cantando a las gentes insultos y vilezas hacia tu persona!

Nuño frunce el ceño, y mira más detenidamente al trovador. Y un escalofrío le baja por la espalda. Pues el bufón le sostiene la mirada con ojos burlones y una media sonrisa en los labios cortados por los golpes de los soldados. Y ante esos ojos, es Nuño el que ha de apartar primero la vista. Por ello, y para sí, firma una sentencia. De muerte. Y sonrie, enseñando los dientes, y se acomoda mejor antes de hablar con tono distendido:

- Bien juglar, mis hombres te acusan. Oigamos tus versos para juzgarlos. Esmérate en ellos, porque si me gustan podrás salir por tus propios pies de mis dominios, y quizá con una bolsa de oro... Pero si no son me mi agrado, puede que pruebes la hospitalidad de mis

mazmorras... con los huesos molidos a palos.

El forastero lanza una carcajada, y sin ayuda de laúd recita con voz clara y muy suave, casi de niño:

Justicia habrá que pedir al rey,
Pues que somos sus vasallos,
de don Nuño de Guevara
que mal señor ha resultado,
Que nos corre nuestras tierras
Y nos roba nuestro campo,
Fuérçannos nuestras mujeres
A tuerto y desaguisado
Hace mil y una vergüenzas
Que es vergüença contallo

Soldados y campesinos retienen la respiración, mirando incrédulos al juglar, y a su señor. Éste, a su vez, mira fijamente al juglar, con la certeza de que es un loco... o algo peor. Poco a poco la ira le enciende el rostro, le cierra los dientes y los puños, altera su respiración. Tal es su cólera que incluso los dos soldados que flanquean al trovador se apartan un paso, como si temieran que les alcanzase un rayo mandado por su señor. Por fin Nuño se domina, traga saliva, baja los ojos, y cuando los alza de nuevo hay un brillo peligroso tras ellos. Sonrie sin humor, habla con un tono de chanza que no engaña a nadie:

- Son buenas rimas, juglar, buenas rimas con las que me insultas. Pero aunque sea en trova, una afrenta es una afrenta. Y mi honor quedará manchado si no respondo a ella. Así que creo que te arrancaré la lengua, para que no vuelvas a usarla contra mí.

La sonrisa del juglar no se altera, se vuelve quizá un poco más desdeñosa, aún. Nuño se inclina hacia delante, habla con voz ronca.

- Para que perder la lengua no te prive de esa mueca que tan insolentemente luces, el mismo verdugo que te la arranque te cortará los labios, y así podrás seguir sonriendo de oreja a oreja.

La sonrisa del juglar se hace más ancha si cabe, pone los brazos en jarras, dobla la cabeza mirando a Nuño y parpadea cómicamente, como un bufón. Nuño, cada vez más alterado, se pone de pie y lo señala con el dedo:

- ¡Y para que todos puedan ver esa sonrisa tuya, se te atará a una rueda de carro, y se te pondrá en la plaza bajo custodia, para que nos diviertas toda la noche!

Temblando de ira, Nuño se acerca al loco. Éste, sin dejar de sonreir, escupe a sus pies. Nuño le golpea con su vara, cruzándole el rostro, rompiéndole la nariz.

- ¡Y al amanecer te quebraremos con una maza uno a uno todos los huesos, y todos mis vasallos estarán obligados a verlo! ¡Esa es mi justicia, y así se hará!

Diciendo esto empuja al juglar, que cae al suelo como un muñeco roto. Y es desde el suelo donde empieza a reir. Y rie aún, cuando a rastras se lo llevan los soldados.

...

La criada se aparta poco a poco de su señor, que se agita presa de malos sueños. Busca sus ropas rasgadas, esparcidas por el suelo, y se va silenciosamente, dejando a Nuño a solas con sus pesadillas.

El señor sueña. Sueña que, tal y cómo ha ordenado, al loco bufón que le ha insultado ante los suyos le es arrancada la lengua con unas tenazas, y le son cortados los labios en una roja sonrisa con una afilada cuchilla. Y gime y se debate, manchando las sábanas, pues en su sueño, el bufón es él... Y está atado a la rueda, indefenso frente a la chusma, que le arroja piedras y estiércol, y que se burla de él. Todos menos una mujer... Una mujer que, más allá de los que gritan y le martirizan, lo observa en silencio. Con un odio frío. Ese odio tan absoluto que roza la indiferencia.

...

Cuando el sol está alto siervos y aparceros son dispensados de sus obligaciones, y convo-

cados a la plaza, pues va a ajusticiarse a un hombre. Y acuden en silencio, sin provocar la habitual algarabía que toda muchedumbre hace ante cualquier acontecimiento. Pues labios han dicho, y orejas han oído, que el pobre juglar loco se ha enfrentado al cruel señor sin otras armas que su lengua y su ingenio. La lengua ya la han devorado los perros, y el ingenio se le escapará de los sesos, junto con la vida.

Poca bizarría queda ya en el desgarbado juglar, que cuelga de la gran rueda de carro, brazos y piernas bien extendidos, con la sangrante mueca cortada en su rostro. Y sin embargo, algo de vida ha de quedar en él, pese al dolor de sus heridas, lo incómodo de su postura y el calor y las moscas que lo atormentan. Pues gira la cabeza vivamente, cuando los soldados abren paso al señor, que se instala cómodamente en un palio de madera, ante su víctima. Nuevamente hay un duelo de miradas entre el señor y el bufón. Nuevamente es don Nuño de Guevara el que ha de apartar la mirada. Y con ira el señor alza la mano, y con ojos desorbitados y respiración agitada ve cómo su verdugo se adelanta despacio, cómo alza el pesado martillo de herrero, cómo lo descarga astillando el primer hueso...

Y entonces, Nuño de Guevara empezó a reir. Con unas carcajadas que poco o nada tenían de humanas. Mientras su víctima, hasta ahora en silencio, aullaba y gemía de dolor y miedo, vomitando rugidos de su boca mutilada. Y las risas de uno y los aullidos del otro enloquecían al verdugo, que como un poseso empezó a gritar a su vez, golpeando una y otra vez a su víctima, hasta convertirla en un despojo sangrante de jirones de carne y huesos astillados. Solamente al detenerse, jadeante, para arrancarse el sudor de los ojos, se percató que todo sonido había cesado. Ni risas, ni gritos. Abrió despacio los ojos y el martillo se escapó de sus dedos, resonando con fuerza en la tarima de madera. ¡Pues atado a la rueda, con lengua arrancada, labios cortados y huesos astillados, se encontraba su señor, Nuño de Guevara! Se oyó entonces otra vez la risa enloquecida... Y el verdugo, se giró despacio, temiendo lo que iba a ver. Pues en efecto, en el palio del señor se encontraba el juglar, que ante los ojos de todos se transformaba poco a poco en un demonio, de patas de cabra, ojos amarillos y cuernos retorcidos.

Algo se quebró entre las gentes que todo esto contemplaban. Mil chillidos brotaron de mil gargantas, y siervos y soldados huyeron de la plaza. Todos salvo una mujer, que se acercó lentamente a los pies del despojo de Nuño. Éste se agitó un moneto, tosió vomitando sangre, y la poca vida que quedaba en él abandonó su cuerpo. Un cuajarón de sangre resbaló de su boca, pero antes de tocar el suelo el demonio de la tarima, convirtiéndose en una

paloma negra, lo cazó al vuelo con su pico y se lo tragó. Luego el pájaro miró a la mujer, y alzando el vuelo desapareció. Y la mujer supo que ése último despojo era el alma de Nuño... Y que, ahora, estaba en el infierno.

...

La mujer volvió a su cabaña ya de anochecida. No le sorprendió encontrarse una figura en la penumbra, apenas iluminada por el resplandor del fuego. Cerró los ojos, relajó brazos y hombros, y dándole la espalda cayó de rodillas:

- Sé que has venido a por mi vida. Quítamela, pues, para que no hagamos esperar a tu amo, en el Infierno. Al menos veré de nuevo a Nuño, y podré escupirle en la cara.

El demonio se arrodilló ante ella, y le levantó la barbilla con una de sus enormes garras.

- ¿De verdad es eso lo que quieres, mujer? ¿Aún sigues odiando tanto a Nuño de Guevara?

La mujer se puso a temblar, y dos lágrimas silenciosas rodaron por sus mejillas. Hubiera querido apartar el rostro, rehuir la mirada del Demonio, pero éste le mantenía la cara firmemente sujeta. Por fin, habló:

- No... no lo sé. Siempre le he odiado con toda mi alma pero hoy... Viéndole morir... Viendo cómo le arrebatabas el alma... No encontré odio ya dentro de mí. Solamente vacio. Un gran vacio.

El Demonio asintió, como para si, y pensativamente se puso de pie. Estuvo unos instantes silencioso, y finalmente dijo:

- He venido a cobrar. Un trabajo por un pago. ¿Estás dispuesta?

La mujer cerró los ojos, y dijo entre dientes:

- ¡Termina ya!

El demonio rió, sumamente divertido, y la mujer abrió los ojos con sorpresa y se giró.

- ¡Oh! ¡Estúpida mujer! ¿De verdad crees que me debes solamente tu vida? Me debes más... Mucho más. No le quité a Nuño de Guevara solamente su vida. También se la quité a los hijos que hubiera tenido, y a los hijos de sus hijos. Me dijiste que me darías lo que le quitara. Me debes tu vida. Y la de tu hija. Y la de la hija de tu hija. Mujer, has condenado a mi servicio a toda tu descendencia.

La mujer cerró los ojos, golpeó con los puños el suelo de tierra, lloró. Y parpadeó sorprendida, mientras el Demonio la tomaba en sus brazos y la consolaba en su regazo. Y entonces Bileto le preguntó:

- ¿Cómo te llamas, mujer?

- Batirce...

- Te llamarás Birutia...

Ricard

BIOGRAFIA

Garcilaso de la Vega

Nace Garcilaso el año 1501 en Toledo, hijo de un ilustre embajador de la época de los Reyes Católicos, educándose desde muy joven con buenos profesores que le inculcan el gusto por las nuevas ideas humanísticas llegadas desde Italia. Todavía era un adolescente cuando entra al servicio del joven emperador Carlos I, inicindo una meteórica carrera: en menos de tres años, entre 1520 y 1523, con tan solo 20 años, Garcilaso es nombrado contino (miembro de la Corte), Caballero de Santiago y armado caballero.

Su estrella sigue en ascenso y empuña las armas para luchar contra los comuneros en la Guerra de las Comunidades, contra los turcos y contra los franceses, siempre al lado del emperador. En 1525, Carlos I lo anima a casarse con Isabel de Zúñiga, una dama de compañía de la hermana del emperador. Junto a él se trasladará a Granada, donde conocerá a dos personajes que cambiarán su vida para siempre: uno será Andrea Navagero, embajador italiano, que lo animará a coger papel y pluma y escribir sus primeros sonetos (una mezcla del ideal cortesano de la época, medio poeta, medio militar, un fiel reflejo de su propia vida); la segunda será la portuguesa Isabel de Freyre, de quien se enamorará perdidamente y a la que nunca olvidará, pese a no ser correspondido por ella, y que marcaría profundamente su obra. Finalmente, entre 1529 y 1530, Garcilaso se trasladará a Italia junto a Carlos I para asistir a la coronación imperial de manos del papa Clemente VII.

Pero todo no podía ser perfecto en su vida y es que al regresar a España, Garcilaso acude a la boda de uno de sus sobrinos, a pesar de haber sido desautorizada por el propio Emperador. Al enterarse Carlos I de la "traición", lo destierra a una isla del Danubio y luego a Napoles, donde Garcilaso trabajará durnate dos años como lugarteniente del Virrey, impregnando su literatura de cultura italiana y entablando amistad con el español Juan Valdés y los italianos Pietro Bembo y Bernardo Tasso, que tanto influirán en su obra.

Finalmente, en 1534, Garcilaso consigue regresar a España como diplomático al servicio

del Virrey de Napoles. Por desgracia, al llegar recibe la noticia de que su amada Isabel ha muerto: la tristeza lo embarga y al regresar a Italia, pese a ser nombrado alcalde de Reggio di Calabria, decide incorporarse a las tropas imperiales que acuden a luchar contra los turcos de Barbarroja. No estará mucho embarcado, ya que es precisamente en ese momento cuando Francia invade Saboya: durante la campaña de Provenza, Garcilazo es herido por una piedra cuantro se encontraba escalando una fortaleza.

Días después, el 13 de septiembre de 1536, moría en Niza.

Unos años después, en 1543, su amigo Juan Boscán reune y revisa sus manuscritos y los publica en Barcelona junto a algunas de sus propias obras, bajo el título de Las obras de Boscán y algunas de Garcilaso de la Vega: el libro se convirtió en un acontecimiento para los lectores de la época, que descubrían en los sonetos del toledano los nuevos metros italianos que no conocían: el soneto, la canzone, las octavas, la rima interior, el verso libro, los temas mitológicos, la musicalidad... Tal fue el impacto de la obra de Garcilaso que los editores terminaron por publicar en Salamanca su obra de forma independiente en el año de 1569.

EL ABUELO CEBOLLETA

Rinascita. ¿Juego? injustamente olvidado. Y utilizo la interrogación porque en verdad es otro suplemento de Aquelarre y no un básico en sí mismo. Cuando salió, hablamos de Julio de 1993, lo compré enseguida. Las oportunidades de juego eran magníficas. ¡Aquelarre en el Siglo de Oro!. Pero no tuvo la repercusión, que a mi juicio, se merecía. Ya incluso en la crítica (o mejor dicho, comentario ya que como se iba a criticar la editorial a sí misma) fue muy pírrica. Gastando la mitad del comentario en cosas que no tenían mucho sentido. Nunca entendí ese comentario. Lo que está claro que por si fuera por lo dicho en ese número de la antigua Líder , nadie lo hubiera comprado a menos que fuese fanático. Pero volvamos al principio, es que nunca pierdo la costumbre de contar mis batallitas, al olvido de Rinascita. Ya en la portada de Arnal Ballester se notaba un cambio. El Renacimiento.Parecía un dibujo que hubiera hecho el maestro Leonardo da Vinci por su estética. Como en los suplementos de esa época estaba en tapa dura y...vaya, una llamada del Director, disculpadme un momento... Me ha dicho que no explique Rinascita porque eso se hará en otra sección. “Mecahis”, ya no se respeta ni la edad. Pues nada. A ver, por donde iba antes de volver a enrollarme..vale, a la injusticia. No sé la tirada que tuvo pero viendo el éxito entre los aficionados creo que poca. Y lo más fuerte es que incluso yo, a pesar de que me gustaba, lo marginé. Seguí jugando en la Baja Edad Media, a pesar de tener montones de ideas para jugar en la época del Renacimiento. A lo mejor es que perdía un poco el “chip” al pensar en la etapa de raciocinio que tenía esos Siglos. Incluso, Joc Internacional no creía en él. Su poco apoyo en la revista lo atestiguaba. Luego tardó salir Villa y Corte, donde se desarrollaba la capital de los Austrias de forma muy amena. Pero tampoco eso consiguió sacar todo el jugo en esa época. Y con las últimas editoriales pasa lo mismo. En un principio sacaron el básico incluyendo Rinascita y Villa y Corte. Pero al poco tiempo,

sacaron una nueva edición y ésta sin esos anexos. ¿Por qué?. Po r una puesta comercial. Se quería sacar esa época pero en un suplemento propio y darle mayor enjundia, mayor personalidad. En principio suena bien pero aún estamos esperando esa salida. Y mientras, la injustica sigue su camino y no deja de aumentar. ¿Vosotros no consideraís interesante esa época para jugarla?. En el Madrid del Siglo XVI, en la Europa que despertaba de su letargo, la posibilidad de visitar lugares fascinantes como el Nuevo Mundo con todo lo que eso conlleva, acompañar a los conquistadores, hacer fortunas en las Américas, conocer nuevas culturas y religiones, combatir la piratería o hacerse pirata, meterse en intrigas palaciegas o diplomáticas.... De pensarlo me dan ganas de coger el bastón y buscar esas ideas que apunté sobre ideas a desarrollar para esos Siglos. ¡Me siento joven de pensarlo!. ¿Me dejais que un anciano os de un consejo?. Si teneis posibilidad de jugar en una partida en Rinascita no desaprovecharla y si eres DJ, intenta conseguir algún ejemplar de Rinacita o aún mejor, de Villa y Corte; no os lo penseis: hacerlo.Aún me consta que a pesar de que está descatalogado, en alguna tienda aún quedan ejemplares. Sólo es buscarlo. A lo mejor puede convencer a cierto Director para que deje un poco de espacio en sus páginas a dicha época. ¿Me ayudais?

Aquelarre y la web

Inaguramos esta sección con la web de Luismi. Si quieres que comentemos tu página mandanos un e-mail con la dirección. El único requisito es que tenga algo de Aquelarre

Es una web hecha por y para los aficionados a Aquelarre. El diseño es bastante limitado pero lo suficientemente sencillo como para no perdernos y acceder a su contenido de manera rápida y ordenada. Todos hemos empzado así y con la experiencia vamos mejorando la web.

¿Qué nos encontramos?. A la izquierda tenemos el menu y en el centro la pantalla principal donde se desarrolla el contenido. Veamos:

- Inicio: la página de inicio en donde nos explica la web
- Noticias: sobre las actualizaciones de la página
- Publicaciones: nos enseña todos los suplementos aparecidos de Aquelarre
- Descargas: módulos para dar y tomar
- La Armeria: pequeña explicación sobre las distintas armas. Bien ilustrado
- Castillos: muestra diversos castillos para poder usarlos en nuestras aventuras
- Personajes: comentario de personajes ilustres con sus características de juego
- Lux Hispanarum: sobre las Órdenes Militares
- El Mediterráneo: pues eso mismo
- Colaboraciones: cuelga colaboraciones de la gente

Es una página que se actualiza constantemente y que se ve el cariño que le tiene el autor al juego. Recomendada su visita.

www.usuarios.lycos.es/aquelarre

La caída del señor de Aguilar

CAPÍTULO 1 De los discípulos de Khaled al-Mushhrik

Trasfondo histórico
En el año 1350, Pedro I el Cruel asciende al poder. Desde un principio establece una política de fortalecimiento del poder real, llevando a los nobles a sublevarse en numerosas ocasiones. La primera sublevación importante tiene lugar en Córdoba, cuando Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, se subleva contra Juan Alfonso de Alburquerque, que prácticamente gobernó aquellas tierras hasta 1352, ya que debido a su vinculación con la reina María de Portugal, madre del rey, disfrutaba del apoyo de éste. La sublevación del señor de Aguilar anima a otros nobles a sublevarse a su vez, resentidos contra el gobierno de J. A. de Alburquerque; entre ellos se encuentran el caballero Pedro Cabrera y el jurado Fernando Alfonso de Gahete, naturales de Córdoba. A este movimiento en contra de Pedro I se suma su hermanastro Enrique de Trastámara, muy resentido contra éste, que había perseguido y matado a sus hermanos, por lo que el infante Enrique prometió vengarlos. Sin embargo, el rey resulta vencedor, y el señor de Aguilar, junto con Pedro Cabrera y F. A. De Gahete resultan muertos y la fortaleza de Aguilar destruida. Por otra parte Enrique de Trastámara se ve obligado a exiliarse a Francia; aunque más tarde le dará p'al pelo, en la batalla de Montiel, donde Enrique se proclamará rey de Castilla, y gobernará como Enrique II.

Trasfondo demoníaco
Año 1345. El gran brujo Khaled al-Mushhrik, discípulo del famoso Mohammad ben Abraham, se encontraba en su lecho de muerte, rodeado de sus dos mejores discípulos, Isidro y Urraca, que escuchaban las últimas palabras de su maestro:
"Hijos míos, mis amados aprendices, acercaos, pues mi voz es ya muy débil y temo que no podáis escucharme. He de poner en vuestras manos ahora todo el saber que he ido acumulando durante mis más de sesenta años. Como seguramente sospechabais, dispongo de una estancia secreta donde guardo mis tesoros más preciados. Pero temo que al pronunciarme a favor de uno de los dos como mi heredero, el otro me tome rencor a mí y al que se beneficie de mi legado, y no es mi intención que os convirtáis en enemigos. Los dos habéis hecho muchos méritos para ganaros mi confianza. Tú, Urraca, perpetuando el saber que te he confiado adoptando a aprendices, tal como yo hice con vosotros. Y tú, Isidro, dedicándote por entero a investigar nuevos caminos en este arte tomando como base lo que yo te he enseñado. Por eso, os daré a cada uno una copia de la llave de la estancia. El que mejor me conozca y entienda mejor mi forma de pensar, sabrá encontrarla primero; ese será el que disfrute de mi herencia, mientras que el otro deberá conformarse, respetando mis últimas palabras. Ahora marchad, y dejadme morir..."
Isidro y Urraca tomaron sus copias de la llave de la estancia secreta de Khaled. Se miraron fijamente a los ojos durante un instante, y acto seguido, salieron de la habitación uno detrás de otro.
Isidro no conocía muy bien a Urraca. Sólo la había visto algunas veces en las que había acudido de improviso a la morada del maestro Khaled para preguntarle tal o cual cosa sobre

componentes o sobre pases de manos. Alí estaba ella, con su repugnante fealdad, elaborando pociones para el maestro, aprendiendo los secretos del arte. Ahora Urraca debía tener más de cuarenta años, y había sido una de las primeras discípulas del maestro. A Isidro se le antojaba una vieja ambiciosa, que sólo había contentado al maestro atacándole donde más le dolía: la perpetuación de sus conocimientos. Pero él había hecho mucho más por el arte que aquella vieja. Estaba totalmente convencido de ello. Había investigado nuevas fórmulas, nuevos componentes, nuevos pases de manos. Había hecho más por el arte que cualquiera de los discípulos del maestro.

Por supuesto que Isidro pensaba en tener discípulos algún día, pero aún quería investigar. Cuando entrara en la senectud se procuraría a alguien con ansias de saber, un joven en quien confiara, alguien que a la vez que recoja el testigo de su saber sepa encontrar los componentes para él cuando ya no disfrute de la agilidad y lucidez de la juventud. Todo aquello llegaría, pero aún tenía que seguir investigando. Y los secretos del maestro impulsarían de manera definitiva sus investigaciones. Los necesitaba.

Aún absorto en estos pensamientos, y pensando por dónde debería empezar a buscar, unas seis horas después de haber escuchado las últimas palabras del maestro, vio que Urraca se acercaba desde lejos. Al acercarse se detuvo en seco ante él y volvió a mirarlo fijamente a los ojos, como había hecho antes. Entonces Urraca esbozó una media sonrisa y dijo:

"Es mío. Lo he encontrado."

Isidro no salía de su asombro. ¿Cómo era posible que Urraca hubiera encontrado la estancia secreta en tan poco tiempo? No podía creerlo.

"Estás mintiendo", dijo Isidro. "Para encontrarla tan pronto habrías tenido que saber dónde está".

"Si no lo crees, compruébalo tú mismo", replicó Urraca. Esta le indicó el lugar a Isidro. Era un lugar conocido por él, el lugar donde el maestro lo adiestró durante los primeros años. Eso tal vez significaba que el maestro quería que él encontrara el lugar, pero, ¿cómo lo había encontrado Urraca? Un lugar así debería estar protegido contra hechizos de búsqueda.

"Has perdido", dijo ella. "El legado del maestro es mío". Dicho esto, Urraca dio media vuelta, arrojó la llave al suelo y se fue.

Desesperado, Isidro volvió al lecho del maestro, dispuesto a contarle lo ocurrido. Pero cuando llegó, Khaled ya estaba muerto. Isidro se sentó abatido a un lado de la cama. No alcanzaba a comprender cómo aquella mujer había dado con el lugar; que él supiera, nadie más que él había recibido clases del maestro allí. Con profunda melancolía, observó el rostro del maestro, que yacía en la cama con los labios separados. Entonces Isidro vio algo raro en sus labios. Se acercó para ver qué era. Se trataba de un líquido oscuro. Le pasó los dedos por el labio inferior... ¡Sangre! ¿Por qué le sangraba el labio al maestro? Lo inspeccionó y comprobó que no tenía corte alguno en la boca, y sin embargo su lengua también estaba manchada de sangre...

Entonces Isidro lo comprendió todo. Aquella sangre no era del maestro, sino de Urraca. Le había hecho al maestro un hechizo de dominación para que le dijera dónde estaba la estancia secreta.

Isidro notaba cómo el odio hacia Urraca crecía en su interior. Él y su maestro habían sido engañados por aquella mujer ambiciosa y repugnante. Se juró a sí mismo recuperar el legado del maestro y vengarse de Urraca.

Pasaron los años e Isidro, que había estado buscando incansablemente a Urraca, dio con una de sus discípulas. Contrató a un espía para que la siguiera y le informara de todo lo que ocurría alrededor de Urraca. Este le dijo que Urraca vivía al amparo de un noble llamado Juan Alfonso de Alburquerque como su curandera particular, aunque la había visto en ocasiones entrar con él en una misteriosa estancia de la que a veces salía una fina capa de niebla rozando el suelo. Isidro se enteró de que en muy poco tiempo, la reputación de este noble había subido como la espuma, y que ahora era el adelantado del mismísimo rey Pedro I el Cruel. No dudaba que Urraca había tenido algo que ver en todo esto, y lo cierto es que ahora ella era intocable.
Sin embargo, Isidro rumió una forma de llegar hasta ella. Con la ayuda de un hechizo de sumisión, él también se haría con la protección de un noble poderoso, y haría que éste se enfrentara con el señor de Alburquerque, y si lo venciera, Urraca quedaría indefensa. Pero aquella sería una difícil empresa... ¿quién querría plantarle cara al adelantado del rey? Por otra parte, era bien sabido que existía cierto malestar entre la mayoría de los nobles cordobeses debido al creciente poder del señor de Alburquerque. Así que Isidro eligió a Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar, que había sido el ayo del rey, el cual le había regalado el señorío. Alfonso era una figura con carisma, alguien a quien muchos nobles apoyarían. Y así, Isidro se dispuso a mover los hilos a su favor.
Una vez que consiguió entrar en el castillo del señor de Aguilar con sus artes y recibir su apoyo, Isidro se las ingenió para que el rey y la hija de don Alfonso Fernández Coronel se encontraran, provocando con un hechizo que el rey intentara tomarla. Ante la negativa de ésta, el rey la violentó, y esto no le gustó nada al señor de Aguilar, que se declaró defensor de la causa de doña Blanca, antigua esposa del rey, y sublevándose así en contra de Juan Alfonso de Alburquerque.

Personajes no jugadores principales
Isidro. Brujo discípulo de Khaled al-Mushhrik, mozárabe en Medina Garnatha, donde recibió las enseñanzas de su maestro. Siempre demostró gran interés por la alquimia, y un día oyó rumores de que un discípulo de Mamad ben Abraham, un sabio admirado por él, trataba con los infieles y les adiestraba en oscuras artes. Khaled, al comprobar las dotes del muchacho para la alquimia y su exacerbado interés, lo aceptó como alumno. Isidro siempre ha creído que era el favorito de Khaled, aunque no conociera a los demás discípulos de éste, y por eso cree que su maestro quería poner en sus manos su legado. Creyéndose engañado por Urraca, la beneficiaria de los secretos del maestro, busca arrebatarle lo que él cree le pertenece por la gracia de su maestro. Engañará y matará a quien sea con tal de arrebatarle el legado de Khaled a Urraca.
Urraca. Se hizo de forma sucia con el legado del maestro Khaled, pero no se arrepiente de ello, a pesar de que éste la adiestró durante toda su vida en el arte de las pociones y los ungüentos. Es una vieja sin escrúpulos, capaz de traicionar a las personas más cercanas a ella para alcanzar sus propósitos. Tiene dos discípulas, Candela, una concubina de don Juan A. de Alburquerque, a través de la cual intenta controlar al señor, y Radegunda, su alumna más antigua, la cual le respeta y admira, y a la que ha enseñado sus hechizos más poderosos. Esta última se encarga de los trabajos más importantes. Sabe que Isidro la busca, y Radegunda la mantiene al tanto de sus acciones, con el fin de anteponerse a ellas.
Alfonso Fernández Coronel. Señor de Aguilar. Ha visto amenazado su poder por el próspero

Juan Alfonso de Alburquerque, pero no se atreverá a sublevarse contra él hasta que Isidro lo enrede todo. No es un mero instrumento de Isidro, aunque a veces está bajo el hechizo de sumisión. Es bastante popular y muchos caballeros e hidalgos cordobeses lo apoyarán hasta las últimas consecuencias, de lo que se encargará Isidro, que está preparando un buen respaldo social y militar para el señor. Enérgico, aunque atiende a razones, no se dejará convencer por nadie en contra de sus argumentos.
Juan Alfonso de Alburquerque. Aunque goza de una posición bastante buena, aún tendrá que responder a las peticiones de doña María de Portugal, gracias a la cual ha alcanzado esa posición. Debido a su creciente poder llegará a gobernar a muchos de los señores castellanos, los cuales casi todos le odian. Tiene a su disposición a Urraca y sus seguidoras, y sabe que mientras las proteja las cosas le irán bien. Resulta de una arrogancia desmesurada, pero confía mucho en Urraca y casi siempre consulta con ella sus decisiones.

PARTE I: VIAJE A CÓRDOBA

Para Isidro el siguiente paso es hacer que unos pocos de nobles apoyen la sublevación del señor de Aguilar, pero hasta ahora no ha conseguido atraer a ninguno a su lado, cosa que resulta bastante rara, dadas las ganas que le tienen la mayoría de los nobles al señor de Alburquerque. Isidro ha comenzado a sospechar de Urraca, aunque no sabe cómo está metiendo sus tentáculos en el asunto. El próximo objetivo de Isidro es Fernando Alfonso de Gahete, jurado de Córdoba por la collación de Santiago. Es costumbre de Isidro mandar un mensajero hacia el domicilio de la persona a la que intentará influenciar, para anunciarle que se entrevistará con él a petición de don Alfonso Fernández Coronel. Sin embargo, esta vez, en lugar de contratar a un mensajero, contratará a un grupo (los PJS) para que hagan de mensajeros e investiguen, avisándoles de que deben estar muy avispados, pues alguien intentará conspirar para que aquel a quien entreguen el mensaje termine por negarse a entrevistarse con él cuando éste llegue a su domicilio.
En lo referente a la contratación de los PJS por parte de Isidro, habrá que tener en cuenta los siguientes puntos:
* Isidro se encargará (a base de guardias) de que nadie (ni los PJS) entre a la torre del homenaje.
* Isidro le entregará el mensaje a los PJS. Éste estará escrito en un pergamino sellado con la insignia de la casa de Aguilar. Isidro dirá a los PJS que en él pide entrevistarse con Fernando Alfonso de Gahete, jurado en el Concejo de Córdoba.
* Les dirá que en el pergamino pide que los mensajeros sean hospedados en la casa del jurado, ofreciendo a este unos dineros en nombre del señor de Aguilar por este favor a sus súbditos. El jurado entenderá, tras recibir esta petición, que los PJS son gente que goza del favor del señor.
* Isidro no contará nada a los PJS respecto a Urraca. Les dirá que recibirán una recompensa de 10 maravedíes cada uno por entregar el mensaje, 100 por descubrir a los conspiradores y otros 100 si consiguen evitar que estos tengan éxito en su empresa.

El viaje
A los PJS les espera más o menos una jornada y media de viaje hacia Córdoba. Tal vez eli-

jan parar en Montemayor y alojarse en una posada, o tal vez (sospechando del DJ, quien inocentemente les ofrece la posibilidad de parar en Montemayor) prefieran dormir al raso, haciendo guardias.

Si los PJS paran en Montemayor

Cuando lleguen a la posada, encontrarán que en el comedor hay bastante jaleo. Algunos campesinos beben alegremente y cantan canciones, y hay un grupo de tres hombres que están sentados en una mesa, acompañados de lo que parece ser una prostituta, que se sienta en sus rodillas, los acaricia y los besa. Cuando los PJS se retiren a su habitación, oirán los gritos de una mujer entrada la noche. Si deciden investigar (como seguramente harán), podrán dar con la mujer en una habitación cuya puerta está entreabierta. Cuando entren, verán a tres hombres que están intentando violar a una mujer, que grita desesperadamente. Con una tirada de memoria fácil (+25%), descubrirán que se trata de la mujer que vieron coqueteando, y que los hombres son los mismos que estaban con ella. Inmediatamente, los hombres lucharán contra los PJS con sus cuchillos, y no dejarán la lucha aunque caigan sus compañeros. Cuando termine la lucha y los PJS hayan reducido a los agresores, la muchacha se mostrará muy agradecida. Si le piden que les cuente lo ocurrido, dirán que aquellos hombres pretendían forzarla (y que, por supuesto, no pretendían ni siquiera pagarle por sus servicios). La muchacha evitará dar su nombre, y si se lo preguntan mentirá; no obstante, les ofrecerá unas míseras monedas (no más de 5 maravedíes). No ocurrirá ningún incidente más esa noche.

Resulta que la muchacha en cuestión es Candela, discípula de Urraca, que se encuentra allí, después de que ella y Radegunda, la otra discípula, siguieran a los PJS desde Aguilar. Al ver que éstos se dirigían a Montemayor, Candela se adelantó, llegó a la posada y empezó a coquetear con unos mozos, después de enterarse de que eran forasteros y estaban de paso, vertiendo en sus jarras de vino su poción de dominación. Más tarde, les ordenó que la tomaran en la habitación de estos, cercana a la de los PJS, y comenzó a gritar, ordenándoles que atacaran al primero que cruzara la puerta. Mientras los PJS acudían a ayudar a quien estaba gritando, Radegunda entró en sus habitaciones (invisible y usando el hechizo de abrir puertas, si fuera necesario), en busca del mensaje. Tras leer a quién iba dirigido, copió el nombre en el nuevo mensaje, una falsificación (sí, con el sello del señor de Aguilar y todo), y salió rápidamente rumbo a Córdoba tras dar el cambiazo.

Posibles imprevistos:

* Un PJ avisa de que antes de salir de la habitación va a coger el mensaje. Cuando termine la lucha, dile que cuando va a echar mano del mensaje, éste no está. Cuando empiece a ponerse nervioso, dile que está en el suelo, junto a la puerta de la habitación de Candela, y que se le debió caer durante la pelea. Radegunda habrá tenido el tiempo suficiente para dar el cambiazo.
* Uno o más PJS se quedan en la habitación, pasando del tema. Si no acuden a la llamada de los demás PJS cuando empiece la pelea (que seguramente les castigarán no compartiendo con ellos las pertenencias de sus contrincantes, lo que es un incentivo para que salgan de una vez), haz que uno de los mozos dominados consiga escapar de la habitación de Candela y se dirija a la de los PJS con la intención de esconderse. Cuando comience a dar portazos no tendrán más remedio que pelear (no les pongas ventanas en la habitación, que se pueden escapar, los muy cobardes...).

* Ni caso. Todos pasan del tema, porque ya te conocen y saben que su malvado DJ está tramando algo. Haz que Candela finja escapar de sus agresores y llame a la puerta de los PJS pidiéndoles ayuda (si ellos no van al encuentro de los problemas, haz que los problemas los encuentren a ellos). Si ni aún así (los hay que son unos cínicos), haz que Radegunda abra la puerta con un hechizo y Candela finja haberla abierto de una patada, tras lo cual ella y los mozos invadirán la habitación de los PJS, y ya entre el revuelo a Radegunda le será posible dar el cambiazo.

Si los PJS deciden dormir al raso
A una determinada hora de la noche, Radegunda despertará tres muertos (que podrían ser los tres mozos de antes, asesinados por las brujas) y los lanzará contra los PJS. Mientras estos luchan contra ellos, Radegunda aprovechará para darle el cambiazo al mensaje, usando invisibilidad para no ser vista

Mensaje original

Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar,

solicita a vuestra merced, Fernando Alfonso de Gahete, tenga la amabilidad de entrevistarse con Isidro, mi súbdito y hombre de confianza, el día quinto después de la recepción de este mensaje, entrada la tarde, en su domicilio de Córdoba, pues urge hablar de un asunto importante.
Le agradecería que hospedara a los mensajeros que le han entregado este mensaje en su casa, posteriormente convendremos en los dineros por los servicios prestados.

Dios os guarde.

Mensaje falsificado

Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar,

os exige a vos, Fernando Alfonso de Gahete, os entrevistéis con Isidro, mi hombre de confianza, en un plazo de cinco días. Caso de no comparecer, me veré obligado a tomar duras represalias contra vos. No os conviene tenerme como enemigo, pues ello os reportará grandes desgracias, mientras que si me prestáis vuestro apoyo, prosperaréis junto con todos mis aliados.

Dios guarde al señor de Aguilar.

Llegada a Córdoba

Según las indicaciones de Isidro, los PJS deberán llegar a la collación de Santiago, que se encuentra en la parte más al sureste de la ciudad, junto al río. Muy cerca de la puerta de Baeza vive el jurado Fernando Alfonso de Gahete.

