

Dramatis Personae

Ritual VII





DRAMATIS PERSONAE





DRAMATIS PERSONAE

Créditos

Dar las gracias a todos aquellos que han participado en el *I Concurso de Módulos de Dramatis Personae*.

Los ganadores y finalistas han sido:

Ganador: **Morpheus**

Finalistas: **Trent y Pepe**

También agradecer a NSR Ediciones por facilitar el premio y la flexibilidad que tuvo con el ganador, ya que poseía el pdf del manual básico y NSR cambio el premio por uno equivalente

Créditos

Director: Jordi Calvo

Colaboradores: Abel Peña, Diego Galindo Díaz, Djez, Pablo Albert Carmona, Manuel Morán Arias, Christian González, Rafael Verdejo, irshardarak (Miguel Ángel), Juan Pablo Fernández, Oca (Rafael Redondo), Miguel Aceytuno, Albert Tarrés, Manuel, Morpheus (Pablo Rodríguez), Pepe, Trent (Rubén Castrillo)

Maquetación: Ismael Avalos, "Asmeil"

Corrección: Jordi Calvo

Portada: Ismael Avalos, "Asmeil"

Si quieres comentarnos cualquier cosa: <http://www.dramatispersonae.eu>

Dramatis Personae es un fanzine on-line independiente. Sus opiniones son mostradas en las secciones: Presentación, Editorial y Despedida y Cierre.

Dramatis Personae se publica bajo licencia Creative Commons. Se concede permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo las condiciones "Renocimiento-NoComercial-CompartirIgual". Puede consultarse una copia de dicha licencia en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/es/>, en caso de distribución y/o modificación de alguno de los artículos publicados en este fanzine, debe citarse el correspondiente autor, y Dramatis Personae como fuente original.





DRAMATIS PERSONAE

Índice

Créditos	pág 3
Índice	pág 4
Presentación	pág 5
Editorial	pág 6
Abuelo Cebolleta	pág 7
Mirada Atrás	pág 8
Cuevas Mágicas	pág 9
Derecho Árabe	pág 20
Aquerraliano en Francia	pág 31
Descriptio: Requena	pág 32
Campaña Novelada	pág 46
Profesiones	pág 49
Literaria	pág 51
Las Monedas a mediados del Siglo XIV	pág 52
Aquelarre In Itinere	pág 54
Entrevista Pedro J. Ramos	pág 56
Entrevista Miguel Aceytuno	pág 58
Flos Duellatorum	pág 62
Generaciones de Aquelarre	pág 96
Módulo A Conxura de Conxo	pág 98
Módulo Mesnada	pág 120
Módulo Ignea Manus	pág 133
Módulo La Procesión	pág 144
Módulo La Cacería	pág 161
Despedida y cierre	pág 174





DRAMATIS PERSONAE

Presentación

Estrenamos nueva maquetación de manos de Ismael, *Asmeil*,. ¿Os gusta?. Es un gran cambio de estilo.

Empezamos con Editorial, el clásico Abuelo Cebolleta y Mirada Atrás; en este caso sobre Rinascita.

Continuamos con Cuevas Mágicas de Abel Peña; no volveremos a ver las cuevas de la misma forma. Un interesante artículo sobre el Derecho Árabe por parte de Diego Galindo con el cual vemos las cosas desde otro punto de vista.

Seguimos con una sección que nos encanta: Aquerralianos por el Mundo. En este caso en Francia, un chaval llamado Djez, nos explica como se aficiona a Aquelarre. La traducción del francés a corrido de parte de Espinete.

Descriptio: Requena. Una sección muy querida por nuestros lectores; en este caso del pueblo de Requena. Escrito por Pablo Albert Carmona nos describe el pueblo y nos presenta un módulo que transcurre en el pueblo.

Os presentamos la Campaña Novelada escrita por Bernal Bahamonde y que nos acompañará en los próximos DP. Tenemos 3 nuevas profesiones: Tutor y Maestro de Armas de parte de irshardarak y el Tonto del Pueblo desarrollado por Rafael Verdejo.

En nuestra sección Literaria tenemos la crítica de El Caballero de Alcántara, de Jesús Sánchez. Un libro que no os debéis de perder.

Y para no perder la costumbre, Chris escribe sobre temas económicos; en este caso las Monedas de mediodos del S. XIV. Más realismo para tus partidas. Estrenamos una nueva sección: "Aquelarre In Itinere". En esta primera parte sobre Madrid escrita por Manuel Morán hará que mires esta ciudad con los ojos de un jugador de Aquelarre.

Hacemos dos entrevistas: a Pedro J., responsable de la línea de Aquelarre en NSR Ediciones y a Miguel Aceytuno, clásico entre los clásicos de Aquelarre.

Nuestro querido Juan Pablo Fernández nos trae unas reglas que expanden el combate. Si creías que Aquelarre tenía un sistema de combate algo corto, leed Flos Dutellatorum y cambiareis de opinión.

A continuación, Generaciones de Aquelarre va a ser una sección para presentar a jugadores que nos explican como se introdujeron en nuestro juego de rol favorito.

Y para terminar 5 módulos. Dos de ellos provienen del Primer Concurso de Módulos de DP; el primero, de Morpheus, es el ganador del concurso y el otro de Trent, finalista. El otro módulo es de Miguel Aceytuno, seguido por el de Manuel que sirvió para un torneo de Aquelarre en unas jornadas de rol y el último, muy... muy... especial; mejor que lo leáis vosotros mismos. Disfrutad jugándolo. Escrito por Albert Tarrés

Disfrutad de vuestra revista de Aquelarre:

Dramatis Personae.





DRAMATIS PERSONAE

Editorial

Sí, sí. Lo sabemos. Hemos tardado mucho en sacar el DP7 pero al menos tenemos una nueva versión del Aquelarre en nuestras manos. Naturalmente hemos sido Mecenaz de la versión y el resultado ha sido completamente satisfactorio. Nuestra enhorabuena a NSR Ediciones y a Antonio y a Ricard.

Teníamos pensado hacer una crítica del manual en este número pero pensamos que a estas altura, ya se han escrito numerosas reseñas sobre lo mismo, y ya sabéis que en DP, toda la información es original. Así que no haremos la crítica, pero eso sí, en nuestra web: <http://www.dramatispersonae.eu/> podréis ver una video reseña.

La programación que tiene NSR son los siguientes suplementos:

- Saeptum Arbitri (Pantallas del juego): con un par de aventuras.

- Asturias Medievalia. Suplemento de Ricard Ibañez, centrado en la Asturias medieval

- Ars Malefica. Suplemento de Miguel Ángel "Hardeck", sobre las brujas

- Daemonolatria. Suplemento de Miguel Ángel "Hardeck", sobre adoradores de viejos demonios

En principio, las programaciones son anuales pero en este caso no se sabe exactamente cuando saldrán. Y personalmente creemos que es un error no sacar estos suplementos de manera "rápida". Entendemos que estamos en una situación de crisis económica pero el no sacarlos pronto, aprovechando la nueva marea que ha provocado la publicación de la nueva versión, puede hacer perder fuelle al juego. Y eso provocará que se pierdan jugadores, por tanto potenciales clientes, por tanto, si salen nuevos suplementos se venderán menos, por tanto, la editorial tardará en sacar nuevos suplementos y por tanto... el pez que se muerde la cola.

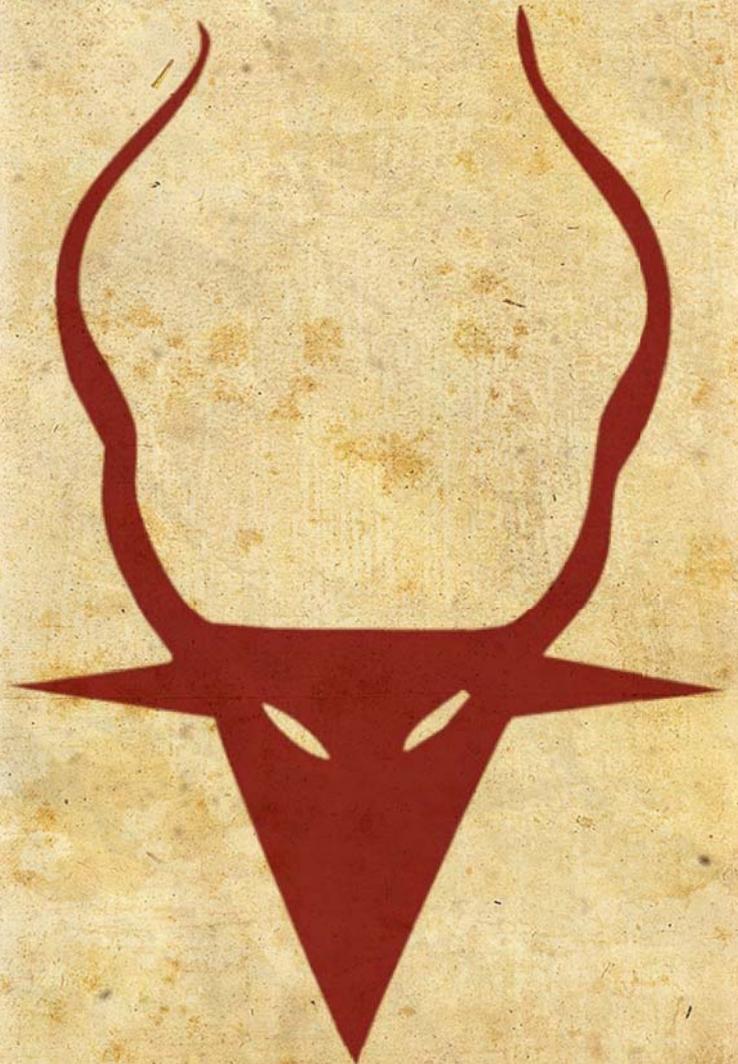
Esperemos que estemos equivocados con este punto de vista. Por nuestra parte, vamos a intentar mover el juego con los Proyectos Dramatis Personae. Que serán suplementos, Campañas, expansiones... que por su extensión no pueden entrar en los ezines DP pero que los publicaremos, de forma gratuita, en nuestra web. Dentro de un mes, publicaremos el primero de estos proyectos.

Hemos hecho el I Concurso de módulos de DP. Muchas gracias por la aceptación que ha tenido.

El módulo ganador y los finalistas los podréis ver en este número. El resto de los módulos que nos llegaron se irán publicando en nuestra web.

Por último, agradecer que Antonio, en el capítulo 1 del nuevo manual, lo haya titulado: Dramatis Personae. Dándole un pequeño homenaje al ezine que tienes en tus manos.

Esperemos que os guste este número y nos vemos para el DP8.





DRAMATIS PERSONAE

Abuelo Cebolleta

Época muy dura para los abuelos. Como nuestros nietos no tienen colegio, sus padres nos los envían todo el día. Ahora cuando nos reunimos en la plaza, sólo hablamos de ellos. Muchas veces solo para quejarnos que ahora no podemos hacer nada.

Y eso hace que piense en Aquelarre. En que la Historia puede ser enseñada de manera divertida. Pero claro, el rol tiene mala fama; incluso hoy. El presunto asesino noruego que estos días ocupó las portadas de los principales periódicos, se pasó un año sabático después de acabar sus estudios. Ese año se lo paso jugando a videojuegos. Pues no ha tardado mucho, un periódico llamado "serio" en decir: estuvo un año de su vida jugado a video juegos de rol. Ya estamos en lo mismo. En fin.

Pero bueno. Que empiezo a desvariar como siempre. Es un hándicap que la Historia sea tan importante en un juego como Aquelarre. Unos pueden decir que sí, ya que se necesita un poco de background por parte de los jugadores. Otros pueden decir que no, que gracias al Aquelarre empiezan a amar la Historia. En mi caso fue que me encantaba la Historia y conocí Aquelarre. Pero tengo que reconocer, que en las decenas de partidas de introducción que he hecho del juego, muchos de los jugadores no tenían mucho interés en la Historia pero seguían con mucha atención y ganas la aventura. E incluso, les metí el "gusanillo" y hoy en día siguen siendo jugadores de Aquelarre.

Ale. Otra vez que se ha caído mi nieto y dentro de 30 minutos tengo que darle de comer. Que dura es la vida de un abuelo. Si, lo quiero mucho pero lo quiero más cuando me lo traen de visita.

La nueva edición del Aquelarre. Hay que reconocer que es magnífica. Si dentro de unos años, se intenta hacer un nuevo manual creo que ya no podrán hacerlo y si lo hacen, los que jugamos dudo que la compremos. Más de 500 páginas de información, de buen hacer, de ambientación. Una muy buena maquetación a pesar, que la letra que utilizan para hacer introducciones de capítulo, hace que el dolor de cabeza me aparezca.

Tengo muchas ganas de tener en mis manos los nuevos suplementos viendo el buen trabajo que han hecho con el nuevo manual básico.

Mi nieto me dice que es la hora de comer. Nos leemos en el DP8





DRAMATIS PERSONAE

Mirada Atrás

Rinascita, un suplemento que no tuvo mucho éxito en su época. Veamos porque

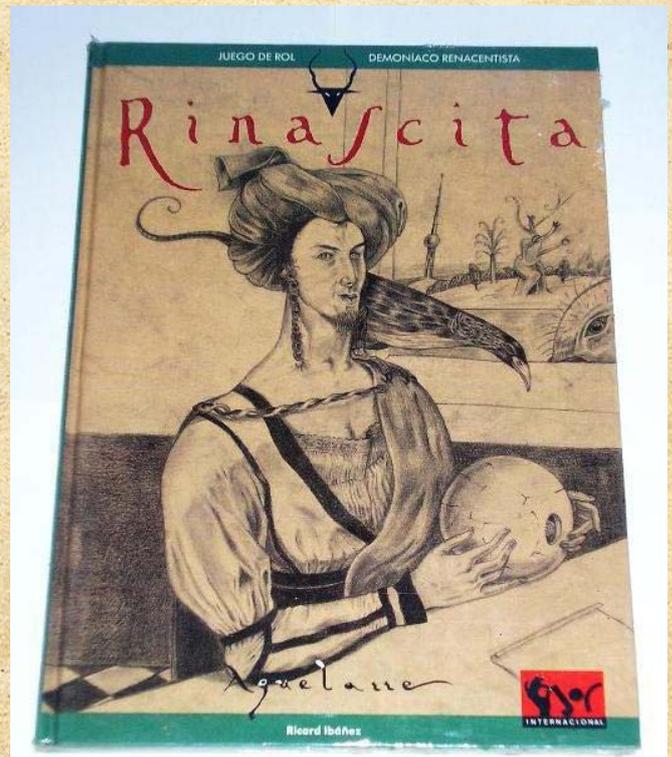
Suplemento escrito por Ricard Ibáñez. De tapa dura como los antiguos de Joc Internacional. Con una portada de Arnal Ballester y con las magníficas ilustraciones interiores de Montse Fransoy.

El suplemento fue escrito con la intención de extender los años que cubre Aquelarre hasta 1600 pero hay que reconocer que se queda algo corto en cuanto a su intención. Villa y Corte sí que es un suplemento, casi un básico, que cumple este cometido. Así que podemos considerar Rinascita como un antecedente de Villa y Corte.

Empieza explicando como es Aquelarre en el Renacimiento y como modificar el sistema de juego para adoptarlo a esa época. Una pequeña explicación sobre la Inquisición(sólo una página), personajes magos, brujas, leyendas populares y acaba con 6 módulos de los cuales, sobresale por su buen hacer After Surat que ocurre en África y que por su originalidad por su localización, merece ser conocido.

Cómo anécdota, decir que al final de esta Campaña se habla del próximo (SIC) suplemento llamado Aztlán, sobre Aquelarre en el Nuevo Mundo. A día de hoy, no dejo de hablar sobre este exótico suplemento ya que considero que sería un gran éxito. Aquelarre en las Indias. Uno de los proyectos de Dramatis Personae es un Aztlán no oficial. Su primera parte lo podeis encontrar en el DP5.

Rinascita salió en Julio de 1993 y me lo compré enseguida porque la idea de jugar Aquelarre en el Renacimiento era muy tentadora. Me quede a la mitad sobre mis expectativas pero no quita que Rinascita no sea un mal suplemento. Sólo que, en su momento, se quedo un poco corto para todo lo que podía aportar





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas Mágicas

Un artículo sobre unas cuevas que son más de lo que parecen. Desde las Cuevas de Salamanca hasta las Cuevas en Toledo. Leyéndolo, salen ideas de aventuras enseguida

Auctor Abel Peña

Los antros de la magia

La fantasía épica actual une de forma recurrente la figura del mago con la de las torres. Es un rasgo que viene desde muy antiguo, asociado a los magi babilónicos (los magos originales) y sus zigurats. La torre sirve también como observatorio, lo que recuerda que los magos clásicos son astrólogos en muchos casos, y posiblemente representa también el anhelo de elevarse hacia cotas más altas y, al mismo tiempo, de aislarse de mundo.

Sin embargo, el lugar donde se reúnen los magos en la tradición española no son las torres, que por su propia naturaleza son difíciles de ocultar. En una sociedad en la que la práctica de la magia estaba condenada, hay que buscar lugares ocultos, alejados del mundo, que parecen en contacto con las energías sobrenaturales de manera inhumana, ajena a la mano del hombre. Se trata de las cuevas, que en algunos casos son auténticas catedrales de piedra, templos donde celebrar esotéricos o satánicos rituales. Lugares donde la tierra oculta del cielo (y por tanto, de la mirada divina) y de las miradas de los extraños, los acontecimientos que tienen allí lugar.

También son sitios por donde alguien con el valor necesario se puede adentrar en las profundidades de la tierra, acercándose más al infierno subterráneo, lo que permite que las palabras de las invocaciones lleguen más fácilmente a oídos del gran maestro infernal, el Diabolo. Incluso puede que en alguno de sus vericuetos de los túneles laterales se encuentre un pasaje que lleve directamente al inframundo. Muchas de las Puertas del Infierno son simas y cuevas naturales y la tradición clásica está llena de héroes, como Hércules, Orfeo, Ulises y Eneas que se atrevieron a entrar en el Otro Mundo en busca del conocimiento necesario, igual que lo hacían los chamanes que aparecen representados en las pinturas rupestres con los cuernos del diablo. Es por eso, porque es una prueba iniciática, por lo que el trazado de la Cueva es siempre retorcido, como un laberinto que se debe desentrañar.

En el folclore español, se mencionan muchas cuevas, cuyo origen es variado pero siempre mágico y

antiguo: la de Salamanca, la de Toledo, la de Zugarramurdi (ante el mismísimo prado del Macho Cabrío), Uli y Alli en Navarra, la del Fenollal en Asturias, las de Ulizar y Mañaria en Euskadi; las de Chaves y Solencio en Aragón; la de Collbató en Cataluña; las cuevas de Tentinguada en las Islas Canarias...

Su existencia, si no su localización, era conocida por todos, lo que no servía más que aumentar su leyenda negra entre las gentes de la zona como un lugar que convenía evitar, pero no siempre estaban situadas en lugares apartados. De hecho, las más interesantes, las de Toledo y Salamanca, se encontraban en el subsuelo de la ciudad, lo que contribuía a hacerlas más inquietantes y siniestras para sus habitantes, que sabían que bajo sus pies había todo un mundo donde tenían lugar sucesos sobrenaturales. Pero también existen referencias a otras Cuevas bajo las ciudades de Córdoba y Sevilla.

Con el tiempo, el concepto de Cueva como lugar de reunión de magos se extendió con la conquista de las Américas, y así aparecen más cuevas como hogares de hechiceros por toda la geografía latinoamericana, donde se les llama directamente salamanacas. El dramaturgo Ricardo Rojas las describe en el prólogo de su obra La Salamanca, en 1946. A estas grutas misteriosas, en las que se mezclan las tradiciones chamánicas indígenas con las de las brujas del Viejo Mundo, las llama "escuela de magia, oficina de sortilegios, capilla del mal, la Salamanca":

En el Juego

En Aquelarre, propongo llamar Cueva (con mayúscula) a todo lugar subterráneo, no necesariamente natural, donde se reúna un aquelarre u otro grupo de magos. Son verdaderos "dungeons" donde los directores de juego podrán incluir monstruos, engendros demoníacos y pasadizos de una manera que tenga sentido dentro de la ambientación, con lo que son lugares ideales donde ambientar una partida. Dependiendo de su localización, variará el tipo de personas que acudan a ella: si se trata de un lugar perdido en medio de los montes, los satanistas serán campesinos. Si se encuentra debajo del castillo de un rey, serán decadentes cortesanos, si en





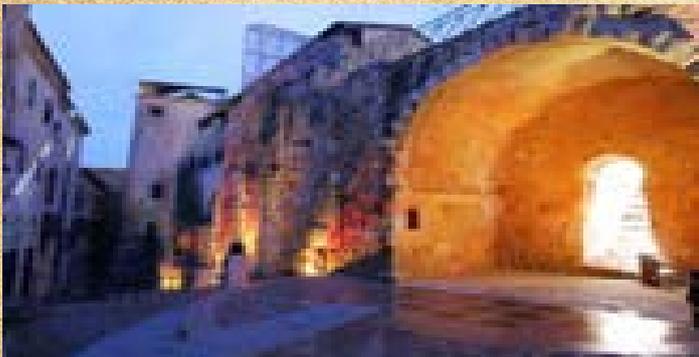
DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

un monasterio o convento, monjes (o monjas) pervertidos... Los practicantes de la magia que lancen hechizos en ella pueden recibir bonus a ciertos hechizos (a opción del Director de juego) tal y como aparece en la página 28 del Grimorio, de dependiendo de si es un Lugar Infernal (Salamanca, Zugarramurdi) o si puede ser considerado un Lugar Pagano, como la Cueva de Toledo o la de Las Guixas.

La Cueva de Salamanca

Es la sede de una universidad satánica. Ricard la menciona en la página 36 del Grimorio, en un cuadro de texto, que reproduciré aquí (pidiendo disculpas al autor). Aparte de esto, la única otra referencia que hace el creador de Aquelarre se encuentra en el suplemento "Al-Andalus", cuando habla de otra Cueva de la que



hablaré más abajo y que fundó Hércules, la de Toledo: "fundó una escuela secreta de magos, cosa que luego imitó el Diablo, abriendo cátedra en los subterráneos de Salamanca" (pág. 5).

Según parece, la Cueva de Salamanca se funda (por el Diablo o por el hombre) a principios del siglo XIV (pasados 100 años de la fundación de la cercana Universidad) y era, según el dicho, el lugar donde el Diablo enseñaba lo que todas las escuelas ocultaban. En la época de Aquelarre (alrededor de 1350), el lugar era todavía un completo secreto aunque luego, con el paso del tiempo, empezaron a surgir rumores a medida que surgían de ella más y más graduados, muchos de los cuales se hicieron famosos. La entrada (cuando no la misma Cueva) se ubica bajo la sacristía de la iglesia de San Cebrián (o San Cipriano, el santo que fue mago), en la después llamada Cuesta de Carvajal, cerca de la Universidad y la Catedral.

El viajero alemán Jerónimo Münzer la visitó en 1494 y la comparó con la de la Sibila de Cumas dando por cierto que "allí se pronunciaron oráculos", según recoge Luis Díaz Viana en "Leyendas populares de España": "Existe en Salamanca un amplio subterráneo que tiene en su interior varias criptas y oquedades, a modo de hornos, y sobre él una ermita o capilla bajo la advocación de San Cipriano". De ahí que también se la llamara la Cueva de San Cipriano.

Además de este templo; otros autores recogen más entradas a la Cueva: bajo las peñas de Hierro, del Pobre y de Celestina. Sobre esta última se levantaba el alcázar de la ciudad, que sería demolido a finales del siglo XV. En "El manuscrito de Piedra", Jambrina asegura que la Cueva se encuentra justo encima de la catedral: "Y era tal la atracción que esa maldita gruta suscitaba, dentro y fuera de la ciudad, que el obispo Berengario, a mediados del siglo XII, decidió construir sobre ella la Iglesia Mayor".

Según algunas versiones de la leyenda, las clases las daba el mismo diablo, el sacristán de la iglesia, un brazo que salía de unas sombras impenetrables o una cabeza de bronce parlante. Este último es un rasgo interesante porque la conecta con la Cueva de Toledo, donde también había una figura del mismo metal. Pero la mayor parte de las leyendas hacen mención del diablo, sobre todo porque en todas ellas es él el que arrebató la sombra al estudiante que escapa de la Cueva. Y, dado que en Aquelarre existe una gran cantidad de demonios, cabe preguntarse cuál de ellos es el que sienta cátedra en Salamanca. Las leyendas son muy vagas al respecto, pero algunas de ellas aportan un nombre: Asmodeo. Y en el manual de Aquelarre, Ibañez menciona en la entrada que habla de Silcharde, el demonio del dominio: "Fue conocido en todo Israel con el nombre de Asmodeo". Luego es probable que sea él el demonio que se queda con las almas de los estudiantes salmantinos.

En todo caso, los estudios esotéricos duraban siete años, y los estudiantes debían ser siempre siete. Al parecer, también era siete el número de asignaturas, era siete, en una parodia satánica de los estudios ortodoxos del Trivium y Quadrivium de la Universidad. Un cierto D. Juan de Dios, maestro de humanidades en Salamanca, envió al P. Feijoo (así se recoge en "Historia de heterodoxos españoles") algunas noticias y fábulas sobre la dicha cueva, tomadas de un antiguo manuscrito (1044).





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

“Había en la iglesia de San Ciprián, unida después a la de San Pablo, un subterráneo donde el sacristán enseñaba, por los años de 1322, arte mágica, astrología judiciaria, geomancia, hidromancia, piromancia, aeromancia, quiromancia y necromancia”. Al final de los estudios uno de

un libro que muchos juzgan ser de magia por sus figuras, signos celestes, puntos, números y letras”. Y muchos escritores del Siglo de Oro de nuestra literatura la mencionan en sus obras: Cervantes, Zorrilla y Ruiz de Alarcón, escriben cada uno su propia obra de teatro, todas con el



ellos, elegido por sorteo, debía ser entregado al demonio como pago.

La reina Isabel la Católica, harta de oír hablar de la Cueva, mandó tapiar la entrada, pero su fama no desapareció. Incluso en la Iglesia Mayor de Salamanca, lo esotérico estaba presente, si hay que creer a Münzer que se dice que “en la biblioteca de la Catedral guárdase

mismo título “La cueva de Salamanca”. También Espronceda trató el tema en “Estudiante de Salamanca”. En siglo XVIII, lo hizo Francisco Botello de Moraes con “Historia de la Cuevas de Salamanca”, una fábula disparatada y satírica. Ya en nuestros días, “El manuscrito de piedra”, de Luis García Jambrina, está ambientada en ella y el autor la llena de personajes extraños, no todos satánicos.





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

El caso es que, aún después de ser tapiada por las autoridades, el rumor aseguraba que la Cueva pervivía proseguía su labor, oculta en las cercanías del seminario de Carvajal y de la que la gente sigue llamando, por don Enrique, torre de Villena y el desnivel de la entrada que antaño albergó la cripta acabó convirtiéndose en una carbonería.

Dado que los que los miembros de la Cueva helmántica eran miembros del cuerpo estudiantil, significa que eran todos Goliardos o Frailes (ver Ultreya). O, como mínimo, deben tener una de éstas como Profesión A. La profesión B, sería naturalmente, Alquimista, pero hay que recordar que no hace falta ser brujo o alquimista para lanzar hechizos, basta con tener 50% en Conocimiento Mágico y 50% en Irracionalidad, así que un Monje o Goliardo a secas puede formar parte de la Cueva. Y de hecho, el vulgo creía que todos los escolares de Salamanca eran nigromantes y que todos los que acudían allí a cursar estudios lo hacían para aprender magia. Botello bromea sobre este hecho y asegura que, si no se les daba dinero, los estudiantes obligaban a salir a los niños no natos bailando de los vientres de las madres preñadas y luego volvían a hacer que entraran de nuevo cuando se les pagaba, de manera que se iban "llevando la bolsa bien preñada" o que, "cuando los ganaderos no les regalan, suelen echarles lobos a las ovejas, porque todas las cosas horribles sirven a los escolares de Salamanca".

El lado sombrío de la fama

Además del nombre del propio sacristán, al que Botello pone de nombre Clemente Potosí (en claro tono de mofa), de entre los muchos pupilos que frecuentaron al Maestro Negro en la Cueva, se conoce el nombre de tres, y todos tienen en común que escaparon de ella al precio de perder la sombra, lo que, mitológicamente, no es más que una proyección física del alma. Destaca en el siglo XV Enrique de Villena, llamado el Nigromántico, de quien se refiere que era el séptimo de siete aplicados aprendices. El Maestro pidió, como siempre, el alma de uno de los siete. El de Villena se quedó el último, destinado por sorteo a ser el pago de las lecciones, pero a última hora sorteó él mismo las zarpas del diablo y salió de la cueva indemne, pero perdió la sombra, que quedó en manos del Maligno. Posteriormente murió en Madrid,

antes (no después) de que tratara de clonarse a sí mismo fabricando un homúnculo.

El sacerdote navarro Joanes de Borgota, en el XVI, también fue bachiller de Salamanca, aunque renegó del demonio. También le pasó lo mismo a otro cura paisano suyo, don Juan de Tarrabio, y al doctor soriano Eugenio Torralba, en el siglo XV, que anunció el saqueo de Roma en el mismo día que ocurrió, sirvió en la corte de los Reyes Católicos y que tenía bajo sus órdenes a un ángel llamado Zequiel que le entregó un dominico (ver Rinascita para sus estadísticas, página 26).

La Cueva de Toledo

Como ya he mencionado anteriormente, la Cueva de Toledo es sobre la que escribe más extensamente Ricard, en su "Leyenda de la Cueva de Hércules" (Al Andalus, pag. 5). En ella recoge diversas historias que se relacionan con ella y con la profecía que se le reveló en su interior al rey visigodo Rodrigo sobre la pérdida de su reino a manos de los sarracenos. La principal de todas las historias es que fue fundada por Hércules, que también podría haber fundado la de Salamanca, antes de que fuera pervertida por prácticas demoníacas, como recoge Manuel García Blanco en "Siete ensayos salmantinos". Al parecer, es enorme: se menciona una gruta de Mocejón, a 11 kilómetros de Toledo, como otra de sus entradas y no sólo eso: Juan García Atienza en "Leyendas mágicas de España", informa que "el cardenal Juan Martínez Silíceo da cuenta de la aventura de un zagalejo que, huyendo de los malos tratos de su amo, se metió por una de las bocas y, tras permanecer perdido mucho tiempo, fue a salir a tres leguas de la ciudad, por una bocana que caía cerca del camino del Añoover".

Atienza tiene más que decir: "Es absolutamente cierto, y muchos ciudadanos pueden demostrarlo en sus propias casas del barrio antiguo, que todo el subsuelo está horadado y que numerosas cuevas, la mayor parte de ellas sin explorar, comunican los lugares más inverosímiles de la ciudad. Entre las más o menos estudiadas han surgido baños judíos, pasadizos que comunican iglesias con conventos, antiguas cuevas que sirvieron de bodegas y hasta caminos subterráneos que va a dar a las afueras del recinto urbano sin que se haya llegado a saber si fueron excavados con fines defensivos, para permitir la huida





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

ante cualquier peligro o si, al menos en algunos casos, sirvieron como lugares secretos donde se practicaron ritos más o menos mágicos”.

Ricard menciona otra entrada más: la de una casa que perteneció al tesorero del rey Pedro I El Cruel, Samuel ha Leví y luego, ya a principios del siglo XV, a Enrique el Nigromántico, después de graduarse en la ciudad helmántica. Pero si la entrada principal en Salamanca se encontraba en la cripta de la iglesia de San Cebrián, en el

caso de la de Toledo la entrada la guarda el templo de San Ginés, en cuya cripta se encuentra la puerta de hierro con 24 candados que mandó reventar el rey Rodrigo y que después se cegó. El origen de este templo es interesante: Blas Ortiz y Pedro de Alcocer en “Historia o descripción de la imperial ciudad de Toledo” cuentan (así lo recoge Luis Díaz Viana) que “la cueva donde penetró el rey godo se encontraba en lo más alto del monte sobre el que está Toledo, y que dicha ciudad habría sido construida por el griego Ferecio, astrólogo y nigromante, que vivió en aquella cripta con un dragón y enseñó a las gente a celebrar sacrificios en honor de Hércules”. Sobre ella habría construido él o algunos de sus sucesores la Casa de los Encantos, posiblemente un templo a este dios de la Antigüedad, en el mismo lugar en el que luego se levantó San Ginés. Dicho templo ocultaría el recinto inferior, donde se realizarían los misterios iniciáticos del dios de piel de león.

Luego llegaron los romanos, que construyeron una cisterna, que ha sido objeto recientemente de estudios arqueológicos. Lo importante es que “parte del palacio lo dedicaron (los ocupantes originales) a un templo en honor a Hércules”. Así opina José Amador de los Ríos que, en 1861, después de excavaciones y estudios, concluyó que allí había habido un templo romano arrancado a la roca. Y en él, susurran algunos, siguió funcionando durante más tiempo del que debiera un colegio de ma-

gos que seguían las enseñanzas del semidivino fundador (según el jesuita Martín del Río, todavía funcionaba “en tiempos de los sarracenos y aún después” pág. 5 del suplemento Al-Andalus). Es decir, que los sacerdotes del culto a Hércules aún subsistían en la Alta Edad Media.

Pero la Cueva de Toledo es más famosa como lugar mágico que como lugar de reunión de magos. No hay ninguna leyenda en ese sentido, ni se le relaciona jamás con el diablo ni con cultos satánicos y no recoge la tradición el nombre de ningún

hechicero formado en sus cavidades, mientras que en el caso de Salamanca, sí existen varios ejemplos, como hemos visto.

Esto no deja de ser extraño en una ciudad que era conocida a nivel europeo como un verdadero centro de saber oculto, de tal manera que a la magia se le llamaba arte toledano. Un dicho francés del siglo XI dice “De Toledo y Nápoles viene la nigromancia”. Cesáreo de Heisterbach habla de unos jóvenes de Suabia y Baviera que habían estudiado nigromancia en Toledo. “Los clérigos, decía Elinando, van a París a estudiar las artes liberales; a Bolonia, los códigos; a Salerno, los

medicamentos; a Toledo, los diablos, y a ninguna parte, las buenas costumbres.”. Ibañez, en la página 112 de *Ars Carmina*, habla de la infame Cofradía del Magisteruelo, y menciona que su sede central se encuentra en Toledo. Sin embargo, el carácter claramente satánico de la cofradía no encaja con la Cueva. En el apéndice de *Ars Magna*, Miguel Ángel Ruiz menciona a dos familias dedicadas a la alquimia y a la magia que residen en Toledo: los Martínez y los Barreguete, pero sin conexión tampoco con el subterráneo de la ciudad.

Personalmente, prefiero pensar que las dos cavernas, la de Salamanca y Toledo, comparten el mismo origen como lugares de adoración a Hércules pero que han





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

sufrido distinta suerte: una se ha corrompido por la influencia satánica mientras que la otra pervive como un santuario de la sabiduría de la Antigüedad que espera a que unos valientes aventureros superen las pruebas y se hagan con sus secretos (y sus tesoros, naturalmente).

A este respecto, parece que después de la visita de Rodrigo el lugar fue saqueado por los árabes durante la invasión musulmana, los cuales se llevaron cuantiosos tesoros, varios libros de magia, y lo más valioso de todo: la Mesa y el Espejo de Salomón. Sin embargo, eso no significa que en el siglo XIV la Cueva haya quedado desprovista de prodigios: entre los que se mencionan está el arca de madera que abrió el rey Rodrigo para contemplar la visión de su propia derrota y un extraño estanque que convierte la plata y el oro, según enumera el autor de Aquelarre que habla también de una estatua de bronce que se mueve y habla (un androide, quizá, ver *Ars Magna*).

Lo cierto es que fueron muchos los que a partir del siglo XVI entraron en la Cueva de Toledo, empujados por la curiosidad pero sobre todo por la codicia. El propio cardenal Martínez Silíceo la visitó en 1546 y, según Atienza, "lograron ver sobre una mesa algunas estatuas de bronce... el rumor de una enorme masa de agua que parecía aproximarse y la profusión de huesos humanos que pisaron en su camino hizo que todos salieron apresuradamente despavoridos". También se refiere a "un ciudadano arruinado... Dicen que el hombre anduvo perdido durante horas y que pisó sangre y huesos hasta no poder aguantar más el espanto... y que, llegado a su casa, falleció sin recuperarse al día siguiente de su aventura".

Todas las descripciones coinciden hablan de una experiencia sobrecogedora. También en el caso del rey visigodo, porque Atienza cuenta que, cuando estaba contemplando la visión que profetizaba el fin de su dominio "el suelo se iba cubriendo de sangre, hasta que las gotas salpicaron sus chapines y no pudo resistir más". Tuvo que retroceder por donde había venido: atravesando cuatro extrañas grutas de colores verde, blanco, negro y rojo.

En la primavera de 2003 el Consorcio de Toledo inició el estudio arqueológico del enclave con el que se concluyó la datación romana del depósito, construido durante el siglo I de nuestra. En la campaña arqueológica aparecieron así mismo vestigios de los cimientos de la iglesia de San Ginés, y la ubicación del camposanto. Oculto en

los muros aparecieron diversos materiales vinculados con un scriptorium, entre los que había un pergamino manuscrito con caracteres árabes de un dialecto desconocido, en el que sólo ha podido identificarse la palabra "Hércules"

Apéndice I: Hércules

Dado que las dos Cuevas, la de Salamanca y Toledo, están relacionados con el dios Hércules, es pertinente hacer referencia a esta importante figura mitológica. Los que sepan de él sólo a través de la películas del género "peplum" o, peor aún, de la película Disney o a través de la serie de televisión "Hércules: sus viajes legendarios", no pueden hacerse una idea del profundo significado de su figura, que lo convierte en el más importante héroe de la mitología occidental. Incluso en Grecia, donde los semidioses abundaban como moscas, Hércules o Herakles destacaba claramente y fue el único al que se adoró como dios sin contar los Dióscuros, mientras que otros de su casta (como Teseo, que también vistió la piel de León) sólo fueron adorados como héroes. Así, a través de su apoteosis, purificado en las llamas de su pira funeraria, el forzudo Hércules trasciende la muerte y llega al Olimpo, donde se convierte en el dios que guarda las puertas de la morada de los dioses.

Sus hazañas (no sólo las doce pruebas) son innumerables: mató monstruos, cavó canales, derrotó a reyes tiránicos, incluso hizo brotar una fuente en pleno desierto, como Moisés; robó las manzanas doradas del Jardín de las Hespérides que simbolizan la inmortalidad, un acto que caracteriza a otros héroes indoeuropeos como Adán; descendió a los infiernos y levantó hitos como las famosas columnas. También son conocidos sus pecados, como la matanza de sus propios hijos y la forma en que los expió. Por ese motivo, los filósofos estoicos le ensalzaron como un ejemplo de la lucha contra la adversidad. Es el héroe que trae la civilización. A nivel más simbólico, según Robert Graves, Hércules encarna al rey sagrado del Año Nuevo que expulsa a los malos espíritus y purifica al mundo con su maza de madera de azebuche, el olivo silvestre, y el olivo, junto con la vid, son las plantas que representan la dieta de la civilización mediterránea: aceite y vino.





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

La Gloria de Hera, que es lo que significa su nombre, es quizá el título de un héroe del culto de la Gran Madre (la misma palabra, héroe, podría venir de Hera) del culto mediterráneo.

Pero como dios, su culto fue conocido no sólo en Mare Nostrum: Alejandro Magno lo llevó con sus tropas hasta la India, donde en su honor le levantaron monumentos y se le hizo defensor del mismo Buda, con el que llegó hasta Japón. Los romanos asimilaron su figura a la de otros muchos dioses, con los que compartía sus atributos: Ogmios para los celtas, Jonsu para los egipcios, Melkart para los fenicios. Fue adorado por todos, desde el emperador de Roma hasta el mercader más insignificante, como el benefactor de la humanidad.