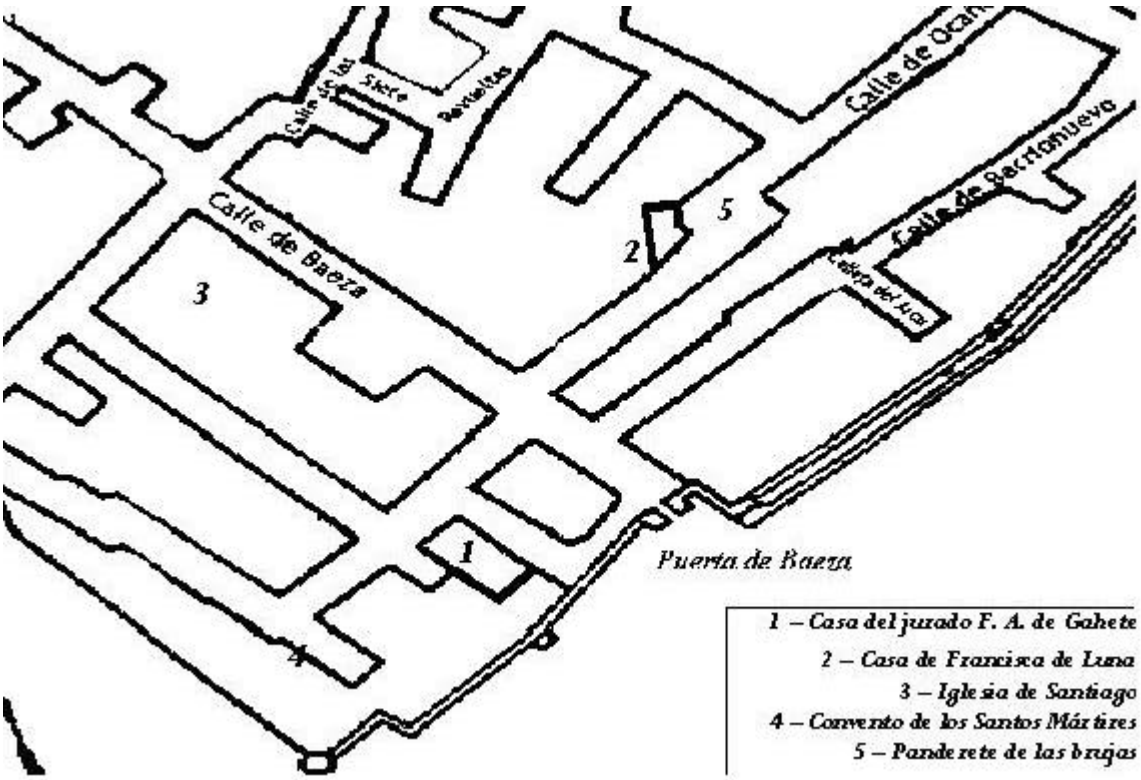
Si los PJS deciden informarse un poco sobre el lugar, podrán saber que en la collación de Santiago se encuentran los siguientes lugares de interés:

* Iglesia de Santiago. Casa-hospital de los caballeros de la orden de Santiago (enemigos de los de la orden de Calatrava, presentes también en la ciudad).
* Convento de los Santos Mártires. Perteneciente al cister, uno de los más pobres de la ciudad.
* Panderete de las brujas. Se dice que por la noche ocurren cosas raras en este lugar, y que las brujas hacen aquí sus sacrificios a los demonios. Se trata de una plazuela que al parecer está construida sobre un suelo sagrado para las brujas.

NOTA: Para más información, consulta Descriptio Cordubae.

Los PJS serán recibidos por una criada del jurado, que les preguntará quiénes son y les pedirá que esperen un momento para después hacerles pasar al despacho de don Fernando Alfonso. Éste les recibirá cordialmente, preguntándoles quién les envía (si no se lo han dicho antes a la criada). Pero en cuanto lea el mensaje, su rostro cambiará, mostrando un claro descontento, y a continuación pedirá a los PJS que se marchen. Si los PJS intentan pedirle explicaciones o le preguntan el porqué de su actitud, el jurado perderá los nervios y les gritará, obligándolos a salir de su casa y acompañándolos él mismo a la puerta, que cerrará con un fuerte golpe tras ellos.

Deja que los PJS hablen entre sí, confundidos por la actitud hostil del jurado, y cuando estén empezando a pensar qué hacer a continuación, diles que hagan una tirada de otear. Quien la pase, o si no la pasa nadie, quien saque la mejor puntuación, verá a Candela, que los está observando al otro lado de la calle, asomada desde la esquina. Si no conocieron a Candela en Montemayor, diles que alguien los está observando. Cuando Candela sea vista, esta comenzará a correr. Si los PJS la persiguen (lo cual es lógico) verán cómo se mete en una casa cuyos muros dan al Panderete de las brujas, cerrando presurosamente la puerta tras de sí. Esta casa pertenece a Francisca de Luna, una hechicera aliada de Urraca, pero claro, esto no lo saben los PJS...



A partir de aquí, los PJS tienen principalmente dos opciones:

a) Llamar a la puerta
b) Entrar furtivamente en la casa

Plan A

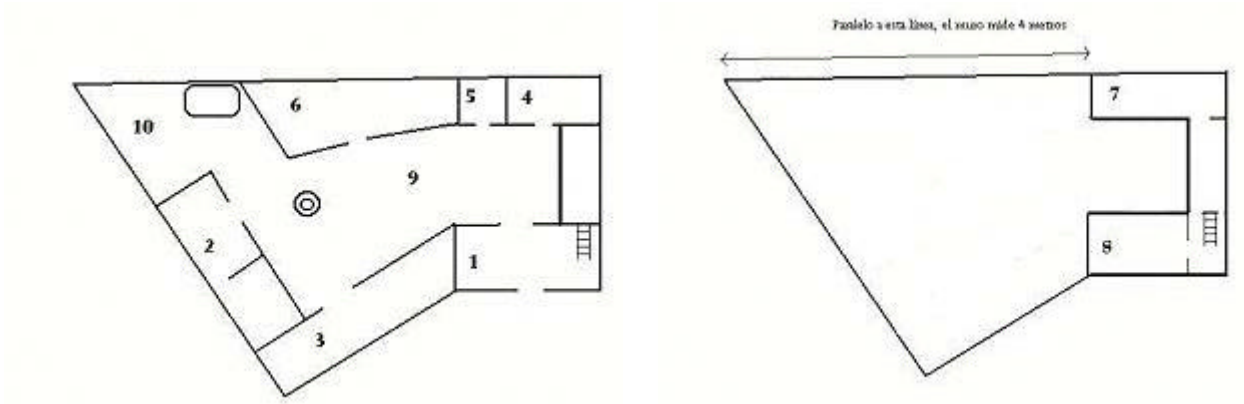
Si llaman a la puerta, una mujer vieja y envuelta en harapos tan viejos como ella les abrirá (se trata de Francisca de Luna). Si los PJS preguntan por Candela (da igual si no saben su nombre, de todas formas Candela les dio uno falso), esta les dirá que dejen en paz a su sobrina, que ha venido a pasar unos días con ella y no está de servicio (claramente está hablando del servicio de prostituta), tras lo cual cerrará la puerta.

Los PJS pueden intentar entrar por la fuerza. Si es así, Francisca comenzará a gritar, tras lo cual acudirán los vecinos para apedrear a los insensatos PJS, o incluso podría acudir algún caballero de la orden de Santiago, o una cuadrilla de alguaciles de espada (los "policías" de la ciudad), si la cosa llega a mayores. Si intentan entrar mediante alguna otra treta, Francisca siempre se negará. Simula tiradas exitosas de psicología si intentan engañarla, y no permitas a los PJS tirar por soborno, o simplemente diles que fallan la tirada.

Plan B

La casa sólo dispone de dos ventanas en la planta de arriba, demasiado pequeñas como para poder entrar en la casa a través de ellas. Trepar el muro requiere una tirada difícil (-25%) de trepar, debido a la altura (unos 8 metros). Sin embargo, pueden trepar más fácilmente el muro de la casa de al lado, que sólo tiene cuatro metros de altura (tirada de trepar sin malus), y luego saltar dentro de la casa de Francisca, ya que por ese lado la planta de arriba de la casa de Francisca no tiene muro. Antes de saltar hacia dentro tendrán que hacer una

tirada de discreción para no hacer ruido al caer, y después otra de saltar para caer bien y sin hacerse daño. En caso de fallar la tirada de saltar, esto anulará el éxito en la tirada de discreción, caerán ruidosamente al corral de la casa de Francisca, recibiendo 1D6 puntos de daño, y las gallinas que están allí comenzarán a armar un escándalo.



Si entran de noche, toda la casa estará a oscuras, como si no hubiera nadie o todos estuvieran durmiendo. Los PJS encontrarán velas apagadas en algunas estancias.

1. Zaguán. La entrada a la casa, bastante sobria, sólo puede verse parte de un patio empedrado a través de la puerta del fondo. Hay unas escaleras que suben a la planta de arriba.
2. Una cocina con una chimenea aún humeante, con una despensa al fondo que desprende un buen olor a comida. Se pueden ver algunos barriles que contienen vino, así como carnes de diversos animales colgando del techo. Encima de una pequeña tabla que descansa sobre unos caballetes hay algunas especias varias.
3. El comedor, adornado con paños de pared y en cuyo centro se encuentra una tabla de madera sobre un banco de piedra.
4. La letrina, donde la señora Francisca alivia la vejiga y otras cosas...
5. Un simple lavadero donde la señora de la casa se dedica a lavar sus trapos.
6. La única estancia iluminada por velas. Antiguo almacén del marido de Francisca, convertido ahora en su santuario brujeril particular. Aquí se encuentra una gran cantidad de componentes mágicos. Francisca estará aquí en compañía de Candela cuando entren los PJS (ver más abajo).
7. La habitación donde duerme Francisca, con un arcón donde guarda la ropa, que tiene doble fondo (tirada de buscar) donde guarda 200 maravedíes.
8. La habitación de invitados (donde están instaladas Candela y Radegunda), con un arcón vacío.
9. Un patio empedrado que posee un pozo al fondo, de donde la señora Francisca obtiene agua.
10. El corral, por donde entrarán los PJS. Tiene una pequeña caseta donde duermen las gallinas.

Cuando los PJS entren en el almacén, la situación cambia dependiendo del sigilo con el que hayan entrado a la casa:

Si entraron sigilosamente, Francisca y Candela estarán hablando las dos y las pillarán desprevenidas. Comenzarán a hacer hechizos desesperadamente. Radegunda tardará 5

asaltos en llegar al almacén, estará invisible y los PJS no notarán su presencia hasta que comience a hacer hechizos. Atacará primero con Parálisis, pero para que no noten su presencia los PJS hará estos hechizos sin recitar las palabras (-25% a la IRR).
Si no fueron sigilosos, encontrarán a Francisca apoyada en una mesa de madera en la que hay varios artilugios (tirada de conocimiento mágico para saber que son pociones de explosión), exactamente cinco. Francisca sostiene uno en la mano, al otro lado de la mesa está Candela, con otro artilugio de esos en la mano (los que tienen en las manos los podrán lanzar directamente, pero para los otros cinco deben pasar un turno activándolos mágicamente cada uno antes de lanzarlos). Francisca hablará:
"Si dais un paso más estos artilugios os estallarán en vuestras narices"
Las brujas tienen un +20% en la competencia de lanzar debido a la cercanía de los PJS.
Si los PJS se retiran, cuando vayan a salir de la casa, Francisca y Candela gritarán "¡Ladrones!", así que si los PJS no se van pronto de allí, pronto el vecindario entero irrumpirá junto con algunos alguaciles de espada.
Si los PJS deciden entrar en combate, las brujas les ganarán la iniciativa en el primer asalto (ya que sorprendieron a los PJS y tienen sus pociones de explosión preparadas). En el segundo asalto actuará Radegunda, que siguió a los PJS desde que escuchó el ruido que hicieron, pero estará invisible y actuará tal y como se ha especificado antes.
Si los PJS se quedan quietos sin saber qué hacer demasiado tiempo, antes de que expire la duración de la poción de explosión, Francisca convocará una sombra, mientras que Candela les lanza la poción. Si Candela o Francisca muriesen (cosa que no deberían permitir los PJS, ya que tienen que interrogarlas para ganar su recompensa), Radegunda las convertirá en muertos para que luchen contra los PJS. Si Radegunda se queda sin PC, huirá de allí.

Posibles finales
Si los PJS presentan combate, los vecinos aporrearán las puertas de la casa a los 20 asaltos (4 minutos); en ese momento los PJS pueden intentar trepar el muro por donde entraron, con una tirada de trepar, y haciendo tiradas de discreción y saltar igual que antes, y si no las pasaran los vecinos los descubrirán y los perseguirán; si por el contrario los PJS deciden salir por la puerta comenzarán a golpearles con palos y piedras, acusándolos de robo, hasta que vengan los alguaciles de espada para levárselos. Si en este momento un PJ es avispado, podría gritar "¡Son brujas!" refiriéndose a Francisca y Candela, y exhortar a los vecinos para que entren en el almacén y lo comprueben por ellos mismos, viendo todos los componentes mágicos y artilugios que esconde Francisca en él. Aunque los vecinos son bastante susceptibles con el tema de la brujería por vivir en una zona como esa (ver más arriba la descripción del Panderete de las brujas), es difícil que puedan oír al PJ con todo el bullicio, así que este deberá pasar una tirada de elocuencia para hacerse escuchar. Si los vecinos entran en el almacén de Francisca se convencerán de que esta es una bruja, y se olvidarán de los PJS, y tanto Francisca como Candela serán apresadas por los alguaciles de espada y condenadas a morir en la hoguera el día siguiente.
Si este embrollo se salda con el arresto de los PJS, se les hará un juicio a cada uno al día siguiente acusándolos de robo. Isidro acudirá a interceder por ellos en nombre del señor de Aguilar, por lo que deberás modificar en -2 la tirada del 1D10 cuando hagas el juicio. En caso de que los PJS salgan absueltos, Isidro no les pagará lo convenido alegando que los ha salvado. Si fueran condenados, Isidro les pagará cuando cumplan su condena según lo acor-

dado con anterioridad, pero sólo si los PJS acuden a Aguilar para pedir su salario.
En el caso de que los PJS logren raptar a alguna de las brujas, esta sólo hablará si los PJS usan tortura, y si no lo consiguen así, podrán entregársela a Isidro.

Puntos de aprendizaje
* Por raptar a una bruja y conseguir información de ella o entregársela a Isidro: 25 PA
* Por salir ilesos del embrollo con los vecinos: 10 PA
* Si los PJS no consiguieron ningún PA, dales algunos por interpretación e ideas, si se los merecen (pero no más de 10 PA).

PARTE II: EL BOQUETE DE ZAFARRAYA

Hay varios comienzos posibles para esta segunda parte, pero principalmente tenemos dos posibilidades:

Si los PJS fueron juzgados, al término del juicio, Isidro, que va vestido con una capucha marrón, se dirigirá a los PJS y les dará capuchas del mismo tipo. Al caer la tarde les dirá que deben entrar en un mesón (cualquiera de los mesones de Córdoba), en cuyo comedor estarán hasta la noche, momento en el que Isidro alquilará una habitación. Al cabo de un rato, cuando todos estén en la habitación, llamarán a la puerta. Isidro abrirá e invitará a entrar a unos hombres (que igualan en número a los PJS más Isidro). Isidro les dará 20 maravedíes a cada uno y les dirá que cuando lleguen a Aguilar recibirán los otros 30. Ordenará a los PJS que se quiten las capuchas y se las dará a ellos. Entonces Isidro explicará a los PJS que todo esto lo está haciendo para engañar a quienes les estén espiando. Isidro pagará una habitación a los hombres y les dirá que deben salir temprano a la mañana siguiente.
Al día siguiente, Isidro propone a los PJS ganar 50 maravedíes cada uno. Para ello, por lo pronto, pedirá a los PJS que se queden en Córdoba durante unos días, pero cuidándose de no ser vistos (los PJS pueden usar estos días para recuperarse de sus heridas, preparar ungüentos y pociones, etc.).
Si alguno de los PJS decide espiar a Isidro, durante estos días lo que hará será visitar al jurado Fernando Alfonso de Gahete para explicarle que unos impostores lo intentaron poner en contra del señor de Aguilar, pero que ya fueron atrapados y juzgados, y además le entregará un nuevo mensaje diciéndole que es el original, y que el que él leyó era una falsificación. El jurado aceptará parlamentar con Isidro, que finalmente lo ganará como aliado.
Después de resolver otros asuntos varios, básicamente referidos a la búsqueda de nuevos posibles aliados, volverá con los PJS y les dirá que ha llegado el momento de actuar. Su misión es entrar por sorpresa en casa de doña Francisca de Luna y capturarla. Es mejor hacerlo después del primer canto del gallo (por si la jodía quiere escapar volando). Al igual que antes, pueden hacerlo de dos formas:
a) Llamar a la puerta, inmovilizar a Francisca cuando abra, tapándole la boca para que no chille, y meterse todos en su casa con ella.
b) Entrar furtivamente y sorprenderla. Ella no se lo espera, y estará durmiendo en su dormitorio.
Isidro estará fuera esperando una señal de los PJS para entrar. Entonces Isidro amordazará a

Francisca y la torturará hasta que le diga lo que quiere saber: qué planes más inmediatos tiene Urraca. Si algún PJ tiene alta puntuación en tortura podrías dejarlo participar. Si algún PJ conoce el hechizo Interrogar o alguno que sirva para esta situación, se podrían ahorrar la tortura.

Si doña Francisca murió en la hoguera, Isidro usará el hechizo Invocación de las ánimas. Pero para ello deberán ir al lugar donde entierren a doña Francisca (que no será en el cementerio precisamente) y hacer el hechizo justo delante de su tumba (con lo cual Isidro ganará +25% a la IRR, pero de todas formas simula una buena tirada). Isidro dará instrucciones a uno de los PJS para que una vez que doña Francisca se apodere de su cuerpo le pregunte cuáles son los planes inmediatos de Urraca.

En cualquier caso, Isidro deberá obtener la siguiente información: Urraca tiene previsto mandar a una de sus discípulas al Boquete de Zafarraya. Isidro no tiene la menor idea de por qué Urraca está interesada en aquel lugar, pero ofrecerá a los PJS 100 maravedíes por ir al Boquete de Zafarraya para investigar y llevar a Aguilar a la discípula que Urraca va a mandar allí.
Si los PJS preguntan a Isidro quién es Urraca, éste les dirá que es el nombre de quien está conspirando contra el señor de Aguilar, y fingirá no saber más.

Merodeando por Mesa de Zalia
Zafarraya es un poblado perteneciente al Reino de Granada que se encuentra en la sierra de Alhama, y está más o menos a una semana de viaje desde Córdoba, así que los PJS deberán aprovisionarse antes de partir.
Zafarraya es un poblado de moros, y tal vez no reciban con mucho entusiasmo a PJS cristianos y judíos. El único servicio que pueden disfrutar los PJS en este poblado es el de una curandera, que tampoco se esmerará demasiado. Si los PJS preguntan en el pueblo (si saben hablar en árabe, claro) por el Boquete de Zafarraya, a cualquiera que pregunten se sorprenderá, pero le indicará el lugar, diciéndoles que para llegar deben atravesar Mesa de Zalia, las ruinas de una antigua ciudad. Los PJS podrían inquirir al sujeto sobre su sorpresa, y éste les dirá que nadie quiere acercarse al boquete, ya que suceden cosas extrañas allí. Cuando lleguen a Mesa de Zalia verán que efectivamente es un lugar abandonado, hay muchos bloques de piedra esparcidos, y reina un sobrecogedor silencio solamente interrumpido por las repentinas ráfagas de aire. El aire mueve gran cantidad de polvo, que provoca un efecto como si hubiera una fina capa de niebla. Los PJS deberán entonces hacer una tirada de escuchar. Los que pasen la tirada oirán un sonido lejano parecido al siseo de una serpiente, pero algo diferente.
Justo en ese momento, un grupo formado por Radegunda (la discípula de Urraca) y dos soldados llegarán también al lugar, pero no se encontrarán por ahora con los PJS.

Para buscar pistas, los PJS deberán hacer una tirada de buscar, pero deben saber que tienen dos posibilidades:
1) Sólo uno de los PJS (supuestamente el que tenga mayor puntuación en la competencia de buscar) hace la tirada. Los demás PJS irán detrás del que ha hecho la tirada sin separarse de él.

2) Cada uno hace una tirada de buscar por separado. Todos los PJS se dispersan y se quedan solos buscando.

Si se ha elegido la opción 1:

Cuando el PJ haya hecho su tirada, haz una tirada de buscar por Radegunda. Se pueden dar las siguientes posibilidades:

a) El PJ y Radegunda pasan la tirada, o los dos obtienen un crítico. Los dos grupos se encuentran. Los soldados que acompañan a Radegunda atacan de inmediato. Si los PJS vencen, a continuación serán atacados por un grupo de cuatro mujeres serpiente, que les estaba observando.

b) El PJ obtiene un crítico y Radegunda no obtiene crítico pero pasa la tirada. El PJ que está buscando oirá unas voces. Cada PJ debe tirar por esconderse. Si todos tienen éxito, verán pasar al grupo de Radegunda y podrán seguirlos con tiradas de discreción. Si se falla la tirada de discreción y Radegunda o los soldados pasan una tirada de escuchar, el PJ será descubierto. Si algún PJ no tuvo éxito en la tirada de esconderse, haz tiradas de otear por el grupo de Radegunda siguiendo el mismo sistema de antes. Si los PJS consiguen acechar a Radegunda con éxito, verán cómo su grupo entra en una cueva.

c) Radegunda obtiene un crítico y el PJ no obtiene crítico pero pasa la tirada. Se da la misma situación que en b), pero ocurrirá lo contrario, es decir, es el grupo de Radegunda el que tendrá la posibilidad de seguir a los PJS, que encontrarán la cueva anteriormente mencionada.

d) Los dos grupos fallan la tirada. Se arma la de San Quintín. Los dos grupos se encuentran, pero al mismo tiempo los dos son atacados por un grupo de seis mujeres serpiente.

e) Un grupo pasa la tirada (u obtiene un crítico) y el otro no la pasa (o la pifia). El grupo que no pasa la tirada es sorprendido por un grupo de cuatro mujeres serpiente, que les atacará. El grupo que pasó la tirada tiene un 25% de probabilidad de acercarse al lugar donde están luchando. Si esto ocurre, este último grupo no será visto hasta que concluya la pelea o se metan en ella (si los que están peleando son dos grupos de PNJS, invéntate el resultado, pero es mejor que Radegunda sobreviva). En este punto, el grupo que no está luchando tiene la opción de esconderse para luego seguir al otro grupo si sobrevive, tal como se describe en los apartados b) y c). De no encontrarse con ellos, el grupo que pasó la tirada llegará a la cueva, y si el grupo que luchó sobrevive, llegará después de ellos (pero no sabrán que están allí).

Si se ha elegido la opción 2

Esta opción resulta algo más difícil de manejar. La acción se desarrolla dependiendo del resultado obtenido por Radegunda.

I - Radegunda pasa la tirada:

a) Los PJS que saquen un crítico se encontrarán en la situación b) de la opción 1.

b) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán entre ellos y serán atacados por un grupo de tres mujeres serpiente. Hay un 25% de probabilidad de que el grupo de Radegunda los encuentre mientras están luchando; si esto no ocurre, el grupo de Radegunda llega a la cueva, y después llegan los PJS que hayan fallado la tirada, pero sin saber que Radegunda está allí.

c) Los PJS que pasen la tirada se encuentran con el grupo de Radegunda (todos al

mismo tiempo, aunque estuvieran separados; no es muy realista, pero es más manejable...).
Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a), y luego b).

II - Radegunda saca un crítico:
a) Los PJS que pasen la tirada (sin obtener crítico) se encontrarán entre ellos y se dará la situación c) de la opción 1.
b) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán en la misma situación que I - b).
c) Los PJS que obtengan un crítico se encontrarán en la misma situación que I - c).
Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a), luego b), y después c).

III - Radegunda falla la tirada:
a) Los PJS que fallen la tirada se encontrarán entre ellos y al mismo tiempo se encontrarán con el grupo de Radegunda y con cuatro mujeres serpiente que atacarán a los dos grupos.
b) Los PJS que obtengan un crítico o pasen la tirada tienen un 25% de probabilidad cada uno de encontrarse al grupo de Radegunda luchando contra cuatro mujeres serpiente (y también a los PJS que se encuentren en la situación a), pero no se encontrarán entre ellos mismos. En cualquier otro caso, los PJS llegarán a la cueva, y después de ellos llegará el grupo de Radegunda, pero no sabrá que los PJS están allí.
Estas situaciones ocurrirán según el orden en que han sido dispuestas, es decir, primero ocurrirá a), luego b), y después c).

Como la opción 2 puede resultar algo difícil de entender, se da un ejemplo a continuación. Supongamos que tenemos un grupo formado por tres PJS, llamados Ernesto, Teófilo y Ladda. El DJ efectúa la tirada de buscar por parte de Radegunda y el resultado es que pasa la tirada, por lo cual nos encontramos en el apartado I. Ahora los PJS hacen sus tiradas. Ernesto saca un crítico, Teófilo falla la tirada y Ladda pasa la tirada (sin obtener crítico). La situación se desarrolla como sigue, teniendo en cuenta el orden que se da de las situaciones en el apartado I:
Primero, Ernesto oye unas voces mientras está buscando por su cuenta y decide hacer una tirada de esconderse; la pasa y espera escondido para ver quién se acerca. Por otra parte, Teófilo es sorprendido de pronto por un grupo de tres mujeres serpiente y se ve obligado a luchar, desenfundando su espadón. El DJ tira los dados para ver si el grupo de Radegunda tropieza con la pelea entre Teófilo y las mujeres serpiente, saca un 05 y efectivamente se encuentran con la pelea, y deciden esconderse para ver cómo se desarrolla. Ernesto ve cómo su compañero Teófilo, que era el que se acercaba, es sorprendido por las mujeres serpiente; si sigue escondido verá cómo el grupo de Radegunda se está acercando pero de repente todos se detienen y corren a esconderse. Por otra parte, Ladda llega al lugar justo cuando el grupo de Radegunda iba a esconderse y se encuentra con ellos. Ernesto ve lo que pasa, y decide salir de su escondite para ir al encuentro de Ladda y ayudarla. Las mujeres serpiente se aperciben de la presencia de más intrusos y comienzan a luchar contra ellos. Al final, hemos llegado prácticamente a la situación d) de la opción 1, es decir, se han encontrado los dos grupos y están siendo atacados por un grupo de mujeres serpiente.

Como habéis podido comprobar, esto es algo difícil de manejar, pero eso sí, es bastante divertido...

Las mujeres serpiente

Son criaturas que habitan en este lugar desde tiempos ancestrales. Tienen un don especial como curanderas, y conocen los hechizos Bálsamo de curación, Curación de heridas graves y Curación de enfermedades. Querrán expulsar a cualquier intruso que merodee por su territorio.

Hace mucho tiempo, las mujeres serpiente hicieron un pacto con el rey Salomón. Éste dio con Mesa de Zalia y al ver las mujeres serpiente quiso exterminarlas con un ejército, pero entonces la reina de las mujeres serpientes se le presentó y le pidió clemencia. Salomón hizo un pacto con ella; entró al Boquete de Zafarraya y estuvo un tiempo allí sellando el lugar con sus hechizos, y pidió a la reina que, a cambio de su libertad, deberían cuidar para siempre el lugar que él había sellado, para que nadie pudiera coger lo que había escondido en la cueva. Y así lo hicieron todas las mujeres serpiente, hasta que se enteraron de la muerte del rey Salomón. Entonces quisieron apoderarse del objeto que había metido allí pero la magia del rey Salomón persistía, y nunca pudieron deshacerla ni llegar hasta el misterioso objeto...

Las mujeres serpiente siempre usan el arco corto y se agrupan de dos en dos durante la batalla, de modo que si una resulta herida, la otra puede dejar la lucha un momento y lanzar un hechizo de curación a su compañera. Durante la batalla, evitarán el cuerpo a cuerpo. Si un PJ se acerca a una de ellas, esta huirá, y si quiere alcanzarla habrá que hacer tiradas enfrentadas de correr.

Radegunda

Lleva consigo el Aceite de Salomón (v. Al Andalus). Su primera reacción en el combate será usar su hechizo de Invisibilidad. Lleva la figura de cera necesaria para el hechizo en una bolsita de cuero atada en torno a la cintura. Cada vez que se le impacte en el abdomen, habrá un 20% de probabilidad de impactar en la bolsita (muriendo Radegunda en el acto). Estando invisible, presentará combate mientras estén en pie los soldados que la acompañan. Si estos caen, Radegunda huirá y buscará la cueva por su cuenta, encontrándola antes que los PJS.

El Boquete de Zafarraya

Esta cueva, que por cierto está totalmente oscura (los PJS deberán llevar algo de luz consigo para entrar), está llena de extrañas pinturas en las paredes (pinturas rupestres). Quien saque una tirada de buscar (si no la saca nadie, el que obtenga la mejor tirada) encontrará un estrecho pasadizo que se ensancha un poco al final. Los PJS percibirán un resplandor cada vez más intenso y más calor a medida que avancen. Al final del pasadizo hay un muro de fuego inextinguible el cual sólo puede ser atravesado echando un poco del Aceite de Salomón, que hará que el fuego no queme. Si Radegunda ya ha pasado por allí, habrá rociado el fuego con el aceite, y por lo tanto no quemará (aunque los PJS no lo sabrán). Si los PJS intentan cruzar sin haber rociado el fuego con el aceite, el fuego les causará un daño de 3D6 por asalto, y no podrán apagarlo, por lo que morirán quemados a menos que alguien los rocíe con el aceite.

Tras el fuego se abre una cámara con un golem cerca de la entrada y en el centro un pedestal con el Amuleto de Protección (v. Al Andalus).

El final

El golem es una criatura hecha de roca y activada mágicamente por el rey Salomón. Es el guardián del amuleto. En cuanto los PJS lo cojan, el golem despertará y bloqueará la salida, y luchará contra aquellos que intenten salir. En la frente del golem se puede leer, en hebreo, la palabra emet. La forma de desactivar el golem es borrar la primera "e", de forma que quede met, que significa "muerto", tras lo cual el golem se desmoronará (de todas formas, es mejor hacerlo antes de que se active, sobre todo porque el que intente borrar la "e" puede llevarse una buena paliza...). A no ser que ya se hayan encontrado con un golem, los PJS no deberían saber cómo desactivarlo, aunque sí pueden hacer una tirada por la competencia de leer y escribir (si tienen algún porcentaje en el idioma hebreo) para saber que emet significa "verdad". Para saber cómo luchar contra el golem, ve a la sección Dramatis Personae y lee las características del golem.
Si Radegunda ya está en la cámara cuando lleguen los PJS, ya habrá borrado la "e" de la frente del golem, por lo que el golem ya no será más que un montón de rocas. Si está acompañada por los soldados, Radegunda actuará tal y como se ha explicado antes. Si está sola, intentará escapar volviéndose invisible.

Si durante el transcurso de esta parte los PJS capturan a Radegunda, estos podrían torturarla para sacar información. Esto es todo lo que ella sabe:

* El Aceite de Salomón sirve para que las llamas no abrasen.
* El golem puede ser desactivado borrando la "e" de su frente.
* Urraca busca el amuleto para convocar una criatura, pero no sabe cuál ni conoce el hechizo.
* Aparte de eso no sabe para qué más puede servir el aceite y el amuleto.
* Tampoco sabe dónde está exactamente el pasadizo que conduce al amuleto, para ello tendrá que pasar una tirada de buscar.

Para conocer las propiedades del Aceite de Salomón y del Amuleto de Protección, los PJS deben pasar una tirada de conocimiento mágico y otra de teología, teniendo en esta última los PJS cristianos un malus de -50%.

Si los PJS no están muy heridos o no han tenido muchas dificultades para terminar la misión, siempre podrías provocar un encuentro con un grupito de mujeres serpiente cuando salgan de la cueva...

Puntos de aprendizaje

* Por capturar a Radegunda sin matarla: 5 PA
* Por encontrar la estancia donde está el amuleto: 10 PA
* Por vencer al golem luchando contra él (es decir, sin desactivarlo borrando la "e" de su frente): 15 PA
* Por salir con vida de los encuentros con las mujeres serpiente: 10 PA

PARTE III: UNA IMPORTANTE DECISIÓN

Bueno, si los PJS lo han hecho todo bien hasta ahora se merecen por lo menos un descanso, así que el viaje de vuelta al señorío de Aguilar no debería representar ningún problema. Pero tampoco se lo pongas demasiado fácil: ¿registraron a Radegunda y le quitaron todos sus talismanes y objetos mágicos? ¿Cogieron la figurilla de cera necesaria para hacer el hechizo de invisibilidad? Con la figurilla en poder de los PJS, Radegunda no se arriesgará a intentar nada, puesto que bastaría con romper la figurilla para matarla, esté donde esté... Pero si los PJS no han tomado las suficientes precauciones, Radegunda no dudará en escapar y perjudicar a los PJS si le es posible, aunque, eso sí, si no quieres que las cosas se compliquen demasiado, no le dejes apoderarse del aceite y el amuleto...

De vuelta a Aguilar, Isidro se mostrará bastante satisfecho si ve a los PJS llegar con Radegunda prisionera y les dará la recompensa (100 monedas a cada uno). Pero si además los PJS le enseñan a Isidro los objetos mágicos que consiguieron en el boquete de Zafarraya, a este se le abrirán los ojos como platos y les ordenará que se los entreguen. Si a los PJS se les ocurriera la brillante idea de esconder ocultarle a Isidro que están en posesión de los objetos, cuando éste interrogue (o más bien torture) a Radegunda, esta le hablará de los objetos y le dirá que los tienen los PJS. Así que, inmediatamente, Isidro llegará a la habitación de los PJS acompañado de un par de soldados y les pedirá que le entreguen lo que es suyo. Si los PJS son listos, le darán los objetos disculpándose, alegando que todo es una treta de Radegunda para que creciera la enemistad entre ellos, etc., o con tiradas de elocuencia. Si lo hacen así, Isidro les perdonará y les pedirá que se queden unos días en Aguilar. Si no, presentará combate, y si les costó vencer a Radegunda, con Isidro no tendrán muchas posibilidades...

Isidro dirá a los PJS que debe ausentarse durante una semana junto con su señor, puesto que ha corrido la noticia de la ejecución de doña Blanca de Borbón, antigua esposa del rey, y el señor de Aguilar, junto con sus aliados, va a intentar presionar al rey para impedirlo. Pero en realidad, Isidro no va a acompañar a su señor, sino que viajará al reino de Granada para obtener más información sobre los objetos mágicos que ha adquirido. Le dirá a los PJS que aún podría necesitar de sus servicios, y les ofrecerá reposar mientras tanto en una posada con los gastos a cargo de él mismo. Los PJS podrían aprovechar este tiempo para recuperarse de sus heridas, hacer pociones, etc. Pero tampoco deberían pasarse mucho pidiendo comidas caras en la posada y bebiendo buen vino, porque si no las recompensas posteriores por parte de Isidro podrían verse sustancialmente reducidas...

Mientras tanto, veamos qué hace Isidro...
Antes de partir, Isidro hablará con Alfonso Fernández Coronel, que irá acompañado del caballero Pedro Cabrera, nuevo aliado suyo, y Fernando Alfonso de Gahete, el jurado a quien le entregaron el mensaje los PJS. Le dirá que es muy importante que hagan algo para impedir la ejecución de doña Blanca, pues si el rey la ejecuta habrá hecho de nuevo gala de su poder y muchos nobles se echarán atrás a la hora de enfrentarse con él. Le dirá que mientras tanto él se dirigirá a Granada para intentar que algún noble nazarí les preste apoyo. Pero las verdaderas intenciones de Isidro son buscar pistas en la librería de su antiguo maestro para saber cómo manejar el aceite y el componente que tiene en su poder. Allí descubrirá que parte del legado de su maestro, el aceite de Salomón, está ahora en su poder, y que gracias a él los PJS (si no se lo dijeron ellos antes) pudieron recuperar el preciado amuleto protector, que sirve para protegerse de los Djinns e Ifrits, criaturas vinculadas a la religión islámica. También se enterará de que Urraca pretendía invocar a un Djinn para pedirle un deseo o esclavizarlo mediante un hechizo. Pero Urraca aún debe tener algo escondido en la manga.

Efectivamente,el legado de Khaled al-Mushhrik no sólo era el aceite de Salomón, necesario para conseguir el amuleto de protección. Khaled también tenía en su poder otro amuleto, fruto del trabajo de toda su vida, que en conjunción con el amuleto de protección permitiría a cualquier infiel engañar a un Djinn haciéndole creer que es practicante del Islam. Durante su juventud, Khaled, que tenía muchos amigos entre los mozárabes de Granada, había descubierto a través de ellos la religión cristiana, la cual pronto adoptó de corazón, abandonando el Islam. Los rumores corrieron por doquier entre la comunidad musulmana, y así Khaled se ganó el sobrenombre de "Mushhrik", que significa "cristiano". Por otra parte, Khaled era un estudioso de la vida del rey Suleimán (Salomón para los cristianos), y se maravillaba cuando descubría los objetos que había ideado el sabio rey para controlar a los Djinns, como el aceite y el amuleto protector. Buscó con ahínco alguno de estos objetos, y cuando contaba ya cuarenta años consiguió dar con el aceite de Salomón. Ilusionado, investigó sobre él hasta que por fin supo que servía para invocar a un Djinn, un genio que le concedería un deseo. Khaled estaba ya viejo, y era su intención invocar a un Djinn para que le diera salud, con el fin de seguir muchos años ejerciendo el por él tan amado arte de la alquimia, pues había muchas cosas que aún estaban por descubrir, y él, a pesar de su edad, tenía una terrible ansia de conocimiento. Sin embargo, más tarde descubrió que al haber abandonado el Islam, al invocar el Djinn éste lo despedazaría por haberse atrevido, infiel de él, a invocarlo. Abatido, ya que se había hecho ilusiones, abandonó su investigación. Pero un día, por casualidad descubrió que el aceite servía para que el fuego no quemara. De nuevo tuvo deseos de saber más sobre los objetos de Salomón, hasta que por fin vio cómo la puerta que se le había cerrado se le abría de nuevo: leyendo viejos tomos de la biblioteca de Granada, descubrió que el aceite de Salomón era el objeto que servía para atravesar la barrera que Salomón había puesto para guardar uno de sus más preciados objetos: el amuleto protector. Con este amuleto no tendría que temer nada de los Djinns. Se disponía a marchar hacia el boquete de Zafarraya junto con sus mejores discípulos, cuando cayó en la cuenta de que el amuleto haría que el Djinn no le atacara, pero al ser un infiel no le concedería el deseo. La puerta se le volvió a cerrar, pero ahora que estaba tan cerca no se daría por vencido. Comenzó a investigar sobre una forma de engañar a los Djinns, y sólo se le ocur-

rió una: debía confeccionar un objeto que le diera el poder de crear una barrera mental inexpugnable por los Djinns, para esconderles su verdadera fe. Trabajó durante veinte años hasta que, ya viejo y enfermo, consiguió elaborar un ungüento que, untado en la cabeza, daba el poder que él tanto había buscado. Pero a pesar de sus esfuerzos, cayó enfermo y murió, llevándose a la tumba el secreto de la composición del ungüento, aunque con sus últimas fuerzas se dedicó a mejorar considerablemente su caducidad, dándole un año de uso. Entonces fue cuando llamó a sus mejores discípulos, Isidro y Urraca, y bueno, el resto ya lo conocéis.

Así pues, Urraca está en posesión de este ungüento, el cual le dará el poder, junto con el amuleto protector, para que el Djinn le conceda su deseo: darle un aspecto de juventud y belleza (aunque sólo sea un espejismo) para que, cuando le dé a beber el filtro amoroso a Juan Alfonso de Alburquerque y se enamore de ella haciéndola su esposa, nadie sospeche de la joven y bella dama, que nadará en la abundancia al lado del noble favorito del rey. Aunque para eso antes deberá asesinar a su esposa actual, pero eso es otra historia.

Así que Isidro vuelve a la semana siguiente a Aguilar con la mosca detrás de la oreja, seguro de que Urraca posee un objeto fundamental para la invocación del Djinn, pero no sabe cuál.

Por otra parte, el señor Alfonso Fernández Coronel vuelve de Sevilla sin haber podido hacer nada por doña Blanca, que ya ha sido ejecutada. El poder del rey crece, y con él el poder de su más inmediato enemigo, Juan Alfonso de Alburquerque. Sin embargo, conserva aún el apoyo de Pedro Cabrera y Fernando Alfonso de Gahete. Isidro le dirá que los nazaríes no atienden a razones, y que no ha conseguido que nadie más lo apoye. Las cosas se presentan mal para el señor de Aguilar, y esto repercute negativamente en Isidro, que ahora más que nunca necesita que su señor venza al de Alburquerque para poder perseguir tranquilamente a Urraca.

Y ya empieza a liarse todo...

Al volver del viaje, Isidro piensa que debe reunir fuerzas, y comienza por mandar a los PJS a Córdoba a por algunos materiales que le hacen falta para sus hechizos. Invéntatelos si quieres, no son importantes. Lo importante es que cuando los PJS lleguen a la ciudad se verán sorprendidos por un ataque del rey Pedro I, que pretende vengarse de los nobles que formaron la liga en defensa de doña Blanca, y de los que hay muchos en Córdoba. Sin duda, los nobles cordobeses que están a favor del rey aprovecharán para denunciar a sus enemigos. Es obvio que los PJS corren un gran peligro allí. Los soldados del rey avanzan por las calles arrasando con todo y asesinando o capturando a aquellas personas señaladas por el dedo acusador de los chivatos. En cuanto los PJS se crucen con algunos soldados sueltos, haz que uno de los chivatos los señale y diga en alto "¡Eh! ¡Yo conozco a esos! ¡Sirven al señor de Aguilar!". Haz que unos cuantos soldados se abalancen sobre ellos sin piedad. Si sobreviven, un grupo numeroso de soldados los verá desde lejos e irá en su persecución. Los PJS deberían ingeniárselas para esconderse donde sea, hazles saber que lo mejor es que se dispersen para que así les sea más difícil seguirles a los soldados. Si se encuentran en la collación de Santiago, Gahete podría esconderlos en su casa, y si se

encuentran en cualquier otra collación, siempre que esté situada lejos de la parte oeste de la ciudad, el caballero Pedro Cabrera también podría esconderlos, aunque entraña menos peligro ser escondidos por el jurado Gahete, ya que este se ha encargado de mantener en secreto su afiliación a Coronel. Pero, si se encuentran en la parte Oeste de la ciudad, sería interesante que un curioso sujeto encapuchado, entre el revuelo que se formará en la calle, haga señas a los PJS para que le sigan. Este sujeto es un espía de Urraca que ha estado observando a los PJS y que ha visto una oportunidad perfecta para pasarlos al bando de Urraca. Si los PJS le siguen, les llevará a una casa abandonada donde se encuentran otros hombres de Urraca. Se trata de un grupo de aventureros, formado por Aquiles, un ladrón, que es quien les ha conducido hasta allí, Fátima, una bruja musulmana, Rafael, un matón (trátalo como un soldado pero vestido con peto de cuero y con una espada, sin casco ni escudo), y Robaperas, otro ladrón. Ellos les propondrán acompañarlos para ponerse a las órdenes de Urraca, que se alegrará mucho de verlos. Si aceptan no habrá mayor problema, y los PNJS los conducirán a una vieja casa en la collación de San Andrés (v. más abajo en el apartado Los PJS son fieles a Isidro para una descripción más detallada), lugar donde Urraca se entrevistará con ellos. Prácticamente, si Aquiles los encontró durante el jaleo de los soldados, los PJS no tienen elección, ya que si se niegan el grupo de PNJS podría mostrarse agresivo, y seguramente ya estarán "cascaos" después del combate con el grupo de soldados. Sin embargo, si los PJS consiguieron esconderse en casa de Gahete o de Cabrera y luego se encuentran con Aquiles se supone que estarán más frescos y se sentirán con más poder para hacer lo que les parezca. Eso sí, si aceptan la proposición de Aquiles nada les impide, una vez que hayan hablado con Urraca, hacer lo que mejor les parezca.

Hablando con Urraca

Entonces, los PJS serán conducidos por los PNJS hasta una vieja casa en la collación de San Andrés. Tres de sus acompañantes se quedarán con ellos en el zaguán, mientras otro (Aquiles, seguramente) entrará en la casa para avisar a Urraca. Pocos segundos después una persona diferente volverá y les indicará el camino. Cuando miren a su alrededor, los PJS se darán cuenta que esta es otra casa abandonada, tiene un patio central totalmente vacío, y las diferentes habitaciones no tienen ni siquiera puertas. Precisamente a una de estas habitaciones serán conducidos los PJS. Cuando entren todo estará oscuro. Una forma les saludará desde el fondo de la habitación y les indicará que se acerquen. No podrán verla hasta que se acostumbren a la oscuridad, pero deberán saber que se trata de Urraca. Cuando consigan verla, ante sus ojos aparecerá una anciana encorvada y fea, con una especie de hábito negro y con cuyo movimiento tintinea una gran colección de amuletos que cuelgan de su cuello. Aquiles estará a su lado, y cuando lleguen los demás PNJS, estos también se acercarán a ella y mirarán hacia los PJS. Esto dará una idea a los PJS de lo respetada que es Urraca. Su voz sonará seca pero amable, y toserá de vez en cuando:

"Vaya, vaya, he aquí a las marionetas de mi enemigo, los encargados de hacer el trabajo sucio.¿ Tan desganado está Isidro que ya ni siquiera él mismo puede ir a buscar sus propios potingues? Bueno, tal vez se deba al miedo que me tiene el que os use tanto de mensajeros como de recaderos. Pero yo podría daros un uso mejor. Capturasteis (o matasteis) a mi mejor discípula, Radegunda y os apoderasteis del aceite de Salomón, y eso hace que al menos no me atreva a subestimaros. Pero no os creáis que ya estoy acabada por ello. Ni mucho menos, ahora que habéis rescatado el amuleto de aquel lugar me será mucho más

fácil conseguirlo. Pero más fácil me será aún si lo hacéis vosotros por mí. Os espera una sustanciosa suma si me lo traéis. Ahora podéis iros, y si sois inteligentes sabréis con quién os interesa hacer negocios. Un bando perdedor nunca podrá proporcionaros los mismos premios que uno ganador. Aquí estaré la próxima semana, a partir de medianoche, aguardándoos con vuestra recompensa."

Urraca hará un gesto con la mano e ipso facto Aquiles se acercará a los PJS y los acompañará a la puerta. Antes de que se vayan, éste les dirá: "En unos días el rey mandará tropas al castillo de Aguilar para echar de allí a Coronel. Isidro está perdido y ya no podrá hacer nada contra Urraca. Sinceramente, os aconsejaría que hicierais caso a Urraca."

Puede que los PJS no supieran aún de la existencia de Urraca ni de su papel en la historia, y podrían quedarse un poco desconcertados. Pero lo que está claro es que tienen dos opciones: o le van con el cuento a Isidro o le traicionan y le roban el amuleto. La verdad es que ninguno de los dos caminos será fácil para los PJS, ya que Isidro es más poderoso que Urraca, pero ésta tiene más aliados. Esto supone una decisión importante, y a continuación se desmembrará la aventura para dar cuenta de las dos posibilidades.

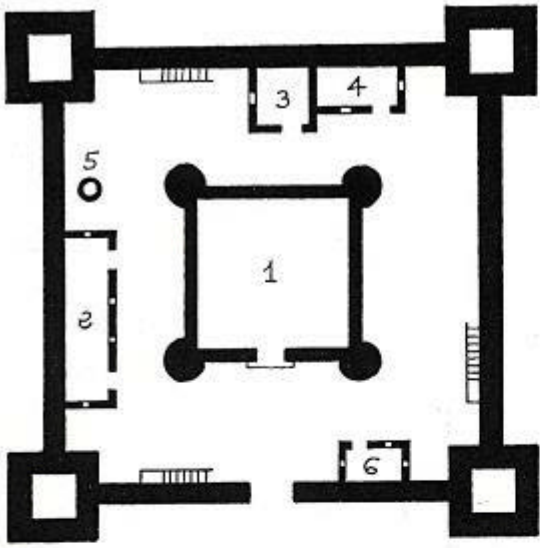
Los PJS se unen a Urraca

Los PJS tienen una ardua tarea por delante, pues van a tener que engañar o incluso deshacerse de Isidro para conseguir el amuleto. Ya que a los PJS nunca se les ha permitido entrar o permanecer mucho tiempo en el castillo, deberían pensar algo para ganarse ese privilegio. Estas son algunas ideas al respecto:

* Uno o varios de los PJS manifiestan su intención de trabajar en el castillo ya que han sido víctimas del asalto de unos bandidos que les han robado todo lo que tenían (por supuesto, deberán esconder sus pertenencias cuando le cuenten esto a Isidro). Isidro no podrá negarse a darles trabajo después del buen servicio que le han prestado los PJS hasta ahora (aunque también depende de lo bien que lo hayan hecho). Uno podría trabajar en el establo y otro podría ayudar al carpintero o al herrero, pero no les des trabajo a todos los PJS ni les ofrezcas un puesto como guardias.
* En caso de que un PJ esté débil debido a algún combate reciente, éste podría fingir estar peor de lo que parece y pedir a Isidro que le dé cobijo en el castillo. Aquí habría que pasar una tirada de elocuencia y que Isidro no pase una tirada de psicología. En caso de que el PJ falle la tirada y de que Isidro pase la suya, éste intuirá que el PJ le está mintiendo, y podría seguirle el juego y vigilarlo para ver qué pretende o simplemente echarlo de allí y decirle que no vuelva o mandará a los guardias que lo maten en cuanto lo vean (y también a los demás PJS, por cómplices). Si el PJ pasa la tirada e Isidro también, éste percibirá que el PJ está exagerando, y lo único que hará será pagarle los servicios de un curandero y mandar a todos a la posada.

Una vez que uno o varios PJS consigan entrar y poder pasar al menos una noche en el castillo, a continuación deberían urdir un plan.

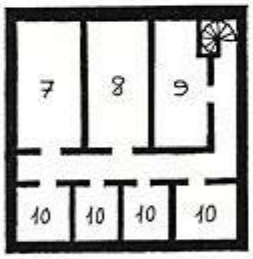
NOTA: Lamento no disponer de un plano verdadero del castillo de Aguilar, pero este es muy bueno y servirá igualmente.



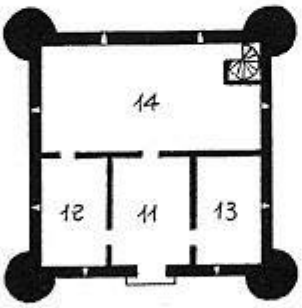
Mapa del castillo

1 Torre de homenaje
2 Establos
3 Carpintería
4 Herrería
5 Pozo-Cisterna
6 Barracón del cuerpo de guardia

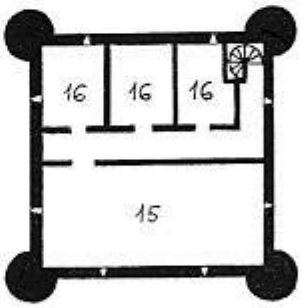
Sótano



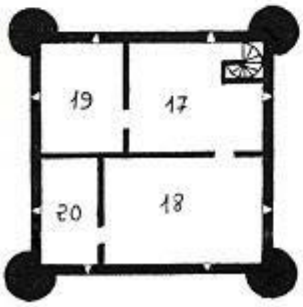
Planta baja



Primer piso



Segundo piso



7 Sala de tortura
8 Almacén de equipo
9 Almacén de víveres
10 Celdas
11 Sala
12 Cocina
13 Capilla
14 Salón comedor
15 Gran cámara (dormitorio)
16 Habitaciones
17 Sala
18 Dormitorio común
19 Habitación del capitán
20 Almacén de armas

Por la noche hay un par de guardias haciendo la ronda por las almenas y un par de ellos guardando la entrada a la torre del homenaje, armados con una lanza corta y protegidos con un peto de cuero con refuerzos.. El / los PJ(S) dormirá(n) en la sala común (18) en el segundo piso de la torre del homenaje. Se supone que deberán facilitarles el paso a los PJS que están fuera del castillo. La puerta de acceso al castillo está cerrada con una gran tabla atravesada que sólo puede ser quitada si se pasa una tirada de Fuerza, pudiendo dos o más PJS sumar sus puntuaciones de Fuerza para ello. Si no se consigue pasar la tirada, quien

esté levantando la tabla se verá vencido por su peso y la soltará de golpe (siempre dependiendo de lo mala que haya sido la tirada), pudiendo llamar la atención de los soñolientos guardias de las almenas (previa tirada de escuchar).

A continuación vamos a describir las diferentes partes del castillo:

1. Torre del homenaje, con dos hombres guardando la entrada.
2. Establos. Hay tres caballos, uno pertenece a Coronel, otro a Isidro y otro al capitán de la guardia. Los caballos se asustarán si ven acercarse a un desconocido, a no ser que se pase una tirada de conocimiento de animales para evitarlo, o bien discreción, aunque con esta última no evitarán que se encabriten si los quieren montar. Para montarlos, la tirada de conocimiento de animales tendrá un malus de -25. No sería mala idea tener preparado algún caballo para escapar en caso de que las cosas se pongan feas.
3. Carpintería. Sólo hay utensilios de carpintero. Si se pasa una tirada de buscar se encontrarán 2D4 flechas listas para usar.
4. Herrería. Martillos y yunque y algún que otro utensilio más. No hay armas, ya que éstas están en posesión de los guardias o en el almacén. Uno de estos martillos se podría utilizar como arma en la competencia de maza, con un malus de -10 y un daño de 1D8 - 1.
5. Pozo - cisterna. Lugar de donde se obtiene el agua gracias a un cubo atado a una cuerda.
6. Barracón del cuerpo de guardia. Hay dos guardias durmiendo esperando el cambio de turno.
7. Sala de tortura. Con el típico potro con cadenas, restos de sangre de los torturados y algunos utensilios de tortura como látigos y demás.
8. Almacén de equipo. Con equipo diverso, como cuerdas, antorchas, garfios, y en general cualquier cosa que necesiten los PJS, a no ser que sea muy aparatosa.
9. Almacén de víveres. La despensa de coronel, con cantidad de carnes y otros alimentos. Ni que decir tiene que de esta habitación emana un olor buenísimo.
10. Celdas. En una de ellas podría encontrarse Radegunda, que podría servir mucho de ayuda a los PJS, aunque eso depende del trato que le hayan dado, ya que también podría traicionarles... La llave de la celda está en posesión del capitán de la guardia, que está durmiendo en su habitación (19). Sin embargo, podrían forzar la cerradura usando la competencia de forzar mecanismo o mediante el hechizo abrir cerraduras.
11. Sala. La entrada a la torre del homenaje.
12. Cocina. Con hornillo y algunos cubiertos y manteles usados en las ocasiones especiales.
13. Capilla. Lugar utilizado para las necesidades espirituales del conde y su familia. Algunas bancas y algo de imaginería, además de los cirios, el altar y alguna bandeja de plata.
14. Salón comedor. Con una gran mesa rectangular en el centro y algunas sillas y taburetes pegados a la pared.
15. Dormitorio del conde. El espacioso dormitorio de coronel donde duerme en una lujosa cama junto a su esposa. Un espadón descansa en la pared cerca de la cama, y en un gran arcón hay alguna ropa lujosa, mientras que en otro más pequeño debajo de la cama y cerrado con llave (la cual siempre lleva encima Coronel, incluso durmiendo) se atesora la

riqueza del conde.

16. Habitaciones. En una de ellas duermen las hijas de Coronel, y sólo disponen de dos camas con un pequeño mueble entre ellas y un arcón para guardar la ropa. Otra es la habitación de invitados, y la tercera es el dormitorio de Isidro y su laboratorio particular, donde trabaja en sus pócimas, ungüentos y talismanes. Aquí se encuentran uno o dos grimorios y cantidad de componentes mágicos, ungüentos y pociones listas para usar. Hay un arcón cerrado con llave donde Isidro guarda el amuleto de protección y el aceite de Salomón. Si no se usan unas ganzúas para intentar abrirlo (forzar mecanismos), se consiga o no se hará demasiado ruido. Lo mismo ocurre con las cerraduras de las puertas. Además, si no se pasa una tirada de discreción, por cada minuto que se pase en la habitación de Isidro habrá un 30% de posibilidades de que se despierte por cada PJ que haya fallado la tirada (si entran todos), contando desde que entren (ya que la puerta chirría un poco). No olvides que si Isidro se olió algo cuando los PJS intentaron engañarle para que les dejara pasar al castillo podría tenerles algo preparado, y también podría saber de antemano que iban a venir a por el amuleto gracias a un hechizo de sueño o similar. Si hay combate, Coronel se despertará al minuto (después de 5 asaltos) e irá a llamar a sus guardias. Después de que empiece el combate, cuando pasen diez asaltos acudirán dos guardias, y tres asaltos después acudirán dos más. Si pasa más tiempo acudirá el capitán de la guardia, pero Coronel no intervendrá en ningún caso.

17. Sala. Entrada al segundo piso de la torre del homenaje.

18. Dormitorio común. Aquí duermen todas las personas que trabajan para el conde, criados, herrero, carpintero, etc. También es el punto de partida para los PJS que hayan conseguido el permiso de Isidro para permanecer en el castillo, ya que también dormirán aquí.

19. Habitación del capitán. Bastante sencilla, con una cama y un arcón vacío. El capitán tiene a mano su espada y su escudo, la primera dejada caer contra la pared cerca de la cama y el segundo colgado de la pared. En la esquina del fondo tiene su cota de mallas.

20. Almacén de armas. Para el uso de la guardia: petos de cuero, petos con refuerzos, algún que otro escudo algo deteriorado (con menos de 70 puntos de resistencia), lanzas cortas, dagas y un par de espadas.

Como se puede comprobar, no será tarea fácil recuperar el amuleto. Los PJS deberían tener preparado un buen plan y no abandonarse a la improvisación, pues de lo contrario lo podrían tener muy crudo.

Una vez que tengan el amuleto, y siempre y cuando no estén demasiado malheridos, en su camino a Córdoba los PJS se encontrarán con el grupo de Aquiles, que les ha estado espiando, y su pretensión no es otra que adjudicarse el tanto (y la sustanciosa recompensa de Urraca), por lo que atacarán a los PJS para quitarles el amuleto.

Después de esto, los PJS tal vez se crucen con un ejército que se dirige al asalto del castillo de Aguilar. Pedro I ha ordenado a Coronel abandonar el castillo, pero éste se ha negado y resistirá durante dos años los asedios ordenados por el rey, matando incluso a algunos de los nobles que dirigen el asedio.

Cuando los PJS lleguen a la collación de San Andrés, al pasar por la Plaza de San Salvador

verán que hay un gran bullicio. Ocurre que Pedro I ha mandado degollar a los nobles que se unieron contra él. El ajusticiamiento tendrá lugar en el púlpito de hierro que se encuentra en el centro de la plaza. Los PJS no podrán pasar por aquí, al menos hasta que los nobles hayan sido ajusticiados y la gente se disperse.

Al llegar al lugar donde se entrevistaron con Urraca serán recibidos por algunos soldados a las órdenes de ésta y escoltados hasta el lugar donde hablaron con ella la última vez. Ella no estará allí, pero en su lugar habrá otra mujer con pinta de bruja (otra de sus discípulas) que les pedirá el amuleto. Si los PJS no se fían, esta podrá mostrarles la recompensa, que está preparada, aunque de todas formas no tienen elección. Recibirán 150 monedas cada uno más una espada corta que causa un daño de 1D6 + 2 (es decir, +1 al daño normal, hace el mismo daño que una cimitarra y encima sirve para melé). Tras el intercambio, la mujer les dirá que si permanecen un tiempo en Córdoba podrán acudir a ese mismo lugar y trabajar para Urraca.

Por cierto, si dejaron vivo a Isidro, los PJS se han ganado un importante enemigo para el resto de sus vidas...

Puntos de aprendizaje

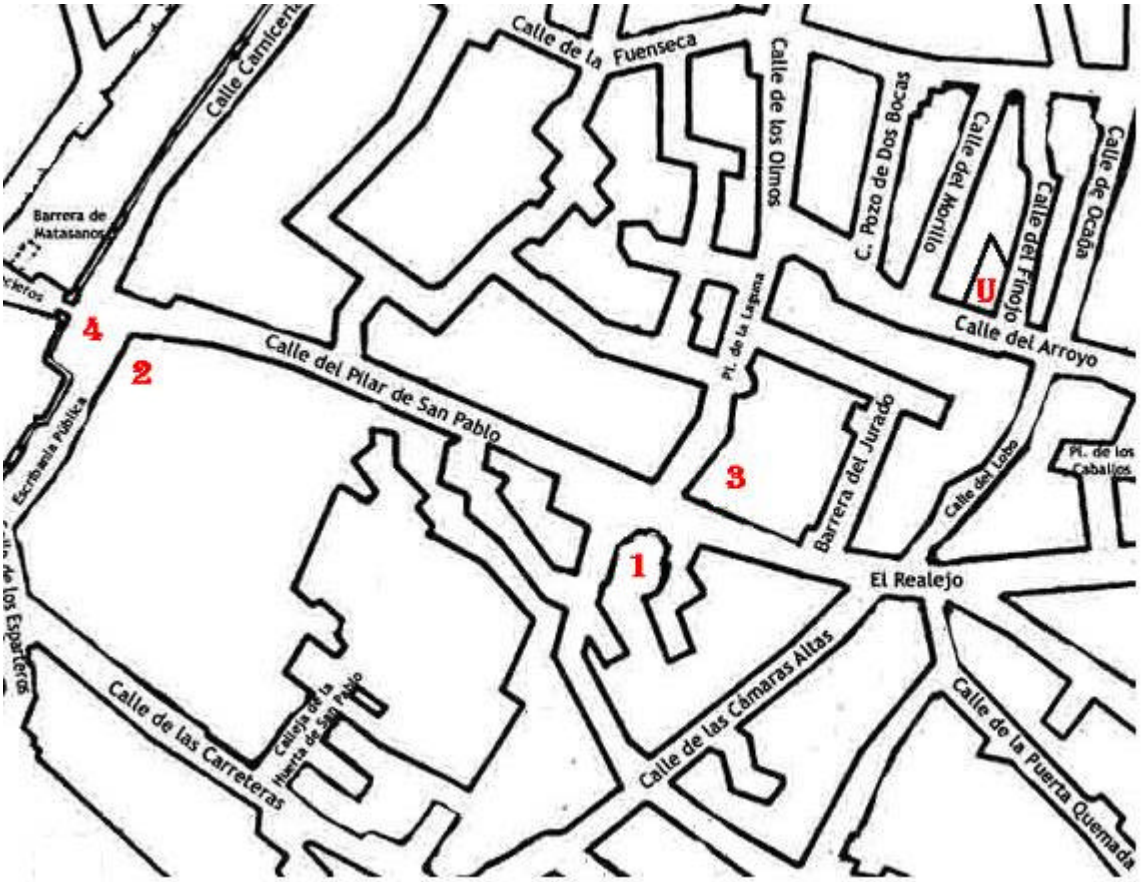
* Por escapar de los soldados del rey: 5 PA
* Por recuperar el amuleto: 30 PA
* Por rescatar a Radegunda y llevarla sana y salva al cubil de Urraca (siempre y cuando Radegunda no les traicione): 10 PA
* Por vencer al grupo de Aquiles: 5 PA

Los PJS son fieles a Isidro

En el momento en que los PJS salgan de la casa donde se han encontrado con Urraca, el grupo de Aquiles les seguirá. Y es que Aquiles ha tenido la buena idea de seguirlos hasta Aguilar y matarlos antes de que regresen a Córdoba, se hayan mantenido fieles o no a Isidro. Matándolos matan dos pájaros de un tiro: si le han robado el amuleto a Isidro será el grupo de Aquiles el que se embolse la recompensa de Urraca, y si no se librarán de ellos como enemigos, recibiendo también posiblemente una recompensa por parte de Urraca, aunque no tan sustanciosa como la que recibirían si tienen el amuleto... Por eso Aquiles, que es más listo que el hambre, los intentó convencer con aquellas breves palabras cuando salieron de la casa.

Pero eso que les dijo (que el castillo de Aguilar va a ser atacado) también servirá para que el conde Coronel se prepare a conciencia para resistir el asedio, si los PJS le comunican la noticia a Isidro.

Cuando los PJS le cuenten lo sucedido a Isidro, este se pondrá a pensar cuál es la mejor



manera de pillar a Urraca por sorpresa, ya que está seguro de que no se quedará esperando allí a los PJS.
Primero vamos a ver cuáles son los lugares más importantes de la collación de San Andrés y la ubicación de la casa donde los PJS se encontraron con Urraca.

La U es el lugar donde los PJS se entrevistaron con Urraca.
El 1 es la Iglesia de San Andrés, de la cual recibe el nombre la collación. Esta iglesia es famosa por una columna rota que tiene ubicada junto al pórtico, de la cual se cuenta que se trata de una ladrona que pronunció el nombre de Dios en falso para jurar que no era culpable de robo, alegando además que prefería que éste la convirtiera en piedra para no tener que soportar las acusaciones de los demás; por lo que se ve, Dios así lo hizo, y el trozo que le falta a la columna corresponde al brazo con el que la ladrona cometió el robo, el cual se le cayó al instante.
El 2 es el Monasterio de San Pablo, famoso por su gran biblioteca a la que acude gente de todo el reino. Dispone también de una hospedería donde se suele alojar a estos viajeros. La iglesia del monasterio también es bastante grande, y junto a ella se encuentra la sala capitular donde los monjes dicen tener visiones sobre los mártires que perecieron allí en la época romana.
El 3 es el Hospital de la Sangre de Jesucristo. Se trata de una especie de primitivo hospital psiquiátrico donde se encierra a los dementes y sólo se les saca para escuchar misa en la Iglesia de San Andrés, que está justo enfrente del hospital.
El 4 es la Plaza de San Salvador, donde se reúnen los comerciantes para vender sus mercancías (normalmente comida) y donde también se pueden encontrar mesones donde la gente juega a los dados a escondidas, ya que el juego está prohibido. Los PJS también podrán encontrar en esta plaza escribanos (en la Escribanía Pública), barberos sangradores

(aquí llamados alfajemes o alhajemes), ropavejeros (vendedores de telas usadas, también llamados aljabibes) y alguna que otra fauna callejera (para una descripción más detallada, ver el Descriptio Cordubae). En el centro de la plaza hay un púlpito donde los PJS podrán presenciar la degollación de los nobles traidores al rey cuando pasen por allí.

Isidro aconsejará a los PJS que vayan a visitar la biblioteca del Monasterio de San Pablo, donde los monjes les darán asilo, y así poder investigar sobre Urraca en aquel lugar. Si algo sabe Isidro sobre Urraca, es que gusta mucho de procurarse aliados allá por donde va, por lo que no sería mala idea indagar sobre la gente influyente de la collación. Además, una vez que los PJS se hayan deshecho del grupo de Aquiles, ya estarán seguros de que nadie les está observando, aunque deberán andarse con mucho ojo.

Y resulta que Isidro está en lo cierto. Urraca no ha perdido el tiempo y se ha aliado con una banda de ladrones y cortabolsas que actúa en la collación de San Andrés desde hace tiempo, sobre todo en la Plaza de San Salvador. A través de esta banda conoció a Aquiles y su grupo, los cuales les fueron cedidos por su jefe, el llamado Homicio (de "homiciano", nombre que reciben en Córdoba los delincuentes que acostumbran a matar a la gente). Su gente también se dedica a hacer trampas jugando a los naipes en las tabernas de la plaza, algo en lo que son verdaderos expertos (alta puntuación en juego). Algunos de estos ladrones actúan como simples ropavajeros que entretienen a los PJS mientras que sus compinches les cortan las bolsas. Los PJS deberán tener cuidado cuando pasen por la Plaza de San Salvador. Si se detienen para ver las ejecuciones y no toman precauciones, hazles tirar por su Suerte con un bonus de +25. Si no pasan la tirada, les habrán robado su dinero. Haz lo mismo si se paran a charlar con algún ropavejero.

Los aliados de Urraca

Por supuesto, el mejor punto de partida para los PJS no es otro que el de espiar la casa donde se encontraron con Urraca. Si lo hacen, al cabo de un tiempo saldrá alguien de ella y podrán seguirle. Si es de día bastará que sigan sus pasos, pues hay mucha gente por las calles y el tipo no se dará cuenta de que le siguen. Sin embargo, si es de noche sí deberán pasar una tirada de discreción. Si la fallan, el tipo podrá hacer una tirada de escuchar, y si la pasa aligerará el paso, temiendo que alguien le siga. Se dirige a un mesón de la Plaza de San Salvador. Si es de noche los PJS podrían capturar al sujeto y torturarlo antes de que llegue a su destino para que les dé información. Pero si es de día será mejor que se estén quietos y se limiten a seguirle si no quieren tener encima a los numerosos hombres de Homicio.

Con la tortura (y no de otra forma) obtendrán la siguiente información:

* El tipo se llama José el Malaspatas (sobrenombre que le viene de familia) y trabaja para Homicio.
* Les dirá todo lo que sabe sobre Homicio: que es el jefe de una banda de tramposos y cortabolsas de la collación de Santiago y que se mantiene en contacto con Urraca.
* El motivo de su visita a la casa donde se esconde Urraca es pedirle que le ceda a algunos de sus discípulos para que le ayuden en una empresa. Urraca ha accedido y le manda el mensaje de que se presentarán por la noche (y si ya es de noche, que se presentarán dentro de un rato) en el mesón de las Tafurerías en la Plaza de San Salvador (y, mira

por donde, su número coincide con el de los PJS, que se podrán hacer pasar por ellos).
* No sabe de qué asunto se trata, eso se lo dirá Homicio cuando se presenten ante él.

Si no les es posible capturar a Malaspatas, podrán seguirlo hasta el interior del mesón, donde le espera Homicio. Los PJS pueden acercarse disimuladamente a la mesa donde se encuentra Homicio (en compañía de cinco o seis hombres a su servicio) pasando una tirada de discreción. Si la fallan, Homicio o alguno de los hombres darán un soberbio empujón al PJ que haya fallado la tirada y le dirán que se largue. Si el PJ insiste y vuelve a fallar una tirada de discreción, algunos de los hombres se levantarán y sacarán sus cuchillos, y si el PJ no corre que se las pela y no vuelve a aparecer por el mesón, estos lo rajarán de arriba a abajo. También pueden probar con tiradas de escuchar, las cuales entrañan menos peligro si se fallan, ya que no hay que acercarse tanto, pero si fallan no se enterarán de nada. Otra opción es esperar a que Malaspatas le dé la noticia a Homicio, seguirle y capturarlo cuando encuentren la ocasión.

Está claro qué es lo primero que tienen que hacer los PJS: eliminar al grupo que Urraca mandará al mesón de las Tafurerías para suplantarlos. Eso sí, cuando se presenten a Homicio deberán tener pinta de brujos, es decir, nada de armaduras ni armas más grandes que una espada corta. Si cometen ese fallo, Homicio los rechazará y pedirá a Urraca que le envíe otro nuevo grupo, por si las moscas. Aunque los PJS pueden alegar lo que quieran e intentar convencer a Homicio de que son de fiar.

La mala suerte de Homicio

Como siempre, Homicio estará rodeado de sus hombres, prestos a sacar el cuchillo a la primera señal de peligro. Una vez que los PJS lleguen al mesón, serán conducidos por Homicio y los suyos a una de las habitaciones privadas, donde este se dispondrá a hablar sobre la tarea que va a encomendar a los PJS. Pedirá a los PJS que se sienten, mientras él también toma asiento y sus hombres se quedan de pie y se explicará más o menos así: "Bueno, señores. Les he mandado llamar porque sólo gente como vosotros podéis solucionar mi problema. Pasa que hace ya tiempo que me siento demasiado torpe. Estoy perdiendo facultades, y sin embargo aún estoy joven y fuerte. No lo comprendo. Cuando voy a cascar a alguien me resbalo, cuando intento sacarle los dineros a los primos jugando a los naipes, caigo en mis propias trampas. Estoy seguro que alguien debe haberme echado una maldición, porque de otra forma no me lo explico. Tal vez he tenido la mala suerte de toparme con un pariente brujo vengativo de alguien a quien he matado, no lo sé. Decidme, ¿qué es lo que ocurre aquí?"

Está claro que Homicio está desesperado, se le nota muy nervioso. Sabe que la torpeza que demuestra hace que sus hombres cada vez le respeten menos, y tal vez algún día uno de ellos piense en usurpar su puesto como jefe de los cortabolsas de la collación. Los PJS deberán mostrar sus conocimientos de magia para saber qué le está ocurriendo a Homicio. Tirando por con. mágico podrán descubrir que lo que le ocurre a Homicio coincide con los efectos del hechizo Mal de ojo de nivel 2, que es del tipo ungüento. Si el PJ conoce el hechizo o si saca una tirada muy buena, también sabrá que para que el hechizo tenga efecto, el ejecutante debe mirar fijamente a la víctima, por lo que tiene que empezar preguntando a

Homicio si ha notado que alguien lo haya mirado fijamente últimamente. Este contestará que nadie se atreve a hacerlo y que se daría cuenta enseguida. Con una tirada de leyendas, los PJS sabrán que hay dos criaturas irracionales que afectan a sus víctimas con el mal de ojo. Una de ellas es la bicha, la cual hace que al mirarla se tenga mala suerte; pero Homicio dice que hace tiempo que se encuentra en esa situación, y una bicha no la toma con nadie especialmente, simplemente uno se la encuentra y pasa de largo, y tal vez no la vuelvas a ver nunca. Pero hay otra criatura que sí podría haberla tomado con Homicio, y es el Catites, un clan de ojeadores que tiene la facultad de lanzar el Mal de ojo sin necesidad de componentes mágicos. Pero claro, estos no son fáciles de descubrir, ya que tienen la apariencia de hombres normales y corrientes. Homicio pedirá a los PJS que investiguen sobre ello y les prometerá una recompensa a cambio de que consigan acabar con su mala suerte.

Pero, ¿qué pueden hacer los PJS por Homicio?

* Pueden pedirle que les deje acompañarlo durante todo el día para poder vigilar de cerca de los que le miran y así disponer de una lista de sospechosos.
* Pueden pedirle que les diga con qué personas suele tratar a diario, confeccionar una lista con los nombres e investigarlas por separado.