Respecto a España, es el escenario de una de las doce pruebas de Hércules, la de la muerte del triforme rey Gerión, cuyas vacas robó. En "La Cueva de Hércules y el Palacio encantado de Toledo", Fernando Ruíz de la Puerta escribe "Parece ser que el culto a Hércules tuvo mucha fuerza en España hasta el siglo V d.c. pues se han encontrado muchas estatuillas de culto a él". Su adoración era popular entre los celtíberos y el dios les correspondía protegiendo Hispania de las invasiones, ya fuera por el norte o por el sur: en A Coruña, sobre la torre que lleva su nombre, su sobrino Hispán construyó un espejo que permitía ver las naves que se acercaban a muchas leguas de distancia. Al mismo Hércules se le atribuye la construcción en Cádiz de una torre sobre la que se colocó una estatua de estaño que sostenía en la mano unas llaves y que protegía de las invasiones provenientes del Estrecho de Gibraltar, hecho que en la crónica de Almakari se relata en forma de cuento sobre "un cierto rey griego": "Este talismán consistía en una torre de 70 codos de alturas y encima de ella había una estatua hecha de cobre y hierro. En el brazo derecho extendido que apuntaba hacia el mar colgaban llaves y un candado. Su actitud parecía decir 'Nadie pasará por aquí'. Mientras esta estatua estuvo erguida la palabra mágica conservó su poder y ningún barco berebere pudo pasar por el estrecho".

Además, sabemos de un templo muy antiguo en Cádiz fundado por los fenicios en honor de Melkart (el dios de la ciudad) que los romanos identificaron con Hércules. Tenían razones para ello: desde A Coruña hasta Barcelona, pasando por Sevilla, el hijo de Zeus fundó muchas ciudades en la península, lo que equivale a decir que trajo la civilización.

El Herakleión se hallaba en el actual islote de Sancti Petri, situado frente a Chiclana de la Frontera. Estrabón ya habla de él en el siglo I d.c. y dice que estaba en la parte oriental de la isla y la ciudad en la parte occidental. Se decía que el templo había sido fundado en tiempos de la guerra de Troya (XII a.c.) aunque el resto más antiguo que se ha hallado es una estatuilla del siglo VIII a.c.. Dado su origen oriental probablemente se parecía a otros templos de Oriente Medio, como el de Salomón. Consistiría en un conjunto de edificaciones donde habría un edificio principal y un patio al que se accedía por una puerta flanqueada por dos grandes columnas. Según narra Silio Itálico en el siglo I d.c., en el frontispicio aparecían los doce trabajos de Hércules labrados en bronce pero no había ningún ídolo en el interior. En las columnas de la entrada (también de bronce) los navegantes hacían sus sacrificios y eran famosos los dos pozos de agua dulce que tenían un régimen de crecidas inverso al de las mareas. Polibio afirma que "hay en el Herakleion una fuente, para bajar a la cual hay que descender unos peldaños; su régimen es inverso al del mar, ya que desciende en la marea alta y asciende con la bajamar" y Silio Itálico contribuye diciendo que "los sacerdotes, que son los únicos que tienen el honor de penetrar en el santuario, han cerrado su entrada a las mujeres y cuidan de alejar de él a los puercos. Llegan ante el altar vestidos de un solo color; el lino cubre sus miembros; una cinta brilla en sus temporales. Por lo general, cuando ofrecen incienso se cubren con un vestido talar, y cuando inmolan víctimas dicha vestimenta va bordada de púrpura. Según vieja costumbre; llevan los pies descalzos, la cabeza pelada y guardan celibato".

Además, el historiador latino Pomponio Mela asegura que el sagrado recinto guardaba el cinturón de Teucro Telamonió (héroe arquero de la guerra de Troya) y un árbol que daba esmeraldas. Pero hay más: Mela dice que ahí se encontraban sepultados los restos de Hércules. Más allá de la leyenda, el lugar fue visitado por grandes personajes de la historia como Aníbal y Julio César.

Durante la época romana persistió el esplendor del templo, que alcanzó máximo esplendor en tiempos de Trajano pero comenzó su decadencia en siglo IV para desaparecer durante el dominio visigodo. Este dato casa mal con una tradición según la cual, fue el apóstol Santiago el que erradicó el culto a Hércules y la bautizó como isla de Sancti Petri, en honor al apóstol Pedro,





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

dado que Santiago vivió en el siglo I. De todos modos, con los datos recabados se puede establecer una cronología apócrifa sobre las dos Cuevas.

Apéndice II: Cronología

731 a.c. Un grupo de sacerdotes fenicias funda el templo de Melkart en las islas Gadeiras donde guarda los huesos del héroe. Durante los próximos siglos, el culto al dios fomentará las colonias fenicias en el interior de Hispania y los sacerdotes comenzarán a ganar fama por sus trabajos en bronce y sus conocimientos de magia y alquimia.

193 a.c. Los romanos conquistan el castro de Toletum en su camino hacia el norte. Con ellos se encuentra un sacerdote de Hércules de origen griego, Ferecio, que levanta el primer templo en honor del dios y comienza una labor misionera entre los nativos, a los que inicia en los misterios del dios en una cueva bajo el monte de la ciudad, en los mismos subterráneos cuya vigilancia confía a un dragón traído de África.

170 a.c. Las legiones romanas llegan a Helmántica en su camino hacia el norte y allí también Ferecio levanta un nuevo templo, mucho más pequeño, que dependerá del de Toledo y que forma parte de un intento del culto de controlar la ruta del estaño del norte.

62 a.c. Las tropas de Julio César llegan al extremo noroeste de Galaecia, a orillas del Marte Tenebrosus. Es un lugar que bautizan como Brigantium. Han llegado al final del camino: "Non terrae plus ultra". Los sacerdotes de Hércules levantan un altar en acción de gracias por el buen término del viaje.

89 d.c. El Heraklion alcanza su máximo esplendor, protegido por los emperadores romanos. Los sacerdotes fenicios han dejado paso a una mezcla de hispanos, romanos y griegos, que fusionan sus tradiciones en un culto gnóstico. Se instala ante el altar la primera figura de bronce de Hércules, de estilo romano.

112 d.c. Los sacerdotes, que han descubierto mediante la magia que un día toda Hispania será invadida desde África, levantan un poderoso talismán en forma de estatua para impedirlo.

145 d.c. El arquitecto Cayo Servio Lupo levanta un faro en el punto exacto donde los sacerdotes habían instalado el altar. La torre será consagrada a Marte, pero se la conocerá como Torre de Hércules.

194 d.c. El culto instala el espejo en lo alto de la Torre, para proteger la ría de los navíos bárbaros procedentes del norte.

234 d.c. Una turba cristiana de seguidores de Santiago llega de noche en barco a la isla del Heraklion y asalta el templo, profanando el sepulcro del dios y arrojando los magníficos bronce del recinto al mar.

233 d.c. Los supervivientes del ataque reúnen las riquezas del templo que aún conservan y las trasladan a las secretas cuevas de Toledo para ponerlas a salvo de nuevos ataques. Al mismo tiempo, consiguen construir lo que será su obra maestra, un androide alquímico que habla, se mueve y piensa.

304 d.c. Toledo tiembla cuando de las cavernas surge el dragón en plena noche. La bestia se arroja al Tajo, por donde llegará hasta el Atlántico, para convertirse en serpiente marina.

415 d.c. Los visigodos dominan la península. Se cierra el templo de Cádiz. La isla pasará a llamarse de San Pedro. Los sacerdotes destinan el androide a la custodia de la Cueva toledana.

436 d.c. El templo de Hércules en Salamanca es derribado y sobre el solar se levanta la iglesia de San Cebrián. Los sacerdotes de Hércules pasan a formar una sociedad secreta que trata de preservar los conocimientos de la Antigüedad y se concentran en Toledo, abandonando Salamanca y su Cueva.

493 d.c. El rey visigodo Alarico II visita Toledo, donde un sacerdote hercúleo le conmina a reinstaurar el culto a su dios. El monarca cristiano se niega. En venganza, el pagano pronuncia una profecía tan terrible que Alarico II, horrorizado, lo manda quemar en una hoguera y ordena poner el primer candado en puerta de la cripta de la iglesia de San Ginés.





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

564 d.c. Los sacerdotes reciben de manos de unos sabios judíos la Mesa y el Espejo de Salomón para su custodia.

683 d.c. Demuelen la torre con el talismán que protegía las costas gaditanas por considerarlo un ídolo pagano.

711 d.c. El rey Rodrigo ordena abrir la cripta de San Ginés y penetra con sus hombres en la Cueva de Toledo. Allí tiene una visión que le advierte de que perderá su reino a manos de los musulmanes y, desesperado, ordena tapiar la entrada.

712 d.c. Los sarracenos toman Toledo y penetran en la Cueva, llevándose todos los tesoros que pueden ante la impotencia de los sacerdotes de Hércules, que consiguen evitar que los asaltantes encuentren el templo secreto.

800 d.c. Desaparece el espejo que se encontraba en lo alto del faro romano de A Coruña.

1085 d.c. Las tropas del rey Alfonso VI se infiltran a través de los subterráneos de Toledo para conquistar la ciudad.

1097 d.c. La Casa de los Encantos de Toledo, antiguo templo, pasa a convertirse en la iglesia de San Ginés.

1213 d.c. Se extingue el colegio de sacerdotes de Hércules. El androide continúa su vigilia en la Cueva de Toledo.

1218 d.c. Alfonso IX de León funda los Estudios Generales de Salamanca.

1301 d.c. El sacristán de la iglesia de San Cebrián localiza en la biblioteca de la Universidad un puñado de pergaminos que describen el culto a Hércules. Encuentra la Cueva y en ella algunos libros y reliquias.

1304 d.c. Desesperado porque no consigue dominar los secretos herculinos, el sacristán invoca a un demonio para que le ayude. Éste le convierte en su servidor y esclavo, y le ordena que traiga ante él a otros hambrientos de conocimiento "pues el Maestro Negro les enseñará lo que otros ocultan".

1317 d.c. En la Cueva de Salamanca se celebra por pri-

mera vez el fatal sorteo y un estudiante es entregado a las garras del demonio.

135_ d.c. Época de Aquelarre: un grupo de alocados aventureros penetra en el subsuelo de Toledo o quizá en el de Salamanca....

Las Cuevas de las brujas

Mientras que en la mitad sur de la península los focos más poderosos de la magia se encuentran bajo las ciudades de Salamanca y de Toledo y se trata de una magia escolástica, llena de reminiscencias de culturas antiguas como la árabe, la judía y la romana, el norte es la tierra de las brujas. El famoso antropólogo Caro Baroja señala su epicentro: la zona fronteriza de Navarra con la Gascuña y el Bearnés, pero estos cónclaves se extienden por la cornisa cantábrica hacia Galicia. Siempre están en poblaciones rurales porque en ellas se reúnen brujas y brujos, y no magos. Se trata del binomio alquimista/ciudad, bruja/campo. Son dos clases muy distintas de practicantes de magia, en sus métodos y en su filosofía, pero las dos clases se reúnen en una caverna, aunque también se localizan las brujas en prados, como el de Las Charcas en Viana o en montes, como los de Oca en Burgos.

Es de hacer notar que, al revés que las dos cuevas anteriormente mencionadas, las de Toledo y Salamanca, no existe una tradición literaria sobre estas grutas, ni tampoco una leyenda recurrente al respecto, como las del rey Rodrigo o las del estudiante fugitivo. La mayor parte de la información proviene de los procesos inquisitoriales que se realizaron contra los aquelarres que se congregaban en ellas, que tienden a encasillarlas en los tópicos ya conocidos de canibalismo, orgías y bailes alrededor del diablo.

Zugarramurdi

Se trata de una pequeña población situada en los pirineos navarros y muy cerca del valle de Baztán, hogar de los agotes, así como de la frontera con Francia. A tan sólo 400 metros de las primeras casas se encuentran las cuevas llamadas la Catedral del Diablo. Están formadas por un gran túnel natural de piedra caliza cuya cavidad





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

principal es el resultado de la acción de una corriente de



agua, el "Infernuko Erreka" que lo atraviesa conformándola como amplio túnel de una longitud de 120 metros. Su altura media es de 10 o 12 metros y no tiene estalactitas ni pintura rupestres pero sí una planta baja con más de cien metros, que se amplía con una gran galería y algunas ramificaciones alrededor. En la parte de arriba, subiendo unas escaleras, y sin salir, se llega a la entrada del "macho cabrío" o de Sorgin leze. En esta parte de arriba se abren dos galerías más altas y aproximadamente de la misma orientación que la galería principal. Antiguamente en el prado de entrada se celebraban los akelarres y las famosas reuniones de las brujas. Por estas reuniones fue por lo que se procesó al pueblo de Zugarramurdi en el año 1610 en Logroño, en los Autos de Fe que llevó a cabo la Inquisición, un hecho histórico al que Ricard le dedica la página 48 del suplemento Jentilen Lurra. Y gracias a los buenos oficios del juez Pierre de Lancre se sabe exactamente en qué consistían las ceremonias que se llevaban a cabo allí.

Por supuesto, es el gran cabrón el eje entorno al que gira la ceremonia. En Zugarramurdi, el Diablo aparece bajo su forma de Leonardo: mitad hombre y mitad macho cabrío, coronado con cinco cuernos. Uno de ellos está encendido y sirve para encender el resto de las hogueras que iluminan el prado mientras las brujas llegan a la asamblea volando en escobas o animales. Aker está sentado en un trono, y a su lado, la bruja que ha sido escogida como su reina de Aquelarre. Delante de ellos se desarrolla una grotesca escena: se dispone sobre la mesa un banquete caníbal que contiene exquisiteces como corazones de niños sin bautizar y carnes de ahorcados y, después de comer, se le presenta al diablo un niño seducido para que entre a formar parte del cónclave infernal, las brujas y los demonios bailan desnudos alrededor del árbol, bajo el cual los músicos tocan la gaita, la lira, el

laúd, la flauta y otros instrumentos. Parece que también se hacían filtros y pociones bajo la mirada del demonio: es una labor importante, porque la realizan "tres viejas brujas maestras". Los maridillos, los sapos mágicos, los guardan niños armados con palos. Por su puesto, todo acaba en una gran orgía con hombres, mujeres, animales y diablos.

Las Guixas

La Cueva de Las Guixas, o Casa de las Brujas situada en Villanúa de Jaca, comparte muchas similitudes con la de Zugarramurdi: para empezar, también está ubicada en los Pirineos, aunque en el aragonés, y también es de piedra caliza, como la mayor parte de las grandes grutas, porque la caliza es soluble al ácido de la lluvia y por su interior también corre un río que surge en forma de sifón y que en la época de lluvias, va tan crecido que a veces impide la entrada. Sin embargo, también tiene características propias muy definidas.

Para empezar, la Cueva de Huesca es mucho más grande que la de Zugarramurdi, y más laberíntica y, en general, mucho más espectacular, porque contiene muchas estalactitas y estalagmitas de formas curiosas cuando no directamente siniestras con nombres como la fuente de los amantes, el fraile y la serpiente. Ya la entrada tiene interés porque se abre al lado de un campo de un dolmen. Este un monumento megalítico funerario se puede distinguir desde el Camino de Santiago y para la gente del medioevo era una prueba más de que a aquel lugar estaba asociado con lo sobrenatural, porque esas enormes piedras parecen movidas por los gigantes. Sin duda, las brujas pensaron también que aquel era un lugar de poder y por eso se instalaron en la gruta, que quizá desde tiempos prehistóricos había visto ceremonias parecidas (se sabe que ya estaba habitada en el 3.000 a.c.).

La sala más grande es una bóveda de 16 metros de alto que recibe el nombre de la Catedral donde sin duda allí las brujas sus cónclaves. Sin embargo, en lo que se refiere a magia, parece ser que emplear otra sala, aún más especial: una de las grutas de la Cueva de Las Guixas tiene una hendidura en su parte superior conocida como la Chimenea o Dolina. Este conducto es producto de un derrumbamiento natural y servía a las brujas allí reunidas para recibir la luz de la luna y de las estrellas que era





DRAMATIS PERSONAE

Cuevas mágicas

componente esencial para muchos de sus conjuros. Además, esa abertura ha permitido crecer en la caverna varias especies vegetales o quizá, las plantaron las mismas hechiceras para que, nutriéndose de la tierra de aquel lugar mágico, multipliquen su poder como ingredientes de ungüentos y pociones...

En cuanto a las mismas brujas, también son bastante distintas de las de Zugarramurdi. Mientras que éstas, según se desprende del proceso de Logroño, se dedicaban a hacer el mal y sus miembros eran desconocidos, en las Guixas las brujas ejercían el conocido oficio de parteras, reparadoras de virgos, sanadoras de huesos y otros talentos propios de hechiceras como la Celestina o Urraca la Trotaconventos. Eran útiles a la comunidad, aunque eso no las salvó cuando llegó la histeria brujeril del siglo XV. En 1461 se celebró un juicio contra el aquelarre formado por ocho brujos y brujas, y fue quemada una de ellas, Guirandana de Lay. Dos años después, murió entre llamas otra bruja, acusada de malograr un parto: Narbona de Cenarbe.





DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

La mayoría de nosotros, conocemos la historia desde el punto de vista cristiano. ¿Quieres echarle un vistazo desde otro punto de vista?. Un interesante artículo sobre el derecho musulmán en la Baja Edad Media

Auctor Diego Galindo Díaz

Características jurídicas en Al-Andalus según la escuela malikí.

Antes de nada establezcamos unos puntos que nos ayuden a entender las distintas disposiciones del régimen jurídico islámico. La propagación del Islam por las armas es un deber religioso para los musulmanes, siendo obligación del soberano, en teoría, enviar al menos una expedición anual desde el dominio del Islam (dār al-Islām) a territorio de guerra (dār al-Qarb), o sea, a territorio no sujeto aún a los musulmanes.

Para los musulmanes la guerra santa (Yihad) implicaba, entre otras cosas, la obligación de combatir a los infieles (kufur) hasta que se convirtiesen al Islam (tras previa invitación a hacerlo antes del ataque) o se sometiesen al pago de una tasa de capitación (yizya). A esta carga se añadía una contribución territorial (jaray) para aquel que poseyese un lote de tierra.

A esta concesión especial podían acogerse tanto cristianos como judíos por ser “gentes del libro” (ahl al-kitab), es decir, gentes que habían recibido la revelación divina en un texto (como los musulmanes). Automáticamente, de aceptar el estatuto que le confería ese precepto islámico, pasaban a ser sujetos protegidos o “gentes del contrato” (ahl al-dimma), conservando el libre ejercicio de su religión, teniendo autonomía en materia familiar y civil, poseyendo propiedades y ejerciendo todo tipo de actividades laborales, aunque existían ciertas restricciones.

El musulmán que hacía la guerra contra el infiel tenía un doble aliciente: por un lado, cumplía el deber sagrado de la guerra santa, propiciando así la recompensa divina, en caso de que cayese en el campo de batalla; por otro, la atracción del botín podía suplir la falta de entusiasmo religioso. En todo caso, el musulmán estaba seguro de ganar siempre, ya fuese una parte de la presa obtenida, ya fuese el paraíso, si moría en campaña.

El deber de la guerra santa (yihad), su naturaleza y casos de dispensa. La guerra santa debe efectuarse cada año 1, con una fuerza militar suficiente, hacia el lado más expuesto. Es un deber de solidaridad 2 (unos contribuyendo con sus personas, otros con sus bienes)

que se impone a todo varón de condición libre, púber y válido, incluso bajo la dirección de un jefe inicuo”.

La guerra santa, en caso de irrupción súbita del enemigo se convierte en un deber personal e incluso las mujeres deben tomar parte en ella. También los musulmanes de las localidades vecinas deben acudir en defensa del lugar atacado, si se sabe que los habitantes no son lo suficientemente fuertes como para poder rechazar a los atacantes. Asimismo acudirán los que hayan sido designados por el imán para ese efecto”.

Están dispensados de hacer la guerra santa los enfermos, impúberes, dementes, ciegos y cojos, las mujeres, los individuos sin los recursos suficientes que exigen las necesidades de la guerra (armas, monturas, vituallas, etc.) los esclavos 3, los deudores 4 y, en fin, aquéllos a quienes el padre infiel debe ser respetada como si viniese de un fiel, si se trata de otra cosa que la guerra santa..

Acerca del trato a los infieles vencidos.

Los infieles serán invitados a abrazar el Islam, pero si después de tres días los infieles no lo aceptasen se les conminará a pagar la capitulación legal (yizya); en caso de que rehusasen, entonces se les ha de combatir y pueden ser aniquilados, salvo las mujeres (a menos que hubiesen participado en la lucha contra los musulmanes), los niños, los mentalmente débiles, los viejos caducos, los disminuidos físicamente, los ciegos y los mojes que viven retirados en conventos o ermitas 5. A todos aquellos que la ley ordena perdonar se les dejará, de lo que posean, lo necesario para subsistir 6.

El fiel que matase a un infiel de los que pueden perdonarse y no fuera monje (o religiosa) debe arrepentirse, pero no pagará el precio de sangre (diya), como sucede con el que se mata por rehusar convertirse o pagar la capitación. Pero si matase a uno de aquellos que han caído prisioneros, formando ya parte del botín, debe entonces pagar su precio.

Los monjes y religiosas son de condición libre y está prohibido que formen parte del botín o ser reducidos a esclavitud. El que los mate deberá pagar el precio de sangre a sus correligionarios”.





DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

Maneras de hacer la guerra. Cosas permitidas y prohibidas.

Es lícito para combatir a los infieles servirse de la intercepción del agua y emplear cualquier clase de arma, y, si no hay musulmanes con el enemigo, se puede utilizar el fuego, incluso si se trata de un combate naval.

Para el ataque de torres y fortalezas, cuando el enemigo tiene consigo niños y mujeres, no se puede recurrir al incendio o a la submersión; y si el enemigo hiciese de esos niños una muralla para protegerse, se les dejará, a menos que suponga un peligro demasiado grande el dejarlos. Si el enemigo emplease musulmanes como escudo, se le combatirá evitando dirigir los golpes sobre ese escudo viviente, entanto en cuanto no exista peligro para el ejército musulmán.

Está prohibido emplear flechas envenenadas, pedir ayuda a los politeístas, sino es para servicios auxiliares, enviarles el Corán o el llevarlo de viaje a un país enemigo, como también llevar una mujer, si no es en un ejército que ofrece todas las garantías de seguridad. Asimismo, está prohibida la huida ante el infiel, cuando los musulmanes sean la mitad que el enemigo o cuando sean más de doce mil; salvo si se trata de una huida simulada o de una concentración en caso de pligro. Se prohíbe infligir indebidamente un suplicio ejemplar a los vencidos para intimidarlos o llevar las cabezas de los enemigos a otro país 7 o al jefe del ejército.

La ley prohíbe igualmente al musulmán cautivo traicionar la confianza de su amo infiel, habiendo aquél aceptado, bajo promesa, el depósito de riquezas o el no intentar escapar.

Está prohibido sustraer o desviar una porción o parte del botín todavía sin repartir; tal acto, una vez descubierto el culpable, da lugar a un castigo a discreción del imán o juez 8. Pero si el culpable declarase su falta, no sufrirá pena alguna.

Libertades toleradas en tiempos de guerra.

Al guerrero le está permitido coger antes del reparto del botín, en caso de necesidad, zapatos, correas, agujas, alimentos (incluso en forma de ganado) y forraje, pero con la intención de restituirlo. Puede asimismo coger ropas, armas y una montura. Estos objetos, sin em-

bargo, serán devueltos a la masa del botín (cuando el soldado vuelva de la guerra). De todos estos objetos se restituirá lo sobrante que tenga algún valor (por ejemplo medio dinar). Si es imposible la devolución (porque el ejército se ha disuelto, et.) el fiel dará ese resto en limosnas. También el cambio de esos objetos entre los soldados está permitido.

En país de infieles el imán puede aplicar las penas determinadas por la ley (hadd) 9. Se pueden destruir las viviendas, cortar y quemar las palmeras (los árboles), si eso causa daño a los infieles o no hay esperanza de quedarse como dueño. La destrucción, según Ibn Rusd, es entonces recomendada, como recomendable es abstenerse si la esperanza de permanecer existe. El musulmán caído en cautividad puede cohabitar con su mujer o su esclava si el infiel no ha cohabitado con ellas 10.

Está permitido matar los animales (pertenecientes al enemigo y de los que los musulmanes no se pueden aprovechar) o cortarles los jarretes y después exterminarlos. En lo que concierne a las abejas, hay dos opciones (es censurable destruir enjambres poco sumeros. Si son numerosos está permitido coger la miel). Los animales abatidos serán quemados, si el enemigo come las reses muertas, y se quemarán igualmente todos los objetos que no puedan llevarse. El imán puede instalar un diwan (o registro de inscripción de soldados según el país de origen) y puede haber en él sustituciones por dinero entre un fiel (designado para la guerra) y otro (no habiendo sido designado para ir a la guerra) que irá en nombre de ese fiel, a condición que ambos dependan del mismo diwan.

Los guerreros que estén de guardia pueden decir en voz alta "Dios es el más grande" (Allahu 'akbar) pero es censurable modular esa invocación. Está permitido matar al espía incluso si ha sido recibido bajo seguro (aman), y el musulmán espía a favor del enemigo será tratado como ateo (zindiq) 11.

El imán puede recibir presentes del enemigo, que serán suyos, cuando, por ejemplo, alguien se los ha hecho por razón de vecindad; en cambio serán entregados al botín de los musulmanes (fay'), si vienen del rey de los infieles y las tropas del imán no han entrado en su territorio.

Está permitido combatir a los infieles cristianos (rum) y turcos, exponerles las pruebas dadas por el Corán y enviarles un mensaje con una o algunas azoras.





DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

Un solo musulmán puede, según Ibn rusd, salir de las filas para combatir a varios infieles, si no es movido por el deseo de mostrar su bravura. El musulmán es libre de escoger el género de muerte que prefiera (por ejemplo, precipitarse en el mar para no morir abrasado en una nave incendiada), y aquel que (viéndose vencido) espera evitar la muerte y prolongar su vida con la huida, debe hacerlo.

Reglas de conducta a seguir con los vencidos. El aman.

El imán debe decidir, en lo concerniente a los prisioneros, si es conveniente matarlos o darles la libertad, o exigir rescate, o imponerles la capitación, o reducirlos a esclavitud.

El embarazo de una mujer no musulmana, causado por un musulmán, no impide que la madre no sea esclava y el niño nacido esclavo, si ha sido concebido cuando el padre era aún infiel.

Los musulmanes deben cumplir las condiciones mediante las cuales un enemigo nos hace una conquista posible, y respetar de manera absoluta la promesa de gracia hecha por el imán.

En el combate singular las condiciones establecidas entre los dos adversarios (sea combate a pie, a caballo o en dromedario) deberán rigurosamente ser observadas; si el adversario recibiese ayuda consintiéndolo él, que sea matado y también su auxiliar. Está, sin embargo, permitido al musulmán, que forma parte de un grupo, conteniendo igual número de enemigos, y que lucha contra otro grupo, socorrer a un compañero cuando él se haya desembarazado de su rival.

Los infieles que dejen su ciudad sitiada someterán su suerte al arbitraje de un musulmán, estando obligados a respetar su decisión, si ese árbitro es un hombre de bien y conoce los intereses de los musulmanes; si así no fuese, será el imán quien decidirá. Pues al imán pertenece el derecho de ratificar o rechazar el aman (seguro) dado por sus delegados a una región. ¿Pero si se trata del aman acordarlo a un pequeño número de individuos, o a un pequeño territorio, es necesaria la ratificación o el examen del imán? La mayoría de los jurisconsultos responde negativamente. Por otra parte ¿una vez que el aman es acordado por un musulmán -que comprenda

la significación y el alcance del acto que realiza- aunque fuese joven o, incluso, esclavo o mujer, o rebelde contra el imán, debe ser mantenido? Hay a este respecto dos opiniones: una afirmativa, la otra mantiene que el aman acordado carece de valor sin la ratificación del imán (Es obvio que esta ratificación no se aplicaría al aman concebido por un rebelde) El aman deado bajo la influencia del miedo o por un tributario puede ser rechazado.

El derecho de muerte está prohibido a los musulmanes una vez haya sido concedido el aman, incluso después de la victoria. (Acordado antes, deja a los vencidos la vida y les garantiza del cautiverio y de la esclavitud). Es necesario que el aman acordado -empleando una expresión verbal o signos inteligibles- no dañe el interés de los musulmanes.

Si un enemigo creyendo que tiene el aman se presentase a nosotros, o si la prohibición del imán de acordárselo es infringida o ignorada por los suyos, o si viniese a un individuo que creyese musulmán y fuese infiel o tributario, entonces se debe confirmar o aceptar el aman o hacer volver al enemigo al lugar de donde ha venido. A diferencia del caso del enemigo que, sabiendo que quien le concede el aman es un sujeto tributario, pensase que el aman acordado por ese individuo era aceptable, ignorando que ese aman debe ser ratificado 12.

Si un enemigo viniendo hacia nosotros fuese cogido en su territorio y dijese: "vengo a pedir el aman" -o en nuestro territorio y dijese: "pensaba que vosotros no deteníais a mercaderes"- o entre los dos territorios, entonces debe ser despedido, bajo seguro. Pero si existe alguna circunstancia indicativa de intenciones hostiles se actuará en consecuencia.

Aquel que habiendo obtenido el aman hubiese retrocedido a causa del viento o por otro obstáculo, gozará de ese derecho hasta que puede llegar a su lugar.

Infieles autorizados a residencia. Cuestiones de propiedad.

Si un enemigo infiel (harbi), residente bajo seguro en país musulmán, muere en nuestro territorio, sus bienes pertenecen al tesoro (fay'), si no tiene heredero y si no ha venido al país por un asunto de negocios; de lo contrario se enviarán a su heredero, y en caso de muerte





DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

violenta, el precio de sangre, así como los depósitos pertenecientes al difunto. Pero si el extranjero se hubiese alzado contra los musulmanes y fuese capturado y después matado, sus bienes serán tomados por su matador.

Si un extranjero viene a vender despojos conquistados a los fieles, es censurable que su compra sea hecha por otro que no sea su propietario primitivo; ahora bien, si son vendidos o dados a otros, serán propiedad incontestable del que los ha adquirido. Según Ibn Rusd, se confiscarán los objetos robados por un extranjero bajo seguro reimportados después, pero no los musulmanes libre capturados en guerra que reimporten 13.

Por el hecho de la conversión, el infiel (harbi) se vuelve propietario pleno de todo lo que posee (o tomado en guerra), excepto del muulmán libre que tuviese como cautivo, dicho cautivo y los objetos que posea y que se reconozcan como objetos de waqf 14, procurados en la guerra, serán tomados sin compensación. Si el converso tuviese una esclava madre (umm wala), por obra de su antiguo patrón musulmán, debe ser comprada por éste, por el precio que tenía como esclava el día de la islamización. El esclavo a quien le hubiese sido prometida la manumisión póstuma se liberará, tan sólo parcialmente, a la muerte de su antiguo dueño. Su manumisión será comprada con el tercio de los bienes del difunto.

La ley penal escrita será aplicada al fiel que, después de recogido y reunido el botín, tuviese relaciones ilícitas con una cautiva, o al que robase una parte del botín 15.

Las consecuencias de la conquista. El botín legal.

El territorio de un país conquistado por la fuerza (anawatan), excepto las tierras muertas o baldías, queda en waqf (inmovilizado), por el hecho de la conquista en provecho de la comunidad musulmana, siguiendo el ejemplo de lo que hizo Umar ibn al-Jattab con el territorio de Egipto, de Siria y del Irak.

Exceptuadas las tierras, todo el botín tomado al enemigo se divide en cinco partes, si ese botín ha sido conseguido como consecuencia de demostraciones o actos de hostilidad, o huida del enemigo.

El producto del impuesto sobre las tierras (jaray), del quinto y de la capitación (yizya) se emplea para las

necesidades de la familia del Profeta y para las de la comunidad 16, proveyendo, primeramente, a los necesitados del país donde se han sacado las sumas que se han de distribuir; el resto será adjudicado a los más necesitados de otras zonas.

El imán puede, por motivos de utilidad, conceder una parte suplementaria sacada del quint. Pero no le está permitido decir, en tanto el combate no haya terminado: "Aquel que mate a un enemigo recibirá sus despojos" 17. Sin embargo, esta promesa, aunque ilícita, es válida si no la anula antes que el botín sea reunido. Sólo los musulmanes tienen derecho de obtener tales despojos del guerrero que han matado, pero no comprende, ni pulseras, ni cruces, ni oro, ni plata, ni otra montura que la del muerto. El beneficiario puede incluso no haber oído hacer esa promesa, entonces los despojos pueden ser los de varios enemigos que haya matado, a menos que el imán haya designado a un enemigo en particular, en ese caso los despojos serán del que lo mate. Pero si el musulmán mata a una mujer no combatiente (a un viejo decrepito, a un niño, etc.), sujetos que la ley prohíbe matar) no obtendrá sus despojos.

El imán puede también (como cualquier soldado) obtener los despojos del enemigo que mate si no ha dicho: "El que de entre vosotros mate a un enemigo tendrá sus despojos" (pues de las palabras "de entre vosotros" él está excluido) o si el no se ha vedado a sí mismo ese derecho.

El guerrero vencedor tendrá derecho a la mula (asna, camella, etc.) de su víctima, si el imán ha hablado de un enemigo montado sobre un mulo (asno, camello, etc.) pero no a la inversa. La montura que está entre las manos de un servidor no se considera parte de los despojos.

Reparto del botín.

El imán reparte los cuatro quintos restantes entre los musulmanes libres dotados de razón, púberes y presentes en el combate 18. Asimismo tienen derecho al reparto los comerciantes (que siguen al ejército con objeto de hacer negocios), los menestrales (encargados de trabajos secundarios), si han combatido o salido con intención de combatir. No participan del reparto aquellos que, incluso habiendo combatido, no reúnan esas





DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

condiciones 19, y tampoco les será dado nada del quinto reservado. Hay divergenias, no obstante, respecto al menor autorizado a seguir el ejército y que, teniendo las suficientes fuerzas, haya combatido.

Están excluidos del reparto el individuo (o caballo) muerto antes del encuentro -el ciego, el cojo, el paralítico, el manco, etc.- aquel que se haya quedado rezagado por un motivo que no haya sido el servicio al ejército, el que se perdiese en país musulmán, aunque fuese a causa de un viento ontraario, y no siguiese al grueso del ejército.

Participan del reparto por el contrario, aquel que se pierde en país enemigo, el enfermo que asiste al combate, haciendo servicios útiles, el caballo herido (o el caballero) que han participado en la toma del botín. En caso de que estos accidentes hayan sobrevenido en otro momento, e impidan su participación en la recogida del botín, hay dos opiniones diferentes.

Al caballo corresponde el doble de la parte atribuida a su jinete, incluso si está a bordo de un barco, o es n caballo de tiro, o un caballo sin raza (hayin), o un caballo joven, con tal que sirva para cargar y huir, y lo mismo al caballo enfermo del que se espera curación o aquel que ha sido dado en waqf 20, o aquel que ha sido tomado del botín o quitado a alguien no perteneciente al ejército 21. Pero si el caballo pertenecía al ejército y su amo ha huído, la doble parte pertenece al amo (no a quien ha combatido con él) 22.

No se atribuya nada al caballo flaco y débil o demasiado viejo par ser útil, al mulo, al camello o a un segundo caballo del mismo jinete. Cuando un caballo pertenezca a varios propietarios, la doble parte obtenida por el caballo es dada al que se ha servido con él n la batalla, que se encargará de pagar a sus copropietarios el alquier de la parte proporcional.

El botín cogido por un individuo o un destacamento, apoyándose en la presencia o cercanía del grueso del ejército, es como si el botín hubiese sido hecho por éste; de lo contrario el botín pertenece a quien lo ha conseguido, sea salteador o merodeador. Aun así, según Ibn al-Qiisim, si es musulmán debe dar el quinto, incluso el esclavo; pero no, si es tributario (dimmi). Con todo, aquel que siendo musulmán consiguiese una silla, flechas (u objetos de uso ordinario) no debe pagar el quinto.

Lugar del reparto.

Reconocimiento de objetos.

La regla es que el botín sea repartido entre los guerreros en país enemigo. Si es necesario venderlo, para posibilitar la operación, serán los cuatro quintos del ejército, a fin de que el reparto se haga de una manera más justa. Hay sobre ete punto dos opiniones contradictorias. (En todo caso el quinto reservado al erario no debe ser vendido).

De cada especie de objetos se repartirán en partes iguales en los cincolotes. (pero no se separará la madre del hijo que no ha completado su primer dentición, ni se separarán o dividirán las joyas).

Un individuo conocido, incluso tributario (dimmi), puede, antes del reparto, tomar gratuitamente todo objeto que le pertenezca, siempre que él afirme bajo juramento su derecho de propiedad. Cuando esté ausente, el objeto le será enviado o vendido en su provecho, según sea, lo uno o lo otro, más ventajoso para él.

Quando el objeto reconocido como perteneciente a alguien haya sido comprendido en el reparto, no será válido, a menos que se sustente e nuna interpretación de los textos 23. Pero todo objeo cuyo propietario no sea exactamente conocido pasará al reparto; cosa que no ocurrirá on un objeto perdido que comportase una inscripción y hubiese sido encontrado en manos enemigas, tal objeto sería remitido a su propietario.

Los esclavos que forman el botín.

Se pondrán en venta los servicios y no la persona del (mu'ayyal) esclavo al que se le ha prometido la manumisión en una determinada fecha, o de un manumitido póstumo (mudabbar), proveniente de un amo musulmán indeterminado y encontrado en territorio enemigo. No se venderán tampoco la persona, sino el contrato del manumitido contractual (mukatab), ni los servicios de una esclava madre (umm walad).

Después del reparto el propietario (una vez reconocido como tal) puede retomar de manos de su comprador un objeto de su pertenencia que ha sido vencido, pagando el precio de venta, o el primer precio, si ha habido varias ventas sucesivas. En cuanto al musulmán, amo de una esclava madre, estará obligado a comprarla 24





DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

por el precio de venta o estimación, y, si es pobre, será perseguido como deudor judicialmente. Esta obligación desaparece por la muerte de la esclava o por la de su amo. Referente al manumitido a término (mu'ayyal) y al manumitido póstumo (mudabbar), comprendidos por ignorancia en el reparto, su antiguo dueño puede, o bien pagar su rescate para situarlos en su antiguo estado, o bien dejarlos, renunciando a sus servicios en favor del nuevo amo. Si el primer amo (mudabbir) del amnunitido póstumo (mudabbar) muere antes que los servicios del esclavo compensen el valor que le fue adjudicado en la distribución del botín, este esclavo queda libre, si el tercio de los bienes del difunto son suficientes para pagar el valor representado de lo que queda en servicios domésticos a prestar a su segundo amo, si no, sería perseguido por éste a causa de esa deuda.

Ese derecho de exigencia y de prosecución se ejerce igualmente (para obtener el precio en que han sido tasados) sobre el musulmán y el tributario, comprendidos por error en el reparto del botín como esclavos, y que, sin motivo, no declararon su condición. Una vez conocida ésta, serán puestos en libertad.

Si el manumitido contractual (mukiitab), que ha sido vendido o comprendido en el reparto por error o ignorancia, paga su precio de compra, se encuentra en su estado anterior, volviendo a su amo; si no lo paga, es esclavo pura y simplemente, ya sea porque su amo lo deja a su comprador, ya sea rescatado por su antiguo dueño.

Aquel que reciba un objeto proveniente del botín, sabiendo que pertenece a una persona determinada, no debe disponer de él, para que aquélla tenga elección de rescatar el objeto o abandonarlo. Pero si dispone, su acto es válido.

Musulmán o tributario pueden, en país musulmán, recuperar sin indemnización un objeto dado (o vendido) por el enemigo en su territorio, siempre que el objeto (o esclavo) no haya sido revendido. Si ha habido venta es válido que el antiguo propietario reciba, según el caso, el precio o el excedente de lo que ha sido dado a cambio del objeto. Lo mejor para un objeto retirado de manos de un ladrón, mediante un rescate, es que el propietario pague el precio de rescate a quien lo pagó anteriormente.