Si eligen la opción de acompañar a Homicio durante todo el día

Homicio les pagará una habitación y al día siguiente, cuando este se levante deberán estar ya prestos para acompañarlo. Sería de gran ayuda disponer del talismán de Detección de hechizos para este menester. Si lo tienen bastará con activarlo cada cierto tiempo para descubrir al Catites. Si no, deberán estar ojo avizor ante cualquier detalle. Esto es lo que ocurrirá ese día:

* Homicio baja a la taberna y le pide al posadero un desayuno. Este le sirve pan con aceite de oliva y un vino. Terminado el desayuno, Homicio paga al posadero. El posadero lo ha mirado, pero no hay indicios de que él sea el catites.
* Ahora Homicio va al encuentro de unos señores que juegan a escondidas a los naipes en una mesa, y parece que les conoce. Se trata de unos comerciantes burgueses. Bien podría ser alguno de ellos el Catites, ya que Homicio suele hacer trampas, alguno de ellos le podría haber descubierto y por eso le echaría el mal de ojo cada vez que juega. Sin embargo, la partida transcurre perfectamente para Homicio, que hace uso de su gran habilidad para ganarse los dineros de todos los jugadores. Por lo tanto, ninguno de esos puede ser el Catites.
* Antes del mediodía, Homicio sale a la plaza para ver cómo les va el "negocio" a los ropavejeros. Habla con dos o tres de ellos y todos le contestan que la cosa marcha. No se nota nada extraño en sus miradas, tampoco está el Catites entre ellos.
* De vuelta a la taberna, Homicio se dispone a almorzar. Le sirven un guiso de cordero (lo que demuestra que la economía no le va nada mal), y ese es el momento en el que sus hombres se reúnen con él (un número de ellos de tres a siete o 2D3 + 1). Sin embargo, estos no acostumbran a mirarle a los ojos.
* Justo cuando Homicio ha terminado su plato, un chico de unos quince años entra en la taberna. Si los PJS disponen del talismán de Detección de hechizos y éste está activado, éste señalará al chico como poseedor de magia. El chico se dirige a la mesa. Se trata de un chico moro. Cuando se acerca a Homicio, éste le alborota el pelo con su mano y le dice

"Ah, mi pequeño Hachib. ¿Qué le has traído hoy a tu tío Homicio?". Hachib le ofrece a Homicio unas pocas de joyas pequeñas y monedas y le dice con un marcado acento árabe: "Hoy me ha ido bien, señor". Homicio le responde: "Este chico es una verdadera joya, cada día que pasa se supera. Toma, quédate con las monedas". El chico extiende la mano y dibuja en su rostro una sonrisa de agradecimiento, luego junta sus manos y, mirando a Homicio, le dice algo en un idioma desconocido. Homicio está tranquilo, pues cree que le está dando las gracias en su lengua, pero en realidad lo que está haciendo es lanzarle el Mal de ojo. Si los PJS no tienen el talismán de Detección de hechizos, podrán notar algo raro si pasan una tirada de con. mágico o una de idioma árabe (pero deben pedir los jugadores hacer estas tiradas, ya que si les pides tú que las hagan ya sabrán que Hachib es el Catites).

* Si se les ha pasado, Homicio se dispondrá a jugar a los naipes de nuevo y esta vez será desastroso, perderá todo el dinero ganado por la mañana e incluso las joyas que le trajo Hachib. Es muy fácil que los PJS piensen que alguno de los jugadores sea el Catites, ya que es en ese momento en el que Homicio está sufriendo los efectos del Mal de ojo, con lo cual se puede formar un embrollo impresionante. Si los PJS acusan a uno de los jugadores, Homicio se lo pensará mucho antes de tomar la decisión, pero finalmente accederá y pedirá a sus hombres que se lo traigan a su habitación cuando termine la partida. Allí lo torturarán y podrán comprobar que no es él el Catites, Homicio habrá perdido un "cliente", ya que el torturado no se atreverá nunca más a jugar con él, y Homicio pillará un monumental cabreo con los PJS, a los que les dirá que nada de recompensa, que o descubren de una puñetera vez quién es el Catites o los mata.
* Si el día termina y los PJS no han descubierto nada, vuelve a empezar de nuevo. Homicio pasa todos los días de forma parecida, aunque a veces hay algo más de acción, se monta una pelea en la taberna o sale de "caza".

Si eligen la opción de investigar por su cuenta a los sospechosos Homicio les dará una larga lista de sospechosos. Empezando por el posadero, su mujer y sus hijos, pasando por todos sus hombres, matones, cortabolsas, tramposos y demás, y terminando con los hombres con los que suele jugar a los naipes. Los PJS tienen una ardua tarea por delante, que podrían simplificar con un talismán de Detección de hechizos. Puede llevarles varios días investigar a toda esa gente, y si pasa demasiado tiempo, Homicio aparecerá un día asesinado en su cama, con lo que habrán perdido la oportunidad de ganárselo como aliado e investigar más sobre su relación con Urraca.

La confesión de Hachib

Hachib es un Catites de la zona de la morería. Su familia vivía en las Alpujarras y se mudó a Córdoba hace tiempo. Urraca detectó su poder y le propuso ganarse un buen dinero ayudándola a hacer que Homicio cayese. Su tarea consistía en aojarle cada día y hacer que se pusiera en ridículo delante de sus hombres con sus pifias. Al cabo de una o dos semanas debía conducir a uno de los hombres más cercanos a Homicio a su encuentro, donde ella le propondría asesinar a Homicio para convertirse en el nuevo jefe de la banda. Para ello el hombre debería ir ganándose aliados entre gente de la banda, y envalentonándolos haciéndoles saber que Homicio había perdido sus facultades y urgía un cambio de líder. Sin embargo, a Hachib no le había dado tiempo aún a conducir a uno de los hombres de Homicio al encuentro de Urraca.

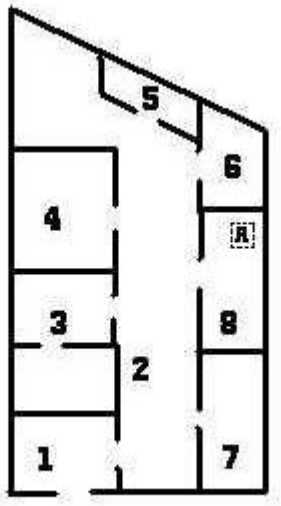
Está claro el beneficio que le traería a Urraca ayudar a uno de los hombres de Homicio a traicionarle y usurpar su puesto como jefe de la banda; de esta forma Urraca sería la que controlaría a toda la banda.

Homicio se cabreará bastante al saber esto y emprenderá su venganza. En este momento los PJS pueden hacerles saber que no tienen nada que ver con Urraca y que solamente se infiltraron para saber si había alguna posibilidad de acabar con ella. Sin duda, si lo hacen bien los PJS se habrán ganado un buen aliado para acabar con Urraca.
Pero no nos olvidemos de la recompensa: Homicio les dará a los PJS unas joyas con un valor de 350 monedas que podrán canjear (poco a poco si no quieren llamar la atención) por dinero por medio de un cambista.

Todos a por Urraca
Si hasta ahora todo ha ido bien, los PJS tienen posibilidades de vencer a Urraca. Si no, tendrán que enfrentarse solos a ella, lo cual no les deja muchas posibilidades...
El caso es que Homicio aceptará encantado la colaboración de los PJS para acabar con Urraca. Un buen plan sería vigilarla y pillarla por sorpresa en un callejón, incluso un ratterillo del tres al cuarto podría clavarle un puñal por la espalda. Pero no es tan fácil: ninguno de los hombres de Homicio ha visto nunca a Urraca por la calle, de hecho el mismo Homicio sólo la vio una vez cuando acudió a la casa abandonada donde se esconde. Primero, Homicio mandará a los PJS junto con algunos de sus hombres a capturar a uno o más de los servidores de Urraca. Pero no hay que tomarse este trabajo a la ligera, ya que, aunque tal vez aún no lo sepan los PJS, Urraca aconseja ir en grupo a sus discípulos, así que se los encontrarán en grupos de 1D4 + 2, y deberán dejar al menos uno vivo para interrogarle. Una vez que lo consigan, cuando los torturen les dirán que Urraca nunca sale de día, sólo bien entrada la noche y utilizando un hechizo de Vuelo. Si además se les pregunta específicamente si hay algún lugar de la casa donde se esconda Urraca (haz que los PJS estén delante cuando les estén torturando para que tengan la oportunidad de preguntar, aunque deberán comunicar su pregunta a Homicio) les dirán que sí y se lo especificarán (v. más abajo).

Así que Homicio (y los PJS) ya saben que Urraca permanece en la casa durante el día, así que será entonces cuando deban atacar. El mejor momento sería atacarle justo cuando comiencen a cantar los gallos, pues esta señal anuncia el fin del poder nocturno de las brujas (y el del hechizo de Vuelo), conclusión a la que los PJS podrán llegar si pasan una tirada de con. mágico. Además, también es un buen momento debido a que a esa hora aún no hay mucha gente despierta y por lo tanto habrá menos gente que oiga el alboroto.

A continuación se presenta el plano de la casa abandonada donde se esconden Urraca y sus discípulos.



A pesar de que se encuentra en un lugar lleno de burgueses como es la collación de San Andrés, esta casa es un poco humilde. Tal vez perteneciera a una familia burguesa que consiguió multiplicar su capital y se mudó a otra casa mejor. Sólo tiene una planta.

1. El zaguán, muy obsoleto. Las paredes están blancas y vacías y esto produce un leve eco. El techo es de madera.
2. La entrada al patio no tiene puerta. Es un patio más bien pequeño y algo estrecho. No dispone de pozo y está bastante descuidado. Al fondo se encuentra lo que en otro tiempo pudo ser un corral o una huerta, ahora todo lleno de jaramagos. Se nota que nadie lo cuida desde hace mucho tiempo.
3. Una cocina con una despensa al lado. Esta parte de la casa sí está algo más cuidada, ya que Urraca y sus más avenidos suelen comer aquí, y a veces también lo hacen algunos de sus discípulos, los cuales están repartidos por las proximidades de la collación, en mesones y otras casas más pequeñas.
4. El comedor, también muy simple, con dos caballetes y una plancha de madera que permanece siempre puesta sobre ellos. Algún que otro resto de comida en la plancha, pero nada más.
5. Un lavadero que está muy sucio y que se nota que nadie usa.
6. Las letrinas, que están muy sucias y que se nota que se usan.
7. Una habitación completamente vacía con techo de madera. Algunos de los discípulos esperan aquí antes de entrevistarse con Urraca.
8. La habitación que usa normalmente Urraca, sin duda la parte más cuidada y menos austera de la casa. Decorada con algunos paños franceses en las paredes, un escritorio al fondo, una pequeña mesa y algunas sillas. Debajo del escritorio hay una trampilla (A) que conduce a un sótano, la cual sólo se puede detectar con una tirada de buscar o si los PJS manifiestan expresamente su intención de mirar detrás del escritorio.

El sótano de la casa pareció servir de almacén en otro tiempo. Es una pequeña habitación de 4x5x3,5 metros. En ella hay un arcón que contiene cantidad de componentes mágicos (a determinar por el DJ), así como 1D4 dosis de aceite de Salomón y una dosis del ungüento de Khaled, que está a punto de caducar. Desde esta habitación pueden oírse como una corriente de agua proveniente del subsuelo. Esto se debe a que la red del alcantarillado pasa exactamente por debajo del sótano. El suelo no es muy firme y puede agrietarse, y por supuesto puede ser atravesado por una ondina, a la que sin duda invocará Urraca si se ve acorralada.

Entre Homicio y los PJS deberán urdir un plan para entrar y atacar por sorpresa, que es lo

mejor. En la casa siempre hay dos personas despiertas como mínimo. Ante cualquier problema, habrá 5 brujos en la habitación 7, junto con otros 2 que están con Urraca en la habitación 8, dispuestos a dar su vida por echar a los intrusos (aunque sin pasarse, que si están muy malheridos o si no les quedan PC se irán corriendo). Las dos personas que acompañan a Urraca pueden ser Radegunda, Candela y Francisca de Luna en el caso de que no hayan sido muertas ni capturadas. Además, si el grupo de Aquiles aún vive, podría estar allí. Este grupo tenía como jefe a Homicio, pero ahora está bajo las órdenes de Urraca y la defenderán.

En total, entre los PJS, Homicio y sus hombres deberían sumar un máximo de 8 hombres. Aconsejo al DJ que se prepare bien la batalla, ya que puede llegar a tener que controlar hasta dieciséis PNJS en combate. Ten en cuenta que la lucha se tendrá que ver localizada en varias habitaciones de la casa, presumiblemente en el patio, la habitación 7 y la 8, ya que no puede llevarse a cabo un combate de esa magnitud en una sola habitación (no habría sitio ni para alzar el arma). Ni que decir tiene que los PJS deberían ir inmediatamente al encuentro de Urraca, que se esconderá en el sótano si tiene tiempo y nadie la ve. Urraca sólo podrá llamar a la ondina que tiene bajo su control si se encuentra en el sótano, lugar en el que como máximo caben 5 personas. Te aconsejo que hagas un plano a escala de las habitaciones y uses celdillas hexagonales para controlar el tema de cuántas personas caben en cada habitación, dejando un radio de un metro para cada una.

En caso de que los PJS consigan vencer a Urraca, Homicio accederá a que se queden con parte de sus componentes mágicos como recompensa (hay que limitar un poco la cosa, ya que ocho brujos con una media de cuatro talismanes o pociones cada uno, toca a demasiado para los PJS; concédeles tres o cuatro de ellos a cada PJ mago y tan contentos), además del aceite de Salomón y el ungüento de Khaled. Los PJS no saben qué están buscando exactamente, pero simplemente llámales la atención sobre el ungüento, diles que nunca habían visto nada parecido, etc.

Cuando los PJS le lleven el ungüento a Isidro, este se quedará impresionado y les recompensará bien: 200 monedas a cada uno. Además, les dará trabajo en Aguilar si así lo desean los PJS.

Puntos de aprendizaje

* Por escapar de los soldados del rey: 5 PA
* Por recuperar el ungüento de Khaled: 30 PA
* Por descubrir al Catites y librar a Homicio de su mala suerte: 10 PA
* Por vencer al grupo de Aquiles: 5 PA

Como ves, tanto si los PJS siguen fieles a Isidro como si no tienen una dura tarea por delante, en la cual se pueden ganar tanto buenos aliados para el futuro como enemigos mortales de por vida: el conde Coronel y Homicio, así como los brujos discípulos de Urraca, si sobrevive alguno.

PARTE IV: SE CAMBIAN LAS TORNAS

El desarrollo de esta parte de la aventura depende de lo que hicieran los PJS en la parte anterior. Sin embargo, el comienzo será el mismo. Ahora entra en la historia Zoraya, una alquimista árabe discípula de Khaled al-Mushhrik que ha estado investigando por su cuenta sobre su maestro. Zoraya vive en una aldea cercana a Mesa de Zaila, y llegó a sus oídos la noticia de que había gente que estuvo merodeando por allí. Cuando le describieron qué pinta tenían reconoció enseguida a Radegunda, discípula de Urraca. Zoraya conoce la historia de la lucha entre Urraca e Isidro por el legado de Khaled, pero hasta hace poco no descubrió que estaba implicado el amuleto de protección de Salomón. Lo sabe todo sobre la invocación de Djinns, pero desconoce el ungüento de Khaled. Sabe que los Djinns no hacen caso de los infieles y piensa que el amuleto no le servirá de nada a Urraca. Zoraya hablará con los PJS e intentará contratarlos para que recuperen el amuleto para ella, y les prometerá una buena recompensa. Les hablará del hechizo de Invocar un Djinn, y les dirá que si le traen también una dosis del aceite de Salomón realizará el hechizo para que el Djinn les conceda un deseo (pero no a cada uno, sino uno solamente). Así que, si aún no habían traicionado a Isidro podrán hacerlo ahora, y si lo traicionaron, ahora tendrán que traicionar a Urraca, eso sí, siempre y cuando acepten la recompensa de Zoraya. La otra opción es rechazarla, lo cual tampoco sería mala idea, dada la complejidad de la aventura en este punto, pero en fin, se supone que los PJS siempre están dispuestos, y más con una recompensa como esta, ¿no?

Si los PJS fueron fieles a Isidro

Lo primero que hará Isidro cuando consiga el ungüento de Khaled será encerrarse en su habitación para invocar al Djinn. Isidro desconoce los límites de este hechizo y el peligro que conlleva, pero al verse librado ya de Urraca y eufórico, pedirá al Djinn que lo haga aún más poderoso de lo que pueda serlo ningún otro hombre (en términos de juego, que aumente su IRR hasta 200). El jocoso Djinn invocará a diez muertos vivientes para que al verlos, la IRR de Isidro aumente 1D10 con cada uno, con lo cual es muy posible que llegue hasta 200; ahora bien, el Djinn se irá sin desconvocar a los muertos, que se merendarán a Isidro y además a todo el personal del castillo, si no lo evitan los PJS. Así pues, cuando los PJS lleguen al castillo se encontrarán la puerta cerrada y verán que nadie les contesta. Si consiguen entrar de alguna forma pronto se verán rodeados de cantidad de muertos. Sírvete del plano del castillo que aparece en la parte III. Todo seguirá igual, con la diferencia de los muertos vivientes y de que habrá gran cantidad de sangre e la habitación de Isidro. Si Radegunda vive, estará encerrada en las celdas en la torre del homenaje junto con todo el personal del castillo y la familia de Coronel (éste se encuentra fuera de Aguilar combatiendo a las tropas del rey), que se vieron acorralados por los muertos y se encerraron allí. Si los PJS libran al castillo de los muertos invocados por el Djinn y consiguen el amuleto, cuando el conde regrese al castillo y le cuenten lo ocurrido se lo agradecerá bastante y tal vez les recompense o los contrate como guardias o sirvientes. Lamentará bastante la muerte de Isidro y lo enterrará en el cementerio de Aguilar (o al menos lo que quede de él).

Si los PJS traicionaron a Isidro
Cuando Urraca convoque al Djinn en el sótano de la casa abandonada le pedirá que le dé la apariencia de una bella joven. Lo que hará el Djinn será convertirla en una Lamia, por lo que Urraca se verá obligada a salir de caza para alimentarse. La aventura podría transcurrir igual que en la parte III, excepto en que Urraca ahora es una Lamia. En este estado ya no podrá invocar a la ondina, ya que forma parte de su mismo mundo, y como tal está ya exenta de su servicio a Silcharde. Pero aunque sea una Lamia se mantiene toda la intriga: el Catites, Homicio y su banda, etc.

Una recompensa peligrosa
Los PJS deberían olerse los efectos adversos que ha tenido la invocación del Djinn sobre Urraca o Isidro. De todas formas, adviérteles a través de Zoraya que se piensen muy bien lo que le van a pedir al Djinn ya que este intentará traicionarlos, y si han llegado hasta aquí tampoco sería justo premiarlos con un chasco, ¿no crees? Personalmente, considero que casi todas las peticiones que tienen carácter permanente (como las que hicieron Isidro o Urraca, u otros ejemplos como "haz que me vuelva a crecer el brazo", "hazme rico", etc.) suelen desembocar en una trampa para todos aquellos que piden deseos a los Djinns, pero a la hora de pedir deseos temporales (como "cura mis heridas", "devuélveme la salud", "muéstrame dónde se encuentra x", etc.) los Djinns podrían no ser tan "cabroncetes" y conceder más o menos lo que se les pide.

Puntos de aprendizaje
Una vez haya acabado todo, los PJS recibirán 40 PA por terminar con éxito la aventura más otros 40 PA a repartir entre todos ellos por interpretación, ideas y demás virtudes mostradas durante todo el capítulo.
Conclusión del capítulo I

El mejor final para este capítulo es que los PJS trabajen en el castillo de Coronel, siempre y cuando no se hayan enemistado con Isidro. Si Isidro sobreviviera al final del capítulo, pasará a tener un papel secundario a partir de ahora, tanto de aliado como de enemigo. Lo mismo puede ocurrir con Urraca si sobrevive. Estos personajes, que son los principales PNJS de este capítulo, se desvincularán de sus señores (el conde de Alburquerque o Coronel, según el caso) y se retirarán a otro lugar.
En lo que se refiere a los hechos históricos, el capítulo concluirá con Coronel convertido en uno de los peores enemigos del rey. El ejército con el que tal vez se encontraron los PJS en su camino entre Córdoba y Aguilar, dirigido por Gutiérrez Fernández de Toledo y Sancho de Rozas, se vio obligado a retirarse cuando llegó a Aguilar para requerir a Coronel la entrega de la villa en nombre del rey, ya que Coronel cayó sobre su campo con todas sus fuerzas. La parte IV del capítulo I de esta campaña transcurre paralelamente a este suceso. Para vengarse del rey, Coronel causó bastantes destrozos a las villas pertenecientes a la corona, hasta que al año siguiente se ganó un nuevo enemigo aliado del rey: Men Rodríguez de Viedma. De lo acontecido entre estos dos trata el siguiente capítulo.

Dramatis Personae

Candela

FUE 6 Altura: 1,49 m.
AGI 15 Peso: 55 Kg
HAB 17 Edad: 22 años
RES 12 Aspecto: 19
PER 20 RR: -5
COM 20 IRR: 105
CUL 20 PC: 21
Armas: Palo 35 (Daño: 1D4 + 1 + 1D4)
Competencias: Cantar 65, Con. Mágico 88, Con. Plantas 35, Elocuencia 45, Psicología 45, Seducción 65.
Armadura: Carece
Hechizos: Nivel 1: Atracción sexual
Nivel 2: Dominación, Virilidad, Fidelidad, Impotencia, Virginidad
Nivel 3: Deseo, Filtro amoroso
Nivel 4: Explosión
Nivel 5: Invocación de Íncubos y Súcubos
Nivel 6: Aquelarre a Masabakes

Francisca de Luna

FUE 7 Altura: 1, 45 m.
AGI 12 Peso: 52 kg.
HAB 12 Edad: 40 años
RES 13 Aspecto: 10
PER 20 RR: -20
COM 20 IRR: 120
CUL 20 Iniciativa: 24
Armas: Palo 28 (Daño: 1D4 + 1)
Competencias: Alquimia 89, Astrología 87, Con. Mágico 93, Con. Animales 35, Con. Plantas 74, Leyendas 40, Medicina 30, Psicología 45.
Armadura: Carece
Hechizos: Nivel 1: Liberación
Nivel 2: Ignorar el dolor
Nivel 3: Filtro amoroso
Nivel 4: Protección mágica, Vuelo, Explosión
Nivel 5: Dominio del fuego, Conmoción, Invocación de Íncubos y Súcubos, Metamorfosis
Nivel 6: Aquelarre a Masabakes

TU FANZINE DE AQUELARRE

WWW.DREAMERS.COM/LLAAQUELARRE

JORDI_CALVO@TELEPOLIS.COM

PNJS secundarios

Alguaciles de Espada

Estos son los guardias que podrían acudir al final de la primera parte para arrestar a los PJS o a las brujas, y también si algún PJ se pasa de la raya estando en la ciudad..

FUE 15 Altura: varía
AGI 15 Peso: varía
HAB 20 Edad: varía
RES 18 Aspecto: varía
PER 15 RR: 65
COM 10 IRR: 35
CUL 7 PC: 7

Armas: Espada 60 (daño: 1D8 + 1 + 1D6)
Competencias: Buscar 30, Correr 45, Discreción 30, Esconderse 30, Mando 20, Otear 30, Psicología 30, Rastrear 30, Tortura 40.
Armadura: Cota de mallas (Prot. 5) o Cuero con refuerzos (Prot. 3); Casco (+2 ptos. de prot. en la cabeza)

Brujos

Todos los que no se detallan arriba, como Fátima (del grupo de Aquiles) y algunos discípulos de Urraca.

FUE 10 Altura: varía
AGI 14 Peso: varía
HAB 14 Edad: varía
RES 13 Aspecto: varía
PER 15 RR: 15
COM 15 IRR: 85
CUL 17 PC: 17

Armas: Espada 60 (daño: 1D8 + 1 + 1D6)
Competencias: Alquimia 55, Astrología 50, Buscar 30, Con. Mágico 65, Con. Plantas 60, Prim. Auxilios 30, Psicología 30.
Armadura: carecen
Hechizos: Nivel 1: Revitalización
Nivel 2: Ignorar el dolor, Inmunidad al fuego, Parálisis
Nivel 3: Arma invencible
Nivel 4: Explosión, Invulnerabilidad
Nota: elegir un máximo de cuatro de estos hechizos.

Rateros
Los ladronzuelos de Córdoba y los hombres de Homicio. Aquí también entran Aquiles, Robaperas y Malaspatas.
FUE 12 Altura: varía
AGI 15 Peso: varía
HAB 20 Edad: varía
RES 15 Aspecto: varía
PER 15 RR: 60
COM 15 IRR: 40
CUL 8 PC: 8
Armas: Espada 45 (daño: 1D8 + 1 + 1D6); Estilete 35 (daño: 1D4 + 1 + 1D6)
Competencias: Correr 45, Esconderse 35, Escuchar 35, Esquivar 45, Forzar Mec. 40, Robar 65, Trepar 45
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2); algunos pueden llevar casco (4 puntos de prot. en la cabeza)

Soldados
Los soldados que acompañan a Radegunda, los soldados del rey y los guardias y el capitán de Coronel.
FUE 15 Altura: varía
AGI 15 Peso: varía
HAB 15 Edad: varía
RES 20 Aspecto: varía
PER 15 RR: 75
COM 10 IRR: 25
CUL 10 PC: 5
Armas: Espada 65 (daño: 1D8 + 1 + 1D4), Lanza 65 (daño: 1D6 + 1 + 1D4), Ballesta 45 (1D10 + 1D4)
Competencias: Buscar 30, Cabalgar 45, Escudo 50, Esquivar 35, Otear 30, Tortura 35.
Armadura: Cota de mallas (Prot. 5); Casco (7 puntos de prot. en la cabeza)

Vecinos
En esta categoría se engloban las gentes normales y corrientes, tenderos, escribanos, monjes, labradores, pastores, criados y todos los PNJS menores (también los mozos de la posada de Montemayor).
FUE 12 Altura: varía
AGI 14 Peso: varía
HAB 14 Edad: varía
RES 14 Aspecto: varía
PER 12 RR: 55
COM 12 IRR: 45
CUL 12 PC: 9
Armas: Garrote 35 (daño: 1D6); Cuchillo 35 (daño: 1D6)
Competencias: Comerciar 30, Cond. Carro 45, Escuchar 30, Esconderse 40, Otear 35.
Armadura: carecen

Criaturas irracionales

Catites (Hachib)

FUE	12	Altura: 1,65 m.
AGI	20	Peso: 68 kg.
HAB	20	Edad: 15 años
RES	12	Aspecto: 13
PER	15	RR: 20
COM	5	IRR: 80
CUL	15	PC: 35

Armas: Estilete 30 (daño: 1D4 + 1 + 1D6)
Competencias: Correr 75, Esquivar 70, Esconderse 45, Lanzar 35, Robar 60, Trepar 70.
Armadura: carece
Poderes especiales: Puede lanzar el Mal de ojo sin necesidad de componentes mágicos.

Golem

FUE	35	Altura: 2,30 m.
AGI	10	Peso: 350 kg.
HAB	10	Edad: -
RES	Esp.	Aspecto: -
PER	10	RR: 0
COM	-	IRR: 175
CUL	-	PC: 35

Armas: Puños 45 (daño: 4D6 + 1D3)
Competencias: carece
Armadura: carece
Poderes especiales: como es un ser artificial de tierra, el golem no tiene unos puntos de Resistencia genéricos sino repartidos por sus diferentes localizaciones:

Cabeza: 10	Brazo derecho: 15
Brazo izquierdo: 15	Tronco: 30
Pierna derecha: 15	Pierna izquierda: 15

Si de un solo golpe se supera el daño de cada localización, esta se corta limpiamente. (No se tendrán en cuenta las reglas de dividir el daño en las extremidades y doblarlo en la cabeza). En caso de no superar la cifra, la herida se cierra en el acto. De perder brazos o piernas, el golem seguirá luchando como pueda, si el golpe le afecta el tronco, simplemente será partido por la mitad. Solamente si se le corta la cabeza el golem se desmoronará como el montón de tierra que siempre fue... Lo mismo que si se le borran la letra aleph ("e") de la frente, aunque para eso hay que acercarse al alcance de sus puños... y eso no es muy sano para la salud.

Muertos

Tanto los muertos que despierten los brujos como los invocados por el Djinn.

FUE	12	Altura: varía
AGI	10	Peso: varía
HAB	8	Edad: están muertos
RES	15	Aspecto: 1
PER	5	RR: 0
COM	2	IRR: 110
CUL	5	PC: 22

Armas: Mordiscos y garras 55 (daño: 1D8); Armas 45 (daño: varía); los invocados por el Djinn no llevan armas, pero los muertos despertados mágicamente podrían llevarlas si portaban una en vida.

Competencias: Todas están al nivel de su base de características.

Armadura: Los invocados por el Djinn no llevan armadura, pero los despertados mágicamente podrían llevarlas si vestían una en vida.

Poderes especiales: No se desmayan ni huyen jamás del combate, y seguirán luchando aún sin brazos o sin piernas.

Mujeres Serpiente

Las que moran en Mesa de Zaila.

FUE	15	Altura: 1,75 m.
AGI	15	Peso: 120 kg.
HAB	10	Edad: varía
RES	20	Aspecto: 26 (de cintura para arriba)
PER	15	RR: 0
COM	15	IRR: 150
CUL	25	PC: 30

Armas: Arco corto 45 (daño: 1D6)

Competencias: Con. Mágico 90, Discreción 45, Elocuencia 70, Seducción 60.

Armadura: carece

Poderes especiales: Curación: pueden curar mágicamente cualquier tipo de dolencia y enfermedad, e incluso devolver la vida a los muertos.

Hechizos: Nivel 2: Bálsamo de curación, Curación de enfermedades
Nivel 3: Curación de heridas graves

Juan Pablo Fernández del Río

ESENCIA OSCURA

1. INTRODUCCIÓN

VIGO, INVIERNO de 1431

El gélido viento barre los embarcaderos junto al puerto mientras la vieja ciudad cruje sobre sus pilares como un barco enorme y agotado. Nubes entrecortadas como velas hechas jirones se interponen ante el rostro de la luna nueva, confundiéndose con las siluetas de un centenar de agujas y cúpulas fantásticas.

La aventura está basada en el libro "Esencia Oscura" del maestro Tim Powers. La novela original transcurre en Viena durante el asalto turco; es decir, un siglo después.

Encajar la novela en un contexto histórico tan diferente no es fácil, así que carece de rigor histórico. La mayoría de los personajes y situaciones son, por tanto, ficticias aunque haga referencias históricas reales.

Uno de los personajes será un antiguo rey reencarnado (Arturo, el de la Tabla Redonda) de quien hablaremos más adelante, a su debido tiempo, así que el DJ deberá efectuar una tirada con objeto de saber quién será El Elegido. Habrá que recordarlo más adelante. Quizá sea mejor hacer la tirada cuando la partida esté algo más avanzada y este hecho sea pertinente, no vaya a ser que se nos muera por el camino...

Al estar basada en una novela, se trata de una aventura bastante lineal y los hechos están narrados en el mismo orden cronológico que en el texto original. Sin embargo, las acciones de los aventureros pueden variar algunas cosas sin mayores problemas. Queda en manos del director determinar las consecuencias de estas acciones.

Los PJ´s se encuentran en Vigo; acaban de llegar de un agotador viaje por el norte de la Península y buscan una fonda donde comer algo y poder descansar.

Caminan por las estrechas callejuelas del puerto mientras se dirigen hacia una posada que conoce el barquero, cuando de un portal aparecen tres figuras. Cuando pasan cerca de ellos, comprueban que están bajo los efectos del alcohol. Uno de ellos tropieza y se va contra uno de los PJ´s.

-No me toques, gañán. Una de mis tías tiene una piara de cerdos que no huelen tan mal como tú-. Un coro de risas remata la pulla del más alto.

Es de suponer que los PJ´s responderán a sus bravuconadas; si no lo hacen, seguirán provocándolos, hasta conseguir que todo esto acabe en una riña.

En cuanto empiece el jolgorio, los tres borrachos dejarán bien claro desde el principio que son los hijos de Ludovico Blanco, el mercader más poderoso de la ciudad. Es impre-

scindible que no se excedan y que no muera nadie.

A las primeras de cambio, los tres jóvenes pondrán pies en polvorosa; sin embargo, los PJ´s habrán ofendido al mercader más poderoso de la ciudad, lo cual puede acarrearles algún problema.

Es entonces cuando reparan en un anciano que, asomado a su ventana, ha contemplado toda la escena.

Una mano blanca aletea y, un momento después, una llave de latón resuena en el pavimento.

-Subid.

La escalera es oscura y fría, y huele a coles pasadas, pero al llegar al piso de arriba, unas puertas abiertas de par en par revelan una escena de opulencia iluminada por las velas como nunca antes habían visto los aventureros.

Los lomos estampados en oro de libros de cuero y pergamino cubren una estantería situada en la pared, y mesas ornadas, cajas lacadas, túnicas resplandecientes y perturbadores cuadros oscuros llenan el resto de la habitación. El anciano viste una túnica negra muy gruesa, bordada en rojo y dorado en el cuello. Lleva un fino estilete al cinto, pero ninguna espada.

-Mi nombre es Aureliano- dice mientras les ofrece asiento. Abre una caja de encima de su mesa y extrae una especie de gusano con un extremo abierto que se coloca en la boca. Inclina la cabeza hasta que el extremo abierto de su gusano toca la llama de una de las velas de su escritorio. El gusano empieza a chasquear y desprender humo mientras Aureliano aspira por el extremo de la boca.

-Mi nombre es Aureliano.- repite - ¿Cual es el vuestro? Tengo algo de vino en el armarito que está a vuestra diestra. Creo que os habéis metido en un buen lío; esos jóvenes son los hijos de Ludovico Blanco, uno de los personajes más influyentes de la ciudad. Creo que deberíais desaparecer, al menos por algún tiempo. He visto vuestra habilidad con las armas y tengo algo que ofreceros. Quizá os interese trabajar para mí... En estos momentos soy propietario de la taberna San Cipriano.

La susodicha taberna está en Córdoba, y de ahí proceden los vinos San Cipriano amontillado y moriles, unos exquisitos caldos. Antes de que Aureliano la adquiriera, hace unos 5 años, se llamaba Monasterio San Cipriano. Tuvo un litigio con el clero por la tierra, pero al final lo consiguió.

En ese momento son sorprendidos por unos golpes en la puerta: se trata de Bella, una prostituta de mediana edad que pregunta por Aureliano. Éste, retorciéndose las manos de nerviosismo, invita a los aventureros a pasar a la biblioteca, para poder hablar con ella a solas. Si

pasan una tirada de escuchar, podrán comprobar que Bella le trae noticias sobre los preparativos de los musulmanes para la guerra en Granada, suministros, tropas, etc. Aureliano le da algo de dinero y Bella se va, no sin antes llamar "viejo pájaro" a Aureliano.

-Como os iba diciendo, soy propietario de la taberna San Cipriano, de Córdoba, y para ser sinceros, hay a menudo problemas con los clientes que no puedo controlar aunque esté presente. Necesito unos hombres que sean capaces de interrumpir una pelea mortal sin matar a nadie, como habéis hecho ahora con los hermanos Blanco.

Lo cierto es que Aureliano los quiere contratar como guardianes contra los alborotadores, eso sí, pagando generosamente. Además, hay que recordar el altercado con los hijos de Ludovico, que, seguramente les traerá profundos quebraderos de cabeza en el futuro.

La cuestión sería partir cuanto antes (estamos a 26 de enero) para llegar antes de Pascua, que es cuando se abren los barriles de vino más fuerte (finos, y en menos medida amontillados y olorosos) y es cuando más altercados se producen.

Cuando acepten el trabajo, Aureliano extraerá un pergamino y una pluma de un cajón y redactará una carta de presentación para Gabino, al que se referirá como "maestro vinatero", es decir "el boss" cuando no esté el propio Aureliano. El tabernero se llama Guadalberto.

Si desean saber lo que dice la carta deberán pasar una tirada de Leer con un malus del 25% (porque están leyendo al revés). Esto es lo que dice:

"Mi querido Gabino, los portadores de esta misiva (da sus nombres a continuación) son los hombres que hemos estado buscando... los guardianes de la casa San Cipriano. Encárgate de pagarles 300 monedas a cada uno cuando lleguen, más el salario que acordéis entre vosotros. Me reuniré con vosotros pronto; a finales de marzo, probablemente, y con toda seguridad para Pascua. Confío en que el vino esté madurando adecuadamente, y que no haya acidez esta temporada. Con mis mejores recuerdos, Aureliano."

Sella la carta con un sello en el que aparecen dos dragones en lucha.

Lo cierto es que, aparte de las 300 monedas que les ha prometido cuando lleguen, les ha dado 300 más antes de partir. Todo esto es muy raro, porque les ha dado una cifra 10 ó 20 veces superior a lo que ellos consideran habitual. En conjunto, les ha parecido un tipo muy raro.

Cuando bajan por las escaleras encuentran a Bella borracha tirada por los suelos.

-¿Os ha dado dinero el pequeño eunuco? Si queréis os puedo contar cosas sobre el viejo... O tal vez os interese un poco de compañía femenina-. Acto seguido, vomitará sobre las escaleras. El olor es apestoso y ella es bastante repugnante. Por cierto, sobre Aureliano sólo sabe que la paga por llevarle información de todo tipo, aunque últimamente sólo le interesa la relacionada con los rumores de guerra que llegan desde el sur.

Ahora están deseando encontrar una posada donde descansar después del largo y agotador día.

A la mañana siguiente deberán partir sin demora hacia el sur, así que deberán darse prisa. En la zona del puerto les han hablado de un comerciante que puede venderles unos caballos y alguna otra cosa que puedan necesitar. Tras los preparativos, en el mismo momento en que se dispongan a salir, un par de flechas silbarán. Una tirada de "suertex2" o se comerán 1D6+1D4 puntitos de vida. Cuatro hombres desenvainan sus espadas y se abren paso entre la gente.

Sea como sea el combate, uno de ellos cobrará ventaja como para asestar un golpe terrible a cualquiera de ellos. En el momento en que se disponga a impactar, uno de los hermanos Blanco irrumpirá en el desconcertante combate para salvar la vida al maltrecho PJ.

-Corred! Hay más hombres acechando en la ciudad para mataros. Debéis salir de la ciudad lo antes posible!

Sin duda, era uno de los hermanos Blanco.

Si salen en ese momento, verán algo de movimiento mientras atraviesan la ciudad, pero no serán alcanzados por ningún enemigo.

Todo esto es un poco extraño ¿verdad?

2. DE VIAJE HACIA CÓRDOBA

Tras la apresurada huída, es de suponer que los PJ´s se encuentren un poco aturdidos por lo sucedido. Por la noche se enemistan con unos tipos influyentes y por la mañana son ayudados por uno de ellos ante el ataque de unos desconocidos. En fin.

Desde Vigo hasta Córdoba hay un buen montón de kilómetros (unos 800, de hecho) lo que supone un largo viaje. Se considera que, a caballo, los PJ's son capaces de recorrer unos 40 Km. si el terreno es favorable. Teniendo en cuenta que es pleno invierno, habrá que aplicar malus por la nieve, si es que ésta aparece, aparte de lo accidentado del terreno cuando lleguen a zonas montañosas o boscosas.

Tras varios días de viaje tranquilo llegan a Ourense sin mayor contratiempo. En el camino han encontrado aldeas y monasterios donde poder alojarse, pero va a ser inevitable pasar alguna noche al raso. En Ourense tampoco ocurre nada reseñable (si quieren, pueden aprovechar para hacer algún arreglo y alguna compra) y reanudan el viaje. No es que lleven excesiva prisa, pero tampoco les conviene despistarse.

Tras dos días de viaje tranquilo pero pesado (entre Ourense y Verín hay unos 65 Km.), el tiempo comienza a empeorar y unas gotas comienzan a caer amenazando chaparrón. Aún

faltan algunos kilómetros hasta Verín, que es el siguiente pueblo importante en dirección sur. Más allá deberán penetrar en territorio que pertenece al Reino de Portugal. No obstante, en aquella época seguramente no deberían tener demasiados problemas en las fronteras. Aunque un grupo de gente armada llame bastante la atención, se dirigen a Córdoba, donde hay rumores de batalla contra los moros, lo que debería facilitarles bastante las cosas.

Será mejor que busquen refugio, o las cotas de malla se les oxidarán y ellos se resfriarán. A lo lejos se ven unas luces. Una tirada de otear -25% revelará que, a un lado del camino, asoman semiescondidas entre la maleza unas vetustas lápidas de piedra que, tras un examen más minucioso, revelarán unos extraños símbolos y signos que no pertenecen a ningún idioma de los de la época (todo esto sólo podrán saberlo si saben leer y escribir en un porcentaje aceptable).

Este paraje corresponde a uno de los "parajes hechizados" de la geografía gallega. Deberán tirar por RR con un malus del 25%. En caso de superarla, comprobarán que una extraña niebla los envuelve y hace que se separen del grupo sin darse cuenta.

La escena que viene a continuación sólo ocurrirá para aquellos PJ's que no consigan superar la tirada de RR: "A lo lejos distinguís una luz. Comienza a caer una fuerte lluvia, así que os apresuráis. En la puerta se distinguen unas hojas de vid colgadas sobre el dintel, que suele ser un distintivo de las posadas y tabernas. Abrís la puerta y observáis una cálida estancia con varias mesas y sillas y una chimenea muy acogedora.

A lo lejos, parece oírse el ruido de un molino, aunque no lo habéis visto en el camino. Por cierto, si alguno lo pregunta, estáis todos juntos. Hay sólo 6 personas, y un barbudo con pintas de borrachín aguarda junto a la puerta de lo que parece ser la cocina. Un joven sale de la cocina y se os acerca y os atiende. La gente parece muy callada y triste, y sólo se oye apenas un murmullo; aunque nadie os observa de manera extraña..

Si pedís comida, ésta estará sabrosa aunque algo más picante de lo normal, lo que os obligará, a su vez, a beber más vino de lo habitual, que por otro lado está exquisito, quizá el más rico que hayáis probado nunca. Los vapores del vino empiezan a llenar vuestras cabezas como si fuera brandy. No recordáis cuantas jarras habéis vaciado ya, pero caéis en la cuenta de que la taberna está ahora abarrotada.

Por cierto, si alguno de los PJ's superó la tirada de RR del principio, estos no estarán presentes. Quizá no os habéis dado cuenta hasta ahora, pero lo cierto es que han desparecido. En ese mismo instante, un joven se sube de un salto a una de las mesas y comienza a tocar una flauta. Los parroquianos comienzan a bailar y a saltar en una alocada danza mientras cantan unas estrofas en un idioma desconocido. De pronto, el sonido de la rueda del molino se oye más grave y resonante que antes, como el latido de la tierra, mientras los sonidos más dulces y agudos de la flauta se entretejen alrededor de ese ritmo lento y profundo."

Cuando intenten levantarse, comprobarán que sus piernas se muestran extrañamente pesadas, pero no por el efecto del alcohol, sino porque sus extremidades inferiores están

ahora desnudas y recubiertas de pelo. Sus pies son ahora pezuñas de animal, quizá de cabra, a juzgar por los cascos hendidos que las conforman.

"El tipo barbudo de antes se os acerca con otra jarra: sus piernas son exactamente iguales a las vuestras. Intentáis recordar quiénes sois pero... un centenar de nombres se agolpan en vuestras mentes aturdidas. Un personaje increíblemente viejo a juzgar por su aspecto os espeta: -Mucho se ha perdido y mucho queda aún por perder-."

Es de suponer que los PJ's que se hayan perdido entre la niebla intentarán encontrar a los demás. Los encontrarán a un lado del camino, profundamente dormidos bajo unos árboles. Es de suponer también que los despertarán ¿no?

Unos golpes en las costillas serán suficientes para despertarlos. Al hacerlo, estarán aturdidos y tiritando del frío y de la humedad. Por cierto, de la taberna de marras no hay ni rastro. Los que han cedido al influjo mágico deberán tirar RR y perder 1D6 puntos si fallan.

Unos cientos de metros más adelante está la aldea de As Estibadas, a unos 12 ó 14 Km. de Verín. Allí podrán pasar la noche y calentarse al fuego para evitar enfermar.

Al día siguiente alcanzan Verín sin más novedades.

La siguiente etapa va desde Verín hasta Chaves, pueblo que actualmente pertenece a Portugal. Hasta allí, el viaje transcurrirá sin ningún incidente. El clima aquí es muy frío ahora, pero están teniendo suerte y el tiempo es seco. La nieve tampoco ha hecho su aparición hasta ahora. Desde Chaves deben viajar hacia el sur, hasta alcanzar Mirandela. El camino es fácil y tampoco tienen ningún contratiempo. Entre Chaves y Mirandela hay unos 70 Km.; así que tardarán otros dos días en alcanzar Mirandela.

La siguiente etapa es algo más difícil, pues deben atravesar las montañas en dirección sur-sudeste para llegar hasta Figueira do Castelo Rodrigo, una ciudad amurallada que se encuentra cerca de la hoy frontera entre España y Portugal. El clima comienza a ser aún más frío, y comienza a caer algo de aguanieve a medida que se acercan a las montañas. Los pasos no son difíciles a priori, pero si arriba está nevado, es posible que sufran algún retraso. Lo normal sería llegar a la ciudad lusitana en dos días, puesto que la distancia que separa las dos ciudades es de unos 90 Km. Sin embargo, si arriba hay nieve o barro, quizá tarden otro día más.

"Tras dejar Mirandela, comenzáis a acercaros hacia las montañas. Esa noche podéis dormir en un establo que un aldeano os alquila amablemente. Al día siguiente empezará la ascensión a los puertos que separan Mirandela y Figueira do Castelo Rodrigo."

"El camino es ahora más empinado. Una pendiente fangosa se extiende a derecha e izquierda, salpicada por algunos ejemplares bastante jóvenes de hayas que sirven de refugio a ruidosos pájaros y ardillas que observan con atención vuestras evoluciones."

Una tirada de Escuchar -25% revelará que, extrañamente, el sonido de los animales ha cesado repentinamente. Inmediatamente, una flecha con punta metálica surca el aire silbando. Si alguno de ellos falla una tirada de suertex2 se va a comer 1D10+1d4 puntitos de daño (el andoba lleva un arco largo). Inmediatamente después, otras tres flechas silban por el aire (una para cada PJ que falle la consabida tiradita de suertex2; aunque si alguno de ellos reacciona rápidamente arrojándose al suelo, el porcentaje será de suertex3).

Lo más inteligente va a ser arrojarse pendiente abajo, porque las flechas vienen de arriba. Si alguien no lo hace, el porcentaje de librarse de un flechazo bajará hasta suertex1.

-¿Veis sus cuerpos? - pregunta una voz desde arriba. Cuatro figuras armadas con sendas espadas comienzan a descender por la pendiente con aviesas intenciones. Lo cierto es que no son muy buenos combatientes, y en cuanto las cosas se tuerzan pondrán pies en polvorosa. Aunque los torturen, los bandidos no revelarán ni sus nombres. Aunque la realidad es bien distinta, parecerá que su único fin es aligerar las bolsas de los viajeros. La verdad la sabrán cuando Aureliano se reúna con ellos en la taberna cordobesa.

Tras el desagradable incidente, lo mejor es que se apresuren a llegar a Figueira para reponer fuerzas y olvidar lo ocurrido.

3. A TRAVÉS DE LA SIERRA DE GATA

En Figueira do Castelo Rodrigo podrán reponer fuerzas, y comprar comida para proseguir el viaje. La siguiente etapa finaliza en Ciudad Rodrigo, que se encuentra al sudeste. Una vez llegados allí habrán hecho la mitad del camino más o menos, y ya llevarán unas dos semanas de viaje. Después, deberán atravesar la Sierra de Gata por un terreno escarpado alternado por altos y valles bastante inhóspitos en aquella época. Además, ha estado nevando durante los últimos días, por lo que el camino puede estar aún más difícil. Entre Figueira y Ciudad Rodrigo hay unos 70 Km; factibles de hacer en dos jornadas.

Hasta Ciudad Rodrigo, las jornadas de viaje serán tranquilas y aburridas, frías y exigentes. Una vez llegados a la ciudad salmantina, una tirada de suerte les revelará ciertos rumores que se han extendido entre los habitantes de allí: algunos viajeros han descubierto, en la zona de la Sierra de Gata, varias huellas en la nieve que no pertenecen ni a humanos ni a animales, lo que les ha conferido un halo sobrenatural. También se han oído cánticos extraños, aunque nadie ha conseguido ver ningún ser fuera de lo normal.

La noche anterior a la salida de los PJ's habrá estado nevando copiosamente. El camino comienza a ascender rápidamente por entre los bosques y los valles de la sierra, y el frío es casi insoportable. Por si fuera poco, una niebla espesa cae sobre ellos. El brillo lechoso del aire los deslumbra y desorienta. Los caballos (si los llevan) piafan intranquilos. Al mirar

hacia atrás, comprueban que una hilera de formas grises los persigue. Si miran más atentamente distinguen animales enormes con cuerpo de gato y cabeza de pájaro, lagartos grotescos con cabezas de gallo, basiliscos, enanos, cangrejos monstruosos y masas informes repletas de tentáculos. Las sombras saltan, andan a trompicones y avanzan firmemente tras los aventureros.

Tirada de RR; si se falla pierden 1D6 puntos.

Durante las dos o tres jornadas que dure el viaje hasta Coria (son unos 90 Km.), que es el siguiente destino, los PJ's serán escoltados durante el día por un sinfín de bestias fantásticas. Durante las noches que pasen al raso (en la sierra, su séquito los guiará lejos de las poblaciones) un círculo cerrado de enormes gárgolas los protegerá de todo mal, con lo que podrán dormir tranquilos si son capaces de ello. El extraño séquito hará las veces de guía en los tramos más difíciles y complicados. La niebla no desaparecerá mientras dure la travesía.

Aunque ellos no lo saben, están siendo desviados de las aldeas porque puede haber asesinos esperándolos en ellas. Los PJ's forman parte de una especie de cruzada a gran escala, y si empiezan a sentirse como meras comparsas, peleles y marionetas, tienen toda la razón en hacerlo. La explicación a todo este embrollo viene más adelante. Cuando Aureliano se reúna con ellos en Córdoba, él será el encargado de revelarles algunos secretos; eso sí, en pequeñas dosis.

Si intentan hacer caso omiso de los guías sobrenaturales, el DM debe intentar que entiendan que están siendo guiados y protegidos. Si, a pesar de todo, deciden actuar por su cuenta, en cualquier aldea montañesa (San Martín de Trevejo, etc.) serán emboscados por criaturas (sobrenaturales o no, a gusto del DM) que les darán un buen susto. Además, si deciden acercarse a zonas pobladas, su séquito sobrenatural los abandonará. Que sientan el peligro.

Al mediodía del segundo día de viaje a través de la Sierra de Gata, la procesión de seres espeluznantes que los acompaña, comenzará a emitir un sonido parecido a una canción. Notas únicas sostenidas, como ecos repetidos de varias docenas de gongs gigantescos, combinadas con un grotesco coro. Los guías que avanzaban delante del grupo se hacen ahora a un lado para dejar pasar a los PJ's, que pueden proseguir su camino por el amplio sendero. Ante ellos se halla un extraño lugar del que nunca antes habían oído hablar: dos columnas enormes se erigen a los lados de un inmenso altar ricamente tallado pero desgastado por el tiempo. A pesar de la erosión producida por millares de inviernos, se aprecia claramente que las dos columnas no son sino las piernas y tobillos de un coloso desaparecido. Una vieja escalinata, desgastada por el viento hasta ser reducida a una brusca pendiente, se extiende al final de la pequeña llanura.

Este paraje sobrenatural no aparece en ninguna guía de viaje, ni en ninguna crónica de la época. Si alguna vez intentan volver a encontrarlo, les será imposible. Nunca volverán a verlo (al menos en vida) y muy pocos han sido los que lo han hecho.

Atravesar la sierra por otros caminos fuera de la Vía Dalmacia, la calzada romana que une

Ciudad Rodrigo y Coria, les habrá llevado algún tiempo más de lo previsto.

4. ATAQUE SORPRESA

Cinco minutos antes de que los PJ's lleguen a la posada El Brasero de Coria, Luisón se halla sentado en el salón junto al fuego, asintiendo a los parroquianos de ojos desorbitados que se congregan ante él:

-"Eso he dicho. Escoltados por todos los demonios de las montañas. Era de día, así que pude verlo bien. Yo cruzaba los montes con mis cabras... Aquellos cánticos, cientos de voces agudísimas... me doy la vuelta y veo venir a unos hombres escoltados por filas y más filas de demonios con cabezas de pájaro y cuernos, y todos los monstruos de los que hayas oído hablar..."

Es en ese preciso instante cuando los PJ's irrumpen en la estancia.

-"Oh, Dios mío, son esos que acaban de entrar por la puerta!!" - Luisón huye despavorido a través de una de las ventanas.

Los demás los miran asustados e intentan evitar su contacto y sus miradas, pero nadie dice nada (están demasiado acongojados).

La puerta de la posada vuelve a abrirse unos minutos después de la llegada de los PJ's y entra un hombre fornido que luce una larga barba. Se llama Juan, y pregunta por el tal Luisón, que es el hombre que acaba de abandonar la posada.

El posadero le relata lo ocurrido (con pelos y señales) pero Juan suelta una sonora carcajada mientras dice:

-"Los malditos campesinos no sabéis dar dos pasos sin encontrar a alguien que os meta el miedo al diablo en el cuerpo." - Seguidamente hace referencia a un suceso ocurrido el año pasado cuando crucificaron a todos los gatos porque son familiares de las brujas.

-"¿Os dirigís al sur?" - Pregunta Juan. Sus intenciones son viajar hasta Córdoba; como cuenta con un par de carros, le gustaría que los acompañase para evitar ser atacados por los bandidos. Últimamente han sucedido varios ataques por estas zonas; así pues, sería conveniente que aunaran sus fuerzas. Cuantos más sean, menos probabilidades de ser atacados. ¿Qué ganan los PJ's? Pues algo de comodidad en el viaje (siempre pueden resguardarse del frío y de la lluvia mejor que al raso) y alguna piel de las que Juan lleva en sus carros. También transporta miel y frutos secos. Luisón es un pastor de la zona que suele acompañar a Juan en sus viajes, en calidad de medio-socio, medio-criado.

A medida que progresen hacia el sur, las poblaciones serán cada vez más escasas, puesto

que la zona de Extremadura está bastante deshabitada. Las opciones para guarecerse en caso de tormenta, pues, también disminuirán a partir de ahora, de ahí la conveniencia de las carretas.

Juan viaja con Luisón en el primer carro y los dos hijos del mercader en el segundo. Desde Coria, deben descender hacia el sur hasta Cáceres. El camino es ahora más llano y fácil, así que, en ausencia de incidentes, progresarán rápidamente hacia su destino. Entre estas dos ciudades hay unos 70 Km., y en medio, se encuentra la Sierra de Sto. Domingo, aunque no es muy dificultosa. A priori, dos días deberían ser suficientes.
La primera jornada transcurre sin incidentes, han avanzado a buen paso. Juan se muestra afable, siempre dispuesto a hablar sobre cualquier tema banal, es un buen hombre que sólo busca trabajar honradamente y sacar unas monedas. Si preguntan, su mujer murió hace ya unos años a causa de unas fiebres. Realiza regularmente esta ruta, desde Ciudad Rodrigo hasta Córdoba, para vender sus productos.

Sin embargo, su criado Luisón, desconfía plenamente de los PJ's; él está seguro de lo que vio y piensa que tienen tratos con el diablo (lo cual no es de extrañar). Se muestra receloso y no hablará a no ser que se le pregunte directamente, y lo justo. Además, se encargará de comerle la oreja a Juan para que no prosigan el viaje junto a los PJ's.

Los hijos de Juan son dos jóvenes trabajadores y tímidos, y durante el camino irán un poco a su aire, hablando entre ellos.

Por la noche, Juan propondrá que hagan turnos de guardia para evitar desagradables sorpresas. Sin embargo, la noche transcurrirá plácida.

A la mañana siguiente, el viaje prosigue. A mediodía, mientras atraviesan un bosque en las últimas estribaciones de la Sierra de Sto. Domingo, unas tiradas de Otear -25% revelarán que algo se mueve entre los árboles. Ahora el terreno es bastante llano aunque ligeramente descendente. Sin embargo, los árboles forman un tupido velo ideal para realizar una emboscada. Unos minutos más tarde, las tiradas serán de Otear sin malus. Algo gordo se prepara. Unas figuras se deslizan furtivamente entre las sombras del bosque.

En condiciones normales podrían salir al galope, pero con la carga de los carros sería inútil.

De repente una rama chasquea bajo la rueda del carro y cinco jinetes salen de entre la espesura galopando como demonios. Tienen pinta de bandidos, y todos ellos blanden sendas espadas a la vez que gritan tratando de intimidar a sus víctimas. Van a intentar ensartar a los PJ's uno por uno, sin bajarse siquiera de los caballos. Son mejores jinetes que espadachines, así que van intentar aprovechar su ventaja.

Recordemos que, a caballo, el porcentaje para luchar es, como máximo, el que tengan en cabalgar.

Cuando lleven unos asaltos luchando (estos jinetes no le temen a la muerte), cuatro jinetes

más aparecerán por detrás a toda velocidad. Las cosas empiezan a ponerse feas... a no ser porque, en un santiamén, los últimos jinetes dan buena cuenta de los primeros. Increíble.

Sin embargo, proseguirán su alocada carrera hacia los carruajes y los PJ's. Es importante fijarse en la actitud de los PJ's ahora. Seguramente, estarán bastante desorientados a causa de estos extraños sucesos. Si bajan la guardia CAPUT! Inexplicablemente, los nuevos jinetes atacan con fiereza a nuestros aventureros. ¿Pero qué pasa aquí?

Estos jinetes son aún más fieros que los anteriores, y es de suponer que pondrán en un aprieto a los PJ's. Que sufran. Que vean todo perdido. Que se caigan de los caballos ante la fiereza de los atacantes.

Cuando peor pinten las cosas, cuando crean que todo está perdido (si ha sido demasiado fácil para los PJ's siempre pueden aparecer otro puñado de jinetes de entre la espesura...) entonces unas flechas silbarán en el aire.

Los atacantes serán derribados por unos extraños seres parecidos a enanos (o quizá son enanos) armados con arcos que casi superan su estatura y ataviados con relucientes cotas de malla, que desde los lados del camino los han ensartado con singular destreza. Estos extraños seres se inclinan y se arrodillan al paso de los PJ's. Lo que faltaba.

El singular ataque ha sido demasiado para Juan y los suyos, y con los ojos fuera de sus órbitas, les dicen a los PJ's que prefieren seguir solos. No es de extrañar.

A causa de la alocada carrera han perdido un poco la orientación. No saben cuanto falta hasta Cáceres, pero enseguida va a caer la noche y será mejor que busquen un lugar donde pasarla.

Creo que están empezando a tener la sensación de que todo esto se les escapa de las manos. Nadie entiende nada. Como diría Aureliano: "a su debido tiempo."

Pero esa noche va a ser de todo menos tranquila.

Acampáis en una zona resguardada de los vientos, aunque el terreno está bastante húmedo. A lo lejos se ve parpadear una luz anaranjada que, luego de un tiempo, se apaga. Sí, probablemente sean Juan y los suyos, que han acampado cerca.

A medianoche, oirán unas voces. Con una tirada de Escuchar, se darán cuenta de que las voces provienen de arriba. Además, hablan en un idioma extraño (quizá árabe) y se mueven bastante rápido.

Unos minutos más tarde, unos gritos romperán la calma reinante. Suenan alejados. Una tirada de Escuchar revelará que provienen de la zona y que parecen gritos de terror absoluto. Al de un rato, los gritos cesarán de repente, tal y como habían comenzado. Si desean acercarse a ver que es lo que ha ocurrido, será mejor que esperen a que llegue el día, porque por

la noche les resultará imposible dar con el lugar.

Si se dirigen al (presunto) campamento de Juan, encontrarán las pieles desparramadas por el suelo, los restos de una hoguera, y los carros de madera completamente astillados e inservibles. Ni rastro de los caballos ni de ninguno de los comerciantes. Tampoco encontrarán ningún cadáver, por si lo preguntan.

Cáceres está muy cerca, a media mañana llegarán allí.

5. CÓRDOBA

Desde Cáceres hasta Córdoba aún les quedan la friolera de 265 Km., lo que significa que aún tardarán una semanita en llegar a su destino si las cosas van bien.

Los cuatro primeros días el viaje transcurrirá sin ninguna novedad. El tiempo es algo mejor en esas latitudes, más seco y menos frío.

Pero el quinto día, tendrán un encuentro sorprendente.
A mediodía, el viento cesa y la capa de nubes desaparece. Mientras caminan bajo el agradable sol, unos ruidos como de entrechocar de espadas los sobresaltan. Suenen a unos metros de donde se encuentran ellos, entre la espesura.

-¡Coge al hijo de puta! - grita alguien -. ¿Es que no lo ves?

Decidan investigar o no, una figura aparece de entre un matorral, bajo una lluvia de hojas y ramas rotas. Un hombrecito jorobado y de pelo rizado con una espada absurdamente grande para su estatura salta hacia los PJ's y comienza a repartir mandobles a diestro y siniestro, lleno de furia y rabia.

Finalmente, el hombrecillo se separa unos pasos y abre su boca en señal de asombro.

-Pero vosotros no sois...-

Sin tiempo a acabar la frase, cinco figuras armadas salen de la espesura en pos del hombrecillo y comienzan a atacar a los PJ's que, sin comerlo ni beberlo, se ven envueltos en una nueva trifulca.

Cuando ésta acabe, el hombrecillo se presentará. Me llamo Bruto, y os agradezco vuestra ayuda. Tiene su caballo atado no muy lejos de allí. Él también se dirige a Córdoba, le han contratado como jefe de arqueros para organizar las milicias de la ciudad. A Bruto también lo contrató un extraño tipo llamado Aureliano. Bruto les contará como ha viajado desde Cantabria hasta aquí y como ha sido repetidamente atacado por asesinos de todo tipo durante todo el camino. Por cierto, no ha visto ninguna criatura sobrenatural, y si se lo pre-

guntan de manera directa, se quedará muy extrañado.

Dos días después, los cascos de sus caballos resonarán sobre el empedrado de la Puerta de Almodóvar, un pequeño arco encuadrado por dos torretas que flanquean la entrada. A un lado de la puerta, la gruesa y ajada cuerda de una horca oscila amenazadoramente al ritmo de la brisa. Cerca hay un pequeño cementerio judío, ya que esta puerta se encuentra próxima a la Judería.

El lugar más emblemático de la ciudad es la ínclita Mezquita. Desde allí, si se detienen un momento podrán ver el tráfico de balsas y troncos de pino que abarrotan el río, las frondosas arboledas de la ribera y un montón de aves que sobrevuelan los molinos utilizados en la fabricación de tejidos.

Las calles de la ciudad son estrechas y oscuras, y llama la atención su suciedad. Hay multitud de recovecos, balcones y pasadizos construidos sobre ellas, y no dejan de fijarse en las "casas de paso", que permiten el paso de una calle a otra. Sus callejones son idóneos para que bandidos y salteadores preparen emboscadas para aligerar las bolsas de los viandantes.

Córdoba se divide en dos zonas bien diferenciadas: La Ajerquía, y La Villa. De hecho, existe una muralla que separa ambas zonas, con varias puertas que la comunican. La ciudad de divide en varios barrios llamados collaciones. En aquella época era una ciudad con un alto índice de criminalidad, así que pasear por sus calles puede resultar peligroso para los Pj's.

La muralla tiene entre 5 y 15 metros de altura, y está bien protegida por varias torres. Existe una plataforma sobre la muralla que permite recorrerla por encima. Las puertas de la muralla se cierran por la noche (entre las 11 y las 12), así que si desean salir de noche pueden tener problemas.

6. LA TABERNA SAN CIPRIANO

Bruto les pide consejo sobre donde pasar la noche. Lleva una carta igual a la de los PJ's con el mismo sello (dos dragones en lucha). Al día siguiente se presentará al consejo de la ciudad.

La posada no está lejos de la Mezquita, cerca del Puente Viejo sobre el río Guadalquivir. La gente los mira al pasar, van bastante sucios y armados hasta los dientes. Unos niños los señalan y se van corriendo y riendo, mientras se arrojan piedras entre ellos.

La taberna se encuentra cerca de la Plaza de los Paraísos. No muy lejos se hallan la Iglesia de Santo Domingo, las Casas Consistoriales (donde se reúne el Concejo), la Morería y el Monasterio de Santa Clara.

La posada es un edificio de dos plantas con tejado de dos aguas y una alta chimenea en la zona de la izquierda. A través de las ventanas se filtra una acogedora luz amarilla que despierta en los aventureros un deseo casi carnal de tomarse una jarra de buen vino y de acostarse en una cama de verdad.

La Posada

Para hacerse una idea de cómo es la posada, consultar los planos adjuntos. El piso superior es el dedicado a las habitaciones de los huéspedes. Las habitaciones de los trabajadores se encuentran en el bajo, y la bodega y la habitación de Gabino a unos 5 m bajo el nivel de la calle.

Hay, por cierto, una zona de acceso prohibido. Y cuando digo prohibido, lo digo de verdad. Hasta la llegada de Aureliano, sus aposentos estarán cerrados a cal y canto, y no habrá ganzúa que pueda con el cierre (mágico) de su puerta. Además, la habitación estará protegida con un demonio que tiene orden de aniquilar inmediatamente a cualquier intruso que cruce la puerta. Así, sin más... Aunque siempre podemos hacer una excepción si el que la atraviesa es el PJ elegido, el de la tirada del principio, la reencarnación de... a su debido tiempo. Si es él, y sólo él, será reconocido por el demonio que le perdonará la vida.

Al lado de la habitación de Aureliano existe otra pequeña pero importante estancia cuya puerta está oculta en la pared. Dentro está el barril de la "Esencia Oscura", que aún no sabemos lo que es, pero ya lo conoceremos.

La trampilla del suelo necesita una llave para poder abrirse; una llave que posee Aureliano. Todo intento por abrirla resultará infructuoso. Ya entrarán, pero será cuando llegue Aureliano.

En la barra se encuentra un hombre corpulento que está degustando un vaso de vino. Él es Guadalberto, el tabernero. Mirará a los PJ's con cara de pocos amigos, aún cuando se entere de quienes son.

Si preguntan por Gabino, el maestro vinatero, les señalarán unas oscuras escaleras que descienden unos 5 ó 6 m por debajo del nivel de la calle y que van a para a unas losas húmedas. Ante ellos se abre una pequeña estancia con una puerta de doble hoja abierta de par en par. A los lados y por de tras, hay otras dos puertas pequeñas que están cerradas. La puerta abierta conduce a una estancia iluminada tenuemente por varias velas colgadas de la pared. Un anciano de pelo tupido y bien recortado se acerca y les habla con voz profunda y relajada. Es Gabino, el maestro vinatero. Además, les invita a beber de un barril cercano que está abierto. Es un vino blanco muy rico, probablemente el más sabroso que hayan probado en su corta vida.

Si le dan la carta, la abrirá y comprobarán que es capaz de leerla perfectamente incluso con esa tenue luz, lo que indica que debe estar muy acostumbrado a ella.

-Parece que sois los hombres que necesitamos. No sé. Supongo que él entiende de eso. Mostradle esto al tabernero y él os dará vuestro dinero.

Guadalberto los mirará con cara de perro. Cuando le enseñen la carta, maldecirá a Aureliano, dirá que está loco y que quiere arruinar a todos. Les dice que están zumbados si creen que les va a dar tanto dinero por nada. Tendrán que amenazarle con chivarse a Aureliano si quieren cobrar. Esa noche, si lo luchan, tendrán vino gratis. También se queja de la dejadez de Gabino. Si se quejan a Gabino, el tabernero accederá a pagarles lo prometido a regañadientes. Ya tienen trabajo.

Además del amable tabernero, trabajan con ellos dos sirvientas, Ana y Epifania, y un mozo llamado Sixto.

Durante las próximas semanas, su trabajo va a ser bastante rutinario. Apenas ocurre nada fuera de lo normal en la taberna, acaso alguna pequeña riña entre los parroquianos, pero bastará la sola presencia de los PJ's para que los ánimos se sofoquen.

Este par de semanas de calma chicha podrá ser utilizado por los PJ's para conocer la ciudad y hacer alguna pregunta.

Si Ana o Epifania hacen buenas migas con ellos, les podrán contar lo que saben sobre el viejo Aureliano: "-Fundó la taberna hace unos 14 meses aproximadamente, aunque la compró hace unos 5 años. Vino del norte (posiblemente de Galicia) con unos papeles que demostraban que las tierras en las que se aposentaba el antiguo convento pertenecían a su familia. Se armó un lío considerable, y los litigios se extendieron durante muchos meses, e incluso tuvo que intervenir el obispo, quien, muy a su pesar, tuvo que dar la razón al astuto viejo.

-De todas formas, les compró otras tierras a los monjes al otro extremo de la provincia, así que se comportó de una manera bastante generosa. Sin embargo, los monjes siguen bastante resentidos.

-Lo que no habría podido hacer, bajo ningún concepto, es cerrar las bodegas San Cipriano. Lo habrían decapitado al muy zorro.-"

Bruto, su nuevo amigo, también frecuentará bastante la taberna, en espera de la llegada de Aureliano o de indicaciones sobre su cometido.

El mayor problema lo tendrán con Guadalberto, el tabernero, porque los acusará de vagos, borrachos, y provocadores en cuanto tenga la más mínima ocasión. Según su punto de vista, están cobrando un dineral por no hacer nada.

Podría ser recomendable hacerles pasar tiradas de suerte para no caer en la tentación y dejarse llevar por la desidia (en forma de sabroso vino).

Teniendo en cuente que los PJ's comenzaron su viaje mediado enero, que llegar hasta Córdoba les llevó un mes, y que llevan un par de semanas holgazaneando, se nos habrá echado encima marzo.

Los rumores siguen hablando de un conflicto próximo con los moros, seguramente en las cercanías de Granada, pero las cosas siguen bastante estables.

El sol comienza a calentar con más alegría.

Guadalberto sigue gruñendo a los PJ's.

Ana y Epifania miran con buenos ojos a cualquier PJ con un aspecto de 15 ó más, pero siempre pensando en algo serio.

Aureliano sigue sin aparecer por ninguna parte.

Bruto se aburre tanto como ellos.

Pero la calma está a punto de saltar por los aires...

7. SOBRE LA SITUACIÓN POLÍTICA DEL MOMENTO

Abrimos aquí un breve inciso para situar la acción históricamente.

En esta época, reina en Castilla desde el año 1419 Juan II; rey débil de personalidad y más entregado a otros menesteres que a los propios de su condición. Esta abulia hace que pronto descargue en su íntimo amigo y consejero Don Álvaro de Luna las labores de gobierno. Álvaro había sido paje del rey Juan II durante su infancia, y ya entonces había dado muestras de su inteligencia y suspicacia.

Álvaro de Luna nació en Cañete, hijo bastardo de un noble perteneciente a la poderosa familia castellana de los Albornoz. Los muchos adversarios que se ganó el valido del rey incidieron sobre el hecho de la baja cuna de la madre de Álvaro.

Sin embargo, las desavenencias con los Infantes de Aragón, Don Enrique y Don Juan, hacen que estalle un conflicto que se prolongará durante varias décadas. Hacia 1420-1421 Don Álvaro consigue su primera victoria contra los Infantes, estableciendo un periodo de paz que se extenderá hasta 1425. Una conspiración de algunos nobles poderosos consiguen retirar a Don Álvaro, aunque sólo sea un retiro momentáneo.

Incapaces de crear un gobierno sólido y estable, en pocos meses el reino deviene en el caos más absoluto, ocurriendo entonces un hecho inaudito. Los mismos nobles que propugnaron la eliminación del favorito del rey tienen que suplicar al monarca su vuelta. En

1428 es recibido triunfalmente en Turégano.

Comienza aquí su segundo periodo de gobierno que se extenderá por otros 11 años que, sin embargo, no fueron de paz. En 1429 consigue derrotar por segunda vez al Infante Enrique y firma una paz de 5 años con los reinos de Aragón y Navarra. En 1430 recibe el Maestrazgo de Santiago en pago a sus servicios a la corona castellana.

Es entonces cuando el ambicioso Álvaro vuelve su mirada hacia Granada: en diciembre de ese mismo año expira la tregua con los moros granadinos. Álvaro tiene dos motivos para atacar Granada: recuperar algún jirón de tierra a los moros, y hacer ostentación de su poderío militar ante los demás reinos peninsulares.

En la primavera de 1431 Don Álvaro y el rey Juan II reúnen un ejército de 70.000 infantes y 10.000 jinetes, consiguiendo el día 1 de julio la victoria en la Batalla de la Higueruela, causando graves pérdidas a las fuerzas nazaríes. El condestable Álvaro de Luna, a la cabeza del ejército, entró por Alcalá la Real en la Vega de Granada que devastó en mayo. Se retiró luego a Antequera y volvió a Ecija mientras nuevas tropas eran reclutadas en Córdoba.

En la segunda semana de mayo de 1431, las galeras castellanas no cesaron de patrullar por el Estrecho de Gibraltar con el fin de impedir que eventuales socorros africanos llegasen al sultán de Granada. Por entonces, Ridwán Bannigas abandonó en secreto Granada en compañía de algunos secuaces y acudió a Córdoba para proponer al rey de Castilla instalar en el trono de Granada a un príncipe nasrí, Ibn al-Mawl, nieto del usurpador Muhammad VI que había sido hecho matar por Pedro I en 1362. Juan II, a quien sólo le interesaba dividir a los príncipes nazaríes no dudó en sostener a ese pretendiente que aparece en las crónicas castellanas bajo el nombre de Abenalmao.

Aprovechando este trasfondo favorable, el rey de Castilla salió de Córdoba el 13 de junio, penetró en el reino de Granada el 25 y saqueó la campiña próxima a Moclín. Yusuf Ibn al-Mawl, su cuñado Ridwán Bannigas y siete de sus partidarios acudieron al campamento castellano y prestaron juramento de fidelidad a Juan II.