Cuando un manumitido póstumo u otro análogo es abandonado por su amo a aquel que ha pagado para librarlo de manos de bandidos o infieles, quedará al ser-

vicio de su liberador hasta la muerte del patrón o hasta el plazo fijado para la manumisión. Pero si ese tiempo de servicio, después del cual el esclavo es definitivamente libre, no equivale al precio pagado por su rescate ¿el liberador tiene derecho a exigir del esclavo todo el precio pagado por él o lo que queda por pagar? Hay dos opiniones.

Sobre los esclavos.

Incidencia de la cautividad en el matrimonio y en su descendencia.

El esclavo de un infiel se vuelve libre cuando se convierte (o no) al Islam y viene a país musulmán, o cuando convirtiéndose se queda en país enemigo y es hecho prisionero por los musulmanes, pero el esclavo musulmán que huya de su amo ya hecho musulmán, seguirá siendo esclavo 25.

El hecho de caer en cautividad anula el matrimonio entre infieles 26, siempre que la esposa hecha prisionera no se convierta al islamismo como su marido.

Todos los hijos y los bienes del cautivo converso, habidos antes de su islamización, son considerados como botín de los musulmanes convertidos en dueños del país, pero no los hijos pequeños de un enemigo habidos de una mujer judía, cristiana o musulmana libre que él hubiese hecho prisionera 27 ¿Pero los hijos de la musulmana libre formarán parte del botín cuando sean grandes, o solamente eso sería en el caso de que hubiesen combatido a los musulmanes? En esto hay dos opiniones.

En cuanto a los hijos de una esclava, nacidos de padre infiel, pertenecen a su amo (musulmán o tributario 28) y, como ella, son esclavos.

Respecto al tratamiento y estatuto que debía concederse al esclavo converso, no parece que existiesen grandes diferencias entre cristianos y musulmanes. También el esclavo convertido al cristianismo podía ser libre si huía a tierras cristianas, y continuaba siendo esclavo, a pesar de que se convirtiese en tierra cristiana, siendo su amo cristiano 29. Esta norma podía ser modificada por motivos políticos o por la mayor suavización de las costumbres, especialmente, a fines de la Edad Media 30.



DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

Tanto los cuerpos legales de carácter general, como los fueros, coinciden con el derecho malikí en lo tocante a los hijos de la esclava: si éstos son de padre infiel son esclavos como ella, pero si son de un creyente de la religión dominante es libre o puede serlo, según quien sea el dueño de la esclava 31.

Sobre la capitación y las condiciones del tributario.

La capitación (yizya) es un impuesto obligatorio, estipulado en un tratado aprobado por el imán, a cargo de los infieles vencidos que la ley permite reducir a cautiverio. Están obligados a pagar capitación los individuos machos, púberes, cuerdos, libres y en condiciones de pagar, y los libertos que han sido manumitidos por un individuo no musulmán en país musulmán 32.

La capitación se impone a los habitantes de otros lugares que no sean la Meca, Medina y el Yemen, por donde, los que pagan capitación, tan sólo podrán viajar 33.

La capitación es un impuesto que pagan los tributarios (dimmíes). Para aquel que ha sido sometido a viva fuerza ('anawi) es de cuatro dinares o cuarenta dirhenes de peso legal. La capitación es anual y, según Ibn Rusd, tiene lugar al final de año. Al pobre se le aplicará una disminución proporcional con su situación y al rico no se le aumentará.

Para el habitante de país conquistado mediante tratado de paz (sulhi) la tasa de capitación será la precisada en el tratado, si no, pagará la misma que en el caso precedente (la del país conquistado por la fuerza ('anawatan). Según Ibn Rusd, a quien pague esa tasa máxima, el imán no podrá ya combatirlo.

Es de manera humillante que debe hacerse la recaudación de la capitación, pero ésta y los procedimientos humillantes dejan de existir una vez que sobreviene la conversión; y lo mismo ocurre con las prestaciones extraordinarias de víveres en provecho de los musulmanes y de la obligación de dar hospitalidad durante tres días al viajero musulmán.

El infiel que ha sido sometido a viva fuerza paga la capitación, pero es de condición libre. Cuando muere o se convierte, la tierra solamente, y no sus bienes muebles, pertenece a los musulmanes.

Para los que están sometidos por capitación hay cuatro casos:

1. Si la capitación fue fijada globalmente (sin distinción de personas o de inmuebles) las tierras les pertenecen en plena propiedad, pueden, por tanto, disponer por testamento de sus bienes y heredar la tierra.

2. Si la capitación fue fijada por cabeza, la tierra les pertenece en propiedad, pero en caso de muerte sin heredero infiel vuelve (lo mismo que sus bienes muebles) a manos de los musulmanes. Con todo, puede legar 1/3 de lo que posee.

3. Si la capitación se ha fijado por parcelas.

4. Si la capitación se ha fijado por parcelas y por cabezas. Tanto en el tercero como en el cuarto caso la tierra puede ser vendida, pero la tasa fundiaria (jaray) debe ser pagada por el vendedor.

El infiel sometido a viva fuerza puede constituir una iglesia, si eso está estipulado, si no, no. Y lo mismo ocurre con la restauración de aquella que está en ruinas. El que se ha sometido por capitación puede levantar una, vender su emplazamiento, o el área abierta (atrio) de su iglesia, o algún muro del recinto. Con todo, esto no está permitido en país propiamente islámico, a menos que sea para evitar un mal mayor.

Está prohibido a todo tributario montar en caballo o mulo, emplear silla y marchar por el medio del camino. Debe llevar un vestido distintivo. Se le castigará si se quita el cinturón característico, si muestra signos de ebriedad en público, si ha comido puerco ostensiblemente, si manifiesta sus opiniones religiosas, si habla de manera irrespetuosa. Se derramará el vino que ha sido mostrado públicamente, y se romperán las campanas (naqus) empleadas para llamar a los oficios religiosos.

Ruptura del contrato de capitación.

El contrato de capitación se rompe en los casos siguientes:

1. Cuando el tributario (dimmi) combate a los musulmanes.

2. Cuando rehúsa pagar la capitación (que es el tributo por el que redime su sangre).

3. Cuando entra en oposición con las decisiones legales (o con la autoridad musulmana).

4. Cuando seduce a una musulmana libre (y tiene





DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

relaciones sexuales con ella.

5. Cuando la engaña (dándose por musulmán a efectos de casarse con ella).

6. Cuando informa al enemigo de los puntos débiles del territorio musulmán.

7. Cuando injuria al Profeta con expresiones que le permite su fe, tales como: "el no es profeta", "Dios no le ha enviado", "el Corán no le ha sido revelado", "es él quien lo ha compuesto", "Jesús ha creado a Mahoma", "Mahoma es un pobre hombre y os ha dicho que está en el paraíso! ¿Cómo entonces no ha podido impedir que los perros le muerdan en las piernas?".

El culpable en el cuarto, quinto y séptimo de estos casos 34 será ejecutado, si no se hace musulmán.

La suerte del tributario que huye a país enemigo y es cogido compete al imán, será reducido a la esclavitud, siempre que su huida no haya sido provocada por actos abusivos, en cuyo caso será contemplado como culpable de bandidaje.

Cuando una tropa de infieles convertidos apostata y se dedica al bandolerismo, serán tratados como musulmanes apostatas 35.

Una vez más vemos las similitudes entre estas normas del derecho malikí y las disposiciones legales que en tierra cristiana se ocupaban del mudéjar. Si se revisa punto por punto, notamos que no era otra la reglamentación utilizada para el moro sometido. Evidentemente, si éste combatía a los cristianos, o rehusaba pagar impuestos y servicios, o no se sometía a las decisiones legales era castigado según la magnitud de su falta. Conocemos muy bien, por las Partidas y los fueros, la suerte que corría aquel musulmán que tenía relaciones sexuales con una cristiana, y cual era el fin que esperaba a quien (tanto cristiano como musulmán) "diese sabiduría a los enemigos". En ambos delitos la muerte era el castigo establecido.

Acerca de las treguas.

Al imán únicamente pertenece el derecho de concluir una tregua cuando se considere útil y no conlleve condiciones tales como el abandono de prisioneros musulmanes (o de una ciudad). Un pago, entonces, puede ser estipulado, pero el temor de un mal mayor hará callar esas consideraciones. La duración no está li-

mitada, pero se recomienda que no sobrepase los cuatro meses. Cuando el imán (o su representante) sea informado de que alguna de las condiciones de la tregua ha sido violada, romperá la tregua y advertirá al enemigo de la reanudación de la hostilidades. Se deben observar las condiciones estipuladas, incluso aquélla de devolver los rehenes que hubiesen islamizado, como también aquéllos, conforme a las convenciones aceptadas, que habiéndose convertido hubiesen huído a nuestro país, aunque fuese un musulmán que hubiese venido en calidad de enviado. Se darán únicamente los varones (las mujeres no se devolverán en ningún caso).

Saliendo ahora de estos supuestos generales y yendo a la realidad concreta, vemos que los musulmanes, a pesar de no ser actos aconsejables, concertaban treguas de mucha mayor duración que los cuatro meses recomendados. En tiempos de Alfonso XI se concerta una tregua de cuatro años entre él y los benimerines, y el rey de Granada, el cual debía, por supuesto, pagar parias cada año. Sancho IV, obligado a concertar treguas por el merini Abū Ya'qūb en 1285, además de no obtener la devolución de gran cantidad de prisioneros cristianos hechos en la contienda, regaló a su rival entre otras cosas, según Ibn Abizar', trece cargas de libros árabigos. Estos dos ejemplos ilustran sobradamente que las treguas y la ruptura de las mismas eran consecuencia de coyunturas, acciones circunstanciales concretas, siendo la ley escrita, en lo que a este aspecto se refiere, para los hombres que las establecían o violaban, en el mejor de los casos puramente indicativa y casi nunca tomada al pie de la letra.

Por eso, pese a que el derecho islámico y los códigos como las Partidas, Especulo, etc., castiguen severamente al que rompe una tregua concertada por el soberano, éstas, dada la especial existencia de las gentes de la frontera, eran violadas casi de continuo por pequeñas partidas de almogávares de uno y otro dominio. Es de suponer que tales incidentes no se consideraban como *casus belli*, a menos que las fuerzas invasoras fuesen relativamente numerosas, o el daño producido, considerable.

Para evitar precisamente que las treguas se rompiesen, existía el intercambio de rehenes, o bien, si la superioridad de uno de los rivales era manifiesta, la recepción de rehenes, amén de la imposición de otras cargas al vencido, a cambio de no reanudar las hostilida-



DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

des. Esto era cosa corriente (el caso de Castilla y Granada puede servirnos de ejemplo) tan corriente como su devolución una vez pasado el plazo estipulado.

El rehén era así, en tiempos de guerra, pieza clave para el afianzamiento de la paz, y tanto más alto era el número de ellos y su calidad, tanto más probabilidades existían de que las treguas se mantuviesen. Esta categoría de hombres, nacida por necesidades prácticas, está también contemplada en ciertos fueros de frontera; en ellos el rehén es dado a cambio de un cautivo del que suele ser pariente.

Advertimos con cierta sorpresa que el derecho malikí recomienda entregar incluso aquellos cristianos que hubiesen islamizado (sin considerar el castigo a que estaban sujetos por apóstatas) con tal de obtener una tregua. No hay que perder de vista, sin embargo, que esto raramente se llevó a cabo, pues en treguas y tratados de paz intervenían más cuestiones de hegemonía política y de intereses económicos que las creencias de individuos má o menos insignificantes. No hay más que evocar el motivo que suscitó el motín del Albaicín a finales de 1499 para que comprendamos que tal solución, ni en un campo, ni en otro se dio y, estaba estrictamente prohibido hacerlo.

El rescate de los cautivos.

El rescate del cautivo musulmán se hará a expensas del botín de los musulmanes (fay') y en caso de insuficiencia se sacará de los bienes de los musulmanes, teniendo en cuenta los lazos de sangre y su lugar de residencia, o bien echando mano de sus bienes personales.

El musulmán que rescata a un cautivo (de condición libre o no) sin obedecer a miras caritativas, se le abonarán sus gastos por el equivalente de cosas fungibles dadas por él, o, si se trata de cosas no fungibles, por valor idéntico. Esa devolución es igualmente obligatoria para el rico (que debe pagar inmediatamente) como para el pobre (que será deudor legal de quien le ha rescatado). Sin embargo, el que rescata no podrá reclamar sus gastos a un pariente en grado prohibido (o sea, el excluido de la alianza matrimonial), a su cónyuge, cuando su calidad le es conocida, o a alguien cuya libertad plena se impondría (como los parientes próximos: ma-

dre, hermano, hermana, etc.). Con todo, la obligación de pagar subsiste para la persona liberada, si ella ha pedido su rescate haciéndose responsable.

El rescate pagado globalmente para redimir a varios cautivos se dividirá en partes iguales entre ellos, y por cabeza, si el enemigo ignora su condición. Es a la declaración (bajo juramento) del cautivo liberado a la que se da fe, como prueba legal en lo relativo al precio del rescate, incluso (y a pesar de la opinión Sahnun) si el liberado se halla todavía en manos del que lo ha rescatado. Es lícito rescatar a los prisioneros musulmanes cambiándolos por cautivos infieles aptos para el combate. Según Abd al-Salam es lícito dar a cambio vino, puercos (u otras carnes prohibidas) tomadas de los dimmies, sin obligarlos, y descontando su costo del impuesto de capitación (yizya); pero en este caso, el redentor no tendrá derecho a demandar el precio de lo que haya dado, excepto por las materias que hayan sido compradas por dinero.

NOTAS

1 Este precepto fue bien cumplido especialmente los días de Almanzor, éste en el año 981, año en que tomó el título de al-Mansür bi-llah, llegó a enviar nada menos que cinco aceifas (expedición sarracena que se hacía en verano) a territorio cristiano.

2 La comunidad (umma) musulmana considera deber solidario o colectivo (fard kifaya) aquél cuyo cumplimiento por los unos dispensa su incumplimiento por los otros. Estos deberes son:

- Preocuparse por conocer, enseñar y promover la ciencia relativa a la ley religiosa.
- Alejar de los musulmanes las causas del mal.
- Desempeñar las funciones de juez.
- Dar testimonio en un juicio.
- Aceptar el imanato (ya sea dirigiendo el estado, ya sea dirigiendo la oración).
- Ordenar hacer el bien (y prohibir el mal).
- Ejercer los oficios más importantes (e indispensables para la vida de la sociedad: ser agricultor, sastre, tejedor, albañil, comerciante, etc.; los otros oficios, tales como el de decorador de casas son accesorios).
- Responder al saludo.
- Dar los últimos cuidados a un muerto (lavarlo, amortajarlo, enterrarlo, rezar por él, etc.).





DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

– Rescatar al cautivo (musulmán de las manos del enemigo).

El deber solidario se contrapone al deber personal que incumbe a cada individuo, v. gr: la oración, el ayuno, la limosna ritual, etc. Todos estos preceptos, extraños al tema del capítulo, están empleados a guisa de comparación, por eso no era oportuno incluirlos en el texto.

3 Pueden ir a la guerra con el permiso de su amo.

4 El deudor solvente puede ir a la guerra con el permiso de su acreedor.

5 Estas siete categorías de individuos son perdonados a condición de no haber participado en la lucha contra los musulmanes. Una mujer que hubiese matado a un musulmán de acuerdo con la ley debía de ser suprimida. En cuanto a los monjes y cenobitas se les perdonaba por vivir retirados de la sociedad, porque, para los efectos, vivían recluidos como si fueran mujeres.

6 En realidad sólo los monjes y religiosas, a quienes estaba prohibido matar y esclavizar, quedaban en libertad, el resto eran cautivos de las tropas musulmanas, a menos que el imán o su representante prohibiese su cautividad.

7 Se pueden llevar las cabezas de los enemigos muertos en la punta de las lanzas en el país donde se ha librado la batalla. Las cabezas de los rebeldes, excepcionalmente, pueden ser llevadas de un territorio a otro. De cualquier forma, muchas veces, los musulmanes hicieron caso omiso de esta prohibición. Según algún autor, después de la batalla de Zalaca, Yüsuf ben Tasfin ordenó cortar las cabezas de los cristianos muertos en la batalla y, tras amontonarlas ante él, fueron enviadas a Sevilla, Córdoba, Valencia, Zaragoza y el Mareb.

8 Si el fiel declara su falta y pide perdón no recibirá penalización alguna. De cualquier manera que fuese, el fiel no era privado de su parte de botín.

9 Sabemos que el imán como juez puede a su arbitrio imponer la pena que considere oportuna, pero cuando se aplica la ley penal escrita, su poder queda limitado por los textos, debiendo entonces imponer el castigo que fija la ley, sin que su opinión o apreciación puedan en absoluto cambiar lo estipulado u ordenado en el texto.

10 Aunque prisionero, el musulmán conserva el derecho de cohabitación o de propiedad, ante la ley islámica.

11 O sea, era castigado con la muerte.

12 En este caso el amán so sería válido y el extrajero pasaría a ser propiedad de los musulmanes.

13 Otros legistas postulan la liberación de esos cautivos pagando su precio.

14 Dado que el waqf es una inmovilización (esto es, se le da la condición de inmueble a un bien mueble) la posesión de un objeto puesto en waqf queda neutralizada por todo musulmán.

15 El castigo que se le impusiese no podía quedar a discreción de nadie, sería el fijado por la ley, el llamado hadd (propriadamente "límite") o sea, se impondría la sanción estatuida por el Corán, en virtud de la cual el ladrón sufriría la pena de amputación de la mano.

16 Conciérne al soberano reglamentar el gasto de esas cantidades que se deben destinar, en principio, a la construcción y reparación de mezquitas, puentes, puertos, etc. También se puede consagrar una parte para la guerra, para retribuir a los magistrados, para el pago de la deuda pública, para dotar a las solteras, etc.

17 Una promesa mundana puede cambiar o destruir la intención que debe tener el combatiente en la guerra santa (muyahid) de luchar por Dios.

18 Ejemplo de ello lo encontramos en Rawd al-Quirtas, cuando su autor nos dice que Al-Mansür, tras la batalla de Alarcos, "separó el quinto del botín y dividió el resto entre los combatientes".

19 Esto es: dímies, mujeres, impúberes, dementes, etc. El hermafrodita indeterminado tiene derecho a media parte, como en las herencias, media parte que le sería negada en caso de que el hermafrodita pudiese ser referido al sexo femenino. Este ejemplo ilustra una vez más la formidable casuística del fiqh o jurisprudencia musulmana.

20 En tal caso la doble parte pertenece a quien ha combatido con él, exceptuada la ración del caballo y el costo de sus cuidados.

Para tener una idea más concreta sobre lo dicho, conviene explicar mejor los vocablos: Waqf y hubus. Esos son términos técnicos equivalentes, que definen o designan la constitución de un usufruto del cual el dueño se desprende aplicándolo a fines de la beneficencia, "reviste, pues, la forma de donación y de contrato hecho con Allah, por lo cual, además de hacerse irrevocable, adquiere carácter sacro y se hace inalienable, inescus-trable e imprescriptible.

– El waqf se extingue por la destrucción total y definitiva de la cosa constituida como waqf; por la imposibilidad de dar a la fundación el destino específico por el otorgante y



DRAMATIS PERSONAE

Derecho Árabe

por la apostasía de éste.

21 En tal caso la doble parte pertenece a quien ha combatido con ese caballo, pero el jinete deberá pagar su alquiler al ejército.

22 La parte correspondiente al alquiler revierte entonces en quien ha combatido con el caballo.

23 Al-Awaza'í, fundador de una escuela jurídica que no se desarrolló, mantenía que el infiel dueño de un bien musulmán lo poseía a título de propiedad real y posesoria.

24 La esclava madre (umm walad), por las obras de su amo, no podía ser vendida, siendo manumitida de jure por la maternidad (un musulmán de condición libre no puede tener una madre esclava) pero su libertad no era efectiva realmente hasta que muriese su amo.

25 Dependerá si la islamización del amo es anterior a la del esclavo, si fuese posterior, éste sería, en tal caso, libre.

26 Siendo entonces las relaciones sexuales con esa mujer (esclava ya, por el hecho de la cautividad) lícitas para un musulmán, siempre que haya esperado la aparición de una menstruación.

27 Esos niños aunque hayan caído en manos de los musulmanes serán libres, dada la condición libre de su madre; pero si los niños fuesen grandes, según ciertos juristas, serían esclavos.

28 El hijo es, según la condición de la madre, libre o esclavo, pero es de la familia y la religión del padre. El bastardo sigue la condición libre o servil de la madre y su religión.

29 Si el amo era judío, en caso de que el esclavo se convirtiese al cristianismo, aquél debía dejarlo libre. Curiosamente no existe una ley semejante dedicado a los moros.

30 En la toma de Zahara algunos defensores musulmanes se convirtieron al cristianismo. El Rey Católico, a petición de los interesados despachó "cartas de libertad y ahorramiento" para que nadie los hiciese cautivos o esclavos.

31 En el fuero de Cuenca: "Cualquiera que tenga un hijo con una mora ajena, este hijo sea siervo del señor de la mora, hasta que su padre lo redima. Además, decimos que tal hijo no reparta con sus hermanos lo que le corresponda por parte de su padre, mientras permanezca en servidumbre. Después que sea libre, tenga parte de los bienes de su padre".

32 No pagan capitación, aun siendo infieles, los locos,

los niños, las mujeres, los indigentes, los impedidos, los viejos achacosos, los monjes y eremitas que no viven en sociedad (como los sacerdotes o religiosos que viven con sus correligionarios y pagan capitación).

33 Pues el Profeta dijo que no habría dos religiones en Arabia; de ahí que no pudiesen los infieles habitar en ella. Aun hoy día, sino es en situación de tránsito, de negocios o comercio, resulta sumamente difícil residir en Arabia Saudí al no musulmán.

34 En el primero de los casos la muerte del culpable, considerado ya como prisionero de guerra, dependía de la autoridad. En el sexto, competía al imán infligirle la pena de muerte o la esclavitud. En los otros casos será dejado a discreción del imán, que juzgará atendiendo a las circunstancias, agravantes o atenuantes.

La consideración de este último punto, nos hace comprender mejor la delicada situación en que se encontraron los mozárabes andaluces tras la fallida expedición de Alfonso I el batallador a Andalucía en 1125-1126, muchos, entonces, resolvieron emigrar en compañía del rey, para no ser víctimas de unas represalias que sabían ciertas e ineludibles.

35 No son ya considerados como infieles que hubiesen roto los pactos o tratados. Tales individuos eran tratados de la forma siguiente: A los que estuviesen en edad viril se les daba tres días de reflexión, si después de ese plazo no volvían al seno del Islam eran condenados a muerte, pero no se tomaban ni sus bienes ni sus mujeres; en cuanto a los más jóvenes: se les forzaba pura y simplemente a abrazar el islamismo. Considerando esta normativa, tendremos una idea más exacta de las dificultades suplementarias que hubo de arrostrar, por ejemplo, el famoso renegado andalusí del siglo X, Omar ben Hafsiln, dada su condición jurídica de apóstata.

Información extraída de:

<http://www.vallenajerilla.com/berceo/maillo/guerra-santa.htm>



DRAMATIS PERSONAE

Aquerraliano en Francia

**Una sección que me encanta. Como se juega fuera de nuestras fronteras.
En este caso: Francia.**

Me llamo Djez, tengo 28 años y descubrí el juego de rol Aquelarre con 10 años; con mis amigos. Después de eso, ¡nunca he parado de jugarlo!

Siento verdadera pasión por este juego; tengo todos los suplementos que han salido (en mi biblioteca tengo cerca de 300 libros de rol), soy responsable de un club de rol en el cual juego 2 o 3 veces por semanas, también estoy intentado editar mi propio juego de rol, L'Horlogerie des Rats, ¡pero aún le queda mucho!(dentro de poco podría salir...)

Juego en muchos tipos de ambientaciones ya que me gusta cualquier tipo pero si se me pide mis favoritos podrían ser: La Llamada de Cthulhu, Arkéos (un juego francés al estilo "Indiana Jones"), Deadlands, Exil (un juego steampunk francés) y Aquelarre.

Aquelarre, en Francia, no es muy conocido. Me dicen que en España el juego va muy bien. Comentar que hay libros traducidos al francés (solo el manual básico y las pantallas de la última edición); pero hay que tener en cuenta que muy pocas personas compran en Francia juegos de rol en castellano.

Empecé jugando al Aquelarre por casualidad. Yo lo había visto, en francés, en una tienda y me acuerdo que algunos artículos que había leído hablaban del juego; y como me gusta coleccionar juegos de rol pues me lo compré.

Francamente, nunca me he arrepentido. Me encanta la historia medieval con tintes de fantasía. Encontré que la historia permite a los jugadores de poder visualizar bien el mundo medieval y el aspecto fantástico permite un gran margen de maniobra a los jugadores y directores de juego. Las reglas se parecen mucho a Cthulhu, Stormbringer y también a Maléficos; los cuales son de mis preferidos en mi colección.

Aquelarre es verdaderamente un juego en el cual me siento muy cómodo. Me encanta ese mundo, me encantan las reglas... Incluso he escrito una campaña que se la he jugado a mis amigos y tengo que decir, que han sido las mejores partidas que he jugado. Ellos jugaban como mercenarios encargados, por un pequeño noble, de escoltar a su hija hasta un pueblo pesquero. La hija, en realidad, era una bruja que su padre quería proteger de los FVL.

Tuvieron una gran cantidad de aventuras en la Campaña, incluso hicieron un viaje por el Infierno y se encontraron.. ¡con Lucifer!

Al día de hoy, no juego mucho al Aquelarre pero mis jugadores no dejan de hablarme de las partidas con el juego y les digo que cuando tenga tiempo, les escribiría la continuación de la campaña.

Con el tiempo, he ido comprando los suplementos que me faltaban; como no los encontraba en Francia, los he ido comprando en España. ¡Incluso tengo la última edición del manual!. También me he comprado un ejemplar dedicado de la edición de lujo del manual básico. Y eso que es muy difícil para mí entender el castellano, pero como me encanta el juego, hago un gran esfuerzo para entenderlo, incluso...¡lo juego con un pequeño diccionario al lado!):

Ahora, me he convertido en mecenas de la nueva edición del Aquelarre. Pienso en las ganas que tengo de tenerlo y cuando vea las primeras ilustraciones que nos han mandado siento que esta edición será ¡MAGNÍFICA!

Bueno, creo que ya está todo dicho sobre mi experiencia con Aquelarre. Quisiera dejar al final un pequeño mensaje a todos los españoles:

"May the dice be with you!"





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

Otra Descriptio para que los DJ sitúen sus aventuras.
Una sección muy querida por los lectores

Auctor Pablo Albert Carmona

La ciudad de Requena

Situada entre el mediterráneo y la meseta manchega, a caballo entre la Corona de Aragón y Castilla. A sólo 67 kilómetros del mar mediterráneo. Su clima es muy caluroso y con frecuentes granizadas en la época estival, por el contrario, las heladas nocturnas, las fuertes nevadas y el frío gélido es la tónica que marcan sus largos inviernos. Posee unos recursos hidrológicos muy buenos, limitada por el Oeste con el río Cabriel, profundas gargantas al sur y con el Pico del Tejo y la Sierra de Juan Navarro en la zona noreste. Repleta de envidiables paisajes, verdes montañas y al oeste la llanura castellana. Rica en manantiales, fuentes y pinares. En las zonas de llanura, predominan los viñedos, fuente principal de riqueza de la zona. Siempre ha sido tomada como una frontera entre Castilla y la Corona de Aragón, motivo de grandes disputas. Existen indicios de población datados del siglo VII a.c.

Durante el reinado de los musulmanes en la península ibérica, Requena era conocida por el nombre de Rakka'na (que significa "La fuerte" o "La segura"). Desde el año 1021 es conocida como ciudad fortificada marcando la frontera entre los reinos de Toledo y Valencia. Fernando III, el Santo toma Requena el mismo año en el que Jaime I el Conquistador entra triunfal en Valencia (1238). Son frecuentes las entrevistas en la ciudad entre los monarcas de aragón y castilla por disputas sobre la posesión de la ciudad. En uno de dichos encuentros Don Jaime termina cediendo la fortaleza a su yerno Alfonso X el sabio, lo mismo que ocurrió con Cartagena y con Murcia.

El 4 de agosto de 1257, Alfonso X otorga a Requena los fueros y la carta puebla para su autogobierno, dándole calidad de realengo, entrando así a formar parte del Reino de Castilla y pasa a convertirse en una zona de aduana entre ambos reinos. En el año 1264 recibe concesión por el trigo, la lana y el ganado que circulaban entre ambos reinos, recibiendo de esa forma tributos por las mercancías que se pasaban de un lugar a otro. En el año 1369 es Pedro IV, el Ceremonioso el que adquiere la ciudad para

la Corona de Aragón y no es hasta 1372 que no vuelve a manos de los castellanos durante el reinado de Enrique II. En 1355 Pedro I el Cruel segrega la población de Utiel, otorgando la carta puebla y el título de Leal Villa.

Ya no es hasta 1467 que no cambia de manos cuando la toma el Marqués de Villena.

Se celebran mercados de ganado desde el siglo XIII en septiembre.

Hasta 1393, año en el que se nombró al primer corregidor de requena, y por lo tanto, único gobernante de la ciudad y sus poblaciones, gobernaba en la villa un Concejo, formado por un juez, 7 alcaldes, un alguacil y algunos oficiales "secundarios" que ejercían funciones administrativas como las de escribano, corredor, andador, etc...

A mitad del siglo XIV ese concejo, se redujo a 2 alcaldes, que ejercían las funciones administrativas y de juez y unos jurados (también llamados alcaldes jurados). A estos se seguía sumando el alguacil, encargado de la seguridad y organización de los Caballeros de la Nómina del Rey, la guardia, compuesta por 42 miembros, aparte vasallos.

Lugares de interés.

Requena es un fortín importante y de buena defensa, consta de 5 entradas, una orientada al norte y que da acceso directo al Castillo, 2 mirando hacia el Oeste (Castilla), una que da acceso al Barrio del Arrabal llamada Puerta del Ángel y otra con acceso a la Villa, la puerta del Cristo, y otras 2 puertas que miran al mar, hacia Valencia y la Corona de Aragón, la Puerta de Fargalla, la más utilizada, da acceso al interior de la zona amurallada y es preciso pasar por la puerta de Alcalá y pasar por el arrabal. Aquí comienza el camino hacia Valencia.

* **Cuesta del Castillo(1):**

Este es el acceso para la fortaleza, por lo que muy poca gente accedía por aquí a la ciudad amurallada.

* **Torre del Homenaje(2):**

Principal defensa de Requena que fortifica la entrada por la Cuesta del Castillo(1), además el acceso a





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

través de esta cuesta está limitado por un puente levadizo que se baja en contadas ocasiones.

* **Fortaleza o alcazaba(3):**

El término alcazaba, viene del hispano-árabe AL-CASABA, que significa fortín. Esta importante construcción defensiva ocupa la parte más alta del recinto, formada por torres fuertes y muros gruesos y recios es, aparte de la plaza donde se guarecían las tropas para una defensa, la residencia del juez gobernador, cadí de la comarca. Está situada en la zona norte que es la parte más alta de la ciudad. En esa parte, una pared de roca de 12 metros supone una importante defensa natural. Separada del recinto de la alcazaba está la torre principal, o mayor, que comunica con otra más pequeña conocida como torre de la Veleta, ambas torres están comunicadas mediante un puente levadizo. Entre la fortaleza y la ciudad (o medina) hay un espacio abierto que sirve como defensa tanto para las amenazas exteriores como interiores, ese espacio se le llama La Plaza del Castillo

* **Plaza del Castillo(4):**

Aquí en esta Plaza es donde se formaba cuando era necesario a la gente y otras tropas no regulares para la defensa de la ciudad, también servía de protección para los que estuvieran guarecidos en la fortaleza ante una posible revuelta ya que forma un gran espacio vacío donde no se puede guarecer nadie. Como nota importante destacar que en la época de aquelarre la construcción que figura en el mapa entre esta plaza y la alcazaba no existía, formándose por lo tanto un amplio espacio y único acceso desde la medina a la fortaleza.

* **Barrio de la villa(5):**

Este barrio está construido sobre un promontorio de tierra arcillosa. De un estilo marcadamente musulmán, callejuelas muy estrechas y retorcidas y con desniveles, típico en las ciudades medievales y más en las construidas en promontorios, en aquella época ni tenían los medios ni se dedicaban a allanar el terreno, se usaban los lugares elevados con objetivos claramente defensivos, y requena es un claro ejemplo de este arquetipo. El subsuelo de la villa está horadado y lleno de cuevas con accesos a las casas y edificios importantes del barrio. Dentro de la villa, encontramos varios lugares de interés, como son las iglesias del Salvador y la de Santa María que era antes la mezquita durante la parte de ocupación de los musulmanes. Dentro del recinto amurallado en el que está ubicada la villa también encontra-

remos la fortaleza o alcazaba, la torre del homenaje(2) y las diferentes puertas de acceso a todo el conjunto.

1600 habitantes, 47 Ha.

* **Casa Mayor Artesanal(6):**

En este edificio se reúnen los gremios y jefes de los comerciantes para establecer los precios de cambio entre los diversos productos que se vendían. Como nota histórica, reseñar que en 1740 los tejedores de seda compran la casa y desde entonces es conocida como la "Casa Mayor del arte de la Seda".

* **Cuesta de las Carnicerías(7):**

En la época de aquelarre esta puerta y cuesta no está actualmente construida, pero sí está la idea de la creación de otro acceso que apunte al camino hacia Valencia. Cuando se construyó esta puerta a la ciudad, la que se utilizaba en aquel momento (Fargalla) se cerró al público.

* **Calle de Santa María(8):**

Calle principal donde se centran la mayoría de los negocios y actividades comerciales de la ciudad, llamada así porque en esta calle se ubica la Iglesia de Santa María(9).

* **Iglesia de Santa maría(9):**

Reforma en las 2 o 3 últimas décadas del siglo XIV. Antigua mezquita. Puertas grandes, constituidas por arcos agudos, muy decorada. Las arquivoltas llevan estatuas de personajes bajo doseletes. Con tímpano (este lleva una bonita anunciación) y parteluz. Durante la ocupación musulmana era una mezquita, que luego fue transformada a iglesia cristiana.

* **Casa de Santa Teresa(10):**

Cuenta la historia que en esta casa se hospedó la santa.

* **Puerta de Fargalla(11):**

Es la entrada al recinto amurallado para aquellos que, viniendo de Valencia vienen a la ciudad, para llegar a ella, es preciso pasar por la puerta de Alcalá, en el Barrio del Arrabal. Consta de una puerta doble, la primera da lugar a una plaza donde se encuentra la guardia, y la segunda da acceso a la ciudad

* **Murallas(12):**

Límite amurallado que separa el Barrio de la Villa de los arrabales.

* **Calle de Somera(13):**

Esta calle, muy transitada, tiene una gran importancia por ser la calle donde se encuentra el Palacio del





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

Cid Campeador, donde en ocasiones residía junto a su familia. Es también importante ya que por ella pasan la mayoría de los caminantes y comerciantes de camino a Valencia o hacia Toledo. No faltan en esta calle las posadas en las que un viajero puede hospedarse para descansar sus fatigados pies.

* **Iglesia de San Nicolás(14):**

Esta iglesia data del siglo XIII y es la más antigua de requena, situada junto a los muros de la ciudad, en el barrio de Arrabal, en la época de aquellarre se trata de una capilla que durante la ocupación de los musulmanes ya hacía sus funciones para los cristianos. La iglesia como tal, comenzó su transformación tras otorgarse la carta puebla en 1257 y finalizó en 1458, cuando era cura D. Hernán Pérez de Enjuano.

* **Callejón de Paniagua(15):**

Una callejuela estrecha que limita con la Iglesia del Salvador y en la que se pueden tejer más de un ardid u otros negocios oscuros.

* **Palacio del Cid(16):**

Residencia del Cid Campeador, aquí es donde planeó el enlace de sus hijas con los infantes de Carrión.

* **Arco del Ovejero(17):**

Un arco construido en la muralla que separa el Barrio del Arrabal con el de la Villa.

* **Cuesta del ángel(18):**

Esta cuesta, con su puerta ubicada al final de la misma, está orientada hacia Toledo y es el inicio del camino para aquellos que se dirigían hacia Castilla. Al entrar por ella a la ciudad amurallada, accederíamos al barrio de la Judería(19). Aquí acostumbraban las mujeres en las épocas difíciles a colgar farolillos por las noches para rezar y pedirle al santo ángel que los protegiese de la invasión.

* **Judería(19):**

Aquí se congregaba la comunidad judía que habitaba en la ciudad, el acceso a este lugar estaba muy restringido por los propios habitantes y alguien que no fuese reconocido como judío puede salir mal parado.

* **Puerta del Cristo(20):**

Puerta de acceso orientada hacia Castilla. Esta situada al norte de la Cuesta y puerta del Ángel y da acceso al interior de la zona amurallada.

* **Cueva del Cristo(21):**

Este lugar es casi de obligada visita para un peregrino o alguien que vaya de paso por Requena, se tra-

ta de una oscura cueva en el que se hacen las veces de posada. Sobre ella, hay casas construidas, convirtiendo así en aún más lúgubre y original el sitio. Además tiene acceso a las cuevas, aunque no sea de conocimiento público y menos aún de acceso permitido por el posadero o su familia a cualquiera.

* **Plaza de la Villa(22):**

Plaza principal del Barrio, donde las gentes del lugar pasan mucho tiempo paseando, hablando entre ellos o bien disfrutando de una tarde agradable, existe aquí un acceso a las cuevas, aunque como es lógico no está abierto y además suele estar custodiado por algunos guardias que suelen pasear por la zona.

* **Casa del Corregidor(23):**

La entrada está por la calle de la Cárcel. Este suntuoso edificio se convertirá a finales del siglo XIV en la residencia del corregidor, máximo mandatario de la ciudad.

* **Casa de los Pedrón(24):**

Residencia de la familia Pedrón, importante familia de origen noble con mucha influencia en Requena.

* **Iglesia del Salvador(25):**

En construcción en la 2 o 3 últimas décadas del siglo XIV, concretamente su obra se inició en 1380 y concluyó en 1533. Puertas grandes, constituidas por arcos agudos, muy decorada. Las arquivoltas llevan estatuas de personajes bajo doseletes. Con timpano (este lleva un Maestas Domini en la mandorla) y parteluz. Antes de ser convertida en iglesia era, junto a la de Santa María la otra mezquita de la villa durante la ocupación musulmana.

* **Arrabales:**

Esta zona está situada en extramuros, en la parte más baja de la elevación donde se sitúa la villa y la fortaleza. Aquí es donde residen y perocan los comerciantes y viajeros que están de paso o visita en la ciudad, aunque también hay gente que tiene su residencia, generalmente las gentes más humildes, campesinos y villanos, aunque también podemos ver a algún que otro artesano. Predominan las posadas y también es la zona más peligrosa de la ciudad, por ser la menos vigilada. Al tratarse de la zona más pobre de la ciudad, también predominan aquí las malas gentes, teniendo así posibilidades de ser atracado o víctima de algún hurto sobre todo en épocas de fiestas, como en septiembre, cuando la población se incrementa. No hay una densidad de población fija, ni





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

siquiera censada, ya que aquí las personas iban y venían con mucha frecuencia.

La estructura del barrio de Arrabal es, al igual que en la villa, un conjunto de calles estrechas y retorcidas donde se apelotona la gente, con una arquitectura claramente de origen musulmán, donde unos ojos expertos vería enseguida el estilo. En la época de aquellarre, ese estilo musulmán se va entremezclando con construcciones cristianas, de influencia castellana debido a que en su mayor parte ha pertenecido a dicho reino.

* **Iglesia del Carmen:**

Esta iglesia está ubicada en el barrio de Arrabal, comenzó a construirse en el siglo XIII y no se finalizará hasta el siglo XVIII, con lo que, en nuestra época, está en plena construcción y todavía no está en uso.

* **Fuente de los Regidores:**

Ubicada en el barrio de Arrabal, aquí era donde se realizaban las recepciones oficiales de los altos personajes que visitaban la ciudad. Está situada justo enfrente de la Iglesia del Salvador.