El 1 de julio de 1431 los musulmanes fueron derrotados y perseguidos hasta las puertas de Granada. Los castellanos se retiraron ante el nutrido tiro de los ballesteros que aseguraban la defensa de la ciudad. Sin embargo, esta batalla llamada de la Higueruela por una higuera que se encontraba en aquellos lugares, a veces llamada batalla de la Sierra de Elvira, no tuvo sino una escasa importancia estratégica.

Juan II no supo sacar provecho de su victoria. Al cabo de unos ocho días, después del saqueo de la campiña en los alrededores de Granada, en el concejo real se decidió la retirada porque el desacuerdo había estallado entre los nobles castellanos y porque no había metálico para pagar el sueldo de las mesnadas y escaseaban las provisiones.
Este momento de zozobra fue aprovechado por los Bannigas y sus aliados castellanos para entronizar a un soberano dócil. Montefrío se sublevó en favor del pretendiente Yusuf Ibn al-Mawl. El gobernador militar de Andalucía, Diego Gómez de Ribera, el maestre de

Calatrava, don Luis de Guzmán contribuyeron con una valiosa ayuda. Sus agentes intrigaron en distintas localidades en el otoño de 1431: Cambil, Illora, Casarabonela, Turón, Ardañes y El Castellar reconocieron la autoridad de Ibn al-Mawl. El 3 de diciembre, fue tomada Loja por un destacamento de granadinos acaudillado por los Bannigas fieles a Abelnamao y sostenidos por los castellanos. El jefe del clan abencerraje Yusuf Ibn al-Sarraÿ pereció en el combate. El pretendiente conquistó Iznajar y Archidona. Muhammad IX al-Aysar ("El Zurdo") decidió abandonar Granada donde la revuelta se hacía oír en el populoso barrio del Albaicín como consecuencia de la falta de víveres. Huyó de noche y se refugió en Almería con una escolta de ciento cincuenta hombres. Ridwán Bannigas y sus seiscientos jinetes vencieron a los no numerosos partidarios de El Zurdo que trataban de cortarles el paso y luego ocuparon Granada y la Alhambra. Yusuf IV Abelnamao fue proclamado sultán el primero de enero de 1432.

Todo esto está muy bien, pero algo ocurrió al margen de los hechos que relatan los libros de Historia...

8. ALGUNAS COSAS EXTRAÑAS OCURREN

Retomamos la acción.

Guadalberto, el tabernero, es un hombre singular. Resultan chocantes su porte desgarbado y su sempiterno gesto de enfado si los comparamos con su pasional devoción por la poesía. Resulta ridículo imaginarse a este hombrón recitando poesías con los más famosos escritores del momento, que se suelen reunir en casa del ínclito Zacarías.

Zacarías es un estrambótico personaje, alto y espigado, aunque de fuertes hombros, cuyos rasgos más característicos son su recio pelo de color rojo y su cuidadosamente recortada barba (cosa no muy habitual) lo que le confiere cierta fama de "afeminado". No pocas bromas se oyen en la taberna San Cipriano a causa de esto, aunque es cierto que está casado con una bella mujer.

Zacarías no se deja ver demasiado por la taberna, pero es recomendable introducirlo en la historia y que los PJ's lo conozcan, porque encierra algún secretillo que será desvelado a su tiempo.

Guadalberto reacciona mal ante las bromas de los parroquianos; no así el apocado Zacarías, que rehusará cualquier enfrentamiento.

Hacia la segunda semana de marzo comienzan a llegar a la ciudad mercenarios y gentes extrañas de todo tipo. El Rey ha comenzado a concentrar sus fuerzas en Ciudad Real; los rumores se expanden como la pólvora y atraen a un montón de busca fortunas a Córdoba, por estar próxima a Granada, lugar del probable conflicto armado.. Incluso han visto un negro. ¿Qué diablos hará aquí?

A finales de este mes, Muhammad IX (protegido del caudillo Yusuf Ibn al-Sarraÿ -los Abencerrajes-) decide dar muerte al antiguo caudillo de Granada, Muhammad VIII, para evitar cualquier intento de rebelión por parte de sus rivales, los Bannigas.

Por otro lado, Ibn al-Mawl (no tiene nada que ver con Darth) está intrigando en secreto con la corona castellana para instalar en el trono de Granada a un príncipe nazarí. Ni que decir tiene que Juan II apoyó a este pretendiente (Abenalmao) con objeto de dividir y debilitar a los moros granadinos.

En este tipo de batallas hay tres clases de gente: soldados del rey, mercenarios busca fortunas y un tercer tipo, gente extraña, silenciosa y solitaria, amiga de los malos modos y las malas caras. Lo curioso es que este tercer tipo de gente parece concentrarse en la dichosa taberna San Cipriano. Aunque tampoco buscan problemas, son hoscos en sus formas y sus miradas, y la gente procura evitar el contacto con ellos.

Una tarde que están en la taberna pidiendo vino a gritos, la puerta se abre de par en par y un estrafalario hombre ataviado con una larga túnica verde entra en la posada. Su piel es amarillenta y sus ojos tienen una extraña forma rasgada. Es oriental, y lleva varios días merodeando por allí.

Según entra, y a pesar del silencio que se hace inmediatamente después de su entrada, pregunta nervioso por Aureliano.

Una tirada de Otear -25% revelará cierto nerviosismo en el comportamiento del negro mencionado anteriormente, que está sentado semioculto en un rincón. Sus ojos se han iluminado al oír el nombre de Aureliano.

Uno de los mercenarios, conocido como Bobo, se levanta y empuja de malas maneras al oriental. Éste, con mucha tranquilidad, aparta unos cuantos bancos y mesas. ¿Qué hacen los PJ's? Es hora de trabajar. Rápidamente, los presentes comienzan a hacer fuertes apuestas. Si los PJ's no superan una tirada de suerte o juego, no podrán resistir la tentación de participar en las apuestas y no podrán detener la pelea. Si la tirada es suertex2 al menos habrán sido tan cabales como para organizar la pelea fuera de la taberna.

Sea como sea, Guadalberto se quejará, bien porque no han detenido la pelea, bien porque nunca están cuando los necesitan...
Por cierto, la pelea se decantará rápidamente a favor del oriental, que con una respuesta magistral al primer ataque de Bobo lo enviará por los aires contra unos barriles o contra la ventana.

El oriental está dispuesto a desafiar a todo aquel que lo provoque, aunque nadie se va a atrever. Nadie había visto una maniobra tan rápida y efectiva. Vaya un modo más extraño de pelear. ¿Querrán probar los PJ's?

Para esta pelea, he bajado de Internet las reglas de aturdimiento de UGI, y las he retocado a mi gusto, por si algún osado PJ está dispuesto a morder el polvo luchando contra el Pequeño Saltamontes.

UGI-reglas de aturdimiento

Supondremos que, en esta pelea, los combatientes no se van a destrozar, sino que intentarán noquear al adversario. En lugar de puntos de daño, contabilizaremos los golpes como puntos de aturdimiento (tendrá tantos como su resistencia). Así, cuando un personaje haya perdido la mitad de sus puntos de aturdimiento, deberá empezar a tirar con 1D20 y sacar por debajo de su resistencia tras los sucesivos mamporros.

También supondremos que estas magulladuras se recuperarán rápidamente, en un par de días de descanso.

La noche siguiente, algo extraño va a ocurrir. Uno de los PJ's siente ganas de expulsar un poco de todo el vino que está bebiendo y sale al patio en dirección a la letrina. Un extraño olor llama su atención: de un cubo colocado al lado de la puerta sale un olor a quemado y se oye un chisporroteo que no dan muy buena espina. Tiene un asalto para arrojar el cubo lo más lejos que pueda, porque va a explotar. Si hace una pifia le va a estallar en los morros, causándole 5d6 puntos de daño.

Si sobrevive a la terrible explosión le va a caer encima toda la ira de Guadalberto, porque lo va a culpar de lo ocurrido. En realidad, el verdadero culpable es Zacarías, pero eso no lo saben.
Se ha desatado un pequeño incendio que se apresuran a extinguir. La gente elabora las teorías más descabelladas que se puedan imaginar. Por cierto, el oriental lleva varias horas sentado en un rincón sin moverse, por si alguien lo pregunta.

Es la hora de saber quién es el elegido, a quién de los PJ's ha favorecido el destino y le ha conferido el don de representar a un poderoso y antiguo rey reencarnado. Lo digo porque a estas alturas comenzará a sufrir extrañas pesadillas que conseguirá recordar a medias cuando despierte.

En estos sueños, el PJ verá una losa en el suelo, oculta por una alfombra. Verá unas escaleras que descienden en la oscuridad. Verá una bodega oscura. Verá un catafalco donde yace el cuerpo de un hombre; un rey, un dios incluso, a juzgar por la trágica dignidad expresada por su fuerte rostro.

Bruto sigue en contacto con los PJ's. Ahora que han empezado a llegar soldados y capitanes, ya tiene algo que hacer. Está instruyendo a los soldados en el uso del arco, confeccionando figuras de paja que simulan ser Muhammad IX, que es el actual sultán de Granada. En un momento etílico, Bruto se confesará con cualquiera de los PJ's:

-Si por casualidad me matan... ¿te encargarás de que mi cadáver sea incinerado?

En realidad, en esa época era una extraña petición. Bruto cuenta una historia:

Su padre era jorobado, igual que él. Murió cuando él tenía dos años, y un primo le contó la historia, años más tarde. En el velatorio, tumbaron el cadáver boca-arriba, (hacerlo boca-abajo era signo de mala suerte) pero a causa de la joroba, no conseguían que quedara recto y estirado. Buscaron una cuerda y ataron el cadáver con mucha fuerza a la mesa, consiguiendo que así se quedara estirado. Por la noche llegó un montón de gente a despedirse del difunto, y entre llantos y alcohol, uno de ellos advirtió la cuerda y, sacando un cuchillo, la cortó. El cadáver de su padre salió catapultado por la ventana, cayendo a pocos palmos de la tumba que, para él, habían cavado. Después del susto inicial, recogieron el cuerpo y lo volvieron a atar a la mesa. Corrieron las apuestas. En el sexto intento, el cadáver del padre de Bruto cayó en la tumba.

-Amigo, no sé si la historia es cierta o no, pero yo quiero que me quemen. Que me quemen. Prometedme que si resulto muerto os encargaréis de incinerar mi cadáver.

Otro personaje se suma al gran elenco de guerreros que frecuenta la abarrotada taberna. Se trata de Lotario "Lengualarga", un muchachote alto y rubio procedente del Reino de Navarra, con el que ya habían coincidido antes. Lotario es un personaje con no mucho cerebro, fantasma y creído, además de ser un pesado de cuidado. Se acercará a cualquiera de los PJ's y, con aires de confidencialidad, le confesará al oído que "me han llamado de muy lejos para ganar esta batalla a los moros y no voy a defraudar a nadie." En fin. Se despide bajo el pretexto de ir a dar unos buenos consejos a los arqueros y a Bruto, porque seguro que los van a necesitar. En fin (otra vez).

Faltan tres días para Pascua y para que se abran los barriles nuevos de vino, por lo que un montón de impacientes parroquianos comienzan a abarrotar la taberna San Cipriano, porque los vinos son muy famosos. También se empiezan a escuchar gritos para que se abran antes de tiempo, pero está claro que el maestro vinatero se va a negar en redondo.

Breve reseña sobre los vinos cordobeses

Aunque el vino típico de la provincia de Córdoba son el de Montilla y el de Moriles, éstos no se hicieron famosos hasta el siglo XVII, cuando se trajeron de Flandes unos esquejes y se plantaron nuevas cepas en la zona. Sin embargo, he aquí una breve explicación de los mismos y del proceso del arrumbado:

-El mosto, que es un caldo del propio año y que suele tener una graduación en torno a los 15 grados.

-El fino, con un proceso de envejecimiento en barrica de 3 años (mínimo) y una graduación en torno a los 15 grados.

-El amontillado, con una gradación en torno a los 18 grados y un proceso de envejecimiento de al menos 5 años en barrica.

-El oloroso, con una gradación de unos 20 grados y un proceso de envejecimiento en barrica de, al menos, 7 años.

Cada varios años, se efectúa el proceso del arrumbado, que consiste en reponer el vino que se va consumiendo, mezclando el nuevo caldo con el ya envejecido en la barrica. Esto es, ni más ni menos, lo que Aureliano hace con la "Esencia Oscura", así que para la partida nos va a ir de perlas.

Gabino lleva a cabo siempre la apertura de los barriles de vino nuevo, tanto los buenos como los más peleones, en Pascua (antes era el maestro vinatero de otras bodegas cordobesas, aunque su pasado no es muy conocido).

Los vinos de buenas cosechas, no en calidad sino en cantidad, suelen durar hasta después del verano, incluso hasta Navidades en cosechas excepcionales. Pero los asiduos a la taberna llevan unos cuantos meses esperando los vinos de la nueva temporada como agua de mayo. De todas formas, Gabino siempre acostumbra a guardar algo de buen vino para ocasiones especiales. Esta es la primera temporada desde que se fueron los monjes, y hay un poco de expectación por comprobar las buenas artes del maestro Gabino.

Al atardecer de ese mismo día, cuando faltan poco más de dos días para la apertura de los barriles, alguien a quien muchos esperan aparece en la posada San Cipriano.

9. AURELIANO LLEGA A LA POSADA

Esa misma tarde, el anciano aparece por la puerta de la taberna como si nada. Saluda a muchos de los presentes como si los hubiese visto ayer por última vez, y se dirige a los PJ's con mucha tranquilidad, ignorante de todo lo ocurrido hasta ahora.

El buen humor del anciano desaparecerá en cuanto se entere de que Guadalberto está ausente de la posada porque ha ido a recitar poesía. A su edad...

Y se quedará pálido cuando se entere de las tribulaciones que tuvieron que sufrir los PJ's de camino hacia aquí.
"-Santo cielo. Todo va muchísimo más rápido de lo que esperaba-." Sin embargo, aparte de

estas enigmáticas palabras, de momento Aureliano no contará mucho más. Quiere ver primero a Gabino.

Bajan a la bodega y Aureliano llama a la puerta del maestro vinatero.

"-Soy yo, AURELIANO-." Con una tirada de sicología, se darán cuenta de que el viejo ha enfatizado demasiado su propio nombre, como si temiera que Gabino lo llamara por otro...

Cogen unas sillas y se sientan en la bodega. Aureliano les pide que relaten con pelos y señales todo lo ocurrido durante el viaje. Sé limitará a hacer algún comentario de lo que voy a contar ahora, dirigido más bien a Gabino.

"La clave de todo está aquí, en la taberna. Este es un lugar viejo, muy viejo, el monasterio se construyó sobre unas ruinas romanas, y..." hay más, pero Aureliano duda y cambia de tema. Hasta aquí no ha dicho nada nuevo.

Yusuf no se contiene (en referencia al Abencerraje). Algunas cosas han despertado, lo sé, como también sé que prepara un golpe al corazón mismo. El sultán de Granada es Muhammad IX, pero, en realidad, el verdadero caudillo es Yusuf Ibn al-Sarraÿ.

Yusuf cuenta con la ayuda de su principal agente, Soleimán. El padre verdadero de Soleimán era un demonio del aire, que visitó una noche a su madre disfrazado de su marido. Tiene un gran poder espiritual, aunque corrompido, y se siente atraído hacia la magia negra y la oscuridad. Suele ser normal que los sujetos concebidos de esta manera acumulen gran poder... como por ejemplo el famoso Mago Merlín, quien fue otro de esos híbridos."

Aureliano hace también referencia al Rey de Oriente, el verdadero Rey de todas las tierras orientales; pero es alguien totalmente desconocido para los PJ's y para la gran mayoría de los mortales. La idea de que exista un Rey que controle todo Oriente, y que esté por encima de todas las autoridades conocidas resulta demencial. Y no sólo eso, sino que también existe su homólogo en Occidente.

"Existe una confrontación a gran escala entre Oriente y Occidente, aunque pase desapercibida para la mayoría. Por encima del Rey Juan II, por encima de la autoridad de Muhammad e incluso de Yusuf, existen otros poderes y otras órdenes que rigen el destino de todos nosotros.

Y la cuestión es que esta bodega es uno de los principales focos, corazones, pilares de Occidente. Durante la ocupación árabe de la península, buscaron con ahínco controlar éste foco. Sólo la suerte impidió que encontraran lo que largamente habían buscado. Y no podemos arriesgarnos a perderlo de nuevo: sería fatal para el equilibrio de toda la Cultura Occidental, tal y como la conocemos. Porque estamos seguros de que ahora la han descubierto.

Hace casi un año, el Rey, el verdadero Rey de Occidente, fue capturado por nuestros enemi-

gos. Utilizando las malas artes consiguieron quebrar su voluntad y obtener mucha información; entre ella la ubicación exacta de este lugar. Ahora, el Rey está escondido en lugar seguro, reponiéndose de las graves heridas que sufrió durante su cautiverio y durante su huída del mismo.

Por eso es necesario proteger este lugar, ahora que su verdadera naturaleza ha sido revelada. El Reino de Granada está demasiado próximo a este sitio, y la tregua de paz que existía con ellos ha expirado hace pocos meses.

El conflicto que se va a desencadenar tiene un futuro incierto, y es muy posible que, aún perdiendo los árabes la guerra, intenten una acción desesperada contra la taberna San Cipriano.

Esta bodega está construida sobre unas ruinas muy antiguas, mucho más antiguas que los romanos. Cuando ellos llegaron, hacía ya 2000 años que se fabricaba vino aquí. 3000 años antes del nacimiento de Cristo, una tribu nómada llegó aquí y se expandió por Europa, gracias a su secreto de la fabricación del vino. El regalo fermentado que trajeron a Europa es la base de más creencias de las que se suponen; pero os diré que en las versiones más antiguas de la Historia, fue el vino lo que Prometeo robó a los dioses y entregó al hombre, no el fuego.

Esta bodega está construida sobre la misma tumba de Finn Mac Cool, el Gran Rey del pueblo nómada del que os hablaba."

Sobre los ataques a los PJ's parece ser que Zapolya, el hombre de confianza de Muhammad, se habrá enterado de que habéis sido contratados para defender San Cipriano, y por eso ha enviado asesinos para acabar con vosotros. El nombre de Zapolya no es desconocido para los PJ's; a diferencia de Soleimán, su fama es de sobra conocida por los castellanos. (Por cierto, tanto Soleimán como Zapolya son ficticios: no esperéis encontrarlos en los libros de Historia.)

Aureliano sabe más cosas que aún no va a revelar. Sabe que el PJ elegido es el auténtico Rey Arturo reencarnado, y él mismo no es otro que el Gran Mago Merlín, el más poderoso mago de todos los tiempos, el Mago con mayúsculas. El Archimago. Tiene en su poder la legendaria espada de Arturo Pendragón, Carad Bolg, también conocida como Excalibur. Y se la entregará a Arturo a su debido tiempo.

También sabe que su homólogo árabe, el llamado Soleimán, está cerca, muy cerca. Y por eso sabe que se avecina un conflicto vital para los intereses occidentales. Y por eso sabe que la "Esencia Oscura" está en peligro. Aunque aún no les haya hablado de la Esencia. La famosa Esencia no es más que un vino que reúne unas características que lo hacen muy especial. El barril que contiene la Esencia descansa sobre el lugar exacto de la tumba de Finn Mac Cool, manteniendo el vino en contacto directo con la propia tierra; es decir, que el barril no tiene fondo de madera.

La proximidad de su gran rival, Soleimán, hace que la fuerza mágica de Aureliano disminuya terriblemente; y lo mismo le ocurre a su rival. Es como si dos fuerzas opuestas se contrarrestaran. A medida que el mago árabe se vaya aproximando, Aureliano notará como su poder irá menguando, hasta que ya no pueda realizar ni el más simple de sus gambitos.

La puerta que conduce al barril de Esencia Oscura y a los pasadizos que más adelante descubriremos, está oculta en la pared. Sólo Aureliano y Gabino saben como abrirla. Sería conveniente que los PJ's no pudieran acceder a ella hasta la llegada del propio Aureliano.

Si preguntan por qué han sido ellos los elegidos, el viejo les contestará de una manera enigmática. No son agentes libres. Están sujetos a la voluntad del Rey de Occidente. Todos lo estamos.
Sobre el Rey tampoco contará mucho. Sólo que está herido de gravedad y que no puede viajar. Quizá algún día lo conozcan...

Aureliano da por finalizada la entrevista:

-Bien, caballeros, si eso es todo, os veré más tarde. Pasado mañana habrá una gran multitud, y tenemos que ordenar las mesas y quitar los cuadros más frágiles de las paredes.

Al día siguiente, proceden a cambiar la ubicación de algunas mesas con objeto de hacer más espaciosa la sala principal de la taberna. También quitan algunos cuadros de las paredes (en realidad todos). Una tirada de suerte conseguirá que el PJ se fije en un extraño cuadro que le ha tocado retirar. Representa las bodas de Caná, pero lo verdaderamente extraño es que el vino que le están sirviendo a Jesús es vino blanco, se distingue claramente el color amarillento del líquido. Extraño... ¿o quizá no? ¿Existía el vino blanco en aquellos tiempos en Palestina?

Esa misma noche, cuando la sala ha recuperado la disposición al estilo de cómo la tenían los monjes, entra el oriental y se sienta, solo, en una esquina, mientras, de cuando en cuando, lanza miradas reptilescas a los PJ's que allí se encuentren.

Unos minutos más tarde entra Aureliano.

-¡Aureliano! -exclama el oriental, poniéndose en pie de un salto y haciendo una reverencia-. Es un placer volver a verte.

-Es igualmente un placer volver a verte, Antoku Ten-no. Ha pasado mucho tiempo desde nuestro último encuentro.

Con una tirada de sicología y otra de oír, se darán cuenta de que la corta conversación es muy tensa, aunque superficialmente parezca lo contrario. Parece que se conocen y que llevaban algún tiempo sin verse.

Unos minutos más tarde, un banco chirría y Antoku se levanta:

-¿Pretendes regatear conmigo? Si es así, di simplemente tu precio y déjate de trucos de usurero.

-Estoy siendo sincero- replica Aureliano con firmeza-. Esta vez no puedo ayudarte... a ningún precio.

-¿Sabes lo que estás haciendo?- Ahora hay miedo en la voz del oriental-. ¿Sabes que me estás condenando a la fluctuante semivida de un fantasma, a vagar eternamente por las orillas del Dan-no-ura?

-Yo no te condeno a nada- contesta firmemente el viejo-. Lo hizo el clan Minamoto hace 700 años. Yo simplemente te di un indulto temporal una vez... y no puedo volver a hacerlo. Lo siento.

Antoku Ten-no se dirige hacia la puerta y espeta con dureza:

-No me resigno. Aún no he renunciado.

-Ni se te ocurra enfrentarte a mí- contesta con fuerza Aureliano-. Puede que seas fuerte como un tiburón, pero yo soy un sol que puede secar todo tu mar.
-Un sol muy viejo y muy roto en un cielo que oscurece.

Cuando el oriental sale de la sala, Aureliano se contempla las manos con gesto de preocupación. Se levanta y sale en silencio, con líneas de cansancio cinceladas en su rostro de piedra.

10. ALGUNAS SORPRESAS ANTES DE PASCUA

A la mañana siguiente, los PJ's son despertados por unos gritos generalizados. Resulta que un barco ¡vikingo! ha llegado hasta el canal de la ciudad, cosa realmente curiosa dado el tamaño del drakkar y que, además, hace unos 200 años que los vikingos no existen como tal... Parece ser que han llegado durante la noche. Os podéis imaginar el escándalo que se organiza.

Cuando los PJ's se acerquen al canal, comprobarán que un barco con las velas pintadas y la proa alta con forma de dragón ha encallado en la zona cercana al puente sobre el Guadalquivir.

En la cubierta, una docena de hombres altos y rubios miran a la gente con una mezcla de apatía y decepción. Son extrañamente viejos, y visten todos impresionantes cotas de malla y cascos de hierro veteados de gris.

Los hombres rubios hablan entre ellos en un extraño dialecto y gesticulan sin parar.

Cuando los PJ's se acerquen a curiosear, el PJ elegido, la reencarnación del antiguo rey, perderá el equilibrio y caerá al Guadalquivir sin saber muy bien que ha ocurrido.

Las carcajadas de la gente congregada allí (más o menos la mitad de la población cordobesa del momento) pueden escucharse a varios kilómetros de distancia.

La corriente lo arrastra en dirección a las algas y al barco vikingo. Ninguno de los tripulantes se ha percatado de la caída. El PJ consigue hacer pie en la zona de proa del drakkar, y se levanta empapado, cubierto de barro y repleto de algas que le cuelgan por todo el cuerpo.

La gente se troncha de risa.

Bugge, uno de los marineros de la nave nórdica, descubre la figura del PJ surgiendo de entre las aguas en la proa del bajel. Con ojos desorbitados comienza a gritar:
-¡Sigmund! ¡Sigmund!

En un segundo, los tripulantes al completo se asoman por la proa y comienzan a señalar al PJ mientras gritan, ríen y lloran.

Y no dejan de señalar al PJ y de gritar "Sigmund".

En ese instante, Aureliano se abre paso entre la gente y se asoma a ver que ocurre. Pone cara de extrañado y divertido a la vez; por cierto, cuando lo ven, los vikingos redoblan sus gritos, gemidos y risas mientras le gritan:
-¡Odín! ¡Odín!

De repente, Aureliano salta hasta el puente del barco con mucha más agilidad de la esperada en él, y se dirige a Bugge, al que habla en un extraño idioma (noruego). Un par de marineros ayudan a subir a bordo al PJ, al que tratan con gran reverencia. Tras la corta charla con Aureliano, los vikingos se arrodillan y Aureliano insta al PJ a tocarlos levemente con la espada en el hombro. Parece un juramento de lealtad.

Tras unos minutos más de charla, Aureliano pide unas tablas y los maduros guerreros vikingos desembarcan. Los vikingos, seguidos por toda una multitud de curiosos, se dirigen hacia la taberna San Cipriano. Parece ser que se van a alojar en los establos de la misma.

Cuando lleguen, Guadalberto pondrá todo tipo de objeciones e intentará que no se queden allí, arguyendo que traerán problemas.

Al de unos minutos de discusión, aparece Lotario Lengualarga. Saludará a los anacrónicos guerreros vikingos y los llamará por ininteligibles nombres. Los nórdicos no lo reconocen y lo observan extrañados.

-¡Guadalberto! No quiero que a mis hombres se les sirva alcohol- dice el muchachote-. Han pasado varias vidas desde la última vez que los vi, pero reconozco las almas que hay detrás de sus ojos.

Se da la vuelta hacia el PJ elegido y le dice:

-Tus verdaderos recuerdos están aún velados, pero eso se remediará con algo de tiempo. Por cierto, a los nórdicos no se les puede servir alcohol: son cristianos de vida pura...

Y se va, porque hay asuntos muy importantes que esperan sus decisiones.

Y por cierto, en cuanto Lotario se va, los vikingos se dedican a vaciar metódicamente cuantas jarras violen su espacio aéreo.

Aureliano ha pagado a unos muchachotes de la ciudad para que vigilen el barco vikingo. Y sugiere que un par de los PJ's quizá debería vigilarlos a ellos esta noche.

Cuando el o los PJ's se dirijan a la zona del puente sobre el Guadalquivir, un aleteo en las alturas (Oír) los hará alzar la cabeza. Dos criaturas negras, con forma humana, descienden desde las alturas con aviesas intenciones. La luz de la luna brilla sobre sus alas hinchadas, sobre el filo curvo de sus espadas curvas y -un detalle chocante- sobre sus zuecos de tacón alto.

Sin tiempo a tocar la espada, el PJ elegido (si es que está) perderá el control sobre sí mismo. Será agarrado desde dentro de sí, y el DJ será quién narre lo que haga a continuación. Sacará su daga y se hará un profundo corte en la palma de su mano izquierda (si es diestro). Agarrará la espada con la mano izquierda y dejará que la sangre resbale por su mano y por la espada hasta tocar el suelo. Y se defenderá con su daga, aunque sea mucho menos hábil que con la espada.

Uno de los Aouns se mantendrá al margen, tocando una extraña música con su flauta. Es un talismán que contiene un hechizo de "Inmovilización". Según el manual, este hechizo no da derecho a ninguna tirada de RR para resistirse, lo que puede significar la muerte de los PJ's. Sin embargo, y gracias a que el Rey Arturo ha tomado posesión momentánea del PJ elegido, el puente que ha establecido con la tierra de Occidente mediante su sangre y su acero, le concede una tirada de RR y un bonus de +25 a la misma.

Este anclaje de sangre y acero con la tierra es una constante en las novelas de Tim Powers; a efectos del juego sólo tendrá validez contra los hechizos y la magia de Oriente.

Con una tirada de Otear -25% los PJ's observarán un extraño chisporroteo azulado que emana de sus espadas al tocar el suelo cada vez que reciban un impacto en su otra arma.

Si los demás PJ's no imitan a Arturo, caerán al suelo completamente inmóviles. Después de

un par de asaltos, el PJ recuperará el dominio sobre sí mismo. ¿Cuál va a ser su decisión? ¿Seguirá manteniendo el contacto directo de sangre y acero con la tierra o va a romperlo?

En cuanto levante la espada del suelo, caerá inmóvil como el resto de sus compañeros.

En caso de necesitar Deus ex machina, uno de los PJ's podría haberse golpeado la cabeza contra un adoquín y haberse hecho una pequeña brecha que habría establecido el puente con la tierra de manera involuntaria.

Aunque los Aouns no son unos enemigos demasiado poderosos, sí lo es su magia, lo que los convierte en adversarios temibles.

Cuando los PJ's vuelvan a la taberna, hallarán a Guadalberto charlando con Aureliano sobre su excelsa poesía, sólo apta para los oídos más sofisticados. Zacarías le ha dicho que, pronto, harán un viaje por Italia y Grecia, con la intención de bañarse en las auras dejadas por las grandes mentes del pasado.

Con una tirada de sicología se darán cuenta de que Aureliano, aunque le sigue la corriente, se está descojonando del presunto poeta.

Cuando Aureliano se entere de lo ocurrido, se mostrará muy nervioso. Llamará a Juan, un personaje que está sentado en una mesa cercana y en el que no habían reparado, y le dirá que se apresure a recoger a sus compañeros y a ir a proteger al Rey durante toda la noche. Por cierto, la cara de ese tal Juan les resultará conocida... Pero no recuerdan quién es y ahora no hay tiempo para eso. Él ha hecho un gesto extraño, ha intentado ocultar su rostro para que no lo reconocieran.

Aureliano se apresurará a restañar las posibles heridas de los PJ's mediante unos extraños polvillos y unos puntos de sutura, y les encomendará una misión urgente, a cumplir esa misma noche.

Si le preguntan sobre la extraña posesión, Aureliano no revelará quién fue en una vida anterior. Sí dirá que, sea quién sea, tiene una mayor experiencia que él luchando contra esos extraños seres. Los Aouns se han aventurado muy lejos de sus tierras, y no pueden tocar el suelo (de ahí esos extraños zuecos). Y también les explicará que el anclaje de sangre y acero con la tierra de Occidente es la única manera de luchar contra la magia de la flauta que socava la voluntad.

Si los PJ's se ponen muy pesados con Aureliano, les revelará algo más. Mientras les conduce hacia la bodega de la taberna, hará algún comentario como: "Siempre hizo falta que te empujaran un poco"; "yo nunca juego limpio"; "siempre has sido una pieza lo bastante sólida como para estar en la brecha"...

Descienden por las escaleras de piedra y se paran junto a la puerta de la habitación de Aureliano. En la pared de la derecha de su puerta, Aureliano palpa una piedra y acciona un

mecanismo oculto. Con un suave chirrido, un agujero aparece en el sitio donde antes sólo había pared y Aureliano se introduce por él. Entran en una pequeña estancia débilmente iluminada. En el centro, en el suelo, están dibujados los bordes de una trampilla.

Aureliano, con una fuerza desconocida en él, introduce los dedos en las ranuras del suelo y levanta la pesada losa. Unas estrechas y oscuras escaleras descienden por un lóbrego pasadizo del que no se ve el final.

-Cuidado. Las escaleras son resbaladizas y peligrosas, no quiero que nadie se rompa el cuello innecesariamente. Además, debo insistir en que guardéis el silencio más absoluto a partir de aquí.

Con una tirada de Agix5 descenderán sin problemas. Con una tirada fallida, 1D6 puntos de daño, y con una pifia 2D6 amén de otra tirada para los que no superen un control de Suertex2.

Las escaleras se van estrechando a medida que descienden. De hecho, da la impresión de que, si alguien se cae de cabeza, el problema real será como desatascarlo.

A medida que van descendiendo, el techo comienza a ser cada vez más bajo, y la postura empieza a ser incómoda. Tras media hora de descenso (quién sabe a cuantos metros de profundidad se encuentran ahora) llegan a un pequeño descanso. La atmósfera es extrañamente opresora, y sus cabezas empiezan a dolerles. Enfrente, se abre la boca de un túnel estrecho, pero ahora el techo es más alto y pueden caminar erguidos. Del túnel brota una corriente de aire cálido, como una larga exhalación de los pulmones de la tierra. Una sensación pulsante les llega desde abajo, vibrando a través de la tierra, como un lento tamborileo del corazón fundido de la misma tierra.

Tras un centenar de pasos más, descubren una especie de momia suspendida del techo con una espada sujeta en un flanco, como una broma de muy mal gusto. Cuando se acercan, la cosa abre sus ojos, dos rendijas verticales como las de los gatos.

-Deteneos y pagad.

-¿Cuál es el peaje?- pregunta Aureliano.

-Nada del otro mundo- dice la momia saltando de su asidero y asiendo la empuñadura de su espada. -Tomaré la vida de uno de vosotros.

Aureliano alza la lámpara para que la cosa vea su cara e inmediatamente, la cosa le responde:

-Ah! Ambrosio, lo siento no te reconocí al principio. Pero tomaré a uno de tus compañeros...

Aureliano realiza la misma operación con el rostro de cada uno de los PJ's presentes. La momia se inclina para hacer una reverencia y se dirige al PJ elegido:

-Lo siento, Señor.
Cuando siguen adelante, se pueden escuchar los gemidos de la cosa detrás de ellos.

La ciudad está repleta de pasadizos subterráneos que comunican varios puntos de la misma entre sí. De hecho, se cree que uno de los túneles sale directamente desde una cripta subterránea en la propia Mezquita. El problema es que para orientarse haría falta un GPS.

Más adelante el pasadizo desemboca en una gran cavidad donde las antorchas no alcanzan a iluminar las paredes ni el techo. Tienen la impresión de haber pasado viajando la mayor parte de la noche. Ante ellos se alza el borde de un pozo lo bastante ancho como para que una casa pequeña pudiera caer por él.

Aureliano extrae un cuchillo de debajo de su túnica y se hace un pequeño corte en el dedo índice de su mano izquierda. Se acerca al PJ y le comenta que le va a susurrar unos versos en voz baja para que él los grite al interior del pozo. Si preguntan por qué no lo hace él mismo, la razón es que "ellos" tienen que reconocer la voz del PJ y obedecerle. Son versos de una canción antigua, en un idioma celta antiguo (quizá galés). La traducción sería algo así:

Conozco la luz de nombre Esplendor,
y el número de las luces gobernantes
que esparcen rayos de fuego
por encima de las profundidades.
Largos y pálidos se han vuelto mis dedos
desde los tiempos en que fui pastor.
He recorrido la tierra
y conozco estrellas
anteriores a la creación.
¿Dónde nací?
¿Cuántos mundos hay?
He viajado y completado un periplo,
en cien islas he dormido:
en cien ciudades habitado.
¿Esperáis la profecía de Arturo?
¿O es a mí a quién celebran?

A continuación, Aureliano pronuncia otras palabras en un idioma completamente desconocido (es un lenguaje secreto y sin nombre que se cree anterior a la humanidad), pero se hace tan largo que pronto empiezan a aburrirse y a cerrar los ojos a causa del cansancio y el sueño acumulados.

Al de un rato, Aureliano pronuncia una frase que, por su inflexión, parece ser la última.

Pausa. De repente, el PJ se abalanza sobre el brocal y suelta una última frase (en un idioma desconocido para los demás y para él mismo; si preguntan, es el mismo que habló el viejo mago) que no le ha susurrado Aureliano.

-Un buen detalle eso último; había olvidado el peculiar sentido del humor que tienen- dice el viejo. Unos minutos después, una voz ronca proveniente del pozo dice:

-Sí, señor. Nos honrará luchar una vez más a vuestro lado.

Inician el penoso ascenso hacia la posada. Por cierto, la momia ha desaparecido. Cuando están muy cerca del final, unas extrañas voces sibilantes les instan a detenerse. Aureliano pone en práctica la misma táctica de la primera vez, pero no le sirve de nada. El viejo se acerca pero se da cuenta de que ha sido traicionado demasiado tarde. Un golpe seco se oye en la penumbra y el viejo se estrella contra la pared y queda inmóvil en el suelo. Las criaturas saltan dispuestas para el ataque.

No son sino tres guls (Pág. 150 manual) pero tendrán que arreglárselas sin el hechicero. Si las cosas se ponen feas siempre pueden contar con la ayuda de la momia o con la del propio Aureliano cuando se recupere.

Ha sido una noche agotadora; todos tienen unas ganas terribles de acostarse y descansar.