* **Fuente de los Patos:**

Situada en el barrio de Arrabal, llamada así por ser aquí donde está el abrevadero para los animales. Llamada también el "Pilón" o el "Abrevadero" por las gentes del lugar. Para mayores señas, esta fuente está en un lateral de la calle que da acceso al Barrio de la Villa(5) a través del Arco del Ovejero(17), forma una plaza con un pilón situado en el centro de la misma y del que mana el agua del que se alimentan los abrevaderos, ubicados en los laterales, mediante un sistema de canalización de construcción claramente árabe.

* **Puerta de Alcalá:**

Esta puerta con su cuesta da acceso al barrio de Arrabal, y es el comienzo del camino a Valencia. Esta es el primer punto donde hay que pasar por la vigilancia constante de los guardias y es muy usada por todos los comerciantes que quieren pasar de Castilla a Aragón y viceversa para vender sus productos, lanas, ganado, etc...

Gastronomía, comidas típicas requenenses

Los platos típicos de la zona son comidas fuertes, propiciado por el clima frío de la zona.

Olla de bajocas:

Cocido aderezado de morcillas, tocino, morro y oreja de cerdo.

Potajes:

Se usaban garbanzos, patatas y bajocas.

Gazpacho Utielano:

Hecho con liebre o perdiz de caza y torta cenceña.

Arroz en cazuela:

Un arroz con verduras y carne de caza menor (liebres, perdices, pollos) que se cuece en una cazuela de barro al horno.

Morteruelo:

Es una pasta triturada en un mortero después de ser cocido el hígado de cerdo y carne de caza. Se le suele añadir pan rallado, ajos fritos, pimentón y especias varias.

Cachulí:

Comida muy usada por las clases bajas, compuesta por Harina de Almortas, patatas, ajos, aceite, sal, panceta (cuando se podía) y agua.

Torta de gazpacho:

Otra alternativa para la gente humilde. Se hace una masa con harina y se hace una torta estirada sobre la que se añade los restos de Gazpacho y se cuece todo al horno.

Gachas:

Otra comida en la que la gente pobre aprovecha las sobras de la matanza para hacer una especie de pasta con algo panceta o tocino, hígado y demás casquería (órganos de los animales).

Productos derivados del cerdo, sobrasadas, güeña, perro, torreznos, embutidos y jamones.

Bollo con magras:

Es una masa de pan a la que se le añade sardinas, piniento rojo o carne de cerdo.





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

Morteruelo:

Es una especie de paté hecho con liebre, perdiz, gallina, aceite, hígado de cerdo, panceta, pan y especias. Ideal para mojar o se puede comer solo también.

Alajú:

Postre típico compuesto por unas tortitas hechas con miel y limón.

CRONOLOGÍA HISTÓRICA

- 1212. Intento fracasado de tomar Requena por Alfonso VIII y sus huestes de Madrid; Guadalajara, Cuenca, Huete, Uclés, etc. (Mondéjar: Crónica de Alfonso VIII). Huestes musulmanas procedentes probablemente de los castillos de Requena y Xàtiva atacan Alaxar (seguramente al-Axarach - Jorquera) y las Cuevas de Alcalá.
- 1216-1217. El Papa asigna al Arzobispo de Toledo la mitad de lo recaudado en la península para que lo empleara en la conquista de Requena.
- 1219, septiembre, 29 – 1219, noviembre, 11. Asedio cristiano a Requena por el Arzobispo de Toledo D. Rodrigo Ximénez de Rada sin lograr tomarla.
- 1225, verano. Castellanos de Cuenca, Huete, Alarcón y Moya al mando de Álvaro Téllez pasan por la comarca camino de Murcia arrasando campos y cosechas.
- 1225. Zayd Abu Zeit, último walí almohade de Valencia, pasa por Requena y Utiel en dirección a la villa de Moya donde se reúne con Fernando III de Castilla y le reconoce vasallaje.
- 1234, diciembre. Concordia entre Concejo de Moya y D. Gonzalo Díaz, comendador de la Casa de la Merced de Moya, en relación a varios musulmanes que los de Requena habían capturado a los de Moya.
- 1238, octubre, 9. Jaime I de Aragón conquista Valencia.
- Finales 1238- principios 1239: El Obispo de Cuenca, D. Gonzalo Ibáñez, conquista Requena para el rey castellano Fernando III "El Santo".
- 1242, enero, 1, Barcelona. El testamento de Jaime I incluye a Requena dentro de sus tierras.
- 1242: Tropas de la plaza requenense prestan ayuda en la toma de Chinchilla. El Consejo de Moya otorga la Torre de Ranera a la Orden de Santiago ante las protestas del Consejo de Aliaguilla.

- 1244, marzo, 25, Campet de Mirra. Tratado de Almizra entre el infante Alfonso y Jaime I sobre fijación de fronteras entre Reino de Castilla y de Valencia, quedando la comarca de Requena y el Valle de Ayora en parte castellana.
- 1252: Sube al trono Alfonso X y se confirma la exclusión de Requena de las pretensiones aragonesas, marcando como límite "...Hix a Senarques e parteix terme ab Castella: e axi como hix a Xerelli e a la serra de la Rua: e feneix a Cabriol...".
- 1255: La imagen de la Virgen de la Soterraña es entregada a los infantes de la Cerda para ser colocada en el primer pueblo de Castilla, llevándola a Requena. Entrevista entre Alfonso X y Jaime I entre Buñol y Requena marcando como límites de ambos términos las Cabrillas. Sinarcas es donada por Jaime I a su hijo el infante Jaime de Jérica.
- 1257, agosto, 4, Atienza. Alfonso X "El Sabio" concede la Carta Puebla a Requena y sus aldeas a Fuero de Cuenca y por otro privilegio emitido el mismo día exime del pago del portazgo a los requenenses en los lugares de Cuenca, Moya, Huete, Alarcón, Ves, Almansa, Ayora, Poyo, Jonquera y Chinchilla.
- 1260, febrero, 6, Toledo: Alfonso X agrega el castillo y jurisdicción de Mira a las tierras de Requena.
- 1261, marzo, 23, Valencia. Privilegio de Jaime I a los vecinos de Utiel eximiéndoles del tributo de lezda y peaje en el transporte de madera por el Júcar al Reino de Valencia, pero con obligación de entregar un madero por cada cincuenta.
- 1261, abril, 14, Valencia. Jaime I dona a su hijo natural Pedro Fernández el castillo y poblaciones del Valle de Cortes de Pallás con todos los derechos señoriales y el ejercicio de la jurisdicción suprema.
- 1261: Traducción al romance del texto latino de los "Furs" de Valencia en cuya revisión Requena ya quedaba fuera del Reino de Valencia: "... e ix a Xenarchas, e parteix terme ab Castella; e axi como ix a Xerelli e a la serra de la Rua e fenex a Cabriol, e al terme Garamoxén e a la Font de la Figuera...".
- 1262, abril, 15, Sevilla. Privilegio rodado de Alfonso X concediendo a los pobladores de Almansa el doblamiento a fuero y franquezas de los cristianos de Requena.
- 1262: Nuevas concesiones de Alfonso X de privilegios a Requena para su poblamiento, eximiendo de pechos





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

excepto para labores de muros y torres de la villa y su término.

- 1263: En las Cortes aragonesas de Monzón se pone como condición la devolución de Requena y otros lugares “que pertenecían a la conquista de Valencia” para votar subsidios en ayuda de Alfonso X en la sublevación de los musulmanes de Murcia.
- 1263, marzo, 3. Petición de Aragón a Castilla para fijar los lindes de ambos reinos, continuando las pretensiones aragonesas sobre la comarca de Requena.
- 1264, febrero, 6, Sevilla. Concesión del Fuero Real a Requena (en 1268 se restablece el Fuero de Requena o Cuenca).
- 1264, marzo, 11, Sevilla: Alfonso X concede al Obispo de Cuenca, D. Pedro Laurencio, el diezmo de las rentas del almojarifazgo de Requena.
- 1264: Nobles aragoneses pretenden la devolución del castillo de Requena a Aragón como contraprestación a la ayuda aragonesa a favor de Alfonso X en su lucha contra las rebeliones mudéjares de Andalucía y Murcia.
- 1267, Santa María de Huerta: Delimitación fronteriza entre reino valenciano y castellano acordado en Santa María de Huerta cuyos límites eran: “Ayora, Xarajuel, Xalanz, Conflentes, todas quatro poblaciones del Reyno de Valencia, desde donde sigue la línea partiendo lindes con Requena, del de Castilla, abraçando Senarcas...”.
- 1268, agosto, 11, Sevilla. Privilegio de Alfonso X sobre devolución a Requena de antiguos fueros (Fuero de Cuenca o Requena), usos, costumbres, franquezas y privilegios sobre términos, pechos, portazgo, pesas, ganados, etc., anulando Fuero Real (concedido en 1264) y prohibiendo taxativamente que los bienes de realengo pasen a abadengo.
- 1273, agosto: Estancia de Alfonso X en Requena donde enfermó gravemente (relatado en la Cantiga 235). Durante su estancia en Requena, recibió al Conde Ventimiglia junto con otros partidarios lombardos que le pedían su partida hacia Lombardía. Entre el 22 y 28 de agosto se entrevista con Jaime I de Aragón sobre acuerdo conseguido por D^a Violante con los nobles rebeldes y sobre el necesario apoyo de Jaime I ante una posible invasión de Ibn Yusuf de Marruecos. Tras sanar, el 2 de septiembre Alfonso X ya se encontraba en Guadalajara.
- 1277: Llegada a Requena de la reina D^a Violante, sus nietos Alfonso y Fernando de la Cerda y D^a Blanca, la madre de los infantes. En los últimos años del. Reinado

de Alfonso X concede la villa de Requena a sus nietos Alfonso y Fernando de la Cerda.

- 1280: Privilegio de Alfonso X convirtiendo en “señores de vasallos” a los dueños de casas y tierras arrendadas de Requena.
- 1281, marzo, 27, Campillo. Entrevista de Campillo entre Alfonso X de Castilla y Pedro III de Aragón. El Valle de Ayora se integra en el Reino de Valencia.
- 1281, marzo, 28. Tras entrevista de Campillo, el infante D. Sancho, futuro Sancho IV; ofrece en el caso de reinar el castillo y término de Requena a Pedro III de Aragón (que no acepta).
- 1282, mayo, 1, Valencia. Carta de Pedro III de Aragón al infante D. Sancho de Castilla por el que no acepta el ofrecimiento hecho por D. Sancho de la Villa de Requena.
- 1284, mayo, 23. Molina. Pedro III convoca a Requena junto a las ciudades del Obispado de Osmá, Cuenca, Calahorra y Sigüenza en virtud del acuerdo con Sancho IV para que a mediados de junio envíen sus tropas a Calahorra para defender la frontera con Navarra.
- 1285, mayo, 25, Toledo. Privilegio rodado de Sancho IV “El Bravo” confirmando el Privilegio de Carta Puebla de 4 de agosto de 1257 otorgado por Alfonso X a Requena.
- 1286, enero, 7, Mallorca. Orden de Alfonso III de Aragón al Justicia de Valencia sobre el respeto a ciertas franquicias que gozaban los vecinos de Utiel relacionadas con la entrada de mercancías.
- 1289, octubre, 17, Monzón. Alfonso III de Aragón concede seguridad a los mercaderes de Cuenca y Requena para que transiten por los reinos de Aragón y Valencia.
- 1292 (aprox.): Fundación del Convento-Monasterio del Carmen de Requena (primer convento de la Orden del Carmelo en Castilla) por mandato de Alfonso de la Cerda y Mafalda de Narbona, entronizando a la Virgen de la Soterraña.
- 1295, marzo, 30, Aranda de Duero. Privilegio de Fernando IV confirmando a Requena privilegios de carta puebla y franquezas de Alfonso X.
- 1296, enero. Jaime II de Aragón acuerda plan de acción con el pretendiente al trono castellano Alfonso de la Cerda, por el cual Jaime II recibiría la villa de Requena en caso de ascender Alfonso al reinado.
- 1296, febrero, 3, Serón (Soria). Carta de D. Alfonso de la Cerda, autoproclamado Rey de Castilla, al Concejo y Villa de Requena notificándole que ha hecho donación



DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

de la misma a Jaime II de Aragón a quien le deben acatar como rey y señor natural. Vuelve a emitir una carta en el mismo sentido al día siguiente.

- 1297, octubre, Serón. Los Infantes de la Cerda envían mensajeros a Requena para que ni en Requena, ni en Utiel se preste obediencia al rey de Castilla.
- 1300, enero: Boda en Requena del Infante D. Juan Manuel (sobrino de Alfonso X) y la Infanta Elisabeth de Mallorca.
- 1303, junio, 20, Ariza (Soria). Las coronas castellanas y aragonesas ratifican el dominio de Castilla sobre las tierras de Requena.
- 1305: Acuerdo sobre pastos entre Señorío de Chelva y villa de Requena.
- 1307: Acuerdo de límites entre Iniesta y Requena.
- 1308, diciembre, Santa María de Huerta. Escritura de arras de la infanta Leonor, hija de Fernando IV y Constanza de Portugal, para cuando cumpla 12 años, asignando a la infanta las rentas de Requena con sus aldeas, Moya y Cañete con sus aldeas y Atienza, Vezen y Ágreda.
- 1319, octubre, 26. Se reúne en Cuéllar la Hermandad de procuradores de los concejos de Toledo y Extremadura estando presentes Requena, Moya, Madrid, Buitrago, Medinaceli, Segovia, Almoguera, Sepúlveda y Cuéllar.
- 1320, enero, 28, Cuéllar. Privilegio de Alfonso XI confirmando a los caballeros y escuderos de Requena todas las cartas, privilegios, franquezas, libertades y mercedes hasta ahora concedidas por anteriores reyes.
- 1322: Diligencias de deslinde entre Requena y Buñol.
- 1326, abril, 22. Jaime II de Aragón solicita a los concejos de Requena, Moya y Chelva que nombren personas adecuadas para dividir sus términos y acabar con las disputas.
- 1326, agosto, 26, Toro. Privilegio de Alfonso XI elevando el número de Caballeros de la Nómina de Requena de 33 a 42.
- 1329 (aprox.). Fuerzas aragonesas de Alfonso IV y de D. Pedro y D. Jaime de Jérica entran en las tierras de Requena con gran violencia en ayuda de D. Juan Manuel que había declarado la guerra a Alfonso XI.
- 1332, febrero, 21, Valladolid. Privilegio de Alfonso XI confirmando los 6.000 maravedíes para los 42 Caballeros de la Nómina de Requena.
- 1333, abril, 22. Carta del papa Juan XXII a Sancho García, racionero de la Iglesia de Santa María de Requena.
- 1366, junio, 20. Provisión real de Alfonso XI a Requena

y varios concejos más para que presten ayuda a la Reina de Aragón en la defensa de los castillos cuando así lo solicite.

- 1336: El Infante D. Fernando, su madre D^a Leonor de Castilla y D. Pedro de Jérica sitúan sus efectivos militares en Requena en su lucha contra Pedro IV de Aragón. D^a Leonor de Castilla, esposa de Alfonso IV de Aragón, entra en Requena, fijando su residencia en la villa. Pedro de Jérica apresa a los delegados de Pedro IV de Aragón, Pedro Jiménez de Lombierra y Gonzalo Ruiz, y los encierra en la cárcel de Requena con el consentimiento de Fernando Gómez, adelantado de Requena.
- 1340, enero, 27, Madrid. Privilegio rodado de Alfonso XI confirmando el privilegio de carta puebla a Requena otorgado por Alfonso X.
- 1346: Ordenanzas "para el buen gobierno desta villa de Requena".
- 1348: Cláusulas de concordia sobre aprovechamientos entre el Señor de Utiel Alvar García de Albornoz y Requena.
- 1350: Instalación de la Casa del Concejo de Requena en las Cuatro Esquinas del Rosario.
- 1351, noviembre, 12, Valladolid. Privilegios de Pedro I confirmando los fueros, privilegios y mercedes concedidos desde Alfonso X a Requena y otro privilegio confirmando los derechos de los Caballeros de la Nómina sobre el diezmo de Requena.
- 1355: Requena se alza contra Pedro I "El Cruel" y a favor de su esposa D^a Blanca de Borbón.
- 1355, abril, 15: Carta de Villazgo de Pedro I a Utiel por la que se segrega de Requena, asigna Utiel a la Corona, le otorga el título de "Leal" y la jurisdicción civil y criminal, asigna el término del concejo y concede mercado en jueves.
- 1356: En la Guerra entre Pedro I de Castilla y Pedro IV "El Ceremonioso" de Aragón ("Guerra de los Pedros"), Pedro I ordena a los requenenses "que hicieran alguna diversión al enemigo" y organizados los vecinos en milicias "corrieron et barricaron el lugar de Siete Aguas" (Crónica del Rey de Aragón Pedro IV). El infante aragonés Ramón Berenguer, conde de Ampurias, capitán general de la frontera valenciana manda a Pedro Maza de Linaza contra Requena y su comarca. Toma y saqueo de Utiel por aragoneses y valencianos. Pedro I hace donación de la villa de Utiel al Infante D. Fernando.
- 1357, octubre: El Infante D. Fernando renuncia al Se-





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

ñorío sobre Utiel.

- 1359, junio, 23. Privilegio de confirmación de Pedro I a los Caballeros de la Nómima.
- 1361, enero, 31, Barcelona. Pedro IV firma acuerdo con el infante D. Fernando (aspirante al trono castellano), por el que a cambio del reconocimiento como pretendiente, D. Fernando consentiría en la entrega de Requena, Murcia, Cuenca, Cañete y villas del Infantado y Molina para la Corona de Aragón.
- 1363, octubre, 10, Binéfar. Pacto de Binéfar por el que el pretendiente al trono castellano Enrique de Trastámara (futuro Enrique II) reconoce a Pedro IV de Aragón sus pretensiones sobre Requena, Utiel, Moya, Cuenca, Cañete, Molina, Medinaceli, Almazán Soria, Ágreda y el Reino de Murcia a cambio de ayuda para alcanzar el trono castellano.
- 1365: La imagen de Nuestra Señora de la Soterraña votada como Patrona de Requena.
- 1366, mayo, 7, Calatayud. Pedro IV de Aragón ofrece seguridad a los vecinos de Utiel y Moya para que se puedan desplazar al Reino de Aragón con sus bienes y pertenencias, salvos y seguros, hasta los 20 días venideros.
- 1366, junio, 16, Sevilla: Enrique de Trastámara, futuro Enrique II, como aspirante a la corona castellana, concede privilegio de exención de pagar el portazgo a los vecinos de Utiel (privilegio con varias confirmaciones posteriores).
- 1366, julio, 17, Sevilla. Enrique de Trastámara, futuro Enrique II, otorga señorío de la villa de Utiel con términos y jurisdicción al Almirante Mayor de la Mar, D. Egidio Bocanegra.
- 1367, agosto, 13. Tras la derrota de Enrique de Trastámara por Pedro I de Castilla en Nájera, Pedro IV de Aragón pacta con Pedro I a cambio de su ayuda contra los Trastámara el pase a la Corona de Aragón de las villas fronterizas de Requena, Utiel, Moya, Cañete, Cuenca y Alcaraz.
- 1367, septiembre. Muerte del Señor de Utiel, D. Egidio Bocanegra a manos de afines a Pedro I.
- 1369, abril, 22, Sevilla: Enrique II otorga en señorío la villa de Utiel con términos, pechos, derechos y jurisdicción a D. Alvar García de Albornoz "El Viejo", inaugurando el Señorío de la Casa Albornoz sobre Utiel que se prolongaría hasta 1391.
- 1369, abril, 26. Privilegio de Enrique II a Requena por el que confirma el del 11 de agosto de 1268.

- 1369, agosto, 28, Valencia. Pedro IV comunica a su consejero García López de Sesse que el Castillo de Requena se ha rendido a él y que está cercado por compañías castellanas.
- 1369, septiembre, 24, Valencia. Capitulaciones matrimoniales entre la infanta Juana y el Príncipe de Gales en el que se incluye para el Reino de Aragón, entre otras, las villas de Requena, Utiel, Moya, Cañete, Cuenca...
- 1369: Tras la batalla de Montiel (1369, marzo) con la derrota de Pedro I de Castilla a manos de Enrique de Trastámara (Enrique II), el alcaide de Requena, Fernando Martín de Pariellas, junto con los de Molina y Cañete alzan banderas por Aragón. Requenenses con fuerzas enviadas de Chinchilla por Enrique II con Pedro González de Mendoza y Álvaro García de Albornoz logran expulsar a aragoneses del castillo de Requena, huyendo hacia Siete Aguas. Pedro IV de Aragón se queja de que su anterior súbdito, Álvaro García de Albornoz, ataque el Castillo de Requena que se había rendido y estaba comprometido a Aragón. Carta-Hermandad con Iniesta sobre límites y pastos
- 1370, marzo, 11. Propuesta de alianza entre Pedro IV de Aragón y Fernando I de Portugal, aspirante al trono castellano, para que en caso de vencer a los castellanos, Fernando I sería nombrado Rey de Castilla y Pedro IV de Aragón recibiría las villas de Requena, Utiel, Moya, Cañete, Cuenca y otras.
- 1371, septiembre, 13, Toro. Privilegio de Enrique II confirmando a Requena anteriores privilegios, cartas de gracias, mercedes, franquezas, libertades y donaciones.
- 1373: Intento de paz entre Enrique II y Pedro IV, por mediación del Duque de Anjou, exigiendo Pedro IV de Aragón las plazas de Utiel, Cuenca, Cañete, Moya y parte del término de Murcia.
- 1374, julio, 25, Cuenca. Testimonio de Alvar García de Albornoz, señor de Utiel, de fundación de mayorazgo, para su segundo hijo, Alvar, vinculando la villa de Utiel y Beteta con sus respectivos términos.
- 1374, julio, 28. Muere el Señor de Utiel D. Álvaro García de Albornoz sucediéndole D. Álvaro García de Albornoz "El Mozo" hasta su muerte en 1385.
- 1374, septiembre, 15, Utiel. Escritura de compromiso entre el Concejo de Utiel y el alarife Manuel (o Miguel) de Valls de Alpuente para la construcción de la torre vieja de la Iglesia de Santa María de la Asunción de Utiel.



DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

- 1374: Se concierta paz entre requenenses y aragoneses, indemnizando a éstos de los gastos realizados en pertrechar la fortaleza.
- 1375, abril, 12, Almazán. Tratado de Almazán en el que Pedro IV de Aragón acuerda restitución a Castilla de las villas de Molina, Requena y otros lugares, así como una indemnización de 180.000 florines de oro “por algunas labores y cosas que el Rey de Aragón hizo en las villas de Molina y Requena que él aún tenía”.
- 1375, mayo, 10, Lérida. Concordia de paz entre Pedro IV de Aragón y Enrique II de Castilla por el que Utiel, Requena y Moya quedan en poder del Arzobispo de Zaragoza y de D. Ramón Alamán de Cervellón en fianza de los 180.000 florines que Enrique II debía entregar a Pedro IV por gastos efectuados en guerras pasadas.
- 1375, junio, 4, Lérida. Nuevo contrato de paz entre Pedro IV de Aragón y Enrique II de Castilla por el que se da de plazo hasta el 17 de junio para la entrega de los castillos y lugares de Requena, Utiel y Moya.
- 1375, junio, 15, Lérida. Carta de Pedro IV de Aragón al infante Juan, hijo de Enrique II de Castilla, rogándole que interceda con el Rey de Castilla para que dejen salir a Sancho Ruiz de Espejo, Martín Giménez de Algarra y Gil Pérez de la Rambla con casi 200 hombres y mujeres de las villas de Requena y Utiel tras haber estado años en el Castillo de Requena.
- 1375, junio, 22, Soria. Enrique II aprueba y confirma mayorazgo de Utiel constituido por Álvar García de Albornoz “El Viejo” a favor de su hijo Alvar García de Albornoz “El Mozo” y el convenio hereditario entre éste y su hermano Micer Gómez. Confirma también mayorazgo sobre Beteta, Tragacete y otras localidades.
- 1375, julio, 3, Burgos: Privilegio de Enrique II concediendo al Concejo de Requena 2.000 maravedíes del diezmo para labor de muros.
- 1375, julio, 3. Privilegio de Enrique II confirmando donación perpetua de 6.000 maravedíes anuales a los Caballeros de la Nómina.
- 1379, abril, 26, Sevilla. Privilegio de Juan I confirmando a Requena anteriores privilegios, mercedes y franquezas.
- 1379, agosto, 18, Burgos. Privilegios de Juan I confirmando a Requena anteriores privilegios, cartas de gracias, mercedes, franquezas, libertades y donaciones; confirmando el pago a los Caballeros de la Nómina de 6.000 maravedíes del diezmo y confirmando la cesión al Concejo de Requena de 2.000 maravedíes del diezmo para labor de muros.
- 1379, agosto, 22, Burgos. Privilegio de Juan I confirmando mercedes, privilegios y fueros concedidos anteriormente a Requena.
- 1380: Empieza la construcción de la Iglesia del Salvador de Requena sobre antigua ermita de Santa Bárbara. Señorío de Chelva y Sincarcas es vendido por D^a Beatriz de Jérica a Ramón de Vilanova. Guardas de Utiel empujan hacia su término rebaños que fueron recuperados por vecinos de Caudete de las Fuentes.
- 1381, enero, 20, Medina del Campo. Provisión de Juan I sobre pago al juez o alguacil de Requena de 4 maravedíes por la entrega de diezmos.
- 1381, septiembre, 18 – 1381, septiembre, 24, Utiel: Sentencia arbitral dada por Pedro Sánchez del Castillo y Diego Álvarez de Coca sobre amojonamiento de términos entre Utiel y Requena.
- 1382, julio, 15, Segovia. Juan I confirma exención del pago del portazgo a Utiel.
- 1382, octubre, 20, Madrid. Privilegio de Juan I por el que se exime a Utiel del pago o aportación de galeotes (confirmado por Enrique III en Burgos el 20 de febrero de 1392).
- 1383, marzo, 14. Amojonamiento del abrevadero de Caudete para solventar disputas entre vecinos de Requena y Utiel.
- 1383, octubre, 3. Carta de los Jurados de Valencia a Pedro IV de Aragón advirtiéndole de la no conveniencia de devolver a Castilla los lugares de Requena, Utiel y Moya.
- 1384: Compromiso de Requena con el Señor de Utiel, Alvar García de Albornoz.
- 1385, marzo, 14: Compromiso ante D. Pedro Sánchez del Castillo por el que Utiel se obligaba a dejar libre el curso de las aguas y Requena permitía utilizar sus pastos a los ganados de Utiel.
- 1385. Muere el Señor de Utiel Álvar García de Albornoz “El Mozo” que es sucedido por D. Juan de Albornoz hasta su muerte acaecida en 1389.
- 1386, febrero, 18, Requena. Reunión en la Iglesia del Salvador de Requena de vecinos de Requena y Utiel para llegar nuevamente a concordias sobre aprovechamientos de pastos.
- 1386: Juan I de Castilla ofrece a Pedro IV de Aragón la





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

villa de Requena por 60.000 florines y la de Utiel y Moya por otros 60.000 florines por necesidad de moneda (Pedro IV no acepta).

- 1387, octubre, 1, Requena. Nueva sentencia arbitral del Dr. Pedro Sánchez del Castillo sobre pleitos entre Requena y Utiel por aguas de Caudete, pastos y otros aprovechamientos.

- 1387: Préstamo de la villa de Requena de 3.000 florines para el pago de los servicios del Duque de Lancaster.

- 1388, junio, 4, Utiel. Homenaje de los vecinos de Utiel a su nuevo señor, D. Juan de Albornoz en la Iglesia de Santa María de la Asunción.

- 1388: Ante la frecuencia de las roturaciones, el Concejo de Requena prohíbe la tala de carrasacas.

- 1389: Muere el IV Señor de Utiel D. Juan de Albornoz que sería sucedido hasta 1390 por D^a María de Albornoz. Reclamación de la Villa de Requena sobre “las salinas que le quitó el rey”.

Ejecutoria del pleito ganado por Requena al Concejo de la Mesta que se oponía a la roturación de terrenos para formar dehesas.

- 1390, marzo, 26. Nuevamente se recurre a la antigua concordia del Dr. Pedro Sánchez del Castillo entre vecinos de Utiel y Requena para llegar a concordias.

- 1390, mayo, 5, Guadalajara. Licencia de Juan I autorizando a los descendientes de la Casa de Albornoz (D^a Constanza de Villena) la venta de los derechos del señorío sobre la villa de Utiel a la propia villa.

- 1390, junio, 7, Guadalajara. Privilegio de Juan I confirmando a Requena anteriores privilegios, cartas de gracias, mercedes, franquezas, libertades y donaciones.

- 1390, junio, 10, Guadalajara. Privilegio de Juan I confirmando mercedes y libertades de Requena, relacionando ayudas recibidas de Requena y el pago al Duque de Lancaster de 3.000 florines de oro.

- 1390, julio, 9, Segovia. Privilegio de Juan I aceptando la incorporación de Utiel a la Corona Real bajo promesa de no enajenarla y respetando sus fueros y privilegios.

- 1390: Peste en la vega requenense. Creación del Vizcondado de Chelva por Juan I de Aragón en favor de D. Pedro Ladrón de Vilanova. “Batalla de la Contienda” entre Utiel y Vizcondado de Chelva por asuntos de deslindes.

- 1391, abril, 20, Madrid. Privilegio de Enrique III con-

firmando a Requena anteriores privilegios y mercedes.

- 1391, junio, 20, Cuenca. Carta de pago de 8.000 florines de oro por la venta de la villa de Utiel realizada por D^a Constanza de Villena, como madre y tutora de D^a Beatriz y D^a María de Albornoz, a favor de la propia villa de Utiel.

- 1392, febrero, 20, Burgos. Enrique III confirma a Utiel el privilegio de exención de galeotes.

- 1392, febrero, 20, Burgos. Privilegio real de Enrique III de confirmación y juramento de no enajenación de la Villa de Utiel de la Corona Real.

- 1392, marzo, 15, Portilla. Escritura otorgada por D^a María de Albornoz, hija de Juan de Albornoz, a favor de D. Álvaro de Luna, Condestable de Castilla, de los heredamientos y derechos que poseyera en las villas de Requena, Utiel, Moya y otras.

- 1392, octubre, 8, Segovia. Ejecutoria de Enrique III sobre pleito sentenciado a favor de los Caballeros de la Nómima contra el Concejo de Requena por desacuerdos en cobros y derechos de pastos y otros.

- 1393, diciembre, 15, Madrid. Privilegio de Enrique III confirmando a Utiel la no enajenación de la villa de la Corona real.

- 1393, diciembre, 15, Madrid. Privilegio de Enrique III sobre confirmación de Carta Puebla de Requena otorgada por Alfonso X y confirmando el de Juan I sobre carta de pago de 3.000 florines de oro y exención de no pagar moneda alguna.

- 1393, diciembre, 18, Madrid. Privilegio de Enrique III confirmando la cesión al Concejo de Requena de 2.000 maravedíes del diezmo para labor de muros.

- 1393: Fernando Arias es nombrado corregidor de Requena (primero del que se tienen noticias). Se establece la insaculación de los cargos del Concejo Municipal de Requena formado por 2 alcaldes ordinarios, dos regidores añales, seis diputados y un procurador.

- 1394: Padrón de viñas de Requena.

- 1395, febrero, 9, Olmedo. Privilegio de Enrique III que confirma los privilegios que disfrutaban los Caballeros de la Nómima de Requena y les otorga la almotazanía.

- 1397, abril, 20, Madrid. Privilegio de Enrique III confirmando la cesión al Concejo de Requena de 2.000 maravedíes del diezmo para labor de muros.

- 1400, junio, 3, Valladolid. Ejecutoria de Enrique III resolviendo a favor pleito del Concejo y caballeros de Re-



DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

Aventura para el lugar

Introducción

Este módulo está escrito con objeto de servir como aventura de introducción a Requena, es jugable por un grupo de 3 a 5 personajes y se recomienda que al menos varios de ellos sean diuchos en el manejo de las armas. Simplemente trata de una trama en la que los jugadores pueden elegir multitud de opciones y caminos, y en donde el Director de Juego tendrá grandes oportunidades de usar la improvisación. El objetivo principal es el tratar de evitar los módulos típicos con tramas lineales y en donde salirse de la misma suponga más una dificultad que un reto para el DJ. Para hacer la aventura más amena se recomienda usar momentos de interpretación con anécdotas de taberna o lo que se le ocurra al DJ. Recordar que con imaginación se pueden hacer muchas cosas, quizá la hija de los posaderos sea un poco ligera de cascos y trate de acercarse más de la cuenta a los PJ, en especial al más agraciado, cosa que desagradará al padre de la interfecta que con garrote en mano puede hacer alguna escena graciosa, incluso tal ligereza de la muchacha puede haberla llevado a ser portadora de algún bichito molesto para las partes pudendas. Algún intento de robo por parte de un niño hambriento también puede dar juego (ese niño incluso podría servir de guía por las cuevas de la villa), hay que recordar que en fiestas las calles van abarrotadas de gente y los divacabolsillos pasan más fácilmente desapercibidos. En definitiva, hay multitud de opciones con las que un DJ puede adornar la trama y conseguir con ello una buena tarde de entretenimiento con los amigos (aunque ello suponga luego una noche tensa con la pareja).

La aventura transcurre en el señorío de Requena, en el año 1370 de nuestro señor. Un año antes, el rey Pedro IV el ceremonioso quitó de manos de los castellanos la población. Desde que en 1257 Alfonso X de Castilla otorgara la carta puebla y el derecho de autogobierno, Requena prosperó adquiriendo otros municipios cercanos y siendo de especial importancia por tratarse de un puerto obligado de paso entre la Corona de Aragón y Castilla, convirtiéndose así en un importante lugar para el comercio de lanas y dedicándose a la agricultura, especialmente a la vid.

A fecha de 30 de agosto, encontramos el municipio sumido en plena fiesta de la vendimia, el vino corre por las calles, y en sus tabernas se pueden degustar excelentes embutidos acompañados, como no, de buena bebida.

Los personajes pueden ser de diferentes categorías sociales, preferentemente entre burgueses y campesinos. En el momento del inicio de la aventura, se encuentran en una posada del barrio de la Villa, la zona más antigua de la ciudad. Reina un ambiente de jolgorio y festividad, y el lugar se encuentra abarrotado de gente. Cargado de olores y una nube de humo que flota sobre las cabezas de los presentes. Aquí es interesante un poco de juego por parte del Director de Juego para de esa forma amenizar el inicio. Los PJ pueden estar repartidos por diferentes lugares de la posada, no tienen porque conocerse de antes, así uno o dos podría estar en la barra disfrutando de un buen vino, evitando como pueden que se les caiga de las copas al ir a beber debido a los constantes empujones de la gente al moverse. Otros podrían estar en alguna de las mesas, algo más tranquilos pero soportando por desgracia a algún maloliente borrachuzo que anda tambaleándose entre el gentío. Es media tarde y mucha gente habiendo terminado sus jornadas deambulan por las calles y de posada en posada, es la hora punta....

Capítulo 1: Susurros en las sombras.

Tras unos momentos de interpretación, pide una tirada de Percepción x 2 (aplica malus si alguno de los PJ ha bebido), asegúrate de que alguno la pase, al menos el que se haya quedado más cerca de pasarla. Aquel o aquellos que pasen la tirada, se darán cuenta de que en una de las mesas hay 3 personajes un tanto peculiares, como intentando pasar desapercibidos que están manteniendo una conversación, y lo más extraño de todo es que ninguno de ellos tiene nada de beber ni de comer que echarse al gaznate, cosa extraña, ya que quien más o quien menos está tomando algo y disfrutando de la fiesta. Uno de ellos, el que está de cara a los PJ ofrece una cara de preocupación y porque no decirlo, también parece asustado. Las dos figuras que están de espaldas





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

se les ve gente bastante fornida y desde luego no parecen campesinos que estén pasando hambre, de anchos hombros y al fijarse un poco más, la punta de una vaina de espada asoma por entre los pliegues de sus capas. Con una tirada exitosa de Psicología podrán darse cuenta de que los dos individuos parecen estar interrogando o intimidando al otro. También se ve claramente que el pobre carece de la fuerza necesaria para hacerles frente físicamente.

Con unas tiradas exitosas de Escuchar, podrán cazar retales de conversación como: Lo tienes ya?-Sello- No hay más tiempo-Recuerda el trato. En un momento uno de los dos hombres fornidos agarra al que tienen de frente por el pecho, mientras que el otro le frena posando su mano sobre el brazo de su compañero, dejando entrever una armadura metálica al extender el brazo. Tras eso, el que parece más mediador de los dos hombretones dice claramente en voz alta de forma que los PJ no necesitan nada especial para escucharlo: Vamos fuera, aquí hay demasiada gente para hablar tranquilamente, conozco un lugar mejor...-Tras lo cual, los tres personajes se levantan de la mesa y se dirigen hacia la puerta, medio llevando en volandas al más enclenque.

En este punto pueden ocurrir dos cosas, que los PJ intervengan en medio de todo el mundo o que decidan seguirles, rezemos porque no sea la primera opción ya que podría montarse un buen jaleo con la intervención final de la guardia. Si a alguno de los PJ se les ocurre la idea de interponerse en el camino de los tres individuos, uno de ellos les dirá secamente: Metete en tus asuntos y aparta de nuestro camino a la vez que le intenta hacer a un lado (Si el PJ en cuestión se resiste haz una tirada de FUE x 5 enfrentada). Para introducir a los PJ que falten, nada más sencillo que ponerles el caramelo en la boca haciendo que se den cuenta (Pide tiradas de Percepción x 2 y que las pasen milagrosamente, eso picará su curiosidad) de la salida de los tres personajes seguidos más o menos de cerca por los otros PJ.

Una vez fuera, los PJ deberían hacer una tirada de discreción (bonus del 25% por la gente que hay por la calle) enfrentada con una tirada de Percepción x 1 de Alfredo y Arturo (los dos matones). De no ser por mala suerte, los dos hombretones no se darán cuenta de que les están siguiendo. Caminarán un rato con el pobre in-

feliz entre los 2, sin mediar palabra, al menos nada que los PJ puedan darse cuenta, y al poco al pasar por una calle menos atestada de gente, meterán de un empujón, al hombre que llevaban en medio, en un callejón oscuro. Mientras los PJ se acercan, escucharán golpes y cuando estén llegando a la esquina, verán como los 2 hombres corpulentos salen rápidamente a la calle principal y se mezclan con la gente. Una tirada nuevamente de Percepción x 3 hará darse cuenta a los PJ que uno de ellos estaba terminando de envainar una espada. Nuevamente tenemos variantes de lo que los PJ podrían hacer, una opción sería intentar detener a Alfredo o a Arturo, tiradas de FUE x 5 enfrentadas que esperemos no consigan (no es el momento), o bien que algunos les sigan intentando ver hacia donde se dirigen, con lo que sería interesante tiradas de Discreción contra Percepción x 3 (esta vez están más pendientes por si alguien les ha visto), en el caso de que se den cuenta, intentarán perderles por las callejuelas de la villa (tiradas de correr) con 2 fallos consecutivos, los PJ los perderán de vista tras alguna esquina.

Si tienen éxito verán que se alejan del barrio viejo y acaban metiéndose en una posada cerca de los muros de la ciudad. La tercera opción es que, preocupados, los PJ vayan a ver que ha pasado con el tercer acompañante, en ese caso se encontrarán con el hombre recostado en una pared oscura del callejón, agarrándose el estómago y moribundo, con un buen charco de sangre oscura debajo de él y las manos ensangrentadas. Si se acercan e intentan ayudarlo, será demasiado tarde, morirá desangrado, no sin antes darle a uno de los PJ un sello con un emblema (ver dibujo anexo), manchado con su sangre y diciéndole entre estertores: Entrega esto a la orden....el, está en peligro...deprisa o....una catástrofe... por favor.....-Tras lo cual morirá.

Nota: Intenta evitar como sea que no detengan a ninguno de los dos maleantes y trata de atraer la atención sobre la víctima, si las tiradas no ayudan, un poco de ruido de dados detrás de las tablas servirá para ayudarte en alguna excusa para que Arturo y Alfredo se pierdan en las calles o se libren de algún intento de agresión por parte de los PJ.

Capítulo 2: El sello.

Una investigación más detenida del sello (tira-



DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

ditas de Cultura x2 o x3) revelará que el dibujo del sello es ni más ni menos que el símbolo de la Orden de Montesa, una de las órdenes militares más importantes en la Corona de Aragón (concretamente de la zona de Valencia), de hecho a unos días hacia el sur, se encuentra la localidad de Montesa, sede de la orden. Ahora les toca a los PJ hacer una pequeña labor de investigación, preguntando e intentando averiguar cosas de la Orden, haciendo algunas preguntas, se enterarán que Pedro de Thous, Maestre de la Orden (1327-1374) se encuentra pasando unos días en Requena, con motivo de las fiestas (la realidad es bien distinta, pues Pedro IV, el Ceremonioso (1336-1387), llegará a la ciudad el día 1 de septiembre para discutir unos asuntos sobre los bienes de la orden, que, recordemos, fueron en su mayoría donados de los restos de la orden de los templarios al ser abolida).

Una característica peculiar del sello es que el emblema de la Orden de Montesa está en relieve, en realidad esto es una llave que abre una puerta reservada a los miembros de la orden situada en las cuevas que hay bajo la villa, y que da acceso a la fortaleza. El inconveniente es que la puerta solo se puede abrir mientras el sello está metido y girado y además ejerciendo presión. Una vez la presión deja de ejercerse, la puerta se cierra sola, y para más información la puerta pesa muchísimo y es de roca maciza, así que a nadie se le ocurra intentar sujetarla pues aplastará cualquier cosa que puedan llevar los PJ o a ellos mismos si se interponen en la misma. La puerta secreta es difícil de encontrar por aquel que no sepa donde está, ya que el único indicio de la ubicación de la puerta es la cerradura, en la que encaja el anillo, y esta no es precisamente grande, así que con una tirada de buscar con un malus del 25% o una tirada de Percepción x 1 permitirá encontrarla.

Capítulo 3: El plan.

Alfredo y Arturo son en realidad los cabecillas de un grupo de detractores del maestre Pedro de Thous, cuyo fin es asesinarlo durante su estancia en Requena, en su día fueron expulsados de la orden al intentar apropiarse de bienes de la Orden y actualmente están perseguidos con orden de captura y de ser llevados ante el Maestre. Por ello, los 2 insurrectos piensan que si descaezan al perro, se acabará la rabia y con ella, puede que internamente la Orden se divida por la lucha de poder.

Para ello, contactaron con un criado de Montesa para que les consiguiera unos sellos con los que poder infiltrarse y de esa forma alguno de ellos pudiera llegar lo suficientemente cerca de Pedro de Thous como para clavarle una daga en medio de la espalda y darle muerte, por desgracia para ellos, el criado se arrepintió en el último momento, crasó error por su parte, y Alfredo y Arturo decidieron darle muerte para que no avisase a nadie, pudieron conseguir, no obstante, uno de los 2 sellos que el criado llevaba encima y con eso intentarán llevar a cabo su plan, por desgracia para los PJ, las preguntas que han estado haciendo sobre el sello ha llegado a oídos de estos 2 rufianes, con lo que se han dado cuenta, de que el criado les engañó y había otro sello. Como no quieren dejar cabos sueltos y tampoco quieren que se les escape su objetivo, harán todo lo posible por quitarse de en medio a los Pjs.

Capítulo 4: Eliminando cabos sueltos.

Alfredo y Arturo piensan deshacerse de los PJ para que no les desbaraten el plan y, de paso, conseguir el sello que tienen. Para ello, unos bandidos harán uso de la fuerza y atacarán a los PJ cuando menos se lo esperen, lo ideal sería en una taberna, simulando una pelea entre ellos, cerca de los PJ o por algún callejón, queda a Discreción del Director de Juego, pero en algún momento de la partida, cuando ya hayan estado preguntando por el Sello (deja que visiten varios sitios o a personas sin obtener frutos), serán atacado por unos bandidos simulando un simple atraco, serán uno más que los PJ, para hacer el combate más entretenido y como no, tanto Arturo como Alfredo estarán observando el combate. Una tirada de Percepción x 1 permitirá a alguno de los jugadores darse cuenta de que alguien está mirando a lo lejos el resultado de la pelea.

Este hecho, si no lo estaban ya, hará que los PJ se interesen aún más por el tema del Sello, ya que hay gente dispuesta a matar sin temor a represalias por un anillito de nada....

Nota: No es necesario que haya un único combate, si se alarga la investigación, puede que haya algún otro grupo de bandidos para hacer que los jugadores se espabilen y hagan cosas, por simple entretenimiento del DJ o por necesidad de tiempo por si ves que va todo muy rápido.





DRAMATIS PERSONAE

Descriptio: Requena

En resumen habrán dos combates importantes, uno con bandidos y la pelea final en las cuevas de la villa contra Alfredo y Arturo y algún secuaz que les acompañe.

DRAMATIS PERSONAE

ALFREDO

FUE 20 ALTURA: 165cm

AGI 15 RR: 50% IRR: 50%

HAB 20 ARMADURA: 4 Cota de Mallas Protección 5

RES 20

PER 10

COM 10

CUL 5

ARMAS:

Espada normal: 80% Daño: 1D8+1D6(Habilidad)+1

COMPETENCIAS: Esquivar 60%, Pelea 60%, Tortura 45%, Correr 40%

ARTURO

FUE 18 ALTURA: 170cm

AGI 16 RR: 50% IRR: 50%

HAB 20 ARMADURA: 4 Cota de Mallas Protección 5

RES 20

PER 11

COM 10

CUL 5

ARMAS: Espada normal: 75%

Daño: 1D8+1D6(Habilidad)+1

COMPETENCIAS: Esquivar 70%, Pelea 45%, Correr 60%

BANDIDOS

FUE 15 ALTURA: 172cm

AGI 12 RR: 50% IRR: 50%

HAB 15 ARMADURA: 2 Peto de cuero protección 2

RES 15

PER 20

COM 13

CUL 10

ARMAS: Espada normal: 45%

Daño: 1D8+1D4(Habilidad)+1

Maza pequeña: 40% Daño: 1D8+1D4+1

COMPETENCIAS: Esquivar 35%, Escondarse 40%, Ras-
trear 50%





DRAMATIS PERSONAE

Campaña Novelada

Comienza en este número, la descripción novelada de una campaña

Auctor Manuel Morán Arias

CAMINO A NINGUNA PARTE

Crónica et historia de este humilde escribano, al servicio de un poderoso Señor

Por Bernal Bahamonde

A mi Maestro.

Siempre en estado de espera.

PRÓLOGO

“El Señor es mi Pastor; nada me falta”

Salmo XXIII

En el año de Nuestro Señor 1353, tuvieron lugar una serie de acontecimientos protagonizados por un personaje absolutamente desconocido para la Historia, que a todas luces, podrán parecer al lector completamente inverosímiles.

El personaje en cuestión, un pícaro goliardo que respondía al nombre de Bernal Bahamonde, se apresuró a registrar tales hechos supuestamente según los iba viendo, de forma desordenada y en ocasiones ininteligible allí donde sus recursos se lo permitían: ahora en unos gastados fardos de papel, ahora en algunos pedazos de tela... con el objetivo de poderles dar en su vejez un sentido coherente, para que como pretendía “las futuras generaciones pudiesen de conocer que el Demonio tiene miles de rostros et que aquéstos poden esconderse en los rinçones más insospechados”.

Lo extraordinario de esta historia es que el personaje en cuestión, afirmaba haberse enfrentado al mismísimo Satanás en varias de sus represtaciones y había conseguido salir con vida (que no ileso) de tan terrible experiencia.

Por lo que he podido averiguar sobre Bernal Bahamonde tras muchos años de investigación, hubo de nacer sobre el año 1320 en algún lugar de lo que hoy conocemos como el Principado de Asturias. Sus orígenes debieron de ser sumamente humildes y su infancia, muy triste, pues se conoce que ya huérfano a los seis años, vagabundeaba por las calles de Oviedo malviviendo de la

caridad de los buenos cristianos. Todos podemos suponer el sin fin de peligros a los que puede verse sometido un infante a tan corta edad, y no pocos de ellos debieron de ser padecidos por Bahamonde como a menudo en su relato deja constancia.

A pesar de sus terribles experiencias, Bernal tuvo que ser persona de gran inteligencia y valía, pues sin poder averiguar cómo sucedió tal cosa, nuestro amigo se convirtió en uno de los más brillantes alumnos del Studium Generale de Palencia, tal y como pude comprobar en los expedientes de la misma que aún hoy se conservan, y en los pocos testimonios de sus contemporáneos y compañeros que han llegado hasta nosotros hoy en día.

Nada en la vida de esta persona parece haber sucedido en calma. A pesar de sus excelentes dotes para el estudio, su carrera se vio frustrada al verse involucrado en un feo asunto en sus últimos años como estudiante. Al parecer, Bahamonde, junto con otros compañeros de fechorías, fue acusado de la muerte de un orfebre judío, de nombre Isacar ben Jacob, a las afueras de la ciudad de Palencia. Los motivos que dieron lugar a tan execrable acto fueron posiblemente los económicos, pues Bahamonde y su cuadrilla acumularon en poco tiempo unas tremendas sumas de dinero adeudadas a varias personas, incluso de notoria importancia, en la ciudad de Palencia y sus alrededores.

Bahamonde siempre defendió su inocencia y nunca pudo demostrarse su implicación en tales hechos; más la ignominia ya había caído sobre él, siendo expulsado de la facultad palentina.

Los siguientes años de su existencia se perdieron entre malvivir de un lado para otro, sirviendo en ocasiones como contable o ayudante de escribano; en otras como juglar o poeta; asistente de un barbero cirujano o amigo íntimo y protegido de una acaudalada viuda vallisoletana... incluso, como soldado llegó a exponer su vida en cualquiera de las guerras que en aquéllos momentos assolaban nuestra tierra.

Bahamonde fue adicto al juego, como a menudo reconocía, tanto que llegó a tener por ello numerosos





DRAMATIS PERSONAE

Campana Novelada

problemas con la justicia. Gustaba de beber y de la compañía femenina, gustaba de pelear y alborotar siempre que podía, lo que le llevó en no pocas ocasiones a ser perseguido.

“Conosció de muchas gentes, más sólo tuvo un amigo en su vida. Hablando contaba grandes mentiras; poco le costaba usar de cuchillo si se le contradecía. Comía poco, dormía mucho... y gastaba grandes sumas de dineros, que nunca tenía” Así hablaba de Bahamonde uno de sus compañeros de correrías en el año 1350.

La manera en la que llegó esta historia hasta mis manos no está exenta de oscurantismo. Sus papeles y una serie de desordenadas e históricas anotaciones me fueron legados como herencia por parte de mi profesor (y maestro) de Historia Medieval, a cuya memoria dedico la publicación de estos escritos. De tales documentos, jamás tuve noticia en vida de mi maestro a pesar de la estrecha relación que a ambos nos unía. Como pude averiguar algunos meses después de su muerte, el obsesivo estudio de estos papeles ocupó de una manera enfermiza los últimos años de la vida de mi amigo.

Intrigado por tales revelaciones, decidí sumergirme en la lectura de las crónicas del “goliardo fugitivo”, obteniendo en primer término unas conclusiones bastante negativas: los testimonios no me parecieron dignos de credibilidad alguna, el estilo que Bahamonde fue imprimiendo a la redacción me resultó carente de todo talento y en general, consideré que poca importancia podrían tener los delirios quijotescos de un prófugo del Siglo XIV que adolecía de serios problemas personales.

De esta primera lectura, poco pude sacar en claro pues pronto comprendí que los documentos que habían llegado hasta mí estaban incompletos; faltaban importantes fragmentos de la historia lo que la hacía carecer de contenido coherente.

Durante mucho tiempo la crónica de Bernal Bahamonde permaneció olvidada entre los innumerables papeles que tengo pendientes de clasificación. Siempre que a mi mente volvía su recuerdo, sopesaba la oportunidad de donarlos a alguna institución que valorara su antigüedad, pues consideraba que su contenido no podía tener interés alguno; nunca lo hice por respeto a la memoria de mi amigo y ahora suspiro aliviado por ello, pues no sabía lo equivocado que estaba.

El explicar aquí cómo llegué a tener “Camino a ninguna parte...” entre mis manos, resultaría al lector todavía más increíble que el propio contenido de estos documentos. El caso es que el martes 13 de noviembre del año 1990, pude verme con la obra de Bahamonde completa entre mis manos y decidí retomar su lectura, buscándole un nuevo sentido, tratando de comprender la excepcionalidad con la que el personaje había sido envuelto por mi maestro... y realmente la descubrí. Y la excepcionalidad de las palabras del goliardo no sólo fueron apreciadas por mí... pues por su escritura Bernal Bahamonde sufrió persecución y muerte... y su obra fue prohibida y su memoria borrada de todo lugar que pudiera recordar su nombre... y solo unos pocos que le creyeron consiguieron salvar su testimonio, testimonio que yo he tenido oportunidad de leer en su integridad, cosa que para su desgracia (y la mía) no pudo hacer mi maestro.

La lectura de la obra completa me llevó varios años de duro trabajo... era casi imposible dilucidar el sentido de algunos términos y vocablos escritos en castellano antiguo de una manera descuidada y a veces frenética. La traducción en la que tantos y tantos años he trabajado, trata de ser lo más fiel al texto original, aunque me ha sido imposible mantener la estructura del texto completo pues en ocasiones éste carecía a todas luces de sentido, siendo fruto sin duda alguna de los delirios de su autor tras sufrir alguna experiencia traumática.

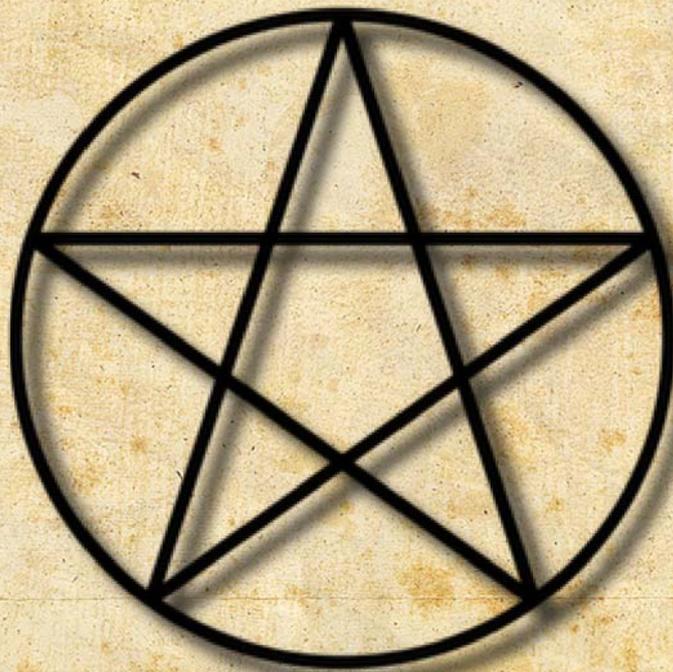
El asegurar después de tantos años de trabajo que yo he creído también en la veracidad del testimonio de Bahamonde... no me resulta posible. Lo que sí me resulta posible, es afirmar la extraordinaria capacidad de auto convicción que poseía un humano que en todo momento habla de sus experiencias vitales como algo realmente sucedido, a pesar de lo estremecedor de sus revelaciones. Y es que su historia está llena de crímenes y de traición, de muertes, de seres irracionales, de criaturas increíbles... y de la eterna presencia del Demonio, que desde el año 1353 parece que rondó la vida de nuestro amigo hasta que la muerte le llegó a manos de las autoridades en el penal de Sant Mateu.



DRAMATIS PERSONAE

Campaña Novelada

o es mi intención convencer al lector de que las palabras que recoge esta obra son verídicas... Solo deseo dar voz a un testimonio que en su momento fue silenciado, bien porque su protagonista habló sobre temas que no debería haber hablado... bien porque quizá fantaseó con historias con las que no debería haber fantaseado... el caso es que Bernal Bahamonde, por relatar la crónica que hoy tenemos entre manos sufrió persecución y tormento, por sus palabras fue juzgado... juzguen ahora ustedes, lectores, si "Camino a ninguna parte..." es una obra digna de ser apreciada.





DRAMATIS PERSONAE

Profesiones

Tres nuevas profesiones para nuestros sufridos jugadores

Auctor Tonto: Rafael Verdejo. Otras dos: irshardarak

Tutor

El tutor es el encargado de educar a los hijos de los nobles, para adquieran cierto grado de cultura, acorde a su estatus. Normalmente tal cometido se solía reservar a algún religioso al servicio del noble (doble profesión en este caso), aunque nada impide que algún estudioso proveniente de la universidad se encargue del cometido. Normalmente el tutor se encarga de la educación de los infantes desde la mas tierna infancia hasta la adolescencia lo cual forja un fuerte vinculo similar al que se forma entre el ama y su protegida, lo cual no es de extrañar que el tutor se convierte en el futuro consejero del primogénito, o eso, o un (quizás merecido) odio mortal, que hará que el alumno este deseando llegar a cierta edad para darle la patada al aborrecido maestro

- * Origen Social: Villanos o burgueses.
- * Mínimos de Características: Comunicación 15 y Cultura 20.
- * Competencias Primarias: Corte, Enseñar, Leer y Escribir, Latín (o árabe o Hebreo, según etnia).
- * Competencias Secundarias: Conocimiento de Área (Reino), Descubrir, Elocuencia, Empatía, Memoria, Música, Teología y un idioma a elegir.
- * Ingresos Mensuales: Su porcentaje de Enseñar x5 en maravedís. Cuando el tutor esta al servicio de una familia noble o de burgueses pudientes, sus gastos se reducen a la mitad (comida y alojamiento corren a cuenta del cliente, no así los vicios del tutor)

Nota: Es recomendable que los Pjs tutores tengan cierta edad, ya que, al fin de al cabo, han debido superar los estudios universitarios, amen que un noble no debería fiarse de un joven advenedizo que se encargue de la educación de su prole. Un Pj de doble profesión con oficio religioso no debe preocuparse de este detalle.

Maestro de armas

Contrapartida al tutor, el maestro de armas no se encarga de la enseñanza de libros o latines, sino del camino de las armas, el cual debe ser magisterio obligatorio para un futuro joven señor. El maestro de armas es un antiguo soldado que ha sobrevivido a suficientes guerras para haber adquirido cierto dominio y habilidad en su arte, junto al carisma necesario para poder inculcarlo en las nuevas generaciones. No solo propio de los tutores de armas de los nobles, este oficio puede ser ejercido por el miembro más experimentado de cualquier tipo de guarnición (alguaciles, soldadesca del castillo, milicias de todo tipo, etc.), para la instrucción de los nuevos reclutas.

- * Origen Social: Cualquiera. El maestro de armas debe ser escogido como doble profesión junto a otra de tipo marcial (soldado, alguacil, caballero, etc.).
- * Mínimos de Características: Comunicación 12 y 20 en aquellas características de las que dependan sus competencias de armas primaria.
- * Competencias Primarias: Enseñar, Mando y dos competencias de armas a elegir (pueden ser de noble).
- * Competencias Secundarias: Ballesta, Correr, Cabalgar, Descubrir, Escuchar, Escudo, Esquivar, Sigilo.
- * Ingresos Mensuales: Su porcentaje de Cantar, Elocuencia o Música (lo que sea mayor) en maravedís. Los juglares que pertenezcan a la Posición Social Esclavo deberán ser mantenidos por su señor.

Nota: Como instructor de milicia, el maestro de armas recibe un plus a su sueldo primario igual a su competencia de Enseñar (los nobles o caballeros pueden hacerlo por amor al arte). Aquellos dedicados a la instrucción de los infantes de los nobles, reciben su porcentaje de Enseñar x5 en maravedís, aunque normalmente suelen ser de origen burgués o ser excepcionales en su oficio. En este caso, según la calidad del maestro de armas, se le puede requerir que ayude en la vigilancia del castillo o incluso se le puede tratar con cierta deferencia, reduciendo sus gastos de manutención a la mitad. Se espera de los maestros de armas que tengan cierta edad y pericia (al menos una de sus competencias primarias de armas debe estar al 75% o más).





DRAMATIS PERSONAE

Profesiones

El tonto del pueblo”

Este personaje no es necesariamente “falto de luces” pero tiene impuesta esta etiqueta por el resto del pueblo, el personaje ha vivido con esta etiqueta y a sabido sacado tajada de esta etiqueta e interpreta aun mas exageradamente su papel con el fin de aprender y manipular mejor a sus convecinos. Nadie se molesta en ser discreto delante del tonto del pueblo.

Clase social: Campesino.

Minimo de características.

15 en Percepción y 15 en Comunicación.

Limitación de armas y armaduras.

Armas tipo A, si su padre fue o soldado o bandido puede elegir tambien 1

Competencias primarias:

Escuchar
Psicología
Elocuencia
Correr.

Competencias secundarias:

Buscar
Legendas
Memoria
Pelea
Arma a elegir
Juego
Discreción o Disfrazarse.
Esquivar.





DRAMATIS PERSONAE

Literaria

El Caballero de Alcántara de Jesús Sánchez Adalid

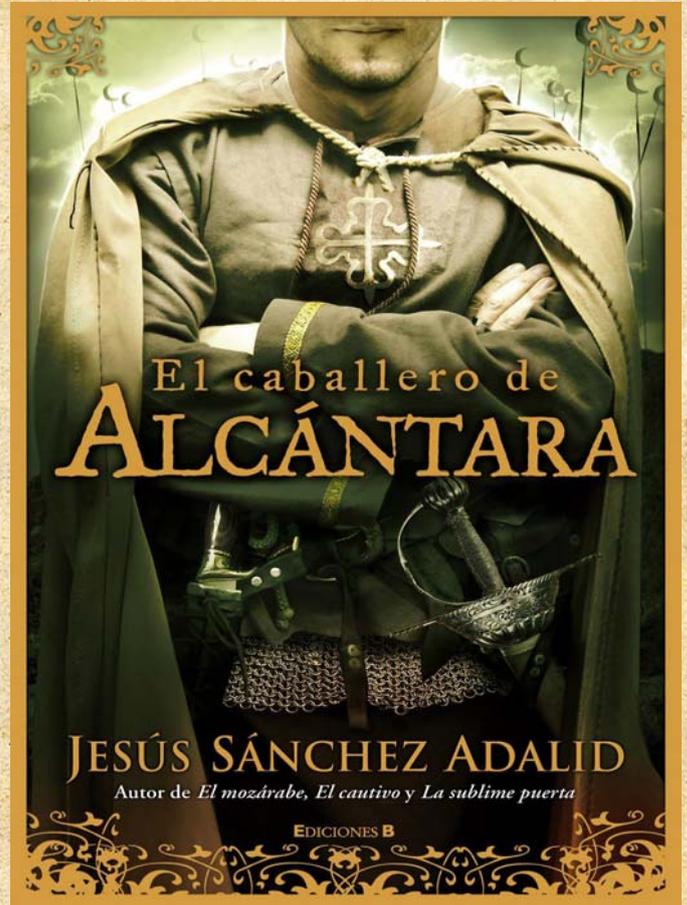
Aventuras y desventuras de Luis María Monroy en mitad del S. XVI. En esta novela podemos descubrir el proceso para convertirse en un caballero de la Orden de Alcántara y ver como era el incipiente espionaje de Estado iniciado por Felipe II para descubrir los planes de sus enemigos. En este caso, del Sultán otomano y para eso, nuestro héroe deberá viajar a Estambul.

La primera parte del libro, es tremendamente adictiva para ver como consigue Luis María Monroy convertirse en caballero. Ya sólo esto da ideas para muchas aventuras.

La segunda parte es sobre el viaje a Estambul y no se hace nada pesado pero en la tercera y última parte la cosa cambia: ya cuesta un poco más de leer porque la acción cambia de tercio. De todas maneras, explica muy bien la vida en Estambul y sólo por eso, vale la pena leerlo para poder ambientar bien tus partidas.

En términos generales es una obra altamente recomendable tanto para jugadores como para DJs por la ambientación conseguida.

El autor, Jesús Sánchez Adalid, ha escrito una docena de libros históricos y si se parecen a El Caballero de Alcántara, acaba de conseguir un lector más.





DRAMATIS PERSONAE

Las Monedas a medias del Siglo XIV

Ayuda de juego para ambientar tus partidas usando y conociendo, como eran las monedas reales durante la época de Aquelarre

Auctor Christian Gonzalez

Petrus Dei Gracia Rex Castellae et Legionis



Dobla de Oro de 36 maravedís 4.60 gr.



Real de Plata de 3 maravedís 3.40 gr.



4 Maravedís de Vellón rico 4.75 gr.



Medio Real Plata de 3 maravedís 1.70 gr.



Cornado de Vellón de 6 dineros 0.90 gr.



1 Dinero de Vellón 0.80 gr.

Petrus Dei Gracia Rex Aragonum et Sardinie



Florí d'Or de 33 maravedís 3.46 gr.



Croat d'Argent de 3 maravedís 3.2 gr.



1 Diner de Billon 1 gr.





DRAMATIS PERSONAE

Las Monedas a mediados del Siglo XIV

Karolus Dei Gracia Rex Navarra



Florin de Oro de 26 maravedís 3.2 gr.



Sueldo de Plata de 2 maravedís 1.9 gr.



1 Dinero de Vellón 1,31 gr.



Escudo de Oro de 33 maravedís 4.3 gr.



Gros de Plata de 3 maravedís 3.31 gr.

Abu al'Hachchach Yusuf Ibn Ismail Sultan Gharnata



Dobla de Oro de 36 maravedís 4.60 gr.



Dinar de Oro de 18 maravedís 2.30 gr.



Dirham de Plata de 1,5 maravedís 1 gr.



Felús de Cobre 3 gr.



DRAMATIS PERSONAE

Aquelarre In Itinere

Añadimos una nueva sección para el DP. Lugares turísticos pero desde el punto de vista de Aquelarre. Esperemos que os guste

Auctor Manuel Morán Arias

MADRID: VILLA Y CORTE (I)

PLAZA DE LA VILLA

“Fui sobre agua edificada, mis muros de fuego son, esta es mi insignia y blasón.”

-Lema de la Villa en sus orígenes-

Viajero, cuando llegues a Madrid, no dejes de resguardarte del viento gozando del silencio que te ofrecerá la antigua Plaza de San Salvador; la Plaza de la Villa.

Ya sea paseando por la Calle Mayor con deseos de llegar a la Plaza del mismo nombre (la más famosa de la Villa); ya sea accediendo por cualquiera de sus arcos que desembocan bien en la Plaza del Cordón o en la de Madrid, detente a tratar de escuchar los murmullos que siglos y siglos de historia arrastrarán eternamente por los rincones de esta humilde Plaza, antaño núcleo principal del medievo vivido por la capital de España.

Un veterano soldado de la Marina española te hará de guía. Sigue todas sus recomendaciones, pues conoce bien la zona.

Deja paso a los Señores cuando prestos te adelanten con sus carruajes, pues estarán trabajando al servicio de España. Descúbrete ante las Señoras que se hayan detenido a gozar de la sombra y la tranquilidad que en la Plaza se respira. Aléjate de los grupos que en este mentidero conversen de manera secreta, pues nunca sabrás sus intenciones...

Al internarte en la Calle del Codo, haz caso a nuestro amigo y agarra fuerte tu vizcaína; la estrechez de los muros que la componen no te permitirán desenvainar la espada si al girar la esquina unos malandrines te estuvieran acechando con ánimo de aligerar tus dineros.

Échate al colete un buen trago de vino en la Plaza del Conde Miranda, o si gustas, un vaso de fría aloja. Aprovecha para conversar y disfrutar de la hospitalidad de los madrileños, pues es posible que tengas ocasión

de alternar con alguno de sus muchos ilustres ciudadanos.

Sesteas, escuchando el tañer de las campanas de tantas y tantas iglesias que dan soporte espiritual a la Villa y Corte.

Vive tranquilo viajero, pues estás en el corazón de Madrid, en el corazón de España... España de la que dijo Menéndez Pelayo “evangelizadora de la mitad del orbe; España, martillo de herejes, luz de Trento, espada de Roma, cuna de San Ignacio, esa es nuestra grandeza y nuestra unidad... no tenemos otra”.

Cuando quieras desandar tus pasos y regresar a la Calle Mayor, no te olvides de dar las gracias por sus consejos a nuestro viejo soldado, pues éste no es otro que Don Álvaro de Bazán y Guzmán, primer Marqués de Santa Cruz, que desde el centro de la Plaza recordará a todo aquél que quiera escucharle aquellos versos que Lope le dedicara en el año 1588:

Cuando vengas a Madrid, viajero, no dejes de visitar la antigua Plaza del Ayuntamiento. A diferencia de la bulliciosa y siempre abarrotada Plaza Mayor, te invito a que disfrutes de la paz y los siglos de historia que en este rincón de Madrid se respiran.

Resulta fácil para el director o jugador de Aquelarre, imaginarse el día a día de esta plaza en los siglos XV, XVI o XVII... Con facilidad podrás ver a los señores y a las damas de la Corte haciendo un descanso en sus quehaceres. Podrás vislumbrar sin problemas a la plebe, que de camino a otros mentideros, opina y crítica las últimas decisiones adoptadas por Don Gaspar de Guzmán, Conde Duque de Olivares... Con poco esfuerzo podrás revivir una fría e inhóspita noche madrileña del 1500... aquellas en las que el corazón del ciudadano palpitaba salvajemente ante la perspectiva de adentrarse en alguna de las estrechas calles aledañas a la plaza, repletas de criminales embozados en sus oscuras capas, conjuradores y delincuentes que sembraban el terror en las noches madrileñas...

Para aquél que no quiera buscar en la Plaza de la Villa utilidad lúdica alguna... que no busque en ella





DRAMATIS PERSONAE

Aquelarre In Itinere

asiento, pues no lo encontrará. La Plaza de la Villa está concebida para ser disfrutada en cada uno de sus rincones; no hay lugar al descanso cuando tantas y tantas bellas historias encierran sus muros:

Antes conocida como Plaza de San Salvador, la Plaza de la Villa adoptó su nombre en el Siglo XV, cuando Enrique IV de Castilla otorgó a la actual capital de España el título de Noble y Leal Villa.

Presidida por la estatua de Don Álvaro de Bazán, en la Plaza de la Villa se ubican tres edificios de enorme valor histórico:

La Casa y Torre de los Lujanes.

Hoy en día sede de la Real Academia de Ciencias Políticas y Morales, se cuenta que en ella estuvo alojado el Rey Francisco I de Francia tras ser hecho prisionero en la Batalla de Pavía.

La Casa de Cisneros.

Construida en 1537 por orden de Benito Jiménez de Cisneros, sobrino del Cardenal, fue prisión de Antonio Pérez, secretario del Rey Felipe II.

En ella nacería Álvaro de Figueroa y Torres, Conde de Romanones; y en ella también murió el general Ramón María Narváez.

La Casa de la Villa.

Ayuntamiento de Madrid hasta el año 2007 en el que fue trasladado al Palacio de Comunicaciones, la Casa de la Villa hoy en día se reserva para ser la sede del Pleno Municipal.

La Casa de la Villa está construida en el lugar en el que una vez se ubicó el Palacio del Marqués del Valle, Don Juan de Acuña, donde se encontraba el Duque de Osuna Don Pedro Girón, el Jueves Santo de 1621 en el que fue hecho preso por orden del rey.

Como puedes imaginar, querido lector, las ideas te llegarán solas... pues Aquelarre está presente en los propios cimientos de la Plaza.

Solo te pido una cosa; y es que antes de desandar tus pasos siguiendo rumbo a la Plaza Mayor, no te olvides de despedirte de aquel viejo Caballero de Santiago que te vigila desde el momento que entraste en la Plaza... rinde honores a nuestros héroes, en cualquier otro país harían lo propio con los suyos.



*“El Fiero Turco en Lepanto,
En la Tercera el Francés,
Y en todo el mar el Inglés
Tuvieron de verme espanto
Rey servido y Patria honrada
Dirán mejor quién he sido
Por la cruz de mi apellido
Y con la cruz de mi espada”.*

Monumento de D. Álvaro de Bazán. Marqués de Sta Cruz. Plaza de la Villa de Madrid M Benlliure..

Foto cortesía de LM Lérica.





Entrevista a Pedro J., responsable de Aquelarre en NSR Ediciones. Nos desvela los próximos pasos sobre esta línea

1) *Hola Pedro J., preséntate a nuestros lectores*

Hola a todos, lectores de Dramatis Personae, soy **Pedro J. Ramos**, aficionado a Aquelarre desde su primera edición y he tenido la ocasión de ser el Responsable Editorial de esta nueva encarnación de la criatura eso he tenido la ocasión de escribir algunos libros de rol de diverso tipo (los más célebres probablemente sean La Torre de Rudesindus y Eyes Only) y tengo un blog donde hablo acerca de la escritura en los juegos de rol, "25 horas al día" (<http://veinticincohorasaldia.blogspot.com/>).

2) *Háblanos un poco de NSR Ediciones*

NSR Ediciones surge de las inquietudes editoriales de Manuel J. Sueiro, que ya había hecho sus pinitos formando parte de Libros Ucronía. Después del cierre de aquella editorial Ángel Paredes y él fundan la revista electrónica "Nosolorol". Gran parte de los autores que pululábamos por la revista acabamos recalando en el proyecto editorial, que inició su andadura con Lances. Aunque mucha gente que nos lee no la catalogaría como tal, NSR es una editorial pequeña que hace las cosas dentro de sus posibilidades. Tiene el orgullo de haber sacado juegos de gran calado entre los aficionados, como Mutant & Masterminds, NSd20 y, ahora, Aquelarre. Ahora el ritmo de producción de todas las líneas ha bajado, entre otras cosas por el lógico bajón que han pegado las ventas con la crisis en la que vivimos, pero la editorial sigue al pie del cañón. Y yo encantado de ayudarla en la medida de mis posibilidades y disponibilidad.

3) *¿Cómo se os ocurrió el tema de ser mecenas para el Aquelarre?; para los suplementos, ¿haréis lo mismo?*

La idea fue de Manuel J. Sueiro, editor jefe y en definitiva el que toma las decisiones en NSR. Él me preguntó y le dije que si con un libro se podía intentar algo así, era Aquelarre. En aquél entonces la editorial ya había realizado otras pruebas semejantes como las precompas. El resultado, como bien sabéis, fue muy bueno.

En cuanto a futuros mecenazgos, a día de hoy no se

plantea esta posibilidad, pero tampoco me atrevería a decir que no vaya a ocurrir. Aunque el mecenazgo fue un gran éxito, no os podéis imaginar la angustia que generaba en la editorial saber que los plazos previstos no se cumplían. Muchos aficionados entendieron esos retrasos lógicos y agradecieron los regalos extra que se proporcionaron, pero otros, en su perfecto derecho, manifestaron su disgusto. Personalmente no me gusta dar una palabra que no puedo cumplir.

4) *¿Estáis contentos con la buena acogida que ha tenido el manual básico?, ¿os lo esperabais?*

Todos los que estábamos involucrados en el proyecto esperábamos que el manual gustase, pero no al punto de agotarse con tal celeridad. Ha sido una sorpresa agradable, en cualquier caso, y personalmente me encanta entrar al foro de NSR y ver que Aquelarre siempre tiene uno o dos temas activos, así como ir a unas jornadas y ver anunciadas partidas del juego. Porque los juegos están para eso, para jugarse.

5) *La programación actual que tenéis de Aquelarre, ¿es para un año?*

Hay planificación de varios suplementos, pero sinceramente yo no la catalogaría de anual. Puedes tirar de Internet para comprobar las fechas de salidas de productos de NSR, y verás que el ritmo más alto que ha mantenido la editorial es de aproximadamente cuatro libros al año entre todas sus líneas. Como decía antes, es una editorial modesta y sus medios y posibilidades también modestos. Con esto quiero decir que solamente con los suplementos que Antonio, Ricard y su círculo de colaboradores tiene preparado o en desarrollo tenemos cubiertos muchos meses de Aquelarre en el futuro.

6) *¿Os centrareis más en Campañas, extensiones de reglas o suplementos "regionales"?*

Esa pregunta tienes que dirigírsela directamente a Antonio y Ricard. Una de las cosas que más me gustaron





DRAMATIS PERSONAE

Entrevista Pedro J. Ramos

de NSR cuando empecé a colaborar con ellos es el alto grado de autonomía que tienen los autores para definir lo que quieren hacer con sus juegos. Si Antonio y Ricard quieren hacer más suplementos de ambientación que reglas, habrá más ambientación. Y si quieren lo contrario, también. Si nos preguntan, opinaremos... por ejemplo, vistas mis anteriores experiencias como autor desaconsejo publicar suplementos que sean exclusivamente aventuras, prefiriendo suplementos de ambientación que traen también reglas. En cualquier caso, la decisión será suya y la editorial lo que tratará es de ayudarles a limar la propuesta para que sea lo más atractiva posible. Fíjate que Manuel y yo les dijimos que no se preocuparan con el tamaño del libro y al final vaya tocho tenemos en las manos, ¿eh? jajaja

7) ¿Tenéis pensado el precio de los suplementos?

No, porque depende, entre otras cosas, del tamaño de cada uno y de la edición, pero en la línea de los productos de la casa.

8) En el apartado gráfico, ¿seguiréis manteniendo el del manual básico o cambiará?

Las líneas de NSR intentan mantener una coherencia interna, así que se mantendrá el estilo del manual básico. Otra cosa es que tenga que cambiarse de ilustrador de un libro a otro, cosa que puede ocurrir y que de hecho ya sucedió en el pasado en otras líneas (p.ej. Eyes Only). Por ejemplo, Manuel informó hace poco en los foros que Jaime García Mendoza, ilustrador del manual básico, estaba inmerso en otros trabajos y que se estaba esperando a que tuviera un hueco para ilustrar el primer suplemento (las pantallas) ¡Es lo que ocurre por trabajar con gente buena!

9) ¿Tenéis pensado sacar Rinascita o Villa y Corte?

Como quieran Antonio y Ricard. Si les apetece, lo escriben y tiene una calidad como la del manual básico personalmente me encantaría. De hecho, no revelo ninguna sorpresa si digo que Antonio ya está trabajando en Villa y Corte.

10) ¿Alguna posibilidad de sacar Aquelarre en francés?

Comentar a nuestros lectores, que hace tiempo se hizo una versión beta en francés del juego.

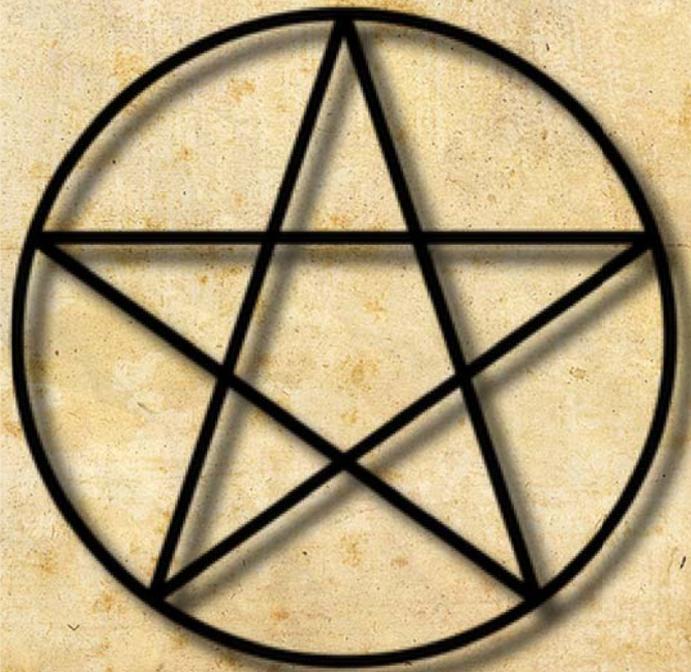
Si alguna editorial extranjera, francesa o de cualquier otro lugar del mundo, quiere publicar Aquelarre puede escribir a NSR y seguro que se puede llegar a algún acuerdo. Lo que no se plantea es que la propia editorial publique en francés. Seguramente antes se intentaría en un mercado más internacional como el inglés.