10. PASCUA

Es la mañana de Pascua, y las campanas de la iglesia de Santo Domingo esparcen con solemnidad sus alegres carillones por los luminosos tejados de la ciudad. Se ha sobrevivido otro invierno, y las iglesias están repletas de personas que celebran el equinoccio de primavera, la resurrección del joven Dios.

En las calles y plazas cordobesas se ha reunido toda una multitud. A pesar de la prohibición de comerciar en domingo, hoy es un día especial. Un comerciante de armas ha esparcido su mercancía encima de una lona en una calle cercana a la posada. Espadas, cotas de malla, cascos, botas y hachas compiten por hacerse un hueco en la gastada tela. Son de buen acero toledano, y podría ser una buena oportunidad para conseguir buenas armas a buen precio.

Sin embargo, Aureliano tiene otros planes. Le dice al PJ elegido que tiene algo para él. Se trata de una espada que... el PJ ya ha utilizado anteriormente. Más adelante se la dará. Es posible que el PJ no sepa utilizar con maestría la espada (se trata de un espadón a dos manos) pero la espada tiene otras propiedades que la hace imprescindible para luchar contra ciertas criaturas...

En la posada hay un poco de todo. Guadalberto tiene una fuerte discusión con Aureliano por los PJ's, y se va enfadado a casa de Zacarías, a pasar el primer día de primavera de una

forma más agradable, según sus propias palabras. Fuera, se ha organizado un espectáculo de marionetas que los vikingos han confundido con homúnculos y han destrozado. Aureliano ha tenido que intervenir y organizar una sesión de juegos de manos para calmar los ánimos.

Cuando tiene un momento, llama a los PJ's y se sienta con ellos. Tiene una proposición: desea ascenderles en su trabajo y doblarles el sueldo. Los quiere contratar como guardaespaldas del Rey, del verdadero Rey de Occidente. En los dos próximos días tendrán que recoger al Rey herido y traerlo dentro de las murallas, así que podrán conocerlo.

Piensa que está a salvo con los guardianes del pozo que han invocado, pero tiene miedo de Soleimán.

Además, revela que Antoku Ten-no, el oriental, no ha aparecido por la taberna (quizá esté implicado en el ataque nocturno de los demonios alados), y también teme sus trucos contra el Rey.

Bruto aparece el primero para hacer cola y probar el vino. Está impaciente, al igual que otros muchos. Aureliano se despide y se va. Bruto comenta el estado de las tropas cristianas, los refuerzos que el rey Juan y su valido Álvaro de Luna han enviado y sobre las previsiones de la batalla que pronto va a comenzar. Bruto cree que los musulmanes lo van a pasar muy mal.

Un rato después, cuando el PJ elegido se encuentre a solas en la posada, observará una extraña figura que se desliza sigilosamente hasta la puerta que conduce a la cocina. Es alta y rubia, pero luce una larga capa negra que le cubre el rostro. Rápidamente desciende los peldaños hacia la bodega y se dirige hacia la pared que oculta la puerta secreta. Acciona el mecanismo y se introduce dentro.

Cuando el PJ llegue, no habrá nadie dentro. Es curioso, porque la trampilla sigue cerrada, y el hombre no ha tenido tiempo de abrirla, introducirse en el pasadizo y volver a colocar la tapa en su sitio. Lo cierto es que no ha llegado a verlo bien; quizá haya sido una alucinación... Lo que si se ve en la estancia es un barril que está semioculto por las sombras en un rincón y en el que no habían reparado antes.

El extraño barril descansa semienterrado en el suelo, que en esta habitación es arcilloso. Si observa detenidamente el barril, la madera (de roble) parece tener un montón de años increíble, parece que se fuera a desmoronar en cualquier momento. Los PJ's no lo saben aún, pero el barril no tiene fondo de madera. El vino está en contacto directo con la tierra en este lugar. Y la tierra no es otra que la correspondiente a la tumba de Finn Mac Cool, el rey nómada mencionado anteriormente.

Hay una etiqueta bastante deteriorada junto a la espita. Pone "Oscura" en unos caracteres muy raros. Si desea beber, puede hacerlo. El sabor de vino es bastante bueno, muy oloroso, con mucho cuerpo... se podría decir que tiene sabor a viejo. Se sorprenderían si supiesen que viejo es.

Si los PJ's beben, especialmente el elegido, caerán en un estado de coma que durará unos minutos. El PJ elegido se verá tumbado en unas parihuelas rodeado de guerreros vestidos a la costumbre antigua (son los demás PJ's). Le llamarán Rey; está moribundo pero le contarán que ha sido muy valiente al acabar con su hijo. Le transportan en las parihuelas hasta las proximidades de un lago y lo depositarán allí con cuidado. Su última voluntad es arrojar la espada al lago; uno de los PJ's lo hará, con mucha tristeza y rabia. Es una pesada espada a dos manos, ricamente engarzada con joyas en su robusta empuñadura. Un nombre les viene a la mente: Carad Bolg, también llamada Excalibur. Cuando la arroje al agua, una mano surgirá de las profundidades y agarrará la espada, la agitará tres veces en el aire y desaparecerá. Y se hunden todos en el anhelado olvido mientras una mujer los recoge y los sube a una barca.

Beber la Esencia conlleva varias consecuencias. La primera es que se ganan 2d20 puntos de IRR. La segunda es que se doblan los puntos de concentración. La tercera es que se ganan 2d10% en conocimiento mágico. Y sí, es permanente.

11. LEYENDAS ARTÚRICAS

Es el momento para explicar algo sobre la mundialmente famosa leyenda de Arturo.

El rey Arturo es conocido como un rey semilegendario. El Arturo histórico era un cabecilla militar que nació en algún momento entre el siglo V o VI no se sabe si en Gales, Cornualles o el centro de Inglaterra. Su título era Duque de Britania y como tal, dirigió los ejércitos de diversos reyes locales que luchaban entre sí disputándose las tierras que los romanos habían dejado vacías el siglo anterior.

Parece que convenció a los reyezuelos locales para que dejaran sus propias luchas, y se unieran para luchar contra los nuevos invasores sajones, concediéndole el mando del ejército así formado. Al parecer, formó una partida de guerreros a caballo que fue una primitiva Orden de caballeros de la Tabla Redonda y su movilidad, conocimiento y adaptación al terreno, les permitieron enfrentarse al nuevo enemigo que ocupaba el territorio.

Avalón, tierra de las manzanas, en galés Avallach. Mítica isla de los Santos en las leyendas célticas y, especialmente, en las artúricas. Las manzanas simbolizan la eterna juventud que aguarda a los héroes vencedores, entre los que se encuentra el rey Arturo el cual mortalmente herido, fue embarcado por mujeres llorosas y encapuchadas de negro, entre ellas la hechicera Morgana y Nimue. Avalón tiene un aspecto propio del ideal cortesano femenino y se relaciona con el mito céltico más antiguo de la Tierra de las mujeres. Se dice que Arturo fue curado en Avalón y muchos seguidores profetizaron su regreso. Su última acción fue convencer a Bedivere para que se deshiciera de la espada Excalibur, que también fue forjada en Avalón.

Posiblemente a finales del siglo XII, y sin duda en la misma época en que sir Thomas Malory escribió La muerte de Arturo (1470?), el valle de Avalón fue asociado con Glastonbury-donde se dice que estuvo José de Arimatea con el Santo Grial-para mayor prosperidad de su Abadía.

Aunque algunos historiadores le consideran una figura mítica, hay razones para creer que un histórico Arturo pudo dirigir la larga resistencia de los britanos contra los invasores. Según la leyenda, Arturo fue el hijo de Uther Pendragon, rey de Britania. Mantenido en la penumbra durante su infancia, fue presentado repentinamente al pueblo como su rey y demostró ser un gobernante sabio y valeroso. Reunió en su corte una gran compañía de caballeros y evitó los problemas de primacía con el uso de una mesa redonda en sus reuniones. Se describe a Arturo como un guerrero épico, y se narra por primera vez la historia de su espada mágica, Excalibur, que sólo él pudo sacar de la roca en la que estaba enclavada.

Junto con su esposa, Ginebra, mantuvo una espléndida corte en Caerleon-upon-Usk (quizá la legendaria Camelot), en el límite sur de Gales, donde los britanos tenían sus posesiones más antiguas. Sus guerras y sus victorias se extendieron al continente europeo donde desafió con éxito a las fuerzas del Imperio romano hasta que fue llamado de regreso a su país a causa de las acciones de su sobrino Mordred, que se había rebelado y apoderado de su reino. En la batalla final de Camlan, al suroeste de Inglaterra, el rey y el traidor cayeron atravesados por sus respectivas lanzas. Arturo fue misteriosamente conducido a la mítica isla de Avalón para curar su atroz herida.

La primera alusión a Arturo se encuentra en el poema galés Y Gododdin (c. el 600). Es mencionado de nuevo en la Historia Britonum (hacia el 850) del historiador galés Nennius (que vivió hacia el año 800); los Annales Cambriae, un manuscrito del siglo X le menciona, dando el año 537 como la fecha de su muerte; y la leyenda, completamente desarrollada, aparece en la Historia de los reyes de Bretaña (Historia regum Britanniae, c. 1139) del cronista inglés Godofredo de Monmouth.

Sus caballeros de la tabla redonda son llamados así porque se reunían en torno a una mesa redonda ya que no había diferencia de rango entre ellos, sólo el rey era primus inter pares. La leyenda es un tejido complejo de la antigua mitología celta con incorporaciones posteriores sobre un posible núcleo histórico.

También se desarrolló una tradición artúrica en Europa, probablemente basada en narraciones transmitidas por los celtas, que emigraron a Britania en los siglos V y VI. En el año 1100, los romances del rey Arturo eran conocidos en países tan lejanos como Italia y España. Inspirados en la caballería y en el amor cortés, se centran más en las hazañas de sus caballeros que en las del propio Arturo.

12. UNA PROPOSICIÓN INDECENTE

Esa tarde, la posada deviene en el caos más absoluto. Aureliano observa todo con ojos incrédulos. Una multitud se ha congregado en torno a la posada, y parecen estar todos (absolutamente todos) completamente borrachos. Unos pastores cantan y bailan encima de una mesa y el griterío es ensordecedor. Media hora más tarde, los PJ's estarán exhaustos después de intentar controlar el centenar de disturbios que han estallado en la taberna. Incluso han tenido que descolgar un par de borrachos de las lámparas...

Cuando el PJ elegido se siente a descansar en un momento de calma (tiradas de suerte para ver si está sólo o acompañado) un personaje moreno vestido de negro se sentará enfrente de él. Lleva un pañuelo negro anudado en su cabeza. Sonreirá y le dirá en correcto castellano, que le está apuntando con una pequeña pero potente ballesta por debajo de la mesa.

Es Zapolya, el hombre de confianza de Muhammad, y así se presentará. Son unos momentos de tensión, puesto que no sabe si es un farol. También dice que tiene cuatro hombres fuera esperando en un carro con lo que parece heno, y que si algo le ocurre, volará la taberna por los aires.

En realidad, la razón de tamaña temeridad no es otra que ofrecer un puesto muy alto y poderoso en el Imperio Oriental. Increíble. Zapolya ignora que el PJ no sabe aún que papel juega en todo esto. El PJ ignora aún que es la reencarnación del mismísimo rey Arturo. Pero se ha dado cuenta. Y se ríe. Le hace gracia.

-Si juegas bien tus cartas, podrías llegar a ocupar el puesto de Muhammad algún día. Y no creas que estas cosas no han pasado otras veces; han habido cristianos y musulmanes que han cambiado de bando...

¿Y bien? ¿Qué va a hacer el PJ?

Supongamos que el PJ declina su oferta (¿qué clase de héroe hemos elegido para nuestra historia si no lo hace?). Empieza la trifulca. Haga lo que haga el PJ, Zapolya lo está apuntando a bocajarro. Sólo una tirada de Suerte/2 podrá librarlo de los 1d10+1D6 de daño que le va a hacer la saeta. Entre la confusión reinante en la taberna, Zapolya se escabullirá sin demasiados problemas.

El problema es ahora la carreta de fuera. En cuanto empiece la fiesta, los secuaces de Zapolya van a prender la mecha y van a hacer estallar el carro con unos cuantos kilos de pólvora dentro. Si algún PJ heroico quiere intentar alejar el carro, deberá hacer una tirada de HAB o FUE a pelo. Si no la supera, la pólvora le va a causar 5d6 puntos de daño. Supere o no la tirada, habrá conseguido alejar lo suficiente el carro como para que no cause muchos destrozos al edificio. En caso de no atreverse ninguno, uno de los vikingos se encargará de hacerlo... a costa de su propia vida.

Si intentan seguir a Zapolya, descubrirán que éste no ha salido por ninguna de las puertas. Se ha esfumado. Quizá haya trepado por la muralla...

Si preguntan a Aureliano quién es en realidad el PJ, éste se excusará: "A su debido tiempo". Es necesario que antes lo descubra el PJ por el mismo.

Sobre el tipo rubio que le condujo a la cuba de "Esencia Oscura", les revelará que era un fantasma regresando a su tumba. Aureliano no lo ha visto nunca, pero le han hablado de él. Se trata del fantasma de Finn Mac Cool, el rey nómada anteriormente mencionado.

También explicará el proceso del arrumbado. Se trata de verter líquido joven cada cierto tiempo para extraer el vino de más abajo, que ya está fermentado. Así no se interrumpe el proceso de mezcla y envejecimiento. El vino envejece directamente sobre la tumba de Finn, así que beber de ese vino es como beber directamente la misma esencia del rey nómada, espiritualmente hablando.

-La última vez que se vertió fue en el año 731, durante la conquista de los musulmanes; pero se deja reposar exactamente 700 años cada vez. La próxima decantación será el próximo 1 de julio. Antoku la quiere para él, pero la de este año será para nuestro Rey... el Rey Pescador. Está débil y enfermo, su fuerza disipada. Si bebe la Esencia, la fuerza del primer Rey volverá a él.

-Es preciso que lo protejamos hasta esa fecha, porque el proceso no se puede acelerar. Si el Rey cae, también caerá Occidente. Por eso quieren destruir la bodega antes de esa fecha.

-Antoku cree que te la voy a dar a ti; por eso intentó destruirte el otro día. Habrá que andar con cuidado con el oriental, es un tipo peligroso.

Si confiesan haber bebido de la Esencia, Aureliano no se enojará, aunque no tuviera pensado dársela a probar esta vez.

En ese mismo instante aparece otro hombre que se sienta junto a ellos. Se trata del tipo que se tapó la cara el día en que descendieron por los pasadizos. Su cara les resulta conocida porque es, nada más y nada menos, uno de los hijos de Ludovico Blanco, con el que tuvieron aquella trifulca en Vigo a principios de año.

Así que todo estaba amañado por el propio Aureliano y por eso les salvaron la vida.

A la mañana siguiente, (hoy es 24 de abril) junto con el desayuno aparece Lotario Lengualarga. Se acerca a los PJ's y les cuenta una de sus batallitas:

-Me han contado vuestra heroica conducta el otro día. El momento se acerca. Estoy convocando de nuevo a mis caballeros, y hay un sitio para vosotros en la nueva tabla redonda.- Mira fijamente al PJ elegido-. ¿Te suena de algo el nombre de Tristán? - Y lo repite 5 ó 6 veces.

Durante la noche, Aureliano se ha dedicado a pintarrajear las paredes y el tejado del edificio con símbolos extraños y palabras escritas en latín y otros idiomas desconocidos. No son sino protecciones contra la magia de Soleimán.
Invita a los PJ's a que bajen a su habitación. Allí les vuelve a contar como está la situación, más o menos lo que ya sabían y lo que no hayan averiguado hasta el momento.

-Hace 25 años (exactamente la edad del PJ) el Rey hizo una petición extraordinaria a los dioses. Pidió que regresara durante un tiempo el mayor líder que ha tenido jamás Occidente... y el hombre nació de nuevo, vestido de carne una vez más. Se lo recuerda por varios nombres: Sigmund, Arturo... Y ese eres tú, no el pamplinas de Lotario. Si Lotario fuera el héroe, estaríamos arreglados. Y yo soy Merlín, el mago; no Odín como me llamaron los vikingos (fue un exceso de entusiasmo por su parte). Por eso te protegieron todas aquellas criaturas en las montañas, porque te reconocieron.

Dicho esto, abre un mueble de su estancia y le tiende un bulto al PJ. Es una espada larga y recta, la misma que vieran en el sueño. Y la misma que ha visto en sus sueños durante toda su vida... sueños olvidados y ahora recordados de repente. La espada que arrojó al lago. La espada con la que mató a su sobrino Mordred. Carad Bolg. Excalibur.

La espada es larga y pesada, y probablemente no sea como las que él utiliza habitualmente. Sin embargo, es la mejor espada forjada jamás, idónea para combatir a ciertas criaturas que de otro modo tendrían ventaja sobre él. Sea como sea, la espada le concede un mínimo de 90% para luchar con ella, ignorando sus porcentajes habituales.

Aunque el PJ está poseído por Arturo, podrá seguir tomando sus propias decisiones. Quizá en algún momento de tensión el máster decida...

El PJ recuerda ahora a Aureliano con claridad. Antes llevaba barba y el pelo mucho más largo. Y era un hombre mucho más tranquilo. Pero los tiempos cambian...

Una tirada de leyendas proporcionará a los PJ's información general sobre la leyenda de Arturo, que hacia el año 1100 era ya bastante conocida en los reinos peninsulares.

-Dentro de una hora iremos a buscar al Rey.

13. EL REY PESCADOR

Una hora después, Aureliano aparece en la sala grande de la posada extrañamente vestido: lleva una larga túnica de lana, calzas negras y un sombrero alto de ala vuelta. Lleva un saco con varias espadas para repartir entre los vikingos y los PJ's que no tengan arma propia. Ha preparado un carro con dos caballos para transportar a los vikingos que los acompañan (son cuatro) y para los PJ's que no tengan montura propia. Guiados por Aureliano, no tardan en dejar atrás a la pandilla de niños que los escoltaban, y pronto trotan por prados cubiertos de hierba primaveral, siguiendo el sendero que conduce hacia el norte, en dirección a un

bosque que se encuentra en las primeras estribaciones de la sierra.

Cuando han recorrido unos 5 ó 6 km, Aureliano reduce el ritmo de los caballos y tira de las riendas para que el carro pase por una zanja que corre al lado derecho del camino. El carro avanza dando tumbos y llegan a una marcada pendiente por donde tienen que bajar. Aureliano pierde el control de la carreta, y si alguno de los PJ's no supera una tirada de conducir carro, van a volcar y se van a llevar un buen golpe.

Recuperados del susto, Aureliano conduce al grupo por entre dos grandes robles al final de la pendiente. De repente, la sombra de la carreta (que se extendía delante de ellos) vira bruscamente como el timón de un barco de vela y se coloca detrás de ellos. Ahora el sol les da en la cara. Son hechizos desorientadores que el viejo mago preparó hace algunos años.

Durante la siguiente hora el sol repite el truco de cambiar de posición otras tres veces. Y en el aire, unas figuras extrañas danzan en círculos por encima de sus cabezas, aunque la distancia impide ver quienes o qué son.

Por fin, se introducen por un angosto túnel cubierto de musgo y de repente, la gravedad tira de ellos hacia arriba. En ese lugar, las cosas suceden como si no fueran reales, como si estuvieran en un sueño. En frente se alza una cabaña baja, de techo de paja y paredes de piedra. Ése es el lugar.

Aureliano llama respetuosamente a la puerta de roble y una débil voz le contesta. La habitación es agradable, iluminada por el sol y ventilada por dos ventanas abiertas; nada que ver con las opresivas y recargadas estancias de Aureliano.

El Rey tiene la cara limpia y afeitada, el pelo blanco le cae sobre sus hombros y su rostro está surcado por arrugas que denotan siglos de experiencia. Aparte de un vendaje alrededor de las caderas, no parece hallarse en muy mal estado.

Para sorpresa del PJ elegido, al mirar a los ojos del Rey cae en la cuenta de que lo conoció en su pueblo, cuando el PJ sólo tenía 8 ó 9 años.

Aureliano se siente molesto y le replica al Rey:

- ¿Por qué no me dijiste que lo conocías? Me habría ahorrado muchos años de búsqueda.

- En aquel entonces desconocía quién era en realidad, sólo sabía que no era un jovenzuelo corriente.

Los vikingos lo aúpan con cuidado hasta la carreta, mientras Aureliano supervisa la operación. Aureliano comenta algo sobre ciertas restricciones que tiene que cumplir el Rey: no puede cabalgar, no puede llevar un atuendo con nudos, ni llevar anillos que sean círculos cerrados, ni tocar un cuerpo muerto, ni estar donde haya uno enterrado. El barro que hay a los pies de su cama también es un requisito.

Los primeros momentos del viaje de vuelta transcurren con mucha rapidez, y ya casi se han habituado a los desconcertantes hechizos del mago. Los vikingos caminan ahora a los lados del carro, retirando las piedras para que el carro avance sin sobresaltos.

Las figuras aladas ya no trazan círculos sobre sus cabezas, y tres de ellas se abalanzan sobre un punto del bosque delante de ellos. Aureliano parece preocupado.

Delante de ellos comienzan a oírse gritos y el cruce de espadas. Aureliano coge al Rey y lo lleva en volandas hacia un lado del camino, con una fuerza impropia en un hombre de su edad.
Un grupo compacto de hombres sale aullando del bosque y los embiste.

Cinco criaturas aladas se unen al grupo de PJ's en defensa del Rey. Son muy extrañas y desconocidas en las leyendas locales: aletean pesadamente de un lado a otro mientras atacan a sus enemigos con sus zarpas y sus alargados hocicos repletos de afilados colmillos.

También aparece un personaje conocido de los PJ's. Se trata de Zapolya, que ahora luce un aparatoso turbante en su cabeza. Zapolya se ha quedado retrasado, y mientras acuchilla a uno de los nórdicos, grita dando ánimos a sus hombres:

-¡Aguantad! ¡Aquí llegan los nuestros!

Nuevas criaturas aladas se suman al crudo combate; éstas son Aouns, como los que ya vieran aquella noche, y pelean con el bando contrario.

Antoku, el oriental, que había permanecido oculto hasta el momento, se abre paso hacia la posición de Aureliano blandiendo una extraña espada ligera y algo curva. Con una tirada de Otear podrán darse cuenta de ello y evitar que ataque al ahora débil anciano, que lanza rayos azules a los Aouns que pululan por encima de sus cabezas.

Unos metros por detrás de los PJ's, Aureliano nota algo en el ambiente y el color abandona su semblante. Rápidamente, vacía un odre en el suelo y extrae una pequeña caja de su zurrón. Extrae unas pequeñas piedras de la caja y las arroja contra el agua vertida en el suelo. Después, cierra la caja y comienza a agitarla rítmicamente por encima de su cabeza.

Aunque los PJ's están muy ocupados repartiendo mandobles a diestro y siniestro, las ramas de los árboles circundantes empiezan a moverse siguiendo el mismo ritmo endiablado de la caja del mago. Las manos de Aureliano se mueven tan rápido que eran sólo un destello ante la vista, sin ningún intervalo entre sacudida y sacudida, como un siseo fuerte, uniforme. Las ramas de los árboles parecen estar a punto de quebrarse.

Con un grito, el hechicero arroja la caja con fuerza al suelo, justo sobre el charquito de agua, y las piedras golpean el suelo como metralla. Una ráfaga de viento que surge de algún punto detrás de Aureliano acompaña el grito con una fuerza tan brusca que los hombres y

las criaturas están a punto de ser arrastradas por él.

De repente, en el claro se extiende una súbita calma que deja inmóviles incluso a los árboles. El hechicero cae al suelo, exhausto por el esfuerzo que acaba de realizar.

En ese mismo instante, todos los contendientes empiezan a oír un sordo rumor, como de tormenta. El ruido aumenta de intensidad poco a poco y la tierra comienza a temblar. Todos los que no pasen una tirada de equilibrio se van al suelo.

Es un terremoto, provocado por una confrontación indirecta que se está desarrollando entre Aureliano y Soleimán. El archienemigo de Aureliano está acercándose, aunque aún está lejos. Le ha enviado un hechizo al viejo del que se defiende como puede. Con la ayuda del debilitado Rey, ha conseguido lanzar un contrahechizo que ha desatado la furia de la Tierra en forma de terremoto.

Los temblores duran varios minutos, en los que el combate se recrudece aún más.

Cuando las cosas empiecen a pintar mal para los villanos, Zapolya desaparecerá sigilosamente y esperará una nueva oportunidad.
Antoku va a luchar hasta el final.

Es muy recomendable para la partida que salgan victoriosos de este enfrentamiento, por el bien de la historia (y de la Historia).
Así que ya tenemos al Rey a salvo dentro de las murallas cordobesas. Aureliano se encarga de procurarle un refugio seguro.

14. COMIENZA LA CAMPAÑA MILITAR

Abril se va y se vive una verdadera agitación en la ciudad de Córdoba. A finales del mes comienzan los preparativos y el temible contingente reunido por el rey y su valido Álvaro de Luna comienza a desplazarse en dirección al reino de Granada, estableciendo su campamento en los alrededores de Illora.

Comienzan las escaramuzas en el Reino de Granada. A mediados de mayo se retiran y vuelven a reunir el ejército en Córdoba. El 13 de junio el Rey Juan II de Castilla parte de nuevo desde Ciudad Real hacia Granada al frente de su poderoso ejército. Hacia el 28 de junio, el legítimo heredero de Granada, Ridwan Bannigas, se entrevista con el Rey y su valido en su campamento establecido ahora en Atarfe. El día 1 de julio consiguen vencer en la llamada Batalla de la Higueruela, causando unas 12000 bajas al ejército musulmán, aunque son obligados a retirarse por la intensa actividad de los ballesteros granadinos.

Mientras tanto...

15. ALGUNAS ESCARAMUZAS

Las siguientes semanas son más tranquilas, de preparación para el conflicto que se avecina, y los PJ's tienen tiempo para descansar y restablecerse de sus heridas.

Si los PJ's lo desean, pueden sumarse a alguna de las expediciones que se van a organizar durante el mes de mayo al Reino de Granada. Aureliano les da su permiso, está tranquilo porque sabe que el mago rival no se encuentra todavía muy cerca. Parece que el hechicero árabe va a esperar a ver como se desarrollan las escaramuzas.

Esta participación en los combates es opcional, pues.

Por ejemplo, pueden sumarse a una columna de cincuenta caballeros pertenecientes a la Orden de Alcántara que se van a desplazar hasta posiciones enemigas. Para identificarse los caballeros vestían túnica blanca, capa negra y la cruz al pecho de color verde.

"La idea es atacar una posición musulmana en una colina, rodeada por un muro de piedra bajo. Hay que conseguir que la abandonen, y quedarnos el tiempo suficiente para demostrar que podemos conservarlo si queremos. Después volveremos, los caballeros primero."

Un amiguete de alguno de los PJ's o quizá el propio Aureliano ha conseguido que sean aceptados en alguno de estos pequeños combates.

Roque Varona es el teniente al mando de la operación. Suena un cuerno y los hombres a caballo atraviesan la plaza y se dirigen a una de las puertas del sur de la ciudad. La alta figura acorazada de Roque es bien visible, dando órdenes de última hora a los soldados. Un sacerdote se adelanta para bendecirlos y algún soldado despistado maldice las gotas de agua bendita, pensando que son el principio de la lluvia.

Todo ese día cabalgan infatigablemente hacia el sureste, en dirección a la frontera del Reino de Granada, hacia la posición que los exploradores les han indicado.

Esa noche nadie descansa en el campamento de los caballeros de la Orden de Alcántara; el aire que se respira es de tensión y nerviosismo, ante la proximidad del combate.

Por la mañana, el grupo parte con premura. Corren hacia el sureste durante un buen rato, en un curso que los lleva hasta el extremo norte del muro que protege a los musulmanes. Los caballeros miran con cautela las líneas del enemigo, pero ahí no hay ningún indicio de que vaya a prepararse ninguna contraofensiva.

Los PJ's comienzan a jadear, y empiezan a sentir pánico al pensar en la posible carrera de retirada. Al llegar a un promontorio, comprueban que las líneas de los moros están dispuestas en sólidas filas al frente y a la derecha.

Silban las primeras flechas y saetas, pero el viento amortigua el sonido. Sin embargo, dos

caballeros caen al suelo.

Los musulmanes cargan sus arcos y ballestas y, tras la protección del bajo muro, envían otra andanada mortal.

Suertex3 ó una de las flechas les produce 1D10 puntos de daño.

Cuando se van acercando al muro, se producen unos pocos enfrentamientos cuerpo a cuerpo, pero inmediatamente los árabes se baten en retirada, hasta quedar más allá del alcance de la flechas cristianas. El teniente da la orden de no perseguirlos, puesto que el objetivo está cumplido. Los caballeros toman el muro y es entonces cuando Roque Varona hace algo que deja estupefactos a los PJ's. Manda a cuatro de sus hombres a por uno de sus caballeros muertos y lo apoyan junto al muro. Dentro de su armadura introducen unos extraños bultos y prenden fuego a una curiosa vela de combustión rápida.

Es el momento de retirarse rápidamente. Si los PJ's preguntan algo, Roque contestará con un escueto:

-Es un regalo de Aureliano.

En cuanto se retiran, los árabes se acercan con sumo cuidado al muro, que creen custodiado por algún guardia. Poco después, la sección central del muro se convierte en una nube de humo que se alza hacia el cielo. Varios hombres caen derribados por la terrible explosión. Al cabo de un instante se oye el trueno de la explosión.

Los caballeros avivan el paso.

16. PEQUEÑAS SORPRESAS

Los siguientes días, la gente está más intranquila de lo normal. Hay mucho ajetreo en la ciudad, y por ende, en la taberna. Las borracheras son espectaculares, y las peleas también. Guadalberto la tiene tomada con los PJ's y aprovecha cualquier momento para gritarles y echarles la culpa de todo.

Un rumor se extiende entre los parroquianos. La noche en que Zapolya casi destroza la posada, Guadalberto no se encontraba allí. En principio, todos pensaron que estaría besando las botas del tal Zacarías, el poeta afeminado, pero parece ser que no eran sus botas precisamente lo que besaba. Según palabras del propio Guadalberto, pasó la noche con la mujer de Zacarías, una joven preciosa, por cierto. Se llama Sara.

Las chanzas y pullas no se hacen esperar:

"¿Qué habrá visto ese bombón en semejante mequetrefe como tú?"
"Si se entera Zacarías te va a romper la crisma (sus hombros son excepcionalmente anchos para ser un poeta)."

Guadalberto se defiende diciendo que fue ella la que se le abalanzó. Y también dice que siempre que echan un pulso Guadalberto le gana sin dificultad. Eso último parece bastante improbable.

Esa misma noche, un grupo de extraños personajes aparece en la taberna. Esto no tendría nada de especial a no ser porque se dirigen directamente a los aposentos subterráneos de Aureliano.

Si los PJ's los ven y los siguen, podrán escuchar fragmentos de lo siguiente:

Son siete; dos negros, un tercero de piel cobriza, otro se parece mucho a Antoku Tenno, otros dos son europeos y el séptimo es un enano. Le están exigiendo la esencia a Aureliano, bajo el pretexto de que la taberna va a caer antes del primer día de julio. Saben que Aureliano está mermado de fuerzas y creen que entre los siete lo podrían derrotar. Si se la da, prometen sacarlos al Rey y a él sanos y salvos de la ciudad.

Los aventureros, por supuesto, pueden actuar cuando deseen, aunque los Pájaros son de cuidado.

Aureliano se niega y les insta a que se vayan en ese mismo instante. El más alto de los dos negros avanza y Aureliano hace un gesto imperceptible con su mano. El hombre negro cae de bruces y se retuerce y gime en el suelo.

Ahora hay desdén en la voz del mago:

-Pájaros Oscuros, probad ahora la magia de Occidente, la que crecía en los bosques de Britania mil años antes de Cristo, la magia del corazón de la tormenta, la marea y las estaciones! Venid! Sabed con quién os enfrentáis!

Los siete hombres corren hacia la puerta como alma que lleva el diablo.

Las escaramuzas continúan y llega junio. Aureliano está intranquilo. Sabe que, a pesar de que el desarrollo de la guerra se decantará claramente a favor de los cristianos, el verdadero objetivo del caudillo granadino sigue siendo la bodega de San Cipriano. Sabe que aunque pierdan la batalla, pueden intentar jugar una última baza antes del 1 de julio, que es cuando van a decantar el vino para dárselo a tomar al Rey Pescador. Si consigue destruir el vino antes de esa fecha, habrá conseguido lo que quería... y ningún coste será demasiado alto.

Además, su magia empieza a estar realmente bloqueada. La proximidad del hechicero musulmán impide que pueda realizar ningún sortilegio medianamente poderoso, sólo pequeños trucos. Pero ellos también están protegidos de la magia de Soleimán: es un bloqueo para todas las áreas de poder de la magia en la zona.

A efectos del juego, cualquier sortilegio será más difícil de efectuar que habitualmente, y las tiradas de RR tendrán un bonus del 25%. Por ejemplo.

Si alguno de los PJ's le pregunta sobre su magia, Aureliano confiesa que conoce dos maneras de acabar con Soleimán. La primera sería llevar al Rey Pescador al combate y aunar sus fuerzas para destruir al brujo rival. Pero es demasiado arriesgado; si algo saliera mal, toda la cultura occidental se sumiría en el caos más absoluto y la contienda se decantaría a favor de Oriente tal vez para siempre.

La segunda es aún más arriesgada. Se llama "El Horrible Gambito Abrumador de Didius" y sólo existen dos copias del procedimiento.

-"Una está en el Vaticano, guardada bajo increíbles sistemas de seguridad. Y la otra está en esa estantería."

-"Sin embargo, aunque la victoria sería segura, es terriblemente maligno. Se necesita el sacrificio de 1000 almas bautizadas; es decir, de nuestros hombres. Un gambito negro como ése destruiría el alma del hechicero que lo realizara, además de otros efectos. Lo peor es que mancillaría todo Occidente; e incluso la esencia ya no volvería a ser la misma."

Así que las dos opciones están descartadas. Por completo. Aureliano bastante tiene con proteger su copia de manos menos escrupulosas. Aunque no lo ha destruido aunque ha podido hacerlo.

A estas alturas de la aventura, es posible que El Elegido tenga extraños sueños y visiones. Se trata de Arturo (en la novela incluso toma a veces las riendas y es capaz de mantener conversaciones con el brujo) que esta adormilado debajo de la mente del PJ. A efectos de la partida lo traduciremos en eso, en visiones, sueños, deja-vu, intuiciones, etc.

17. SOLEIMÁN MUEVE FICHA

Más cosas ocurren en la taberna. Hacia el 25 de junio, Lotario Lengualarga aparece vestido con coraza completa a lomos de su caballo. Intenta convencer a los vikingos supervivientes y a los PJ's para que lo acompañen en la batalla contra los musulmanes de Granada. Porta un extraño estandarte y recita raras y enrevesadas poesías. Por supuesto, los vikingos no le van a hacer ni caso, y suponemos que los PJ's tampoco.

El desgraciado se dirige directamente hacia su muerte, que se producirá el día 1 de julio en una escaramuza contra los árabes en las proximidades de Granada.

Esa misma noche, un grupo de agentes de los siete Pájaros Oscuros van a atacar la taberna. Amparados por la oscuridad, se van a acercar a San Cipriano y va a desatarse una lucha cruel y sangrienta a muerte. Los PJ's van a contar con la ayuda de los vikingos, que aún siguen en los establos y de Bruto, pero van a verse superados en número. Va a ser una batalla a muerte, una lucha sin cuartel. Que sufran un poquito.
Amplias cortinas de lluvia barren las calles empedradas esa noche, y las salpicaduras que levantan las ráfagas de viento sobre las piedras producen el efecto de olas. Hay muchas bajas.

La lluvia empieza a remitir a las 11 de la mañana del día siguiente, y a mediodía los tímidos rayos del sol se abren paso de modo intermitente sobre las resbaladizas piedras. Para entonces, ya no queda ningún cadáver a la vista.

Estamos a finales de junio, y la campaña del Rey Juan II de Castilla está en su apogeo.

18. LA BATALLA FINAL

Estamos a 30 de junio. Ha llegado la hora de la verdad.

Hay otro personaje que guarda un secretillo importante todavía. Se trata de Zacarías. Hoy ha aparecido en la taberna para hablar con Guadalberto. Pero algo extraño ha ocurrido, cuando pasaba por delante de uno de los PJ's una extraña flauta de un sólo agujero ha caído de su bolsillo. Disimuladamente, Zacarías se ha agachado y se la ha vuelto a guardar.

Esto en sí no significa nada. Pero al día siguiente sí va a tomar significado. Resulta que Aureliano reúne a los PJ's algo alterado. Alguien ha estado hurgando en sus cosas y se han llevado un par de libros. Casualmente, el que contiene el peligroso gambito lo ha llevado encima estas últimas horas, porque ha estado leyéndolo. Está casi seguro de que Soleimán ha enviado a alguien para robárselo, y sólo la suerte ha permitido que no lo haya conseguido. De todas formas, uno de los libros robados contiene un hechizo para agriar el vino, así que tendrán que andar con pies de plomo o la esencia podría perderse para siempre.

Lo más curioso del tema es que en los aposentos del viejo brujo hay unos guardianes de cuidado (unos mortíferos pájaros que viven en una jaula encima de su puerta) que únicamente permiten la entrada a quien Aureliano ordena. Y si no han sido los PJ's, alguien ha conseguido evitar a los guardianes.