11) ¿Cómo ves el panorama rolero actual?

Bastante bien. No hay más que darse un garbeo por Internet para ver la cantidad de cosas que se están haciendo, tanto comerciales como gratuitas. En mi ambiente más inmediato se juega más que nunca, y observo un crecimiento lento pero continuo. Me alegra ver que una afición de la que tanto he disfrutado sigue al pie del cañón. Probablemente el reto que tenemos los roleros hardcore es hacer un hueco para que los jugadores casuales y los nuevos encuentren su propio espacio en nuestra afición.

12) Muchas gracias por tu tiempo Pedro J y todo lo mejor en vuestra andadura con Aquelarre

¡Gracias a vosotros! Yo también espero poder disfrutar de este Aquelarre durante muchos años, y también de Dramatis Personae, claro!





DRAMATIS PERSONAE

Entrevista Miguel Aceytuno

Entrevista a Miguel Aceytuno. Uno de los clásicos de Aquelarre. El módulo que aparece en el manual básico es suyo. Si tenéis ocasión de conocerlo, hacerlo sin pensarlo. También nos habla sobre su primera novela: Submarino B-7.

Miguel, preséntate a nuestros lectores.

Hola a todos, soy Miguel Aceytuno. Que triste fue, en 5 años, madre mía. Estamos mirando un momento ahora el Aquelarre, y cuando empecé todo yo ya tenía 25 años, ya llevaba tiempo jugando al rol y va y dice Ricard: "tengo un juego de rol con el sistema de juego de Chutlu y con criaturas de las leyendas españolas, un día quedamos y lo probamos". Y quedamos un día en Auryn

¿Auryn?

Si un club de rol. Pues quedamos un día y me dice que Matas está interesado en el juego. Hay que pensar que no había internet, que el rol estaba empezando y que en esa época estaba Chutlu y estaba... Chutlu

¿Y cómo salio el tema de Aquelarre?

Matas fue muy valiente. Para nosotros Mata era nuestro "enemigo" ya que veníamos del mundo de los fanzines pero hay que reconocer que fue muy valiente, un juego de rol en castellano, no traducido de fuera sino hecho por gente de aquí, de casa, sobre material español y con la magia española. Y claro, Ricard tenía muchísima material sobre el tema.

¿Y te sorprendio el éxito que tuvo Aquelarre en ese momento?

Sorprender no, pero lo que pasa que en esa época el rol era minoritario y no había mucho donde elegir. Ahora sí que lo hay. Se usó el combate de Chutlu que era un sistema de combate muy bueno. Y era un ambiente muy nuestro. Con decirte que se estudió sacarlo en USA pero hubo problemas con la temática

¿A sí?, ¿y eso?

Dijeron que era demasiado bestia: mucha sangre, mucho sexo... Pero sí, se estuvo estudiando sacarlo allí. Hay que pensar, que en aquella época Aquelarre era muy diferente. Ya sea por el sistema de magia, por el combate, que con un simple cuchillo te pueden matar. Por ejemplo, teníamos el Runequest, que en un combate podía durar mucho tiempo...

El Runequest y sus famosos patos

Dios mio, si señor... Claro, un juego de rol donde el combate era letal, la magia casi real.. claro, era algo completamente nuevo. La gente alucinaba.

Mirando ahora, la contraportada de tu novela, sale que también colaborastes en Rerum Demoni en el 92. Cuéntame algo del Rerum Demoni. A mí personalmente, es el mejor suplemento de Aquelarre.

Sí, después del básico se empezaron a sacar suplementos como de Demonios, como la magia vasca.. Y cuando Ricard me dijo que estaba escribiendo Rerum Demoni, le dije que si quería le hacía un modulito y él aceptó encantado. De hecho, en casi todos los Aquelares he hecho alguna cosita. Me hace mucha ilusión porque Aquelarre es precioso. Por eso tenía muchas ganas de entrevistarte porque eres una vieja gloria de Aquelarre...

Sí, un poco pura... Que triste, que triste

Y luego continuamos con el Dracs, otro buen suplemento aunque sigo prefiriendo Rerum Demoni...

Es que Rerum Demoni tiene unos bichos magníficos con toda la corte demoníaca. Tienes malos allí para lo que quieras y demonios como Bileto, que en el fondo no es que sea malo.. Pero también tienes que rolear bien a los demonios, sino, acaba la partida en dos segundos

Sí, eso es verdad. Pero es que deben ser simplemente PNJs. Cómo lo llamo yo: "el PNJ del Master". Es un truco cuando veo que los jugadores van por un lado determinado usarlo para llevarlos para otro. Un demonio mayor es cojonudo para ésto. Te ayuda a llevar el módulo.

Pero es un poco peligroso por eso, se le puede ir de las manos al DJ

Sí, pero es muy útil, porque es una fuerza que los Pjs no pueden controlar, pero tampoco le ata.

Vayamos a Rincón; un suplemento que siempre digo que lo encuentro un poco timo ya que mucha información que aparece, ya se había publicado antes...





DRAMATIS PERSONAE

Entrevista Miguel Aceytuno

Anda, eso no lo sabía yo

Si, se había publicado antes. En sí Rincón está muy bien, lo que pasa es que es un suplemento que para el momento en que salió, la gente que ya teníamos todos los suplementos de antes, no nos decía nada nuevo.

También hay que ver que hasta ese momento no se había publicado una campaña sola como fue el caso de Rincón. La idea era hacer un rincón, una zona; un sitio donde empezar hacer las aventuras.

Sí, pero uno que es un friki del Aquelarre, cuando salio Rincón lo compré ha sabiendas que muchas cosas del suplemento ya habían salido antes.. pero todo sea por Aquelarre. Otro suplemento es Jentile Lurrat, en el año 2000.

Sí, un pasote de suplemento. A mí me encanta porque la magia vasca es muy salvaje y las mujeres son parte muy importante de la misma. La hija, la madre, la abuela... Ir de noche por un caserío vasco y encontrarte en la puerta con una abuela con un bastón...uyyyy. Lo mío fue lo de las 3 brujas. Que tenían todos los hechizos. Todos. Y eso tiene una gran ventaja; si los jugadores se ponen chulos no conseguirán nada de ellas ya que sólo te ayudan si vas por el camino correcto. Arma irrompible, arma invencible y ligas de velocidad eran los hechizos que siempre tenían más a mano y con eso, una abuelita puede ganar a cualquier guerrero que intenten algo contra ellas. Esquivan y el enemigo se come todo el daño al ignorar armadura.

Y el nuevo Aquelarre...

¡Lo estoy esperando!

¡No me fastidies, habérmelo dicho y te lo hubiera traído!

Pues llevo todo el día acampado al lado del buzón.

Pues que raro que no te haya llegado aún

Si, pero Antonio ha mandado un e-mail diciendo que ya han sido enviados así que a esperar.

Pues te lo podría haber traído yo..

20 años después y vuelve el juego. Eso es que tiene algo, porque sino no se entiende..

Pero, ¿qué tiene?

Porque es como un libro. Tu lees el Aquelarre o el Rerum Demoni y te apasionan. La magia que ves es magia real, entre comillas claro. En definitiva, se puede leer como un libro.

Sí, pero que tanto haya llegado a la gente.. ¿por el tema de la historia?, ¿por el tema de la magia?

Yo creo que lo mejor que tiene es su mundo. A un chaval le das la caja roja del D&D y sí le puede gustar pero con Aquelarre son cosas que podemos ver y que hay gente que incluso creía en ello.

Ahora que dices lo de la Caja Roja de Dalmau, tengo una sección en el DP que se llama el Abuelo Cebolleta..

Sí, si. La conozco..

Pues en el DP7 voy hablar de que hace poco entre en un club de rol en Barcelona y en una sala habían 6 o 7 chavales en una partida de iniciación, y jugaban al Vampiro. En un descanso que hubo, le pregunte al Master que porque no usaba el Aquelarre como iniciación; a lo que me respondió que la juventud de hoy en día no estaba muy interesado en la Historia y que Aquelarre es un juego que los jugadores necesitan saber algo de historia para meterse en la partida. Y me ha hecho pensar si tiene razón o no en su apreciación.

Al revés, al revés. Se conocería mejor la Historia. La idea es que si les gusta Aquelarre, entonces decirles que hay muchos libros donde se explica la historia y con ello puedes hacer mejores módulos. Estaría muy bien que se comenzara a estudiar la Historia así en las escuelas.

Cambiando un poco de tema e intentando recordar... en la antigua LIDER. ¿CIA?, ¿eras parte de CIA?

Sí, Campos, Ibañez, Aceytuno. Pues mira, quedábamos los 3 de vez en cuando para comer y hoy en día lo seguimos haciendo, Paco Campos, Ricard Ibañez y yo; y entonces hacíamos de todo. Recordando que en esa época no había Internet y entonces era un poco más compli-





DRAMATIS PERSONAE

Entrevista Miguel Aceytuno

cado. Coche blindado, ¿no existe?, pues nada, nos lo inventamos y hacíamos un suplemento.

Pues mira, de la CIA me falta conocer a Campos

¿No lo conoces todavía?. Pues mira, un día quedamos con él y comemos juntos y te lo presento. Es un tío muy interesante.

Pues cuando quieras (nota: ya lo he conocido y si que es un tío muy interesante. Un abrazo fuerte Paco).

Bueno Miguel, vamos hablar de tu libro: Submarino B-7, que por cierto va por la segunda edición, buena gente en una mala guerra.

Es que en el fondo va de eso. De un grupo de desgraciados, que se ven metidos en una guerra civil y se ven que son buena gente pero están en un problema; hay un chaval recién salido de la academia, ingeniero y muy jovencito y un suboficial, viejo, con mucha experiencia que intenta ayudarle. Sin darme cuenta, paso de una novela a un relato paterno filial. Sin darme cuenta.

Y el punto de vista va de un personaje a otro, así se intenta equilibrar dos puntos de vista..

¿Entonces no es solo el punto de vista de un bando?

No, no. Hay un punto de vista, hay otro. Va pasando de un personaje a otro.

¿Y cómo se te ocurrió la novela?

Pues un día, Ricard me dijo que una editorial estaba buscando gente para escribir cierto tipo de novelas y que yo tengo buena mano para escribir. Así que me animó a escribir sobre cosas de guerra.

¿Y por qué escribistes de la Guerra Civil Española y no de otra época?

Porque me apasiona el tema. Hay mucha Historia en esa época. Así que escribí la novela y se la mande a la editorial De librum tremens; una editorial especializada en libros de militaría. Y mira, ya está la novela editada y en su segunda edición.

Supongo que hace falta mucha disciplina para escribir una novela, ¿no?

Mucha, mucha. Escribir es aprender. A ver, no es un libro que se acopla en un solo bando. Y eso te hace ver diferentes puntos de vista. Y escribir un poco cada día. En mi caso, aprovechaba el viaje en el autobús; cogía mi portátil y a escribir en el viaje a ver a mi chica en Reus.

Y desde la idea hasta la llegada a la imprenta, ¿cuánto pudo pasar?

Pues unos 3 años. Empece, luego paré un poco... Luego anécdotas que encontraba y las incorporaba a la novela. Por ejemplo, el combate entre 3 pesqueros vascos contra barcos de la Armada. Que lo lees y te parece ficción pero es verdad que pasó. Y lo pongo. Lo único que cambio es que eso paso en Euskadi y en el libro pasa en Málaga. También en el bando republicano entre los oficiales de la Armada que se pasaron al bando Nacional y los que mataron por ser oficiales y no quedarse en la República, hace que llego un momento que no habían mandos para mandar a los barcos. ¿Y cómo se suplió?, pues con buena fe. Llego al punto que disparaban los cañones mirando por la mirilla ya que no tenían oficiales que les dijeran como disparar..

Al final, hay un texto de Ricard sobre la Guerra Civil y describe que la guerra fue un poco como de Gila, una guerra entre hermanos... Yo le dije si no pensaba que el libro era demasiado "fuerte", pero es que la guerra tiene cosas muy "putas". Por ejemplo, un submarino hizo una inmersión de emergencia y según la teoría no podían pasar más de 4 horas bajo el mar. Pues bien, estuvieron 44 horas. Tuvieron mucha suerte que su Capitán era un tío muy brillante y pudo con la situación..

No, si es lo que decimos: "la realidad supera a la ficción"

la supera exactamente 11 a 1...

Y luego, mirando el libro superficialmente, que luego ya le metere "caña"..

Métele, métele y dame tu opinión

Al final pones una bibliografía sobre el tema.

Sí, no están todos los que deberían estar pero los suficientes para que el lector se haga una idea de como fue la época.

¿Y las tres últimas páginas?

Es una cosa curiosa. Una anécdota familiar que habla de mi bisabuelo; que consigo un dinero nacional en terri-





DRAMATIS PERSONAE

Entrevista Miguel Aceytuno

torio republicano y manda un telegrama a su superior comentándoselo. Y en la siguiente página vemos una necrológica... de mi bisabuelo con fecha un día después de mandar el telegrama. Y claro, no se hasta que punto tiene que ver una cosa con otra. Es que todo el mundo tiene este tipo de historias entre sus familiares y me encantaría, aprovechando esta entrevista, que todos aquellos que tengan una anécdota me la manden. Yo las cuidaré, lo prometo. Pero es que hay anécdotas buenísimas y se van a perder si no se guardan bien. Mandármelas por favor.

¿Hay segunda parte de la novela Miguel?

Sí y ya está escrita. Pasa en el 37. El chaval joven ya es más adulto, con más experiencia. Y en la novela lo meto dentro de un acorazado. Mira, los nacionales decían que el soldado más valiente del mundo era un soldado nacional; si preguntabas quién era el segundo más valiente del mundo, decía: "el soldado rojo español". Otra anécdota fue en la batalla de Guadalajara que fue entre los republicanos y los italianos. Pues se decía, que los soldados nacionales, brindaban a la salud de los soldados españoles republicanos frente a los italianos. Es que fue una guerra, por llamarla de una manera, "curiosa". Había mucho respeto y mucho odio a la vez. Y de esto hablo en la segunda parte. Naturalmente, con los dos puntos de vista.

Veo que mientras los están contando, tú mismo te estás emocionando. Se te ve que te llega dentro esta parte de la historia...

Es que es apasionante. Todo lo que investigas, todo lo que lees, las anécdotas que te cuenta la gente y todo eso es maravilloso. Por ejemplo, que un amigo te cuente que justo después de la Guerra Civil, su familia se encontró un perro vagabundo y lo acogieron; pues bien, cada vez que pasaba un avión, el perro se iba al niño de la familia y lo cogía para llevarlo a cubierto... Es que es fascinante este tipo de historias.

"Submarino B-7", de la editorial De librum tremens. Mucha suerte con esta nueva andadura Miguel.

Gracias a tí





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

Auctor Juan Pablo Fernández

NUEVAS ACCIONES DE COMBATE

A continuación presentamos nuevas acciones de combate divididas según las armas con las que se pueden llevar a cabo. A diferencia de las acciones de combate del manual, todas las que encontrarás aquí, excepto Morder, son “profesionales”, es decir, solo se pueden adquirir a través de las enseñanzas de un maestro. El conocimiento de estas acciones debe ser más o menos accesible a todos aquellos personajes que posean una profesión de tipo militar. Normalmente, los nobles tienen a su disposición un maestro personal al que pagan por que les enseñe las destrezas del combate exclusivamente a ellos, mientras que personajes menos pudientes suelen aprender a base de palos, de soldados veteranos y curtidos en combate que se encargan de enseñar a los bisoños. En cualquier caso, lo normal es que el maestro conozca las acciones de combate correspondientes a uno o dos tipos de armas, y tal vez un estilo de combate; y es que resulta más provechoso centrarse en una o dos armas que aprender un revoltijo disperso y heterogéneo de acciones de combate de muchas armas diferentes. El DJ deberá tener esto en cuenta cuando los jugadores soliciten aprender nuevas acciones de combate.

Existen dos maneras diferentes de aprender las acciones de combate profesionales.

La primera es en el momento de la creación del personaje, si has elegido el nuevo método de creación, eligiendo un número determinado de ellas al principio mediante el nuevo Orgullo Entrenamiento en combate, que se describe más abajo. Estas acciones de combate iniciales podrían haber sido aprendidas de un maestro, tal como hemos dicho más arriba, de un familiar del personaje o de un amigo, a elección del jugador. Sin embargo, si quiere aprender más tendrá que encontrar un nuevo maestro, ya que el que le enseñó las acciones de combate iniciales ya no puede enseñarle más.

Entrenamiento en combate (variable)

El personaje ha aprendido acciones de combate profesionales de un maestro, que puede ser un familiar, un amigo, un oficial de su ejército o un veterano hombre de armas pagado por él. Por cada punto gastado en este Orgullo, se adquiere una acción de combate profesional. Este Orgullo solo puede ser adquirido por personajes de profesión militar.

La segunda forma de adquirir las nuevas acciones de combate es mediante la Enseñanza (véase pág. 92 del manual), posteriormente al momento de la creación del personaje, o, si usas el método clásico, justo después de terminar el proceso de creación (siempre y cuando lo permita el DJ). En este caso, se necesita acumular 20 Puntos de Aprendizaje para aprender una acción de combate. La tirada de Característica que debe pasar el alumno depende del arma: Fuerza (espadas y hachas), Habilidad (cuchillos, espadas, combate con espada y cuchillo, combate con escudo y espada y combate con escudo y lanza) o Agilidad (combate sin armas y montado, lanzas, bastones, tretas y combate con bastón y cuchillo). Los personajes pueden aprovechar los periodos de tiempo entre aventuras para el aprendizaje de las acciones de combate. Los oficiales encargados de enseñar a combatir no suelen tener en cuenta la opinión de sus pupilos: enseñan las acciones de combate que creen convenientes (vía libre para que el DJ pueda decidir qué acciones de combate aprenden los personajes), pero si son maestros pagados (alrededor de 20 maravedíes por semana, cosa que no todo el mundo se puede permitir) enseñarán las acciones de combate que conozcan en el orden que prefiera el alumno, que por algo le paga.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

Algunas consideraciones previas

Antes de entrar en materia, es necesario hacer unos apuntes previos. Encontrarás en la descripción de las acciones de combate algunas palabras que hacen referencia a un estado o situación determinada. Por ejemplo, un combatiente inmovilizado es aquel que ha caído presa de una acción de Inmovilización, y uno caído es el que se encuentra en el suelo. Ahora también tendremos en cuenta a aquellos que están reducidos, que son los que se encuentran en el suelo e inmovilizados. Asimismo, cuando hablamos de acciones defensivas o defensa, nos referimos a todas las que se pueden llevar a cabo; cuando se quiere especificar se habla de paradas, esquivas, etc.

Encontrarás, en el apartado de Lanzas, Espadones y Combate montado, las llamadas “guardias” en lugar de las acostumbradas acciones de ataque y defensa. Una guardia permite adoptar una pose que ofrece algún tipo de ventaja en el ataque y/o la defensa. Se aprenden de la misma forma que las acciones de combate, y con ellas se pueden efectuar en cada asalto dos acciones de ataque, dos de defensa o una de ataque y otra de defensa (a no ser que su descripción indique lo contrario). Una guardia debe declararse junto a las acciones de combate en la fase de declaración.

Al final podrás encontrar también los llamados “estilos de combate”, que pueden ser practicados por cualquier combatiente aunque no hayan sido aprendidos, pero en ese caso no se beneficia de las ventajas que supone adoptarlos al combatir.

Las acciones de combate específicas para cada competencia de armas se pueden realizar con todas las armas que se pueden manejar con dicha competencia. Por ejemplo, las acciones de combate de las espadas se pueden realizar indistintamente con una espada de mano y con un saif. La excepción son las acciones de combate de la lanza larga, que solo pueden utilizarse con dicha arma, y no con los demás tipos de lanzas.

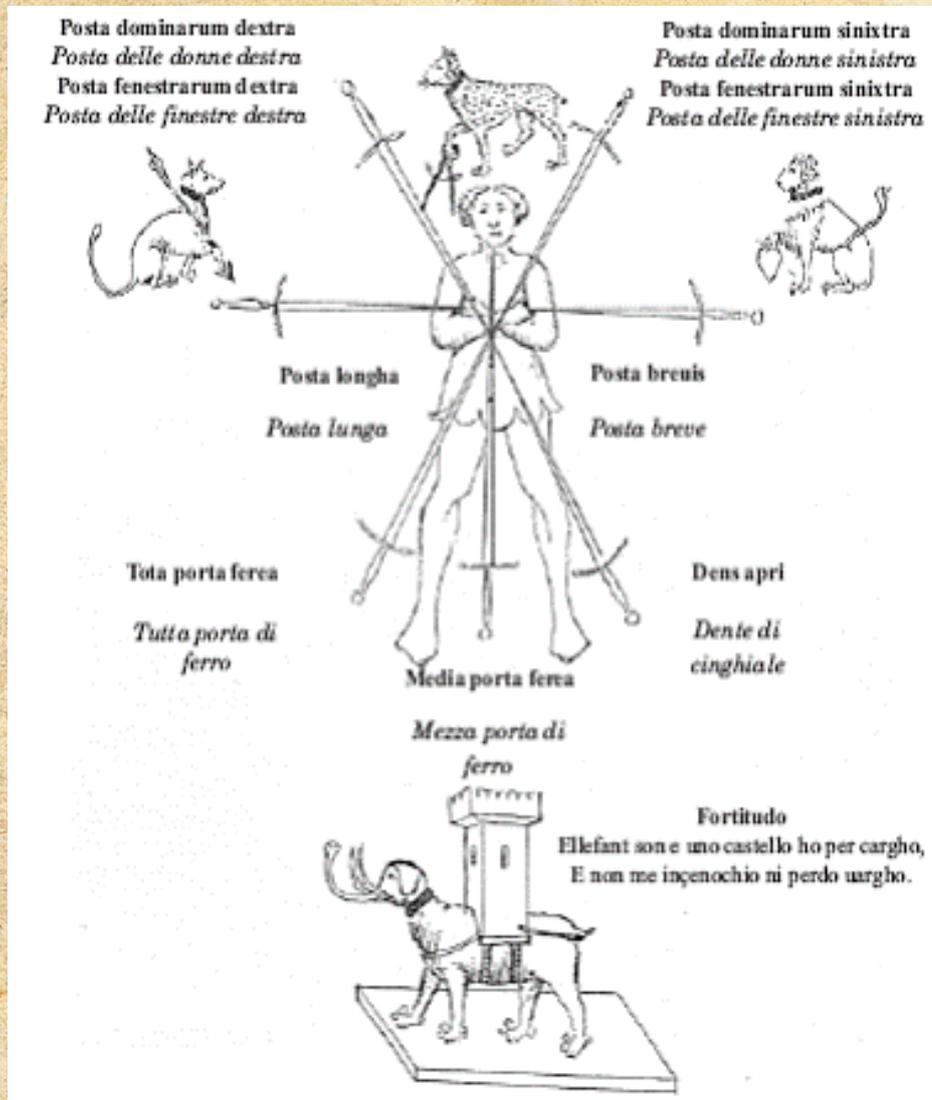
El aprendizaje de acciones de combate de espadas, espadones y combate a caballo, así como el estilo de combate con espada y cuchillo, suelen estar limitados a personajes nobles, que son los que normalmente pueden permitirse comprar lo necesario para aprenderlas y llevarlas a cabo. Esto significa que un oficial del ejército o similar no enseñará dichas acciones de combate aunque las conozca, simplemente porque resultarán inútiles para los soldados que reciben sus enseñanzas, ya que no van a tener la oportunidad de ponerlas en práctica.





DRAMATIS PERSONAE Flos Duellatorum

Flos Duellatorum



Las acciones y estilos de combate y las guardias que encontrarás a continuación se han recogido de varios manuales de combate escritos en la Edad Media, comentados por expertos actuales en el combate medieval. En uno de ellos, el Flos Duellatorum ("La Flor de las Batallas"), se hace referencia a los atributos que debe tener todo buen guerrero, representados por un bestiario. El bestiario medieval, basado en un tratado escrito en el siglo II, tuvo aplicaciones metafísicas en el arte del combate.

Así pues, en una página podemos observar la figura de un hombre con siete cortes de espada superpuestos y rodeado de cuatro animales. Las espadas ilustran todos los posibles golpes que se pueden ejecutar con este arma (ascendentes, descendentes, medios y estocadas). A su lado aparecen los nombres de las distintas guardias que se pueden adoptar, situados en el ángulo en el que se debe situar la espada. Relacionados en ellas, aparecen los atributos metafísicos representados por cuatro animales: un linco, un tigre, un león y un elefante, que representan respectivamente la Prudencia, la Velocidad, la Audacia y la Fuerza. La posición de las guardias nos indican los atributos que entran en juego a la hora de adoptarlas; por ejemplo, vemos que la





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

Guardia Larga (Posta longha) está situada en el lado del tigre, que representa la Velocidad, y que hay algunas guardias situadas entre dos atributos, como la Puerta de Hierro Completa (Tota porta ferea), situada entre el tigre y el elefante, lo cual significa que requiere Velocidad y Fuerza.

La ilustración nos sugiere, además, que el mejor guerrero es el que alcanza un equilibrio entre estos cuatro atributos durante el combate.

El Lince – La Prudencia

***Más claro que yo no ve otra criatura,
por tal siempre pongo compás y mesura.***

La figura del lince lleva un compás, y representa la capacidad de observar y evaluar continuamente los movimientos del adversario, adecuando las propias acciones y movimientos a las efectuadas por él, y aumentando así la probabilidad de éxito. La posición del lince, sobre la cabeza de la figura humana, enfatiza el aspecto intelectual de este atributo, pues es su propio juicio el que le permite mantener una distancia y una posición adecuadas para anticipar el próximo movimiento de su rival y ofrecer una respuesta óptima.

Aunque el juicio es una habilidad fundamental para el guerrero, solo puede ser efectiva en combinación con los demás atributos representados en el dibujo. Así, por ejemplo, la Prudencia nos permite saber si es necesario el uso de la Fuerza en una situación determinada, o si es preferible la Velocidad o la Audacia. Además, al anticipar los movimientos del adversario, podemos elegir el atributo que entra en juego y así dirigir sus movimientos y mantener un control sobre ellos.

Un guerrero que use la Prudencia nunca llevará a cabo un golpe sin una buena causa y mesura, y solo lanzará aquellos ataques que no lo dejen en una posición desventajosa y peligrosa para él.

En la literatura medieval, el lince suele tener poderes premonitorios, y con esa intención es representado aquí, pues el guerrero debe saber leer y anticipar los movimientos de su oponente para adoptar la táctica ofensiva o defensiva que le ofrezca una mayor ventaja sobre él.

El tigre – La Velocidad

Tan rápido puedo correr y esquivar que ni el veloz rayo me puede alcanzar.

El tigre se representa sentado y sosteniendo una flecha en su garra. Resulta curiosa la relación entre el tigre y la flecha, ya que la palabra con que los persas se referían a las flechas era tigris. La Velocidad que representa este animal, junto con la Fuerza (también representada tradicionalmente por él) es especialmente importante en el combate sin armas, y debe entenderse en términos de agilidad para llevar a cabo los movimientos y en velocidad de pensamiento para evaluar la situación de combate y ofrecer una respuesta adecuada a la misma.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

El León – La Audacia

***En lid nadie más que yo da la talla,
a todos me enfrento audaz en batalla.***

El león, situado a la izquierda de la figura, representa el corazón del guerrero, su Audacia. Dicho atributo representa a su vez el deseo del guerrero de vencer a toda costa. Este deseo es templado por la Prudencia, para que aflore en la ocasión más propicia. El valor es tradicionalmente el atributo más apreciado en el guerrero, pero un guerrero que solo haga gala de la Audacia, sin tener en cuenta los demás atributos, está condenado a llevar a cabo acciones imprudentes y a sucumbir ante adversarios que hacen buen uso de la Prudencia, que les permite anticipar sus movimientos. Así pues, la Audacia es un buen atributo cuando está equilibrado con los otros tres y está dominado por la Prudencia, que es la que juzga cuándo es conveniente poner toda el alma en un golpe.

El león se presenta sentado y sosteniendo un corazón en su garra, lo cual indica que el guerrero debe luchar con la suficiente intensidad si quiere salir victorioso. Bien templada con la Prudencia, hace que su oponente le perciba como un guerrero con confianza en sí mismo.

Su situación a la izquierda también expresa la importancia que tiene la confianza y el valor en el combate de Melé, sobre todo a la hora de ejecutar presas y llaves. En ellas cobra especial importancia el uso de la mano izquierda, que suele ser la que agarra mientras la derecha golpea.

El león también suele representar la nobleza, la bravura y la fiereza, cuando aparece en los escudos heráldicos.

El Elefante – La Fuerza

***Yo, elefante, tengo por carga un castillo.
Nunca yerro el paso, jamás me arrodillo.***

La figura del elefante aparece cargando una torre, una de las principales estructuras de los castillos, y se sitúa en la parte inferior de la figura humana. Este animal representa la Fuerza, en la cual se basa el guerrero para desarrollar su habilidad y su técnica.

La Fuerza, equilibrada con la Prudencia, que permite dosificarla, es fundamental en el combate de Melé, ya que permite realizar llaves y presas si se utiliza correctamente. Debe equilibrarse además con los otros atributos, ya que el simple uso de la Fuerza puede dejar al guerrero en una situación de desventaja con respecto a su oponente.

La ilustración también hace referencia a la importancia de la posición de los pies, ya que de ello depende que el guerrero mantenga el equilibrio en todas las situaciones y no caiga al suelo, pues esa desventaja sería letal y podría significar su derrota. Por eso, debe ser fuerte como un elefante, para aguantar las acometidas sin ser derribado. De hecho, apenas se encuentran manuales en los que se detalla la lucha en el suelo, ya que hay que tratar de permanecer de pie a toda costa.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

Combate sin Armas

Acciones de Ataque



Arrebatar el arma (acción normal): Esta acción solo se puede realizar después de una acción defensiva de Agarrar. Consiste en asir el arma que sostiene el brazo agarrado y tirar de ella para intentar arrebatársela al contrario. Debe llevarse a cabo un enfrentamiento de FUE x4 del atacante (-25% si realiza la acción con la mano torpe) y FUE x5 del defensor, y si vence no solo conseguirá quitarle el arma a su adversario, sino que también seguirá teniéndolo agarrado.



Derribar (acción extendida): Es una inmovilización con la que se pretende tirar al suelo al adversario agarrándole por la pierna. Se debe realizar el enfrentamiento de FUE x5 entre el atacante y el defensor, y si gana el atacante, el defensor deberá pasar una tirada de AGI x3 o caerá al suelo.



Desarmar (acción normal): Se trata de una acción de Desarmar, pero sin utilizar armas. Para llevarla a cabo, es necesario haber tenido éxito en una acción defensiva de Agarrar o Trabar, ganando el enfrentamiento de Fuerza. A continuación, se debe realizar otro enfrentamiento de FUE x5 entre el atacante y el defensor, y si gana el atacante, habrá conseguido que el defensor suelte el arma torciéndole la muñeca. Se realiza con la misma mano con la que se efectuó la acción de Agarrar. Es posible realizar esta acción llevando un arma a una mano y utilizando la mano que queda libre, pero no si se empuña un arma a dos manos.



DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum



Descalabrar (acción extendida): Consiste en tirar al suelo a un enemigo inmovilizado, de manera que se golpee la cabeza contra él. Para ello, se debe realizar una tirada de pelea reduciendo el porcentaje a la mitad; a continuación, el defensor debe fallar una tirada de AGI x2. Si se consigue, cae al suelo y recibe 1D3 PD más la bonificación de Fuerza del atacante, multiplicando el daño por dos por ser en la cabeza, y quedando además reducido.



Golpe bajo (acción normal): Es un ataque a los genitales del rival, que puede hacerse con el pie a distancia normal o con la rodilla si se está en situación de Melé. Se realiza mediante una tirada de pelea -40%, pero +10% si se está en situación de Melé, siendo el abdomen la localización que recibe el golpe. Es un ataque tan doloroso, que el defensor deberá pasar una tirada de RES x4 para no sufrir los efectos de una conmoción (ver Tabla de Secuelas en la pág. 100 del manual) durante tantos asaltos como Puntos de Daño haya recibido en el Golpe bajo. En caso de causar una secuela, no es necesario hacer tirada en la Tabla de Secuelas, ya que se tendrá en cuenta automáticamente el resultado nº 7 de la Tabla de Secuelas del abdomen.



Inmovilizar brazo (acción extendida): Se trata de una acción de Inmovilizar, pero con ella buscamos trabar el brazo del contrario e impedir que utilice el otro para atacar. Para ello, se ha de tener éxito en un enfrentamiento de FUE x5 del atacante y el defensor, pero en este caso el atacante recibe un malus -25% en la tirada. Si vence, puede causar cada asalto 1D3 PD más la bonificación por Fuerza en el brazo apresado. Si se causa una secuela, hay que hacer una tirada de 1D8 en lugar del 1D10 normal; los resultados 1 – 4 no producen ningún efecto. El defensor solo puede librarse con una acción de Liberarse. Esta acción puede realizarse contra un enemigo ya inmovilizado o reducido, pero en este último caso se le puede causar daño sin necesidad de vencer en un enfrentamiento de Fuerza.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum



Inmovilizar cuello (acción extendida): Es una acción de inmovilizar, pero por la espalda y localizada en la cabeza. Una vez en Melé, se debe llevar a cabo un enfrentamiento de FUE x5 del atacante y el defensor. Si el atacante vence, inmoviliza al defensor apresándole el cuello. Una vez hecho esto, tiene tres posibilidades: puede seguir inmovilizándolo, intentar asfixiarle o tratar de romperle el cuello. Si decide asfixiarle, el defensor comienza a sufrir las consecuencias de la asfixia (ver pág. 102 del manual). Si quiere romperle el cuello, pierde automáticamente 1D3 PV más la bonificación por Fuerza del atacante cada asalto, sin multiplicar el daño por dos. En caso de que reciba una secuela, solo se tiene en cuenta el resultado nº 10 de la tabla de secuelas en la cabeza. El defensor solo puede librarse con una acción de Liberarse. Esta acción puede realizarse contra un enemigo ya inmovilizado.



Inmovilizar pierna (acción extendida): El atacante apresa la pierna de un enemigo reducido. Si quiere, puede causarle un daño de 1D3 más bonificación por Fuerza automáticamente cada asalto en la pierna. Si se causa una secuela, hay que hacer una tirada de 1D8 en lugar del 1D10 normal; los resultados 1 – 4 no producen ningún efecto. El defensor solo puede librarse con una acción de Liberarse.



Molestar (acción extendida): Esta es una acción de Inmovilizar que pretende prevenir la acción defensiva de Cegar, metiendo el dedo en el ojo del adversario para que aparte su mano de nuestra cara. Se resuelve exactamente igual que una acción de Inmovilizar, pero en caso de que el defensor haya declarado una acción de Cegar, haremos nosotros primero una tirada de pelea -25%, y si tenemos éxito, el defensor debe pasar una tirada de RES x3 o no podrá realizar su acción de Cegar.



DRAMATIS PERSONAE

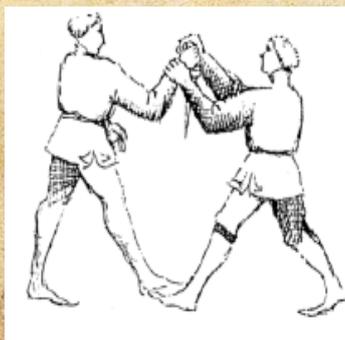
Flos Duellatorum



Reducir (acción extendida): Esta acción se usa contra un enemigo inmovilizado o caído. Consiste en tirarlo al suelo o dominarlo impidiendo que se levante aprovechando nuestra ventaja, pero el atacante también quedará tendido o arrodillado junto a él. Para conseguirlo, se debe hacer una tirada de Fuerza x3 (+50% si el enemigo está caído), y el defensor debe fallar una tirada de AGI x3 (-25% si está caído). De fallar el atacante o tener éxito el defensor, este seguirá en la situación en que se encontraba (inmovilizado o caído). Una vez reducido el defensor, el atacante puede atacarle impunemente con los puños o un arma ligera en cualquier localización, sin que este pueda realizar más acciones que Liberarse con un malus -25% por estar caído; si lo consigue, aún tendrá que usar una acción de movimiento en el siguiente asalto si quiere levantarse del suelo.



Revertir a la espalda (acción extendida): Esta es una acción especial que puede usarse contra un enemigo al que tenemos agarrado por el brazo en el que sostiene un cuchillo. Si lo hacemos bien, su cuchillo terminará clavado en su espalda. Hay que hacer un enfrentamiento entre la AGI x4 del atacante y la FUE x5 del defensor. Si vence el atacante, el defensor recibe el daño de su propia arma en la espalda (el pecho, para entendernos), más la Bonificación de Daño por Fuerza del atacante, y pasa a estar inmovilizado. Si gana el defensor, sigue agarrado y solo puede librarse con una acción de Liberarse.



Revertir a la pierna (acción extendida): El atacante, que tiene agarrado a su adversario por el brazo en el que sostiene un cuchillo, lo empuja hasta que él mismo se hiera en la pierna. Se realiza un enfrentamiento de FUE x5 entre atacante y defensor. Si gana el atacante, le causa un el daño del cuchillo más su Bonificación al Daño por Fuerza directamente en la pierna (por tanto, el daño se reduce a la mitad), y al final del asalto sigue teniéndolo agarrado





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

Acciones de Defensa



Agarrar (acción normal): Esta acción puede utilizarse contra un atacante sin armas o que empuñe un arma usada a una mano, cuando se está en situación de Melé. Consiste en agarrarle por el brazo o a muñeca en el momento en que vaya a descargar el golpe sobre nosotros, impidiéndole mover el brazo. Lo conseguiremos con una tirada de pelea -25%. Si tenemos éxito, habremos conseguido evitar su ataque y deberemos realizar un enfrentamiento de FUE x5 con él. Si ganamos, también habremos conseguido anular cualquier acción que le quedara por realizar en este asalto con el brazo que tenemos agarrado, pero en el siguiente se liberará automáticamente si no volvemos a ganar el enfrentamiento de Fuerza. Esta acción se puede combinar con Arrebatar el arma, Desarmar o con cualquier otra acción normal de ataque, pero deberá tenerse en cuenta con qué mano se realiza: si se realiza con la mano torpe, la tirada de pelea recibe un malus de -50%, pero en la siguiente acción no recibiremos malus por usar la mano torpe; sin embargo, si no se usa la mano torpe, la tirada recibe el malus normal de -25%, pero el ataque que hagamos recibirá el malus -25% por usar la mano torpe. Si mantenemos agarrado al adversario al comenzar el siguiente asalto, también podremos llevar a cabo una acción extendida, como Derribar o Inmovilizar, pero con un bonus +10% a las tiradas pertinentes, por el hecho de tenerlo agarrado. Es posible realizar esta acción llevando un arma a una mano y utilizando la mano que queda libre, pero no si se empuña un arma a dos manos. También hay que tener en cuenta que el adversario aún podrá maniobrar con el brazo que le queda libre. Cuando un personaje está agarrado o trabado, tanto él como su adversario no pueden Esquivar ni Parar, solo Bloquear (ver más abajo).



Agarre doble (acción extendida): Una vez agarrado el brazo del adversario con una mano, se le intenta inmovilizar con la otra, impidiendo que nos pueda atacar. Es similar a la acción de Agarrar, pero se trata de una acción extendida, y si se tiene éxito, en el siguiente asalto el enemigo queda inmovilizado y ganamos las ventajas de la acción Inmovilizar brazo.



DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum



Bloquear (acción normal): El defensor trata de interceptar el ataque bloqueando el brazo que lo realiza, interponiendo su propio antebrazo. Solo puede utilizarse contra atacantes sin armas o con cuchillos, y solo sirve para defenderse de los ataques de un adversario, ya que si nos ataca un segundo no podremos detener sus golpes de esta manera. Con una tirada de pelea -25% podremos evitar un ataque; si el adversario nos lanza otro ataque más en el mismo asalto y pretendemos pararlo con otra acción de Bloquear, tendremos que usar el otro brazo (recuérdese en este caso el malus -25% por usar el brazo torpe). Pueden usarse los dos brazos para bloquear un solo ataque, y de esta forma la tirada de pelea no recibe malus, pero en este caso no se podrá volver a utilizar una acción de Bloquear hasta el siguiente asalto.



Cegar (acción normal): Consiste en aplastar con una mano la cara de un enemigo que pretende inmovilizarnos, impidiéndole ver y moverse todo lo libremente que quisiera. Es necesaria una tirada de pelea con el porcentaje a la mitad. Si se consigue, en el enfrentamiento de FUE x5, nuestro adversario tendrá un malus de -50% (por tanto, la tirada de pelea hay que hacerla antes que el enfrentamiento de Fuerza). Esta acción solo puede combinarse con Zafarse para salir del Melé después de evitar la llave, con un Ataque cuerpo a cuerpo, un Empujón, Golpe bajo o Tropezar.



Revertir a la pierna (acción extendida): El atacante, que tiene agarrado a su adversario por el brazo en el que sostiene un cuchillo, lo empuja hasta que él mismo se hiere en la pierna. Se realiza un enfrentamiento de FUE x5 entre atacante y defensor. Si gana el atacante, le causa un el daño del cuchillo más su Bonificación al Daño por Fuerza directamente en la pierna (por tanto, el daño se reduce a la mitad), y al final del asalto sigue teniéndolo agarrado.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum



Debilitar (acción extendida): Es una acción de defensa utilizada contra un atacante que trata de inmovilizarnos, y solo se puede realizar como respuesta a una acción de Inmovilización. Durante el forcejeo, el defensor intenta liberar un brazo y apretar con el dedo bajo la oreja del atacante, lo cual provoca que este pierda las fuerzas. Se consigue si se tiene éxito en una tirada de pelea con el porcentaje reducido a la mitad, tirada que debe realizarse antes del enfrentamiento de Fuerza. El efecto es que dicho enfrentamiento se dirige con una tirada de FUE x3 del atacante (en lugar de FUE x5) y una tirada de FUE x5 del defensor. De ganar el defensor, no solo impide que el atacante consiga inmovilizarle, sino que además este pierde la iniciativa automáticamente en el siguiente asalto.



Desagarrar (acción extendida): Esta acción se puede llevar a cabo para prevenir una acción de Arrebatar el arma o Desarmar. Agarrando el brazo del contrario con el que nos queda libre, le impediremos llevar a cabo estas acciones de forma automática, y si además ganamos un enfrentamiento de FUE x5, al finalizar el asalto nos veremos libres de su presa, aunque seguiremos en Melé.



Desnarigar (acción normal): Esta acción defensiva se puede llevar a cabo cuando nuestro enemigo nos intenta Inmovilizar. Con ella tratamos de causarle dolor en la nariz, de manera que el sufrimiento le haga desistir de su acción. Así pues, antes del enfrentamiento de Fuerza, realizaremos una tirada de pelea -25%, y si tenemos éxito, el adversario debe hacer una tirada de RES x3. Si no la pasa, conseguiremos anular su acción de Inmovilización (siendo innecesario entonces realizar el enfrentamiento de Fuerza) y aún nos quedará otra acción más.



DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum



Destrabar (acción extendida): Esta es una acción defensiva que se realiza para vencer la fuerza de un adversario que nos tiene trabados, y de paso liberarse de su presa. Con la mano que queda libre, agarramos nuestro brazo trabado y hacemos palanca, venciendo la presión del adversario sobre él. En el asalto siguiente al que hemos sido trabados, haremos un enfrentamiento entre nuestra FUE x5 contra FUE x3 del adversario. Si vencemos, nos veremos liberados. Obsérvese que es como una acción de Liberarse, pero con ventaja sobre el adversario.



Trabar (acción extendida): Como la acción de Agarrar, esta puede utilizarse contra un atacante sin armas o con armas usadas a una mano. Consiste en aprisionarle el brazo con el nuestro, impidiéndole moverlo, como respuesta a un ataque. Para ello, en primer lugar se ha de pasar una tirada de pelea con el porcentaje reducido a la mitad, y a continuación vencer en un enfrentamiento de FUE x5. Si se consigue, nuestro adversario pierde cualquier acción que le quedara realizar en este asalto con el brazo que tenemos agarrado, y además no podrá librarse de nuestra presa a menos que realice una acción de Liberarse o Destrabar. Esta acción se puede combinar con cualquier acción normal de ataque sin armas o con un ataque con el pomo de nuestra arma si vamos armados, pero deberá tenerse en cuenta con qué mano se realiza: si trabamos con la mano torpe, la tirada de pelea recibe un malus de -25% (que se aplica antes de dividir entre dos el porcentaje de pelea), pero en la siguiente acción no recibiremos malus por usar la mano torpe; sin embargo, si no se usa la mano torpe, la tirada no recibe este malus, pero el ataque que hagamos recibirá el malus -25% por usar la mano torpe. Es posible realizar esta acción llevando un arma a una mano y utilizando la mano que queda libre, aunque se empuñe un arma a dos manos. También hay que tener en cuenta que el adversario aún podrá maniobrar con el brazo que le queda libre. Cuando un personaje está trabado, tanto él como su adversario no pueden Esquivar ni Parar, solo Bloquear, y no puede defenderse de los ataques realizados con el pomo del arma.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

Cuchillos

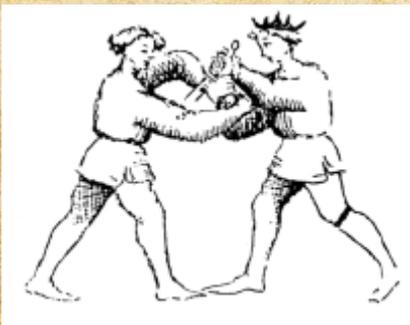
Acciones de Ataque



Contra primera de agarre (acción extendida): Esta acción de ataque se realiza como respuesta a una defensiva de Agarrar. Se realiza un enfrentamiento de FUE x5 entre atacante y defensor, y si gana el atacante, consigue ensartarle el cuchillo en el pecho. El defensor recibe el daño normal del cuchillo, más la Bonificación al Daño por Fuerza del atacante (en lugar de Habilidad). No es necesario realizar tirada de localización: se alcanza el pecho de manera automática. Si se logra causar daño, el defensor suelta automáticamente el brazo del atacante.



Contra segunda de agarre (acción extendida): Esta acción es similar a la Contra primera de agarre, pero en este caso lo que se daña es el brazo con el que el adversario intentó su acción de Agarrar. El defensor recibe el daño normal del cuchillo, más la Bonificación al Daño por Fuerza del atacante (en lugar de Habilidad), pero al ser una herida en el brazo, el daño se reduce a la mitad.



Contra de agarre doble (acción extendida): Se trata de utilizar la fuerza de nuestro brazo libre para vencer la presión ejercida por un agarre doble, cuando este se ejerce sobre el brazo que sostiene el cuchillo. La acción puede realizarse tras ser víctima de un Agarre doble, en el asalto siguiente a dicha acción. Se realiza un enfrentamiento de FUE x5 entre atacante y defensor, y si gana el atacante, consigue ensartarle el cuchillo en el pecho. El defensor recibe el daño normal del cuchillo, más la Bonificación al Daño por Fuerza del atacante (en lugar de Habilidad). No es necesario realizar tirada de localización: se alcanza el pecho de manera automática. Si se logra causar daño, el defensor suelta automáticamente el brazo del atacante.





DRAMATIS PERSONAE

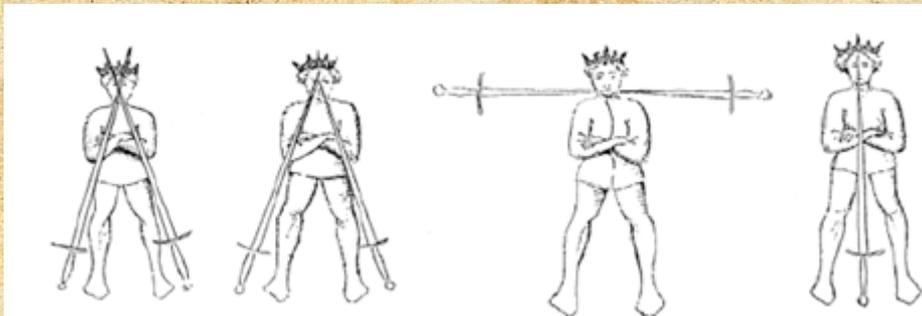
Flos Duellatorum

Acciones de Defensa



Trabar con daga (acción extendida): El defensor, estando en Melé, recibe el ataque de cuchillo del contrario, y le traba el brazo con el suyo y el cuchillo, sosteniéndolo con el suyo agarrado con las dos manos. Se sigue el mismo procedimiento que Trabar sin armas, pero esta acción no permite realizar ninguna otra más que causar daño automático en el brazo, a razón de 1D3 PV más la Bonificación de Daño por Fuerza, directamente en el brazo trabado, con los mismos efectos que Inmovilizar brazo. No obstante, el adversario tampoco puede realizar acciones mientras esté trabado y solo puede librarse con una acción de Liberarse, para lo cual deberá soltar su cuchillo.

Espadas



Acciones de Ataque

Ataque ascendente (acción normal): Es un ataque que se realiza de abajo arriba, y solo puede realizarse una vez durante el asalto, aunque puede combinarse con el Ataque descendente o una acción defensiva. Los brazos del adversario quedan especialmente expuestos en este ataque; por eso, cuando le hiram, en la tirada de localización el 4 pasa a ser el brazo derecho en lugar del pecho, y el 7 pasa a ser el brazo izquierdo en lugar del abdomen.

Ataque descendente (acción normal): Este ataque, que se realiza dirigiendo la espada desde arriba hacia abajo, solo puede realizarse una vez durante el asalto, pero puede combinarse con el Ataque ascendente o una Esquiva (la única acción de defensa permitida). Este ataque tiene mayor probabilidad de herir la cabeza; cuando lo hagamos, tendremos en cuenta que en la tirada de localización, el 7 pasa a ser también la cabeza, en lugar del abdomen.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

Corte medio (acción normal): Se trata del Ataque cuerpo a cuerpo normal que puede realizarse con la espada. No es necesario su aprendizaje como acción de combate profesional.

Estocada (acción normal): Es un ataque que busca herir con la punta de la arma, normalmente utilizado para rematar a un enemigo caído, pero que también puede usarse en combate contra un enemigo cuando vemos que baja la guardia. Se puede realizar mediante una tirada normal con la competencia de espadas, pero al hacerlo corremos un riesgo, pues abriremos nuestra guardia y quedaremos más expuestos a los ataques del adversario. Así, por cada -20% que añadamos como malus a nuestras tiradas de ataque y defensa durante ese asalto, podemos añadir +1 al daño que causamos con la espada.



Ensartar (acción normal): Este ataque solo se puede realizar tras herir al adversario con una Estocada, y consiste en empujar la hoja con la mano libre para hincarla más profundamente en su cuerpo. El daño es automático, ya que la punta del arma se encuentra ya en contacto con el adversario. Se causa el daño normal de la espada más la Bonificación al Daño por Fuerza.

Acciones de Defensa



Trabar con espada (acción extendida): Esta acción, que se realiza como respuesta a un ataque, busca aprisionar la espada o espadón del contrario e intentar partir su hoja contra el suelo. Es necesaria una tirada de espadas -25% y a continuación, un enfrentamiento de HAB x3 contra el adversario. Si salimos vencedores, anularemos cualquier acción que le quedara por hacer a nuestro enemigo con su espada, y quedará trabado con la nuestra. Si fallamos el enfrentamiento pero tuvimos éxito en la tirada de espadas -25%, habremos conseguido evitar su ataque, pero quedaremos expuestos ante cualquier otro ataque que hubiera declarado. Mientras las espadas estén trabadas, ni atacante ni defensor pueden realizar acciones, pero el defensor puede tratar, cada asalto, de partir la punta de la espada de su adversario, cosa que conseguirá si logra éxito en una tirada de FUE x1. Si el atacante desea liberarse, lo podrá hacer automáticamente si suelta su espada, o si gana en un enfrentamiento de FUE x5, que puede intentar una vez cada asalto, empujando al defensor y librándose así de su situación desventajosa.



DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum

Espadones

Acciones de Ataque

Las acciones de ataque del espadón son las mismas que las de la espada y tienen los mismos efectos. No obstante, es necesario aprenderlas por separado, ya que se ejecutan de manera diferente a los ataques con espada a una mano. Recordemos dichas acciones de ataque:

Ataque ascendente (acción normal): Este ataque se puede efectuar solo o seguido de una acción defensiva o un ataque descendente. Las guardias que permiten efectuarlo son Corona, Colmillo de Jabalí, Guardia de la Larga Cola y Guardia Real de la Ventana.

Ataque descendente (acción normal): A menos que vaya acompañado de una Guardia de Puerta de Hierro Completa, no se puede realizar una Parada en el mismo asalto en el que se efectúa este ataque, que solo se puede combinar con un Ataque ascendente o una Esquiva. Solamente la Guardia Larga permite realizar a continuación un Corte medio o una Estocada. También se puede efectuar este ataque desde la Guardia de la Dama Orgullosa y la Guardia de la Larga Cola, o tras una Parada adoptando la Media Puerta de Hierro o la Puerta de Hierro Completa.

Corte medio (acción normal): Es un ataque lateral que puede alcanzar cualquier localización. No es necesario su aprendizaje como acción de combate profesional.. Puede hacerse a continuación un corte medio. Las guardias que permiten ejecutarlo son Corona, Cruz Verdadera, Guardia Larga, Guardia de la Larga Cola, Serpiente Superior (con malus -10%) y Guardia Real de la Ventana.

Estocada (acción normal): La estocada puede acompañarse de un Corte medio o de Ensartar. Las siguientes guardias permiten llevarla a cabo: Corona, Cruz Verdadera, Dama orgullosa, Colmillo de Jabalí, Guardia de Flecha, Guardia Corta, Guardia Larga, Guardia de la Larga Cola, Puerta de Hierro, Serpiente Corta, Serpiente Superior, Guardia Real de la Ventana y Unicornio.

Ensartar (acción normal): Posible después de una estocada con éxito.

Acciones de Defensa

Trabar con espadón (acción extendida): Es similar a Trabar con espada.



Corona o Guardia Frontal: Se sostiene la espada con la empuñadura a la altura del pecho. Esta es una guardia especialmente efectiva contra los golpes dirigidos a la cabeza y los efectuados mediante la Guardia Larga. Además, permite realizar una segunda parada en caso de que nuestro oponente adopte la Guardia Larga. Se recibe un bonus +25% a la Parada contra ataques dirigidos expresamente contra la cabeza y también a los dos ataques efectuados con la Guardia Larga, pero si se ataca a una localización inferior al pecho, la Parada recibe un malus -25%. Esta guardia se puede complementar con cualquier tipo de ataque permitido.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Duellatorum



Cruz bastarda: Se llama así porque el espadachín apunta al enemigo con la parte “bastarda” del arma (el pomo) en lugar de hacerlo con la punta. El espadachín usa el pomo y el forte del arma para desviar una rápida sucesión de estocadas. Se recibe un bonus +10% a la Parada de estocadas, pero esta parada debe hacerse con la competencia de pelea. Mientras se adopte esta guardia solo se pueden realizar ataques con el pomo (daño 1D4 más bonus por Fuerza), y se puede hacer frente a un enemigo en situación de Melé (de hecho, se recibe el bonus +50% de Melé por atacar con el pomo en situación de Melé). Otra ventaja es que cuando vaya a atacar el rival, se puede usar el pomo para intentar desarmarle, y si se consigue habremos anulado su ataque; pero para ello, en lugar de hacer una tirada por la mitad del porcentaje en nuestra competencia de espadaones, tiraremos por nuestra competencia de pelea sin ninguna penalización.



Cruz Verdadera: El espadachín dirige el pomo hacia su oponente y lo encara de lado, lo cual dificulta sus estocadas. Pretende además enganchar su punta con el pomo y terminar con una Estocada o un Corte medio. Esta guardia provoca un malus -10% al ataque de un oponente que pretende lanzarnos una Estocada o que nos ataca con una lanza. Si además esperamos que nos ataque él primero y tenemos éxito en una tirada de pelea, conseguiremos dañarle automáticamente, sin que pueda defenderse y anulando cualquier acción posterior de nuestro contrincante. Si no se actúa así, aún se pueden lanzar Cortes medios o Estocadas.



Dama Orgullosa: Esta guardia, con la que se oculta el filo tras la espalda, pretende engañar al enemigo, que al no ver la longitud de la hoja, se acerca demasiado al espadachín. Permite lanzar un Ataque descendente o una Estocada, y se puede combinar en el mismo asalto con una guardia de Puerta de Hierro Completa. Si no se combina con dicha guardia, solo es posible defenderse con una acción de Esquiva. Nuestro ataque recibe un bonus +10%, mientras que cualquier acción defensiva del oponente recibe un malus -10%.



Colmillo de Jabalí: Esta guardia es parecida a la guardia de Media Puerta de Hierro, pero la hoja se coloca en posición más vertical y el pomo está más pegado al cuerpo. Es una guardia muy efectiva contra golpes dirigidos expresamente hacia la parte baja del cuerpo. Así pues, las Paradas efectuadas contra golpes dirigidos al abdomen y a las piernas reciben un bonus +25%, pero si el golpe va dirigido a la parte superior (pecho, brazos o cabeza), la Parada recibe un malus de -25%. Esta guardia se puede complementar con una Estocada o un Ataque ascendente.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum



Guardia de la Flecha: La espada, sujeta por la hoja con la izquierda y con el cuerpo inclinado hacia delante, llega más lejos de lo normal a la hora de hacer estocadas. A cambio de un malus -10% a la defensa (a añadir al malus por la Estocada), la Estocada se beneficia de un bonus +10 (es decir, si el malus de la Estocada es de -20%, este pasa a ser -10%; si fuera de -40%, pasaría a ser -30%; etc.). Esta guardia solo permite efectuar ataques de Estocada.



Guardia Corta: Esta guardia, con la espada cercana al cuerpo, proyectada hacia delante y la punta dirigida hacia el rostro del adversario, le engaña con respecto a la longitud de la hoja, la cual le despista al presentársele de frente. Permite realizar estocadas rápidas y precisas sin perder la posición defensiva. Un combatiente que adopte esta guardia puede efectuar hasta dos Estocadas con un bonus +25%, pero el daño se reduce a la mitad, redondeando hacia abajo. Además, las estocadas van dirigidas a la parte superior del cuerpo, de manera que cualquier localización por debajo del pecho se considera pecho. También se puede combinar una Estocada con una Parada, pero no se puede realizar ningún otro tipo de acciones de ataque.



Guardia Larga: Se efectúa proyectando hacia delante la hoja, con la punta dirigida hacia la cabeza del oponente, de manera que este no puede ver la longitud de la hoja. Mantiene a raya al oponente, y además hace inefectiva su parada. Con esta guardia se efectúan dos ataques; el primero puede ser un Ataque descendente, un Corte medio o una Estocada, y si el adversario usa una Parada de su arma contra él y tiene éxito, a continuación se efectúa un segundo ataque (que puede ser cualquiera de los mencionados, excepto el descendente) que no puede ser evitado con una Parada (el defensor deberá usar otra acción defensiva). Ninguno de los dos golpes puede alcanzar una localización inferior al pecho, por lo que cualquier localización mayor de 6 será considerada un 6. Esta guardia presenta además la ventaja de que no permite a un enemigo realizar un Movimiento de Melé.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum



Guardia de la Larga Cola: Esta guardia presenta un cuerpo expuesto al adversario, que le invita a atacar. Por otra parte, esta posición permite visualizar perfectamente al oponente y estudiar sus intenciones, ya que nuestra visión no se ve obstaculizada por el arma. Al principio del combate, se suele utilizar mientras se camina lentamente alrededor del oponente, para confundirle y provocarle. De esta forma se logra un bonus +15% a cualquier acción defensiva y nuestro oponente recibe un malus -15% a su defensa, pero si logra golpearlos, nos hará más 1 punto de daño adicional, al estar nuestro cuerpo expuesto.



Media Puerta de Hierro: Se sujeta la espada con la punta proyectada hacia delante, pero dirigida hacia el suelo. El espadachín no necesita moverse para defenderse ni para atacar. Puede esperar estático una Estocada, para a continuación desviarla levantando su espada y concluyendo con un golpe descendente. Así pues, si el enemigo nos gana la iniciativa (o bien le permitimos que ataque primero) y nos lanza una Estocada o nos ataca con una lanza, tras realizar nuestra Parada podemos lanzarle un Ataque Descendente con un malus -25% a su acción defensiva. No obstante, contra otros ataques y otras armas, nuestra Parada tendrá un malus -25%.



Puerta de Hierro Completa: La espada se coloca con la punta dirigida hacia el suelo (como si se sostuviera un palo de golf). Moviéndose hacia delante o hacia los lados y acompañando al movimiento con otro de la espada hacia arriba, nos podemos defender de cualquier tipo de ataque, para terminar en la posición de la Dama Orgullosa. En realidad, la Puerta de Hierro Completa es una guardia defensiva que se puede combinar en el mismo asalto con la Dama Orgullosa.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum



Serpiente Corta: Esta guardia consiste en sostener la espada por la hoja para llevar a cabo una rápida sucesión de estocadas. A cambio de un malus -10% a la defensa (a añadir al malus por la Estocada), se produce un daño adicional +1 a la Estocada (además del daño adicional que produzca esta por sí sola). Esta guardia solo permite efectuar ataques de Estocada.



Serpiente Superior: La espada asida con una mano por el pomo y con otra por la hoja sobre la cabeza, puede hacer frente a ataques poderosos. Contra los ataques descendentes de espada y de armas pesadas se adquiere un bonus +25% a la Parada, pero penaliza con un malus -25% contra un ataque de Estocada y contra ataques de lanzas. Se pueden realizar Cortes medios con malus -10% o Estocadas sin malus.



Guardia Real de la Ventana: La espada levantada a la altura de la cabeza y con la punta dirigida hacia un lateral (y no hacia el oponente). Permite defenderse de golpes rápidos y ataques traicioneros o por sorpresa, siendo especialmente efectiva contra una acción de Ataque Rápido y contra una Añagaza. Contra estos ataques y contra ataque por sorpresa recibe un bonus +10% a la Parada (por tanto, el malus por defenderse de un ataque por sorpresa pasaría a ser -15%). Esta guardia se puede acompañar de cualquier tipo de acción de ataque excepto el Ataque descendente.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum



Unicornio: El pomo de la espada se sujeta con ambas manos sobre el pecho y la punta se dirige hacia la cabeza de del rival. Esta guardia sirve exclusivamente para practicar Estocadas, pero estas tienen mayor probabilidad de acertar en la cabeza: cuando se consiga golpear al adversario, la tirada de Localización será 1D6 en lugar de 1D10. Pero cualquier ataque dirigido al abdomen o las piernas contra un combatiente que adopte esta guardia provoca un malus -25% a su Parada.

Hachas

Acciones de Defensa

Defensa Circular (acción extendida): El combatiente armado con un hacha de combate puede hacer girar su arma rápidamente alrededor de su cuerpo pasándola de una mano a otra, de manera que cualquiera que ose acercarse reciba una herida. El defensor solo puede efectuar esta acción si no está luchando cuerpo a cuerpo contra ningún enemigo y no tiene ningún tipo de obstáculo en un radio de tres varas. Aquel que se sitúe a tres varas o menos de él, tiene que hacer una tirada de defensa, ya sea esta una Parada o una Esquiva, o recibirá el daño normal del hacha de combate más el bonus de daño por Fuerza de quien la empuña, sin importar si se acerca de frente o por la espalda, y sin ganar los bonus por situación. Solo si consigue esquivar o parar el golpe, podrá a continuación efectuar una acción de ataque; de lo contrario, de haber declarado una, quedará anulada. Si se ha optado por una Parada y tiene éxito, esta interrumpe la Defensa Circular, y a partir de ese momento cualquier combatiente se puede acercar al defensor sin peligro de ser herido.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Lanzas Larga y Palos

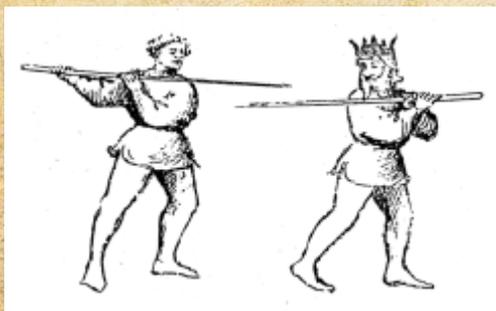
Guardias



Guardia de Lado: El lancero espera afirmando la lanza en el suelo con la punta hacia arriba, adelantando ligeramente su cuerpo. Esta guardia es muy efectiva contra cualquier arma de asta (lanzas y palos). Si el combatiente ha adoptado la guardia de lado y para el ataque de un palo o una lanza de esta manera, su adversario recibe un malus -10% a cualquier acción de defensa en ese asalto. Además, esta guardia permite atacar con la punta de la lanza o con la contera (en cuyo caso se causan 1D4 PD más la Bonificación de Daño por Agilidad).



Guardia Media: Se sostiene la lanza o el palo con la punta hacia abajo, agarrándola por la zona media del asta. La lanza agarrada de esta forma permite movimientos más rápidos, por lo que la penalización -10 a la Iniciativa de las lanzas se reduce a -5 (esto no se aplica en el primer asalto). Si es un palo, se gana +5 a la iniciativa.



Guardia Alta: El lancero sostiene la lanza por encima del hombro y con la punta dirigida hacia su adversario. Esta es una guardia más ofensiva que las anteriores. Las parada solo es efectiva contra otras lanzas o palos, o contra Estocadas; contra otras armas es imposible utilizar la parada, por lo que la única acción defensiva posible es Esquivar. En cambio, al atacar se gana +10% al ataque.

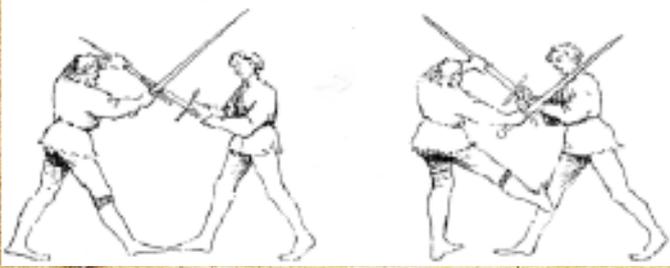




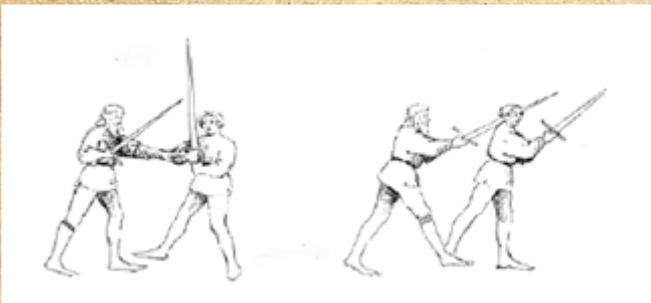
DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Tretas



Agarrar la hoja (acción normal): Manteniendo a raya al adversario con nuestra arma (media o pesada), agarramos la suya por el extremo y tiramos de ella para hacerle perder el equilibrio. Esto se puede conseguir con una tirada de pelea -25%, si nuestro adversario empuña una espada, espadón, lanza o palo. Si lo conseguimos, a continuación podemos lanzarle una patada o golpearle con el pomo de nuestra arma: un ataque cuerpo a cuerpo que alcanza la parte inferior del cuerpo si es una patada (cualquier localización por encima del abdomen se considera abdomen) o la parte superior si usamos el pomo (cualquier localización por debajo del pecho se considera pecho); en ambos casos se requiere una tirada de pelea. El defensor no puede Parar este ataque, solo Esquivar, y con un malus -25%. Para llevar a cabo esta treta, debe declararse una acción de Agarrar la hoja seguida de una acción de Ataque cuerpo a cuerpo.

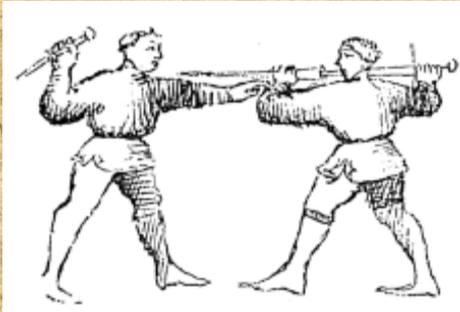


Girar (acción normal): Consiste en empujar a un contrario armado con un arma pesada por el codo, haciéndole girar y darnos la espalda, quedando desequilibrado por el peso de su arma. Es necesaria una tirada de pelea -25%, y si se consigue, deberemos vencer en un enfrentamiento de FUE x5. De tener éxito, nuestro enemigo quedará de espaldas, y si hemos declarado un acción de ataque, podremos llevarla a cabo con el bonus +50% por atacar por la espalda, mientras que él tendrá el malus -50% a su defensa por el mismo motivo.



DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum



Golpe de vaina (acción normal): Esta treta se puede realizar con un arma envainada. Es un ataque engañoso, ya que se realiza con la vaina aún cubriendo la hoja. Consiste en golpear con la vaina deslizándola rápidamente hacia fuera. Se consigue con una tirada normal de pelea, y causa un daño de 1D4 más el bonus de daño por Fuerza. A efectos de combate, cuenta como una Estocada, pero al ser un movimiento difícil de predecir, cuenta como ataque sorpresa para el que lo sufra (no se recibe el bonus -25% al ataque, pero el defensor sí sufre el malus -25% a su defensa). No obstante, los siguientes Golpes de vaina durante el combate ya no serán ataques sorpresa, y aquel que lo use tendrá aún que emplear una acción de Desenvainar para usar su arma de forma normal.



Morder (acción normal): Esta acción permite morder en la oreja o en el cuello de un adversario que intenta hacernos una Inmovilización, o en el brazo en caso de que intente hacernos un Inmovilizar cuello. Hay que hacer una tirada de pelea con un malus -25%. Si se consigue, el adversario recibe 1D3 PD en la cabeza o en el brazo, aplicándose los modificadores al daño normales por localización, pero sin aplicar la bonificación al daño por Fuerza del personaje. Si se causa secuela por morder la oreja, se tiene en cuenta automáticamente el resultado nº 7 de la Tabla de Secuelas en la cabeza (ver pág. 100 del manual).



Trabar la hoja (acción normal): Consiste en esperar el ataque de un enemigo armado con espada, espadón, lanza o palo y aprisionar su arma con nuestro brazo, impidiéndole maniobrar con ella. Podemos hacerlo estando desarmados o con un arma a una mano. Es necesaria una tirada de pelea con el porcentaje a la mitad, y a continuación vencer en un enfrentamiento de FUE x5. Si se consigue, nuestro adversario pierde cualquier acción que le quedara por realizar en este asalto con el arma, y además no podrá recuperarla. Esta acción se puede combinar con cualquier acción normal de ataque, pero deberá tenerse en cuenta con qué mano se realiza: si trabajamos con la mano torpe, la tirada de pelea recibe un malus de -25% (que se aplica antes de dividir entre dos el porcentaje de pelea), pero en la siguiente acción no recibiremos malus por usar la mano torpe; sin embargo, si no se usa la mano torpe, la tirada no recibe este malus, pero el ataque que hagamos recibirá el malus -25% por usar la mano torpe. También hay que tener en cuenta que el adversario aún podrá maniobrar con el brazo que le queda libre. También puede soltar el arma en cualquier momento, pero si lo hace podremos adueñarnosla, e incluso utilizarla en combate, aunque primero es necesario prepararla empleando una acción de Desenvainar.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Combate Montado

Extracto del libro *Gladiatoria*, de Giovanni Rapisardi

Narra el catalán Ramón Llull, místico y filósofo que vivió entre los siglos XIII y XIV, que al hombre elegido entre miles por su gentileza de ánimo, lealtad, fuerza y sabiduría, investido con la misión de devolver la verdad y la justicia al pueblo de Dios, se le ofreció la compañía del animal más bello y veloz, el caballo, y por ello fue llamado caballero. Aunque este origen de la caballería podría ser legendario, es un hecho que la equitación fue un arte básico en la vida de todo hombre medieval, sobre todo para los nobles y los hombres de armas. A los adolescentes se les enseñaba a montar a caballo antes incluso que a combatir, de una manera algo brutal; de hecho, eran los jóvenes escuderos quienes se ocupaban del primer amansamiento del potro para domarlos y así prepararlos para los verdaderos rodeos, con un considerable grado de peligrosidad. Esto se hacía para entrenarles en mantener siempre el control del animal en cualquier situación, sobre todo en el combate, dado que el caballo, que por su naturaleza no es muy valiente, podría perder la cabeza en mitad de una batalla, poniendo en serio peligro tanto su vida como la de su jinete. Por otra parte, el caballo de guerra no estaba destinado a tener una vida muy larga, y el solo hecho de haber sobrevivido a un par de batallas le hacía ganar un valor y una fama bastante notables.

Acciones de Ataque



Arrojar del caballo (acción extendida): Esta acción se puede ejecutar sobre un enemigo montado que tenemos a nuestro lado, nunca sobre un jinete que nos ataca con una Carga a caballo. Consiste en abrazar su cuerpo y hacerle perder el equilibrio hasta caer de la silla. Se realiza primero una tirada combinada de pelea y cabalgar, y a continuación tiene lugar un enfrentamiento de FUE x5. Si pierde el rival y no pasa una tirada de AGI x2, se caerá de su caballo, causándose 1D6 PD.



Ataque hacia atrás (acción extendida): Se trata de un ataque de lanza que se puede realizar montado contra un enemigo que se encuentra detrás (por ejemplo, un perseguidor). Consiste en soltar las riendas un instante y dirigir una estocada hacia atrás. Este ataque tiene un malus -25 por la dificultad que entraña, y al ser una acción extendida no permite llevar a cabo más acciones durante el asalto.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum



Derribar el caballo (acción extendida): Esta es una maniobra que podemos hacer con nuestro caballo para hacer que nuestro rival y su montura terminen en el suelo. Se trata de hacer que nuestro caballo coloque su cabeza en el pecho del otro y empuje hasta hacerle caer. Es necesaria una tirada de cabalgar con el porcentaje a la mitad. Si tiene éxito, se debe hacer un enfrentamiento de FUE x5 entre los dos caballos, y si gana el nuestro, el caballo contrario deberá pasar una tirada de AGI x2 o caerá al suelo con su jinete, que recibirá 1D6 PD por caída.

Acciones de Defensa



Arrastrar en caída (acción normal): Esta acción defensiva solo es efectiva cuando nuestro enemigo intenta una acción de Arrojar del caballo. Consiste en sujetarse a su espalda, de manera que le resulte más difícil tirarnos, y además así podemos arrastrarlo con nosotros en la caída, en caso de que no podamos evitarla. Nuestra tirada para evitar caer del caballo pasa a ser de AGI x3, y si finalmente caemos, él deberá hacer otra tirada de AGI x3 o caerá también.

Guardias

Las siguientes guardias son posiciones, basadas en algunos casos en las guardias de los espadones, que resultan efectivas solamente cuando se combate a caballo contra otro jinete y se empuña una lanza o una espada.



Colmillo de Jabalí: Con la punta del arma hacia abajo, al levantarla se pueden desviar los golpes del oponente y herirle. La Parada tiene un bonus +25 si el ataque va dirigido expresamente al caballo o la pierna del jinete, pero se recibe un malus -25 si va dirigido a la cabeza o el pecho. Los ataques realizados desde esta guardia no pueden alcanzar la pierna del jinete contrario; cualquier localización por debajo del abdomen se considera que impacta en el caballo.



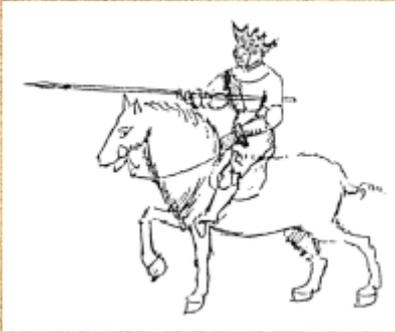


DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum



Dama Orgullosa: El arma con la punta hacia arriba y el puño apoyado en el pecho. De esta manera se pueden desviar los golpes del rival y lanzarle un ataque. Se gana un bonus +25 a la Parada si el ataque del rival va dirigido a la cabeza o al pecho, pero se plica un malus -25 si va dirigido a la pierna o al caballo, o si el rival ha adoptado la guardia de Colmillo de Jabalí. Un ataque lanzado desde esta guardia no puede alcanzar la pierna del jinete, por lo que cualquier localización por debajo del abdomen se considera que impacta en el caballo. Si se usa una espada, solo se puede lanzar un Corte medio.



Cuerno de Hierro: Esta es una guardia defensiva que solo se puede adoptar con la lanza. Consiste en sujetar el asta con el brazo siniestro mientras se dirige la punta con el diestro. De esta manera, el contrario no podrá desviar nuestra lanza al golpearla: obtenemos un bonus +25 a la Parada, y anulamos los bonus de los jinetes que adopten las guardias de Colmillo de Jabalí y de Dama Orgullosa. Por desgracia, resta movilidad a la lanza, por lo que nuestro ataque recibe un malus -15.



Media Asta: Esta guardia solo se puede adoptar con una lanza. Consiste en sujetar el asta por la mitad, de manera que el enemigo no puede alcanzarla ni desviarla. Sirve además para herir directamente al caballo de nuestro enemigo, y si resulta herido obligaremos a nuestro oponente a intentar controlarlo con una tirada de cabalgar. Con esta guardia se gana un +5 a la Iniciativa, pero también se recibe un malus -25 a la Parada.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Estilos de Combate

Combate con bastón y cuchillo

El combatiente sostiene un cuchillo en su mano diestra y un bastón en su mano torpe. El bastón permanece siempre apoyado contra el suelo, y sirve para desviar los ataques del contrario, moviéndolo sobre su base, para a continuación atacar con el cuchillo. A efectos del juego, se realiza una parada con el bastón usando la competencia de pelea con un malus -25% por usar la mano torpe, y se realizan ataques normales con el cuchillo. Cualquiera que así lo hiciere, lograría abrir brecha en la defensa un adversario armado con lanzas o espadas de tamaño medio, por lo que este, de haber declarado acciones de defensa, recibirá en ellas un malus -10%.

Combate con escudo y espada

Este es un estilo de combate que requiere de un escudo especialmente diseñado para ello, con una rendija por la que se puede introducir la hoja de la espada. El escudo puede ser de metal, de madera, una rodela o un pavés. Cualquiera que use este estilo de combate podrá mantener a raya a su adversario adelantando su escudo y lanzando Estocadas. Cualquier enemigo que declare una acción de ataque contra nosotros tendrá un malus -10% a todas sus acciones defensivas y no puede realizar un Movimiento de Melé a no ser que se encuentre en un flanco o a la espalda de nosotros, ya que resultaría herido automáticamente; sin embargo, nuestras acciones de ataque también reciben un malus -10% (a añadir al malus de la Estocada). Si se quiere combatir de forma normal, deberemos emplear una acción de combate para sacar la espada de la ranura del escudo.

Combate con escudo y lanza

Al igual que en el estilo de combate con escudo y espada, se requiere un escudo especial, con una acanaladura en la parte superior sobre la que se debe apoyar la lanza. Cualquier enemigo que tengamos de frente y declare una acción de ataque sobre nosotros sufre un malus -10% a todas sus acciones defensivas y no puede realizar un Movimiento de Melé. Nuestro ataque recibe un malus -10%. Si se quiere combatir de forma normal, deberemos emplear una acción de combate para sacar la lanza de la acanaladura del escudo y enristrarla.