Existe una manera de hacerlo, estos pájaros de esencia mágica caen en un profundo sopor cuando se entonan unos extraños silbidos inaudibles para el ser humano. Y para ello es necesaria una extraña flauta de dos notas. Curioso.

Ahora que han descubierto la traición de Zacarías, sólo queda atosigar a Guadalberto para

que los conduzca hasta él.

Por cierto, el tabernero simplón no sabe nada de todo esto; él también ha sido engañado por Zacarías. Aunque no es ése su verdadero nombre. El ínclito poeta no es otro que el temible Zapolya disfrazado, el principal agente de Soleimán. Cuando comience la refriega, su barba postiza se desprenderá y dejará ver su verdadero rostro. Aunque ya se habían encontrado anteriormente con el peligroso agente de Muhammad y Soleimán, siempre lo habían visto con la cabeza cubierta y sin barba, así que no lo habían reconocido.

Zapolya los espera en su casa, y será ayudado por su bella y traicionera mujer, de nombre Sara.
Tras acabar con él, Aureliano sigue mostrándose muy preocupado. Se trata del hechizo de agriar vino. Este hechizo debe efectuarse en las proximidades del vino que se quiera estropear, en un radio de 1 km aproximadamente. Es un hechizo especial que debe realizarse a medianoche, a las 12 en punto.

Eso significa que Soleimán deberá acercarse mucho a la ciudad esta medianoche, hasta las proximidades de la muralla, más concretamente. Y Aureliano ha decidido jugarse el todo por el todo y va a salir a por él junto con el Rey Pescador. Ha obtenido un salvoconducto especial para salir de las murallas hoy por la noche, y el Rey Pescador y los vikingos va a acompañarlos. También necesita la ayuda de los PJ's. Y de Excalibur.

Aureliano supone que Soleimán viajará con pocos guardaespaldas, puesto que intenta pasar desapercibido. Aún así, seguro que son muy poderosos.

Lo mejor que pueden hacer es dormir hasta que llegue la hora indicada. Aureliano se entrevista con los vikingos y les explica que Sigmund necesita su ayuda. En las siguientes horas no se dejarán de oír canciones vikingas que provienen de los establos.

La noche es húmeda, aunque ha dejado de llover. Los vikingos llevan cotas de malla que relucen al fuego y extraños cascos. Sus barbas y sus melenas han sido trenzadas para que no resulten molestos. Sus manos encallecidas acarician con expectación los pomos de sus espadas.

El Rey Pescador aparece en una carreta tapado por una hermosa manta. Sonríe a los PJ's y dice:

"-Extraña batalla ésta en la que los soldados se quedan en casa y los líderes salen a combatir."

El Elegido se siente extraño. Arturo también está ahora despierto, pero en vez de resultar incómodo, es como si fueran dos hombres en una armadura encajados a la perfección; cada uno sabe sin pensar cuándo hacerse cargo, cuando retirarse y cuando ayudar.

Aureliano ha enviado a Sixto, el mozo de la taberna, a fisgonear. Y ha encontrado algo

cerca del extremo noroeste de la muralla.

Ahora son los PJ's los encargados de preparar el ataque, mientras Aureliano y el Rey buscan un lugar en la retaguardia para encargarse del ataque mágico.

Mientras atraviesan la muralla, un flechazo resuena en la pared, a escasos centímetros de la cabeza del Elegido. Es Bruto, que ha fallado adrede para intimidarlos, ya que los ha confundido con fugitivos o espías. Se unirá a la contienda alegremente. También es posible que se haya unido anteriormente al ejército castellano; queda en manos del director.

Mientras se acercan a su objetivo, advierten que la brisa que ha estado soplando desde el sudeste durante las últimas semanas ha cesado.
Según se vayan acercando a su objetivo, notarán que Soleimán ha extendido un muro de miedo mágico alrededor de su posición. A efectos del juego, funcionará como un hechizo de conmoción pero los PJ's tendrán derecho a una tirada de RR.

El aire está tenso en inmóvil, como si se encontraran en el medio del ojo de una tormenta. Con unas tiradas de escuchar percibirán ciertos roces y aleteos en el aire.

La batalla que se desata es una confusión de imágenes y encuentros rápidos e inconexos. Soleimán se encuentra protegido por varios Aouns y guerreros granadinos.

Si el combate resulta demasiado fácil, se pueden introducir gules, más guerreros musulmanes y alguna criatura más con cabeza de cocodrilo.

Más adelante se encuentra la tienda de Soleimán. Fuera, varias figuras de piel oscura aguardan la llegada de los Pj's. Se trata de seres parecidos a bebrices, pero sin pelo, de piel oscura y con dos ojos. Además, su piel es de una consistencia similar a la roca.

Dentro de la tienda se encuentra Soleimán, preparando su hechizo de corrupción del vino. El desgaste de la preparación, más la proximidad de Aureliano, hacen que su estado físico sea lamentable y que no pueda utilizar ningún hechizo más. Deberá defenderse con sus propias armas. Aún así, es un contrincante formidable.

Por cierto, en el momento en el que irrumpan en la tienda, el hechizo estará consumado. A sus pies se encuentra el libro que Zapolya sustrajo de la biblioteca de Aureliano.

En el momento en que ultime su conjuro, tendrán la misma sensación que en el bosque cuando atacaron al Rey. Escuchan un sordo rumor que aumenta de intensidad hasta convertirse en un rugido que hace temblar la tierra bajo sus pies. Cada vez que intenten cualquier acción de movimiento o combate deberán superar una tirada para mantener el equilibrio.

El fuerte terremoto durará hasta que Soleimán sea eliminado, mientras varias grietas se abrirán en la tierra bajo los pies de los luchadores.

Una vez acabado el combate, se darán cuenta de que Aureliano ha estado desaparecido desde el comienzo del jaleo. En realidad, ha estado salvaguardando la integridad física del Rey y preparando un último hechizo con su ayuda para contrarrestar el del mago árabe. La Esencia sigue a salvo.

Cuando todo haya terminado, la pálida luna iluminará el campo de batalla sembrado de cadáveres. De los vikingos, sólo han sobrevivido Bugge y otros dos. ¿Y de los PJ's?

Bruto también muerto con la cabeza aplastada, como si dos rocas gigantescas hubieran chocado a la vez contra su cráneo. Tienen una promesa que cumplir.

No queda ni el cadáver de Soleimán ni el de ninguna criatura de esencia mágica sobre el terreno. Se han volatilizado, como si se los hubiera tragado la tierra.

Cuando crean que todo está acabado, un Aoun que había permanecido escondido en las sombras se abalanzará sobre el Elegido por sorpresa, con intención de arrancar la cabeza de sus hombros.

19. EPÍLOGO

A su vuelta, el caos más absoluto se habrá adueñado de la ciudad. El terremoto ha sido especialmente violento en esta zona. Una parte de la muralla se ha desplomado sobre las aguas del Guadalquivir. Se ha desgajado como si fuera pizarra.

Durante los minutos que han durado las sacudidas, hasta los edificios más robustos de la ciudad han flaqueado, unos abriéndose por la techumbre y otros por sus costados.

Los temblores han acabado con los ánimos de los cordobeses, y lo han interpretado como un mal presagio. Aún no han llegado las noticias de la victoria en la Batalla de la Higueruela.

Muchos cordobeses han huido de la ciudad para salvar sus vidas, algunos han resultado muertos y heridos entre la confusión reinante. Entre los cascotes desprendidos, se oyen clamores y quejidos de la gente que ha quedado sepultada. En las calles, multitud de sacerdotes y fieles oran en voz baja mientras dirigen hacia el cielo miradas aterrorizadas implorando el perdón divino.

Algunas iglesias y edificios importantes han resultado dañados, bien en su estructura, bien en los tesoros culturales que albergan en su interior.

Los efectos en las almas han sido grandes, porque se han hecho muchas confesiones generales, y concordados muchos ánimos enemistados. El Cabildo de la Catedral celebró el día siguiente una fiesta solemne en acción de gracias concurriendo la ciudad al completo.

Ahora sólo queda enterrar a los muertos y comenzar la reconstrucción de la maltrecha ciu-

dad.

Por cierto, Arturo ha regresado a Avalon, y el Elegido es ahora él mismo al completo.

Aureliano ha recuperado todo su poder mágico, así que será una buena ocasión para restañar sus heridas y reflotar el drakkar para que Bugge y los suyos puedan volver a Muspelheim. No verán el Ragnarok este verano.

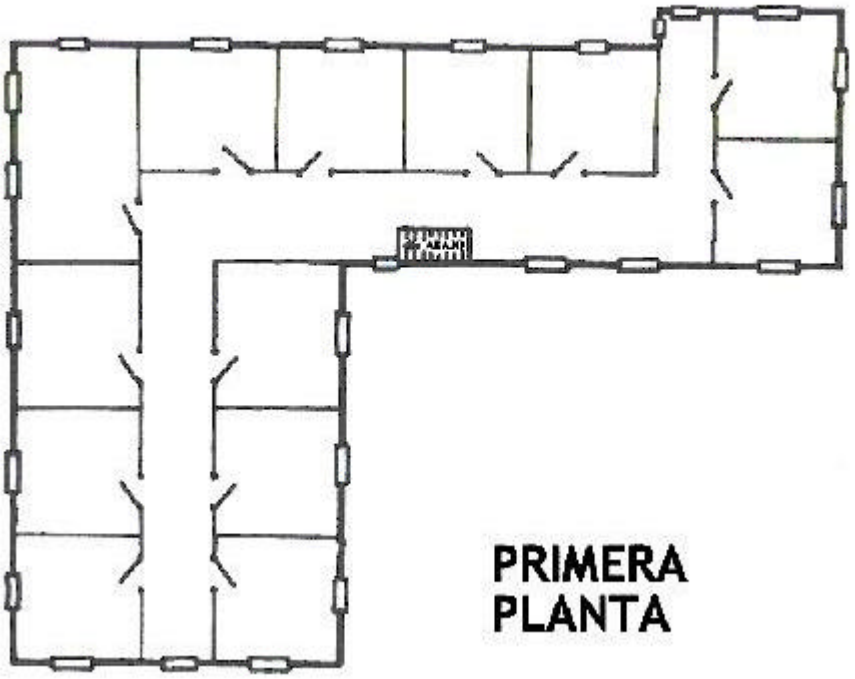
También es la hora de devolver la espada. Aureliano la toma entre sus brazos y la arroja desde la muralla hacia el Guadalquivir. Antes de que toque el agua, una mano femenina la toma con firmeza y la hunde delicadamente en las aguas del Guadalquivir.

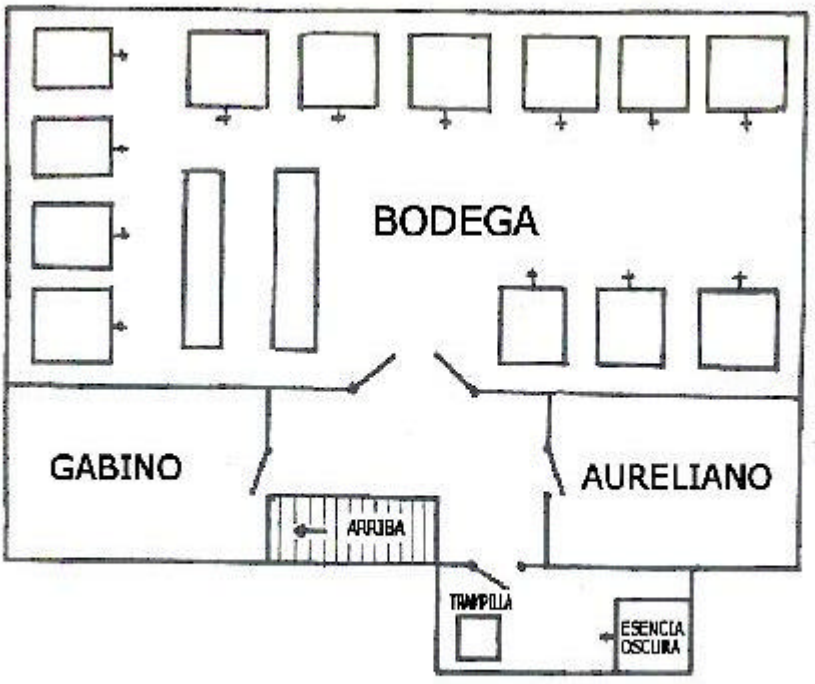
Aureliano ha recuperado su libro. Lo abre y echa un vistazo a la dedicatoria:

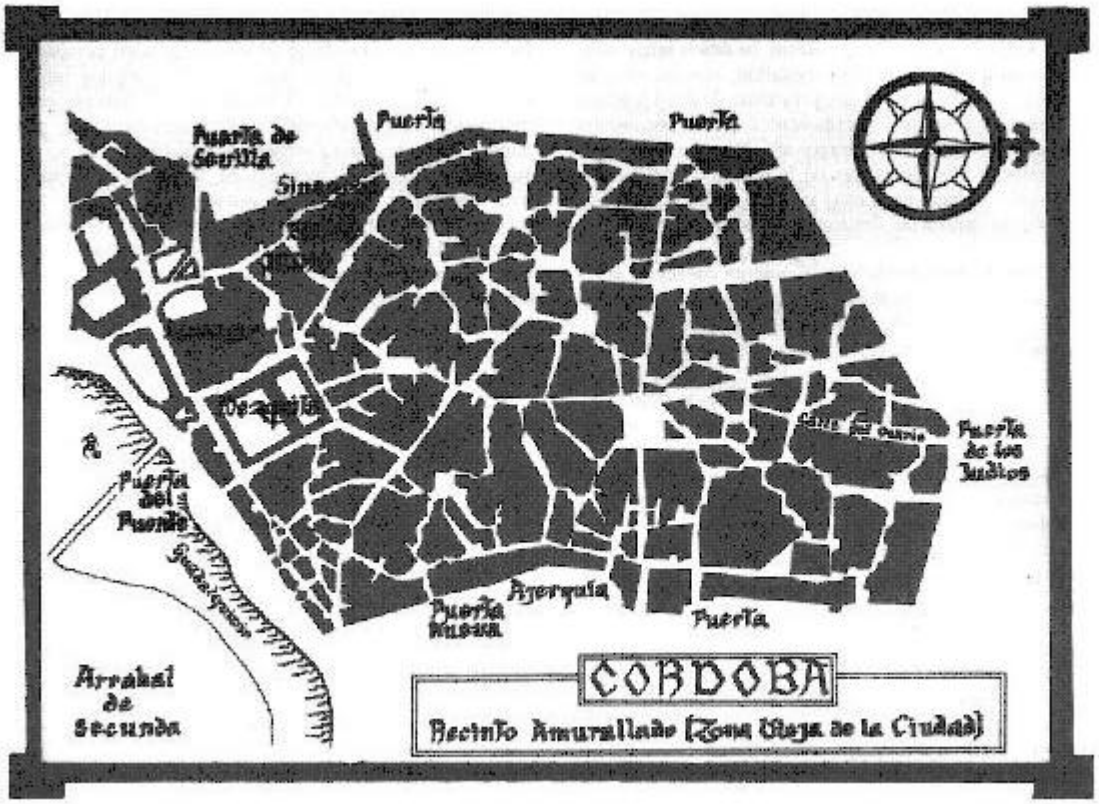
"Para Merlín Aureliano, estos trucos modestos, de tu pequeño súcubo, Beatrice. Santiago de Compostela, 1246."

FIN

20. MAPAS Y PLANOS







AURELIANO

FUE	15	HAB			20			PER			18			CUL			20		
AGI	15	RES			15			COM			18			ASP			10		
Suerte	56	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ptos Vida							
IRR	200	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20								
RR	0	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30								
Competencias		Alquimia 99%				Astrología 75%				Con. Mágico 99%				Medicina 75%					
Cabalgar 75%		Esconderse 50%				Esquivar 50%				Trepar 25%				Escuchar 65%					
Otear 65%		Psicología 80%				Elocuencia 80%				Jueg. manos 95%				Ocultar 65%					
Con. Plantas 85%		Mando 60%				Con. Carro 25%													
ARMA				Porc.		Daño						Protección							
Espada normal				99%		1D8+1D4+1						-							
												Ptos. Concentración							
												80							

Aureliano es la reencarnación de Merlín el mago. Es, por lo tanto, el MAGO, el ARCHIMAGO, el hechicero más poderoso de todos los tiempos. Domina todos los conjuros de la lista del manual, e incluso toda la lista de conjuros del AD&D, si necesitase alguno.

También dispone de un amplio abanico de pociones, talismanes, etc. Pero eso no significa que se los vaya a regalar a los PJ's si no es en ocasiones muy especiales (heridas graves, etc.). Mucho cuidado con esto, porque ya conocemos la insaciable sed de los jugadores a este respecto.

Como persona es astuto y misterioso, nunca revela más de lo necesario y es posible que alguno de los PJ's llegue a desesperarse por su secretismo. Sin embargo, todas sus acciones van encaminadas a proteger Occidente y al Rey Pescador, y en cierta manera, utilizará a los PJ's como peones de ajedrez. Eso sí, muy sutilmente, que ellos casi ni se enteren.

A pesar de todo, es una persona noble y con buenas intenciones.

Se puede decir que en esta aventura no tiene rival, si exceptuamos a su homólogo árabe, que es algo así como la horma de su zapato. Según Soleimán se vaya acercando a él, los poderes de ambos se verán mermados, es como si sus respectivos poderes se anulasen. Al final de la aventura, apenas podrá realizar ningún conjuro, ni siquiera los más simples.

Las habilidades mágicas de Soleimán son prácticamente iguales a las de Aureliano.

JAN ZAPOLYA

FUE	**18**	**HAB**	**20**	**PER**	**15**	**CUL**	**18**		
AGI	**20**	**RES**	**20**	**COM**	**18**	**ASP**	**17**		
Suerte	**37**	1 2 3 4	5 6 7 8 9	10	**Ptos Vida**				
IRR	**50**	11 12 13 14	15 16 17 18 19	**20**					
RR	**50**	21 22 23 24	25 26 27 28 29	30					

Competencias				
Cabalgar 80%	Correr 85%	Discreción 95%	Esconderse 85%	
Esquivar 85%	Saltar 75%	Trepar 80%	Escuchar 65%	Otear 65%
Psicología 75%	Mando 80%	Disfrazarse 99%	Falsificar 65%	Nadar 85%
Ocultar 60%	Robar 60%	Tortura 75%	Cantar 80%	Leyendas 80%

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Espada Normal	99%	1D8+1D6+1	Cota Malla **5**
Cimitarra	99%	2D6+2	**Ptos. Concentración**
Ballesta	85%	1D10+1D6	

Jan Zapolya es el principal agente de Soleimán y del Sultán de Granada. Es una especie de James Bond medieval, un maestro en el arte del disfraz, del engaño y de la seducción. Además, es un formidable luchador, curtido en mil batallas.

Su nombre es muy conocido entre los cristianos; tiene fama de ser un hombre fiero y de haber dado muerte a cientos de ellos. Es el enemigo público número uno de la cristiandad. Aunque su nombre es muy conocido... no así su rostro. Las leyendas lo describen como un gigante de aspecto fiero y rostro demoníaco. Nada más lejos de la realidad: es culto y refinado, y su rostro es muy fino y atractivo.

Su papel en la aventura es traer de cabeza a los PJ's. Que sobreviva el mayor tiempo posible, hasta que se descubra su doble personalidad.

Es un artista poniendo en aprietos a los jugadores, listo y escurridizo como una

anguila... solo que, a diferencia este animal, es letal y peligroso.

Por cierto, también es un gran poeta y un gran cantor, que hará las delicias de los parroquianos de la taberna con sus inagotables leyendas e historias... a pesar de sus fingidos ademanes.

Cuando aparezca como Zapolya, lo hará con mucho cuidado de no mostrar su cabello rojo teñido (siempre llevará algo en la cabeza) y sin su barba pelirroja postiza. Será, pues, imposible que los PJ's lo reconozcan.

Su nombre no es musulmán, de hecho él es centroeuropeo, aunque sus orígenes tampoco son muy conocidos.

LOS HERMANOS BLANCO

FUE	**15**	**HAB**		**18**		**PER**		**14**		**CUL**		**14**	
AGI	**15**	**RES**		**14**		**COM**		**10**		**ASP**		**14**	
Suerte	**38**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**	
IRR	**50**	11	12	13	**14**	15	16	17	18	19	20		
RR	**50**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		

Competencias				
Cabalgar 50%	Correr 60%	Discreción 35%	Esconderse 45%	
Esquivar 50%	Trepar 40%	Escuchar 35%	Otear 45%	Mando 40%
Nadar 55%				

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Espada Normal	75%	1D8+1D4+1	Cuero Reforzado 3
			Ptos. Concentración
			10

ASALTANTES DESCONOCIDOS VIGO

FUE	**14**	**HAB**			**18**			**PER**			**14**	**CUL**		**10**			
AGI	**15**	**RES**			**15**			**COM**			**14**	**ASP**		**12**			
Suerte	**28**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**					
IRR	**50**	11	12	13	14	**15**	16	17	18	19	20						
RR	**50**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						

Competencias	Discreción 40%	Esquivar 45%	Escuchar 45%	Otear 40%

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Arco Corto	65%	1D6+1D4	Cuero Reforzado 3
			Ptos. Concentración

JINETES DESCONOCIDOS SIERRA

FUE	**14**	**HAB**			**18**			**PER**			**15**	**CUL**		**14**			
AGI	**14**	**RES**			**15**			**COM**			**10**	**ASP**		**11**			
Suerte	**39**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**					
IRR	**75**	11	12	13	14	**15**	16	17	18	19	20						
RR	**25**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						

Competencias	Cabalgar 75%	Esquivar 50%	Lanzar 65%	Saltar 50%
Otear 50%	Rastrear 65%			

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Espada Normal	75%	1D8+1D4+1	Cuero Reforzado 3
			Ptos. Concentración

BRUTO, EL JOROBADO

FUE	**18**	**HAB**	**20**	**PER**	**18**	**CUL**	**10**
AGI	**10**	**RES**	**19**	**COM**	**5**	**ASP**	**6**

Suerte	**33**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**25**	11	12	13	14	15	16	17	18	**19**	20	
RR	**75**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias	Leyendas 35%	Cabalgar 30%	Correr 40%	Discreción 50%
Esconderse 40%	Esquivar 50%	Trepar 35%	Escuchar 75%	Otear 75%
Psicología 25%	Comerciar 45%	Mando 50%	Artesanía 40%	Nadar 25%
Tortura 50%				

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Espadón 2 manos	80%	1D10+1D4+2	Cota Malla 5
Ballesta	90%	1D10+1D6	**Ptos. Concentración**
Arco Corto	90%	2D6	

Bruto es un secundario sin demasiada importancia. Su papel es echar un cable a los PJ's cuando lo necesiten, a discreción del DJ. Debido a su estatus de adiestrador de arqueros, tiene algún contacto (por ejemplo, con los vigilantes de las murallas) que podrá ser aprovechado.

DESCONOCIDOS ASALTANTES DE BRUTO

FUE	**14**	**HAB**	**15**	**PER**	**15**	**CUL**	**14**
AGI	**14**	**RES**	**18**	**COM**	**10**	**ASP**	**10**

Suerte	**39**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**50**	11	12	13	14	15	16	17	**18**	19	20	
RR	**50**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias	Escuchar 50%	Rastrear 50%	Esquivar 50%	

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Espada Normal	65%	1D8+1D4+1	Cuero 2
			Ptos. Concentración

ARQUEROS ASALTANTES SIERRA PORTUGAL

FUE	14	HAB	15	PER	18	CUL	10
AGI	14	RES	15	COM	14	ASP	11

Suerte	42	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ptos Vida
IRR	25	11	12	13	14	**15**	16	17	18	19	20	
RR	75	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias				
Esconderse 75%	Esquivar 45%	Trepar 35%	Buscar 65%	
Escuchar 65%	Otear 65%	Rastrear 65%		

ARMA	Porc.	Daño	Protección
Arco Largo	75%	1D10+1D4	-
Espada Normal	50%	1D8+1D4+1	Ptos. Concentración

GUADALBERTO, EL POSADERO

FUE	10	HAB	15	PER	15	CUL	18
AGI	14	RES	14	COM	14	ASP	11

Suerte	47	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ptos Vida
IRR	25	11	12	13	**14**	15	16	17	18	19	20	
RR	75	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias				
Leyendas 25%	Lanzar 50%	Degustar 50%	Escuchar 50%	
Psicología 45%	Cantar 35%	Comerciar 75%	Elocuencia 55%	Mando 50%

ARMA	Porc.	Daño	Protección
Pelea	65%	1D3	-
			Ptos. Concentración

Es uno de los secundarios importantes de la aventura. Tiene mal carácter y les echará la culpa de todo a los PJ's. Ellos son los responsables de todo lo que está ocurriendo. Últimamente ha dejado de lado su negocio para dedicarse a la poesía.

LOTARIO LENGUALARGA

El papel de este muchachote, noble pero muy simplón, es dar alguna pista a los PJ's y molestarles otro poco. Es buena gente, pero no es demasiado espabilado y sí un poco pretencioso.

ANTOKU TEN-NO

Frío, peligroso y letal. Su único objetivo es hacerse con la Esencia, a cualquier precio. Tiene más de 700 años, pero su esencia ha ido perdiendo fuerza y por eso necesita renovarla con el vino de la tumba de Finn. Si no lo consigue, su vida se irá apagando inexorablemente...

El resto de los Pájaros Oscuros tiene unas características similares al oriental.

FUE	**18**	**HAB**	**20**	**PER**	**14**	**CUL**	**5**
AGI	**20**	**RES**	**19**	**COM**	**5**	**ASP**	**7**

Suerte	**24**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**125**	11	12	13	14	15	16	17	18	**19**	20	
RR	**-25**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Posee 2D6 hechizos de hasta nivel 5, y un amuleto o dosis de cada uno que conozca.

Competencias				
Alquimia 65%	Astrología 55%	Correr 85%	Discreción 85%	
Esconderse 75%	Esquivar 95%	Lanzar 65%	Saltar 90%	Trepar 65%
Escuchar 85%	Otear 80%	Mando 55%	Nadar 65%	Ocultar 65%
Tortura 80%				

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Pelea	99	1D3+1D6	-
Cimitarra (katana)	99	2D6+2	**Ptos. Concentración**
Daga	99	2D3+1D6	25

VIKINGOS

FUE	14	HAB	18	PER	14	CUL	14
AGI	15	RES	15	COM	10	ASP	15

Suerte	38	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ptos Vida
IRR	75	11	12	13	14	**15**	16	17	18	19	20	
RR	25	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias	Leyendas 45%	Música 25%	Navegar 65%	Correr 50%
Discreción 35%	Esquivar 55%	Saltar 40%	Trepar 65%	Escuchar 50%
Otear 50%	Cantar 25%	Mando 35%	Artesanía 35%	Nadar 75%
Prim. Aux. 55%				

ARMA	Porc.	Daño	Protección
Espada Normal	75%	1D8+1D4+1	Cota Malla 5
Escudo	75%	-	**Ptos. Concentración**

AOUNS

Estos seres están a las órdenes de Jan Zapolya. Al provenir de tan lejos, tienen un problema con su magia: no pueden tocar suelo occidental. Esto significa que, cuando no vuelan, deben calzar unos aparatosos zuecos de madera. Si no fuera así, perderían su capacidad de hacer magia y se verían afectados automáticamente por cualquier hechizo que les lanzaran.

FUE	30	HAB	20	PER	15	CUL	10
AGI	20	RES	30	COM	-	ASP	-

Suerte	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ptos Vida	Poseen 1D6+6 hechizos, y llevan un talismán de “Inmovilización” en forma de flauta
IRR	150	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
RR	-50	21	22	23	24	25	26	27	28	29	**30**		

Competencias	Con. Mágico 65%	Volar 95%	Disfrazarse 90%	Psicología 45%
Tortura 90%	Esquivar 65%			

ARMA	Porc.	Daño	Protección
Arco Corto	40%	2D6	-
Espada	75%	1D8+1D6+1	**Ptos. Concentración**
			30

Son seres de piel oscura y sin ningún pelo en el cuerpo, y poseen alas.

LOS GULS DEL PASADIZO SECRET

Si un gul da tres vueltas completas alrededor de un humano, éste se quedará inmóvil durante 1D10 asaltos si no supera una tirada de RR.

LOS GULS DEL PASADIZO SECRETO

FUE	**15**	**HAB**	**10**	**PER**	**20**	**CUL**	**5**
AGI	**30**	**RES**	**20**	**COM**	**5**	**ASP**	Muy feos

Suerte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**100**	11	12	13	14	15	16	17	18	19	**20**	Poseen un hechizo especial de “inmovilización”
RR	**0**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias			
Correr 60%	Esquivar 45%	Rastrear 90%	

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Mordisco	45%	1D4+1D6	-
			Ptos. Concentración
			-

Si un gul da tres vueltas completas alrededor de un humano, éste se quedará inmóvil durante 1D10 asaltos si no supera una tirada de RR.

GUARDAESPALDAS DE ZAPOLYA

FUE	**14**	**HAB**	**18**	**PER**	**14**	**CUL**	**10**
AGI	**15**	**RES**	**15**	**COM**	**14**	**ASP**	**11**

Suerte		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**50**	11	12	13	14	**15**	16	17	18	19	20	
RR	**50**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias			
Discreción 45%	Esquivar 50%	Escuchar 35%	Otear 35%

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Espada Normal	75%	1D8+1D4+1	Cuero Reforzado 3
Daga	65%	2D3+1D4	**Ptos. Concentración**
Arco Corto	65%	1D6+1D4	-

GUERREROS REINO DE GRANADA

FUE	**14**	**HAB**	**18**	**PER**	**15**	**CUL**	**15**
AGI	**14**	**RES**	**14**	**COM**	**10**	**ASP**	**12**

Suerte	**30**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**50**	11	12	13	**14**	15	16	17	18	19	20	
RR	**50**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias	Escuchar 50%	Otear 50%	Esquivar 50%	Esconderse 50%

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Cimitarra	75%	1D6+1D4+2	Peto Cuero 2
Ballesta	40%	1D10+1D4	**Ptos. Concentración**
			-

SARA, LA HERMOSA MUJER DE ZACARÍAS

FUE	**10**	**HAB**	**18**	**PER**	**15**	**CUL**	**10**
AGI	**19**	**RES**	**14**	**COM**	**14**	**ASP**	**21**

Suerte	**39**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**50**	11	12	13	**14**	15	16	17	18	19	20	
RR	**50**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias	Esquivar 75%	Discreción 75%	Esconderse 50%	Trepar 65%
Buscar 50%	Escuchar 85%	Otear 85%	Psicología 85%	Elocuencia 65%
Seducción 95%	Robar 70%	Ocultar 65%		

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Daga	95%	2D3+1D4	-
Pelea	75%	1D3+1D4	**Ptos. Concentración**
			-

SOLEIMÁN, PODEROSO HECHICERO

FUE	**18**	**HAB**	**20**	**PER**	**18**	**CUL**	**20**
AGI	**20**	**RES**	**20**	**COM**	**15**	**ASP**	**20**

Suerte	**53**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**200**	11	12	13	14	15	16	17	18	19	**20**	
RR	**0**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Competencias	Alquimia 99%	Astrología 75%	Con. Mágico 99%	Medicina 75%
Cabalgar 75%	Esconderse 50%	Esquivar 50%	Trepar 25%	Escuchar 65%
Otear 65%	Psicología 80%	Elocuencia 80%	Jueg. manos 95%	Ocultar 65%
Con. Plantas 85%	Mando 60%	Con. Carro 25%		

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Espadón	99%	1D10+1D6+2	Mágica 5
			Ptos. Concentración
			80

Si los PJ's creen que pueden saquear el cuerpo del mago, van apañados. Tras su muerte, éste desaparecerá como tragado por la tierra. De todas formas, no lleva gran cosa encima: sabía que no podría utilizar nada.

BEBRICES NEGRAS

FUE	**30**	**HAB**	**5**	**PER**	**10**	**CUL**	**1**
AGI	**15**	**RES**	**40**	**COM**	**1**	**ASP**	**-**

Suerte	**-**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	**Ptos Vida**
IRR	**150%**	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
RR	**0**	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
		31	32	33	34	35	36	37	38	39	**40**	

ARMA	**Porc.**	**Daño**	**Protección**
Garrote	40%	5D6	Piel de Roca 5
Pelea	40%	4D6	**Ptos. Concentración**

Al margen de todos estos PnJ's detallados, durante la aventura se hace mención a otros muchos. Sin embargo, sus características no tienen visos de ser necesarias durante el desarrollo de la partida:

* Bella, la vieja prostituta
* Gabino, el maestro vinatero
* Ana y Epifania, las camareras de San Cipriano
* Sixto, el mozo de la taberna
* Luisón, Juan e hijos, los comerciantes de pieles
* Bugge, el capitán vikingo (contemplarlo como uno más de ellos)
* Bobo, el hombre vapuleado por Antoku
* El Rey Pescador
* Roque Varona, caballero de la Orden de Alcántara
* Los Pájaros Oscuros (mismas características que Antoku Ten-no)

Iñigo San Román

ANEXO

Aqui teneis un anexo que tenía que haber estado en el módulo del número anterior. Si no eres DJ no lo leas porque se descubre mucho de la historia

ANEXO I. EL DIARIO DE XAVIER

20 De Junio de 135.
Verla hace que mi corazón caiga en el abismo de la tristeza. En el valle de la pena. En las montañas de la sinrazón. ¿Cómo es posible que accediera a esa petición tan absurda?. El amor mueve montañas.

6 De Agosto de 135.
Ha desaparecido. Sólo quedábamos ella y yo. Y ha desaparecido. Llevaba unos días más extraña de lo normal pero al caer la última persona que quedaba, aparte de nosotros dos, se comportaba de manera anormal. Incluso su mirada hacia mí era distinta. Falta de amor y llena de hambre. Incluso me pareció que se iba a abalanzar sobre mí pero en el último momento se paró. Me miró y me dijo: "Te quiero". Salió de casa y no la he vuelto a ver

2 de Enero de 135.
He vuelto a encontrar a esa ¿persona? .No. Me niego a darle ese nombre. Nadie humano, con sentimientos, puede hacer algo tan terrible. ¡Se rió en mi cara!. Pero lo más espeluznante es que se que sus últimas palabras se cumplirán. "Has llegado tarde. Saludaré a tu mujer de tu parte"

15 de Marzo de 135.
¿Quiénes son esos seres que he visto esta noche?. Preguntando sobre esas cosas me han mirado cómo si estuviera loco. Por mi insistencia me dijeron que visitara el cementerio del pueblo y que así volvería a la realidad. Ya es demasiado tarde. Iré mañana cuando pueda descansar del ataque que he sufrido.

27 de Marzo de 135.
Realmente espeluznante el cementerio, En estas dos últimas semanas han pasado muchas cosas. Tantas que me han dejado sin fuerza para escribir. Por suerte, encuentro mucha paz con el Padre Sebastián. No quiero decirle nada sobre mis pruebas aunque creo que podría estar cometiendo un error al no contárselo.

28 de Marzo de 135.
Hoy he ido por casualidad a la biblioteca de la ermita y he encontrado libros muy interesantes. Me voy a pasar varios días visitándola. ¡Creo que podría ser de utilidad!

30 de Marzo de 135.
¡Lo encontré!. ¡Ahora se como combatir el mal!.....

DESPEDIDA Y CIERRA

Espereramos, de corazón, que os haya gustado este tercer número de Dramatis Personae. Nos ha costado mucho más de lo esperado, pero creemos sinceramente que ha valido la pena el retraso. Cómo podeis comprobar, el tamaño del fanzine ha aumentado considerablemente su número de páginas, y para conseguir que el próximo número de Dramatis Personae sea tan grande (o mayor) es necesario vuestra colaboración. Sabemos que siempre estamos dando la vara con lo mismo, pero es la verdad: este es un fanzine para jugadores de Aquelarre creado por jugadores de Aquelarre. Nosotros solo lo organizamos un poco: el resto es cosa vuestra y esperamos que siga así.

Para el siguiente número, si los fráteres lo permiten, retomaremos la sección de Aquelarre y sus ciudades, iniciaremos una nueva (Rutas de Aquelarre), concluirá la campaña de La Caída del Señor de Aguilar, ofreceremos más ayudas, relatos, módulos y artículos para el juego, e incluso puede ser que os demos una pequeña sorpresa que agradará a más de uno. Pero para eso habrá que esperar un poquito.

Y esta vez será menos, ya lo vereis...

Dramatis Personae

Solo decirte dos palabras: TE QUIERO Mi Moulin Rouge

Director: Jordi Calvo

Redactor Jefe: Antonio Polo

Colaboradores: Tanys,Ricard Ibáñez, Pedro García, Luismi, K. Lobo Solitario, Juan Pablo Fernández del Río, Miguel Ángel Ruíz, Iñigo San Román

Maquetación y Correción: Jordi Calvo

Tanys es José Rodriguez Lois, K. Lobo Solitario es Miguel Angel Navareño, Luismi es Luis Miguel Herranz, Kissinger es Jordi Calvo

WWW.DREAMERS.COM/LLAAQUELARRE

JORDI_CALVO@TELEPOLIS.COM