Combate con espada y cuchillo

La mano diestra sostiene la espada, y la mano torpe empuña el cuchillo. El cuchillo defiende de los ataques, y la espada lanza los golpes. Esto se traduce en una tirada de cuchillos -25% (por mano torpe) para las paradas y tiradas de espadas para los ataques (pudiendo para ello utilizar cualquier acción de ataque propia de la espada, excepto Ensartar). Quien luche de esta forma adquiere varias ventajas: +1 a la iniciativa y +5% al ataque con la espada.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Ejemplo de Combate

De la ampliación para el combate aquí presentada, tal vez sea la mecánica de las Guardias lo que más se aleja de la base proporcionada en el capítulo IV del manual, titulado De Re Militari. Es importante comprender que las Guardias no son acciones de combate, sino unas poses determinadas que permiten encadenar varias acciones sacándoles el mejor partido posible en ciertas situaciones. Intentaremos despejar las dudas más importantes con el siguiente ejemplo, en el que se enfrentan dos hombres armados con montantes. Estos son:

Juan de Hinestrosa: empuña un montante y viste loriga de malla y celada. Sus características son: Fuerza 16%, Iniciativa 18, Espadones 70% (daño del montante: $1D10 + 2 + 1D4$), Esquivar 25%, Pelea 30%, PV 16 (penalizaciones por loriga y celada ya aplicadas).

Antonio Luque: con el mismo equipamiento que Juan, tiene Fuerza 20, Iniciativa 18, Espadones 60% (daño del montante: $1D10 + 2 + 1D6$), Esquivar 35%, Pelea 40%, PV 18 (enalizaciones ya aplicadas).

Situación: Juan de Hinestrosa y Antonio Luque son veteranos infanzones muy duchos en cuestiones de combate, tanto que conocen todas las Guardias de la lucha con espadones. Son tiempos de paz y han decidido batirse en duelo a segunda sangre en una justa para determinar quién es el mejor espadachín.

Primer Asalto: Juan gana la Iniciativa. Antonio declara que adopta la Guardia de la Larga Cola, y anuncia una Parada y un Corte medio; Juan adopta la Guardia combinada de la Dama Orgullosa con la de la Puerta de Hierro, lo que le permitirá efectuar un Ataque descendente y una Parada. Comienza el asalto: Juan oculta el filo de su espada tras la espalda, preparado para descargar un golpe descendente, mientras Antonio camina alrededor de él ofreciendo su cuerpo y provocándole, con la espada hacia atrás. Juan ataca, y gracias a su guardia gana un 10% en su tirada de ataque: con su 80%, saca un 59 y tiene éxito. Debido a su Guardia, Antonio tiene +15% a su Defensa, aunque la Guardia de su adversario le resta -10% a la misma, con lo cual su Parada se queda en un 65%: saca un 15 y detiene el golpe. Tras esto, lanza un Corte medio con su 60% en Espadones, fallando al sacar un 94; Juan ya había clavado la punta de su montante en el suelo en la posición de Puerta de Hierro para efectuar su parada, pero no va a necesitar de ella.

Segundo asalto: esta vez Antonio gana la Iniciativa, y viendo que su adversario adopta la Guardia del Colmillo de Jabalí, anunciando una Parada y un Ataque Ascendente, él adopta la del Unicornio y anuncia una Estocada y una acción de Ensartar. Decide no arriesgar en su Estocada, así que no se aplica ningún malus y, con su 60%, saca justamente un 60%; como la Guardia del Colmillo de Jabalí es débil contra ataques a la parte superior del cuerpo, y la Guardia del Unicornio ataca precisamente esas localizaciones, Juan recibe un malus -25% a su Parada, y con un 45% saca un 50, insuficiente para detener el golpe. Antonio tira 1D6 para determinar la localización en lugar de 1D10 (por usar la Guardia del Unicornio) y saca un 5: el golpe irá dirigido al pecho. Su tirada de daño es 14, a la que le restamos la protección 5 de la loriga, para un total de 9; pero eso no es todo: Antonio tenía declarada una acción de Ensartar, así que causa daño de nuevo en la misma localización, esta vez de forma automática y sin tirada de Ataque: otros 9 puntos, que se reducen a 4 tras aplicar la protección de la loriga, pero que sumado al daño de la Estocada hacen 13 puntos de daño, a restar a los 16 PV de Juan. Este recibe una secuela en forma de cicatriz, queda malherido y además se desmaya, por lo que el resto de sus acciones quedan anuladas. Parece que ha quedado claro que Antonio no tiene rival, al haber acabado rápidamente con su adversario.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Tablas

Combate sin armas — Acciones de Ataque

Acción	Tipo	Descripción
Arrebatarse el arma	Normal	Tras una acción defensiva de Agarrar , nos adueñamos del arma de nuestro oponente.
Derribar	Extendida	Tipo de inmovilización con la que tiramos al suelo al adversario, dejándolo caído.
Desarmar	Normal	Tras una acción defensiva de Agarrar o Trabar , hacemos que el adversario suelte su arma.
Descalabrar	Extendida	Teniendo al adversario inmovilizado, hacemos que caiga al suelo de cabeza, dejándolo caído.
Golpe bajo	Normal	Ataque a los genitales en situación de Melé .
Inmovilizar brazo	Extendida	Tipo de inmovilización con la que en cada asalto causamos daño en un brazo, y se puede hacer también contra un enemigo ya inmovilizado o reducido.
Inmovilizar cuello	Extendida	Tipo de inmovilización con la que podemos, además, asfixiar al adversario o romperle el cuello, y se puede hacer también contra un enemigo ya inmovilizado.
Inmovilizar pierna	Extendida	Tipo de inmovilización con la que dejamos al adversario reducido y cada asalto le causamos daño en la pierna.
Molestar	Extendida	Tipo de inmovilización que previene la acción defensiva de Cegar .
Reducir	Extendida	Dominar a un enemigo ya inmovilizado o caído, impidiendo que se levante y pudiendo golpearle con los puños o un arma ligera, sin que el otro pueda defenderse.
Revertir a la espalda	Extendida	Tras una acción defensiva de Agarrar contra un adversario armado con un cuchillo, este queda inmovilizado y se clava su propia arma en la espalda.
Revertir a la pierna	Extendida	Tras una acción defensiva de Agarrar contra un adversario armado con un cuchillo, este se lo clava en su propia pierna y al final del asalto lo seguimos teniendo agarrado.

Combate sin armas — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Agarrar	Normal	En situación de Melé evitamos el ataque del contrario con una tirada de <i>pelea</i> -25% y conseguimos agarrarle el brazo si vencemos un enfrentamiento de Fuerza cada asalto, anulando las acciones que realice con ese brazo e impidiéndole Parar y Esquivar solo puede Bloquear). Se puede combinar con un ataque, o con Arrebatarse el arma o Desarmar , y si se mantiene agarrado al adversario en el siguiente asalto, se puede intentar cualquier tipo de inmovilización con un bonus +10%.
Agarre doble	Extendida	En situación de Melé evitamos el ataque del contrario con una tirada de <i>pelea</i> -25% y, si vencemos un enfrentamiento de Fuerza, anulamos todas sus acciones y en el siguiente asalto lo tenemos inmovilizado y con las ventajas de la acción Inmovilizar brazo .
Bloquear	Normal	Parar un ataque de un adversario, que ataque sin armas o con cuchillo, con un antebrazo (tirada de <i>pelea</i> -25%) o con los dos (tirada de <i>pelea</i> normal).
Cegar	Normal	Tirada de <i>pelea</i> a mitad del porcentaje para dificultar una acción de Inmovilizar .
Debilitar	Extendida	Tirada de <i>pelea</i> a mitad del porcentaje para dificultar una acción de Inmovilizar y hacer que el adversario pierda la iniciativa automáticamente en el siguiente asalto.
Desagarrar	Extendida	Anula automáticamente las acciones de Arrebatarse el arma y Desarmar del adversario que nos tiene agarrados, y si se gana un enfrentamiento de Fuerza salimos de la situación de agarrado, aunque seguimos en situación de Melé .
Desnarigar	Normal	Estando libres, con una tirada de <i>pelea</i> -25% anulamos la acción de Inmovilizar del adversario si este no pasa una tirada de RESx3.
Destrabar	Extendida	Similar a una acción de Liberarse , pero para contrarrestar una acción de Trabar .
Trabar	Extendida	Similar a Agarrar , pero la tirada de <i>pelea</i> es a mitad del porcentaje y no permite Arrebatarse el arma ni Desarmar ; sin embargo, el adversario solo se puede librar con una acción de Destrabar o Liberarse , y no puede defenderse de ataques realizados con el pomo de un arma.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Cuchillos — Acciones de Ataque

Acción	Tipo	Descripción
Contra 1ª de agarre	Extendida	Evita una acción defensiva de Agarrar y se daña el pecho del adversario.
Contra 2ª de agarre	Extendida	Evita una acción defensiva de Agarrar y se daña el brazo del adversario.
Contra de ag. doble	Extendida	Tras ser víctima de un Agarre doble , se daña el pecho del adversario y este nos suelta.

Cuchillos — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Trabar con cuchillo	Extendida	Igual que Trabar , pero contra un adversario armado con cuchillo, al cual se le puede dañar el brazo cada asalto y solo se puede librar soltando el cuchillo y teniendo éxito en una acción defensiva de Liberarse .

Espadas y Espadones — Acciones de Ataque

Acción	Tipo	Descripción
Ataque ascendente	Normal	Ataque con mayor probabilidad de alcanzar los brazos. Con espadones solo se puede combinar con un Ataque descendente o con una acción de Defensa.
Ataque descendente	Normal	Ataque con mayor probabilidad de alcanzar la cabeza. Con espadones solo se puede combinar con un Ataque ascendente o Esquivar ; solo se puede combinar con una Parada si se usa la Guardia de la Puerta de Hierro .
Corte medio	Normal	Equivale a un Ataque cuerpo a cuerpo normal. Con espadones, si se realiza con otra acción de Ataque, esta solo puede ser otro Corte medio .
Estocada	Normal	Ataque con la punta del arma; +1 al daño por cada -20% a nuestras acciones de Ataque y Defensa ese asalto. No se puede combinar con Ataque Ascendente ni Descendente .
Ensartar	Normal	Daño automático tras una Estocada , aplicando la Bonificación al Daño por Fuerza.

Espadas y Espadones — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Trabar con espada	Extendida	Tras una tirada de <i>espadas</i> -25% y un enfrentamiento de Habilidad, anulamos las acciones restantes del adversario, y solo podemos tratar de partir su espada con tirada de FUE x1; el adversario se libra si suelta la espada o si gana un enfrentamiento de Fuerza.

Hachas — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Defensa circular	Extendida	Con un hacha de combate, se impide que los adversarios se acerquen a menos de un radio de tres varas, a riesgo de resultar heridos.

Combate montado — Acciones de Ataque

Acción	Tipo	Descripción
Arrojar del caballo	Extendida	Tras una tirada combinada de <i>pelea</i> y <i>cabalgar</i> , si ganamos un enfrentamiento de Fuerza y el rival falla una tirada de AGI x2, cae del caballo causándose daño por caída.
Ataque hacia atrás	Extendida	Un ataque con lanza -25% dirigido a un adversario situado a la espalda.
Derribar el caballo	Extendida	Igual que Arrojar del caballo , pero es nuestro caballo el que derriba al otro con una tirada de <i>cabalgar</i> a la mitad del porcentaje.





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Combate montado — Acciones de Defensa

Acción	Tipo	Descripción
Arrastrar en caída	Normal	Si somos víctimas de una acción de Arrojar del caballo , nuestro adversario también se cae.

RESUMEN DE GUARDIAS

Espadones

Guardia	Ataques permitidos	Descripción
Corona	Cualquiera	+25% a la Parada contra ataques a la cabeza y la Guardia Larga , pero -25% contra ataques por debajo del pecho.
Cruz Bastarda	Pomo	+10% a la Parada contra Estocadas , pero se para con <i>pelea</i> y solo se puede atacar con el pomo; permite atacar en Melé y Desarmar con el pomo.
Cruz Verdadera	Medio Estocada	-10% al ataque de Estocadas y lanzas del oponente; si nos ataca primero el adversario y realizamos una Parada con tirada de <i>pelea</i> , le podemos dañar automáticamente.
Dama Orgullosa	Descendente Estocada	+10% a nuestro Ataque y -10% a la Defensa del adversario; se puede combinar con Esquivar o la Guardia de Puerta de Hierro Completa .
Colmillo de Jabalí	Ascendente Estocada	+25% a la Parada contra ataques por debajo del pecho, pero -25% contra ataques por encima del abdomen.
Guardia de la Flecha	Estocada	-10% adicional a nuestra Defensa y +10% adicional a nuestro Ataque al realizar Estocadas .
Guardia Corta	Estocada	+25% a las Estocadas , pero el daño se reduce a la mitad y van dirigidas a pecho, brazos o cabeza; solo se puede combinar con Parada .
Guardia Larga	Descendente Medio Estocada	Dos ataques dirigidos a pecho, brazos o cabeza, el segundo de los cuales no puede ser evitado con una Parada ; además, impide el Movimiento de Melé .
Guardia de la Larga Cola	Cualquiera	+15% a nuestra Defensa y -15% a la Defensa del oponente, pero +1 al daño que nos cause.
Media Puerta de Hierro	Descendente	Si se realiza una Parada contra enemigos que ganen la Iniciativa y usen una Estocada o una lanza (-25% contra otros ataques o armas), estos reciben un malus -25% a su Defensa .
Puerta de Hierro	Descendente Estocada	Permite realizar una acción de Defensa al adoptar la Guardia de la Dama Orgullosa .
Serpiente Corta	Estocada	Daño adicional +1 en Estocadas a cambio de un malus adicional -10% en acciones de Defensa .
Serpiente Superior	Medio Estocada	+25% a Parada contra Ataques Descendentes de espadas y armas pesadas, pero -25% contra Estocadas y lanzas.
Guardia Real de la Ventana	Ascendente Medio Estocada	+10% a la Parada contra Ataque Rápido , Añagaza y Ataque por sorpresa .
Unicornio	Estocada	Efectiva para hacer Estocadas a pecho, brazos y cabeza, pero -25% a la Parada contra ataques por debajo del pecho.

Lanzas largas y palos

Guardia	Descripción
Guardia de Lado	Tras realizar una Parada contra lanzas o palos, -10% a la Defensa del adversario.
Guardia Media	-5 a la Iniciativa si se usa una lanza, +5 si se usa un palo.
Guardia Alta	La Parada solo es efectiva contra lanzas, palos o Estocadas , pero se gana +10% en el Ataque .





DRAMATIS PERSONAE

Flos Dutellatorum

Lanzas largas y palos

Guardia	Descripción
Colmillo de Jabali	+25% a la Parada contra ataques dirigidos a la pierna y al caballo, -25% contra los dirigidos a la cabeza y el pecho; al atacar no se puede herir la pierna del adversario.
Dama Orgullosa	+25% a la Parada contra ataques dirigidos a la cabeza y el pecho, -25% contra los dirigidos a la pierna y al caballo o si el rival ha adoptado la Guardia del Colmillo de Jabali ; no se puede herir la pierna del adversario.
Cuerno de Hierro	A cambio de un -15% al Ataque , +25% a la Parada y se anulan los <u>bonus</u> de los jinetes que adopten las Guardias de Colmillo de Jabali o de Dama Orgullosa .
Media Asta	+5 a la Iniciativa , pero -25% a la Parada y solo se puede herir al caballo del oponente.

RESUMEN DE TRETAS Y ESTILOS DE COMBATE

Tretas

Acción	Tipo	Descripción
Agarrar la hoja	Normal	Con una tirada de <i>pelea</i> -25% agarramos la hoja del arma del adversario; si a continuación empleamos una acción de ataque podemos golpearle con el pomo de nuestra arma o darle una patada, y él solo puede Esquivar con <u>malus</u> -25%.
Girar	Normal	Con una tirada de <i>pelea</i> -25% contra un adversario armado con un arma pesada podemos atacarle por la espalda.
Golpe de vaina	Normal	Ataque con la vaina, el primero de los cuales causa un <u>malus</u> -25% a la Defensa del adversario.
Morder	Normal	Con una tirada de <i>pelea</i> -25% causamos daño sin bonificación en la oreja, cuello o brazo de un adversario que nos intentar Inmovilizar .
Trabar la hoja	Normal	Aprisionamos la hoja del arma del adversario con nuestro brazo con una tirada de <i>pelea</i> a la mitad del porcentaje, tras lo cual podemos adueñarnos de ella.

Estilos de combate

Estilo	Descripción
Bastón y cuchillo	Parando con el bastón y atacando con el cuchillo, -10% a cualquier acción de Defensa del contrario si nos ataca con lanzas o espadas de tamaño medio.
Escudo y espada	Metiendo la hoja de la espada en la ranura del escudo lanzamos Estocadas con <u>malus</u> -10% adicional, lo que impide al adversario hacer Movimientos de Melé de frente, y si nos ataca, tiene -10% a la Defensa.
Escudo y lanza	Similar al Estilo de combate con Escudo y espada, apoyando la lanza en una acanaladura del escudo.
Espada y cuchillo	Parando con el cuchillo y atacando con la espada, se obtiene +1 a la <u>Iniciativa</u> y +5% al Ataque .





DRAMATIS PERSONAE

Generaciones de Aquelarre

En esta sección podremos conocer como, todos nosotros, hemos conocido Aquelarre. Mandarnos vuestras historias de cómo conocisteis el juego

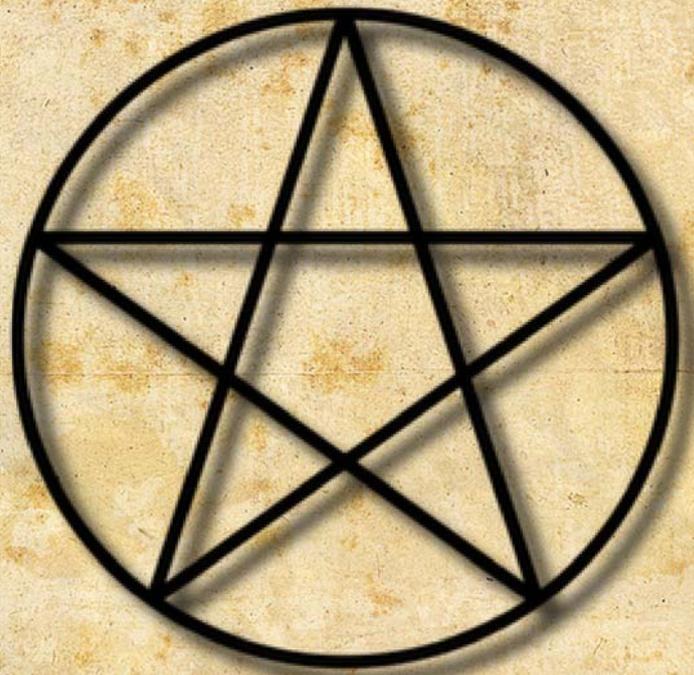
ABEL PEÑA

La verdad es que soy lo que se dice un friki. Mi género favorito es la fantasía épica pero mi contacto con Aquelarre no vino hasta la facultad, creo que fue en el segundo año. Uno de mis colegas, un vasco, tenía el manual de la primera edición y nos arbitró uno de los módulos que incluía. Nadie había jugado al rol allí excepto yo (y se notaba) pero eso no les impidió hacer el bestia y fumar maría hasta la madrugada. No volvimos a hacerlo, pero a mí me gustó la ambientación de juego, mucho más cercana que el AD&D que estaba acostumbrado a jugar. Los personajes eran más cercanos, el ambiente histórico hacía todo mucho más emocionante y la magia era mucho menos potente pero también con más solera, con hechizos que la hacían más manejable tanto para el jugador como para el director de juego. Arbitré varias partidas con otra gente durante los largos años de la universidad, pero la campaña acabó cuando perdí a casi todo el grupo en un viaje al Infierno.

Cuando acabó la facultad, pensé que no volvería a jugar al rol, pero acabé juntándome con viejos roleros (nos reunimos todos los domingos) y empezamos a jugar a AD&D. Yo logré arbitrar una nueva campaña, esta vez basada en las intrigas del reinado de Pedro el Cruel, que tuvo bastante aceptación, pero después de que el alquimista judío acabara paralítico cuando se le cayó otro jugador encima, el trovador mujeriego y tocapelotas chupeteado por un upiro en Cataluña y el soldado ennoblecido que era el hilo conductor muerto por un virote de ballesta durante una invasión a Granada, la campaña quedó en punto muerto (a lo que hay que añadir que soy un DJ bastante quisquilloso con los detalles y eso raya a muchos jugadores).

Sin embargo, ahora vivimos una buena época: hay dos campañas en marcha de Aquelarre porque la gente está quemada de AD&D y prefiere un juego más sencillo no tan orientado al combate, así que espero seguir jugando bastante tiempo, porque mis colegas son la panda de animales más desafortunada que imaginarse uno pueda. Por ejemplo: Una de los puntos que más me gustan de Aquelarre es la creación de personajes, porque

la tabla de rasgos de carácter y las tiradas de eventos dan pie a sucesos muy divertidos. Uno de ellos le pasó a David, un amigo mío que decidió hacerse un bandido catalán: le salió que era negro y homosexual, lo que inmediatamente le valió la rechifla de todo el mundo. Sin embargo, David no se amilanó y puso a su personaje el terrible nombre de Pau el Sodomita, cuya sola mención hacía temblar a cualquier viajero, (por razones obvias). Lo peor vino después de un enfrentamiento con la Fraternitas Vera Lucis. Algunos desgraciados fráteres cayeron prisioneros y Pau violó a uno, pero es que al tirar en la tabla de sexo sacó "prácticamente una experiencia mística". Con lo cual, no tuve más remedio que determinar que el bandido negro había conseguido sacar al frater del armario y que este se había enamorado perdidamente de él. Sin embargo, Pau resultó ser un individuo poco romántico: "No, no, dijo- Yo no quiero nada con él". Y lo degolló sin más.





DRAMATIS PERSONAE

Generaciones de Aquelarre

RAFAEL REDONDO

Aquelarre no fue mi primer juego de rol ni mucho menos, pero sí fue el que más me gustó. Me inicié con El Señor de los Anillos, y posteriormente vino Star War. Por aquel entonces, yo era el único que compraba libros de rol en mi grupo de juego, que poco a poco se hacía numeroso y lo que era más importante, constante. Aquella época fue bonita, porque luchamos contra viento y marea para poder disfrutar de un hobby muy saludable. Ninguna de nuestras madres querían que nos reuniéramos en casa de nadie a jugar a esos juegos diabólicos y de asesinos, así que teníamos que jugar en la calle. Nos buscamos un callejón sin salida, lleno de basura y coches abandonados. Allí nos sentábamos en el suelo y disfrutamos como si nada de lo que nos rodease fuese otra cosa que el mundo que estábamos imaginando.

Fueron tiempos difíciles. Pero entre todos, lo superamos. En vista de que no teníamos un lugar para jugar y sabiendo que aquello de jugar al rol era interesante y que nos gustaba, decidimos montar una Asociación Juvenil y que de ese modo, nos pudieran dar un lugar donde estar en un centro cívico. Una habitación donde no nos molestara nadie y pudiéramos estar las horas allí metidos. Mientras tanto, llegó Aquelarre. Fue el primer juego que se compró un amigo mío y el primer juego que entraba en el grupo que no era de segunda mano. Todos nos maravillamos ante él. ¡Un juego que se podía disfrutar en España! ¡Podíamos jugar en localizaciones tan conocidas por nosotros como Adamuz, Lucena, o la propia Córdoba! Inmediatamente mi amigo me dejó el juego para que yo, que era el único que dirigía partidas me pusiese manos a la obra.

Después de leerlo, pensé que aquél juego se merecía algo más que jugar en la calle, y aún no habíamos terminado de preparar los papeles para usar los centros cívicos, y no quería dejar pasar más tiempo. ¡Me pareció un manual buenísimo! Así que me enfrenté a los fantasmas de mis padres y solicité que nos dejaran jugar en la trastienda del local donde mi madre trabajaba. Y allí montamos un par de mesas con ocho sillas de bar y nos acomodamos para empezar la partida.

La idea que había pensado era adaptar un libro de elige tu propia aventura al mundo del Aquelarre, y por suerte, había encontrado hace poco el correcto. La Fortaleza de Allamut, creo recordar que se llamaba. Me lo leí mil veces, y escribí los primeros pasos de lo que sería la primera gran campaña que jugamos a un juego de rol. Aquello fue inolvidable, visitaron media España, viajaron a África, Italia. Nos lo pasamos en grande. Aquel sistema de experiencia era genial, subían las habilidades según las ibas usando. El sistema de hacer la ficha era grandioso, influía lo que había sido tus padres. Todas esas profesiones para elegir, todas aquellas enfermedades, esa mortalidad tan natural, esa dificultad. Todo nos gustó.

El único problema que me encontré fue el tema de las mujeres. Algún que otro jugador se empeñó en interpretar una mujer, y claro... se nos juntaban con otros de la alta sociedad y la discriminación era evidente. También con personajes que no eran cristianos cuando se juntaban con cristianos. Pero lo sobrellevamos bien. Aún recuerdo cuando uno de mis jugadores, Tabli, murió ahogado en una fuente, víctima de una criatura que nunca consiguió ver. Creo que se hizo 5 fichas, y las cinco perecieron en el mismo sitio. No pudimos aguantar las risas.

Que recuerdos más gratos. Creo que ha sido la única campaña que empecé y la terminé. Todas las demás se han quedado a medias. Le tengo un gran cariño al juego y es sin dudas uno de los mejores que he jugado.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Aquí tenemos el módulo ganador de nuestro primer concurso: A Conxura de Conxo de Morpheus. Enhorabuena Morpheus

Trasfondo

Con tal de dotar la historia con algo de profundidad y con tal de darte referencias para que puedas dirigir mejor esta partida, hemos escrito y desarrollado el trasfondo que puedes leer en las siguientes páginas. Esperamos que te sean útiles, y sobre todo, que las disfrutes.

Prólogo

Es el año 1294 y Xisela, una niña de cinco años, es atacada, junto con sus padres, por unos bandidos al volver de la poblada ciudad de Santiago de Compostela a la parroquia de Conxo, tras haber asistido a la misa celebrada recientemente en la catedral con motivo del año jacobeo.

Sus padres mueren ante la aterrorizada mirada de Xisela, que teme por su vida. Sin embargo, esos bandidos mueren en un parpadeo, cuando están a punto de finalizar el trabajo y asesinarla a ella. Aparece, entonces, una figura de entre los árboles colindantes al camino: es una anciana que se acerca con un extraño caminar hacia ella para tratar de curar sus heridas y consolarla. Se llama Branca, y a partir de entonces será su protectora.

Branca es una meiga, el fruto de la unión entre una humana y el demonio de la magia negra, Agaliarepth. Tiene ya más de 300 años y vive aislada y sola en el bosque, alejada de los humanos que, generación tras generación, cada vez la odian más; a ella y a su magia.

Seis años después, en el Viernes Santo del año 1300, Andreia, una chiquilla de nueve años, huye desfavorida; intenta evitar a una turba de gente que está propinando una paliza mortal a sus padres, alentados por Rodrigo González, el arzobispo de Santiago, pues se tratan de judíos, los asesinos de Cristo... y también se tratan de los prestamistas del clérigo.

Vagando por el bosque, con sus ropajes raídos, su cara sucia y su estómago vacío, es encontrada por Xisela, que la lleva con Branca; tras vestirla y alimentarla, la acogerán en su hogar, aunque Andreia no dirá ni una palabra hasta pasado un mes, ocultando su condición de judía.

Durante cinco años, Andreia, al igual que Xisela, recibió los conocimientos de Branca, que les enseñaría a protegerse, a mantenerse ocultas y a no revelar sus secretos.

Un día de invierno, a principios del año 1305, el arzobispo Rodrigo González se presenta, misteriosamente, frente a la cabaña de Branca, ante la pasmada mirada de Andreia, que se encuentra fuera, cortando leña, mientras Xisela sigue buscando en el bosque más madera para resistir esos fríos días de invierno.

El arzobispo, acompañado de un soldado, pide a Andreia, no muy cortésmente, que llame a Branca; Andreia obedece y entra en la cabaña para decirle a Branca quién se encuentra fuera; Branca le pide que se quede dentro. Andreia, obedeciéndola, se queda dentro, no sin prestar atención a la conversación entre la meiga y el arzobispo.

Al parecer, el arzobispo busca la ayuda de Branca, como ya hizo veinte años atrás, cuando ella, mediante su magia, consiguió forzar su nombramiento como arzobispo. Desea que le ayude a mantener a raya a los ciudadanos de Santiago; su actitud, cercana a la rebeldía, provoca grandes conflictos en la ciudad, temiendo que se extiendan a otros municipios cercanos, tales como Conxo, Noya o Padrón. Branca se niega en redondo, pidiéndole que se marche. El arzobispo, conociendo los poderes de esta, se marcha sin mediar palabra.

Andreia, que ha escuchado toda la conversación, al descubrir que la mujer que la ha cuidado todos estos años es la mujer que encumbró al hombre responsable de la muerte de sus padres, queda totalmente abatida; tras meditarlo unos segundos, determina que no puede seguir viviendo con Branca y se marcha lejos de allí.

Tras varios días vagando por la zona, decide establecerse en Santiago como ayudante de una vieja curandera, donde intenta pasar desapercibida y donde sigue escondiendo su condición de judía.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Es en Santiago, la cual acoge un importante foco rebelde, donde Andreia descubre las ambiciones por parte de las casas importantes de Santiago por colocar en el arzobispado a un hombre fuerte que sofoque tal situación; Andreia se fijó en un hombre: Rodrigo de Padrón, el archidiácono de la catedral de Compostela.

Siendo Rodrigo un hombre bondadoso, Andreia comienza a asistir a sus misas y sermones, tratando de convencerle para que intente apaciguar tal situación y reducir el sufrimiento que está provocando entre sus feligreses. Para ayudarle en la tarea, Andreia decide ofrecerse como su sirvienta, siendo aceptada por él.

De este modo, el archidiácono Rodrigo, empujado y en cierto modo manipulado por Andreia, empieza a hacerse notar en Santiago, mostrándose como un hombre con ideas claras; llamando la atención de las casas dominantes de Santiago, estas empiezan a entrevistarse con Rodrigo, tratando de urdir un plan para despojar al actual arzobispo de su posición y colocarle a él en ella.

Ante esta situación, Andreia recurre a sus dotes mágicas para dar un último empujón al plan: mediante un hechizo, le revela en sueños los tratos pasados del arzobispo con Branca, la meiga. Ante tal revelación, el archidiácono lo dispone todo para tratar de probar esta revelación y hacer caer al actual arzobispo en su trampa para así poder expulsar del seno de la Iglesia a un hombre que ha hecho tratos con adoradores del diablo.

El plan del archidiácono es sencillo: enviarle un falso mensaje de parte de la meiga para que se cite con él; como siempre, tal y como Rodrigo vislumbró en su revelación, deberá acudir con la mínima escolta. Cuando el arzobispo acuda, los hombres del archidiácono estarán rodeando el claro, ocultos, expectantes ante lo que el arzobispo trate de hacer con la meiga.

Mientras tanto, Xisela y Branca viven tranquilas en su cabaña, ajenas a tal conspiración, hasta que llegó el día en el que el archidiácono ejecutó su plan.

Así, Rodrigo González se presentó en un día de otoño ante la cabaña de Branca, esperando conocer el motivo por el cuál había sido convocado por ella. En ese mismo instante, los soldados del archidiácono, Rodrigo de Padrón, y él mismo, junto con Andreia, se encontraban rodeándolos.

Branca salió de la cabaña, queriendo saber qué hacía allí, recordándole al arzobispo que ya no volvería a ayudarle; él le dijo que había recibido un mensaje suyo citándole ese día y, con la esperanza de que ella hubiese decidido, al fin, ayudarle, él se presentó. Es en ese momento, cuando Branca se da cuenta de que todo es una trampa tendida contra ambos, cuando los soldados que rodean el claro hacen patente su presencia y se lanzan contra el arzobispo y la meiga. Escuchando el estruendo provocado por el alarido de los soldados, Xisela salió de el interior de la cabaña, viendo así como se abalanzaban sobre ellos.

El arzobispo, ante tal situación, profirió, en un grito, "¡Maldita bruja! ¡Me has tendido una trampa!" mientras intentaba llegar a su caballo antes de que los hombres del archidiácono se lo pudiesen impedir; para su desgracia, no lo consiguió, siendo derribado en el intento.

De este modo quedan el arzobispo, Branca y Xisela maniatados y capturados por el archidiácono y sus hombres, mientras que Andreia permanece alejada, lejos de la vista de los tres apresados.

Confirmadas las sospechas del archidiácono, Branca, temiéndose lo peor, decide tratar de salvar la vida de Xisela, que todavía es una joven. Así pues, Branca, pese a prever su muerte, lanza una explosión contra los soldados, provocando un estallido que permite escapar a Xisela y a Branca; sin embargo, Branca, tras haber dejado atrás el claro, pronto se detiene y le dice a Xisela que debe continuar ella sola, pues la anciana meiga no es capaz de moverse al mismo ritmo que ella y tan solo supone un lastre; además, ella ya ha vivido demasiado y no espera más de la vida. Xisela, ante esta situación, toma la dura decisión de dejarla sola y huir, mientras Branca la cubre hasta que es derribada y asesinada por los soldados.

Así pues, Xisela consigue escapar de la trampa del archidiácono, llegando al cercano pueblo de Padrón, donde permanecerá varios años hasta encontrar el momento idóneo para llevar a cabo su venganza contra Rodrigo de Padrón.



DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Mientras tanto, el arzobispo es encarcelado al tiempo que el archidiácono y las casas influyentes de Santiago tratan de que el rey Fernando IV de Castilla acuda a Santiago para llevar a cabo el juicio del arzobispo Rodrigo González, acusado de brujería y traición al rey.

Tras varias semanas de espera, el rey acude a Santiago, donde juzga al arzobispo Rodrigo González, condenándolo a ser quemado en la hoguera por el delito de brujería.

Llegado el día de la ejecución, un frío día de diciembre de 13051, Andreia se dirige a los calabozos de la Rocha Forte, el castillo del arzobispo, encontrándose con él antes de ser enviado a la hoguera. En ellos, Andreia le confiesa que es la hija del prestamista judío que mandó apalizar en un Viernes Santo, 5 años atrás, y que ella es la responsable de su captura y su ejecución; para así provocarle un sufrimiento aún mayor en el día de su ejecución y hacer aún más cruel la venganza de Andreia.

Una vez ejecutado Rodrigo González, la llegada al arzobispado por parte de Rodrigo de Padrón se produjo de forma inevitable, puesto que se trataba del archidiácono, además de haber sido el encargado de desenmascarar el crimen del anterior arzobispo, causando así que la transferencia de la mitra se llevara a cabo con la aprobación del cabildo y el concejo de Santiago; sin embargo, la llegada al arzobispado por parte del archidiácono no se produjo en soledad, sino que Andreia ascendió con él como su sirvienta a una posición más influyente y con mayores recursos para sus planes e investigaciones.

La fuerte actitud del nuevo arzobispo pronto se hizo patente: reprimió los focos rebeldes así como la situación reinante del bandidaje, dejándola a un nivel mínimo que no había sido visto desde hacía años; sin embargo, su actitud para con el pueblo también gozó de la misma tosquedad.

Llegado el año 1309, el arzobispo, ya con varios años de señorío sobre el lugar, empieza a desear más poder del que ya posee, dejando de rendir cuentas ante el Concejo de Santiago; de este modo, decide apoyar con unos cuatrocientos hombres al rey Fernando IV, que se encuentra sitiando la ciudad de Algeciras. El rey, en

recompensa por esta ayuda, le otorgará, finalmente, el control administrativo y feudal de Santiago a los estamentos eclesiásticos, es decir, a él y a sus sucesores.

En tanto, Xisela aprovecha la coyuntura para tratar de atacar al arzobispo, puesto que la mayor parte de sus hombres han marchado a Algeciras, dejando una reducida guarnición fácil de burlar para llegar hasta él.

Así pues, Xisela se introduce en una noche de agosto del año 1309 en el Castillo de la Rocha Forte, consiguiendo verter unas gotas de poción de Dormir2 en la bebida de los guardias, dejándose vía libre hasta el arzobispo. Sin embargo, Andreia se percató de la extraña situación y, sospechando que alguien podía estar tratando de asesinar al arzobispo, da la voz de alarma. Mientras tanto, Xisela consigue llegar hasta los aposentos del arzobispo, al cuál deja maniatado para poder interrogarlo.

El interrogatorio de Xisela pretendía ser corto, pues lo que más deseaba era matar al arzobispo. Para su desgracia, los pocos soldados que consiguieron reponerse a la pócima entraron en los aposentos del arzobispo antes de que Xisela pudiera llevar a cabo su venganza, siendo capturada y llevada a los calabozos de la Rocha.

No obstante, Andreia consiguió ver a Xisela cuando fue arrestada y llevada hacia los calabozos, mientras esta última era ajena a su presencia. Ante esta situación, Andreia decide acudir en ayuda de su hermana, dirigiéndose en solitario a los calabozos. En ellos, Andreia libera a Xisela ante su atónita sorpresa, pues Xisela no esperaba encontrarse con Andreia en ese lugar.

Ambas crean una distracción, permitiendo que Xisela pueda huir de la Rocha, no sin antes establecer un lugar de encuentro seguro en el que se puedan encontrar.

Así pues, Xisela se encuentra con Andreia en su antiguo hogar. Allí, Xisela trata de saber qué hacía Andreia en la Rocha, y por qué servía al hombre que mató a Branca, a lo que Andreia le responde que es una larga historia que no comprendería, y le pide que no vuelva a acercarse a la Rocha, pues ella no tiene ningún pecado que pagar y no desea que sea capturada y ejecutada.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Ante tales palabras, e intuyendo que Andreia estaba detrás del ascenso al poder del nuevo arzobispo, Xisela se lanza contra ella llena de ira, tratando de vengar la muerte de Branca.

Tras una fuerte lucha entre Xisela y Andreia, en la que ambas quedan malheridas, Andreia trata de huir del lugar, mientras que Xisela, apenas capaz de moverse, la deja escapar.

Xisela, tras refugiarse en Padrón y curar allí sus heridas, decide embarcarse en un viaje hacia el valle de Amboto, donde pretende establecer contacto con las sorguiñas (brujas vascas, adoradoras de la Dama de Amboto) con tal de mejorar su magia y así poder llevar a cabo su venganza contra el arzobispo Rodrigo de Padrón, así como pasar cuentas con Andreia.

Mientras tanto, Andreia continúa ampliando su conocimiento de la magia con tal de no tener que depender de nadie; es en esta búsqueda donde encuentra un nuevo camino a seguir: hacerse con la gracia de Asmodeo, nombre por el cual conocían los judíos a Silcharde, demonio del dominio.

En su nueva búsqueda, Andreia realizará diferentes viajes por la península con tal de hacerse con la manera de invocar a este demonio y, de este modo, conseguir que le confiera un control absoluto sobre Conxo y Santiago, vengándose así, finalmente, de todos aquellos que participaron en la muerte de sus padres.

Tras pasar cuatro años en las tierras vascas, Xisela decide volver a su tierra natal, donde pueda establecer su nuevo hogar y donde pueda maquinarse y ejecutar su venganza.

Decide establecerse en el pueblo que le dio cobijo tras el ascenso del nuevo arzobispo, Padrón. En él, desde su posición como posadera y curandera de Padrón, Xisela indaga sobre el pasado del arzobispo y sobre aquellos que tuvieron interés en que él ascendiera en la jerarquía eclesiástica y feudal.

Una vez conocido todos los entresijos de la conjura que resultó en la muerte de su protectora, Xisela

decide, en primer lugar, acabar con aquellos que encumbraron al archidiácono; poniendo en práctica los conocimientos adquiridos de las sorguiñas, se vale de un inguma, un genio maléfico vasco, y de distintas maldiciones para estrangular y hacer caer en desgracia a todos los concejales que en su día apoyaron a Rodrigo de Padrón.

Tras acabar con los conspiradores, Xisela comienza a preparar su venganza contra el arzobispo. Decide que lo mejor es cuestionar su poderío sobre el lugar, desestabilizando su posición; por este motivo, se pone en contacto con los bandidos que rondan los caminos de Conxo y Santiago, con tal de que estos ejerzan una mayor presión sobre las mercaderías que se transportan por los caminos, al tiempo que trata de que más campesinos descontentos se sumen al bandidaje.

En ese mismo año, a principios de invierno de 1314, Andreia concluye su viajes en busca del conocimiento suficiente para invocar a Asmodeo. Se recluye, así, en la Rocha, donde se dedica a preparar el plan y el aquelarre que le permitirán obtener el poder que tanto ha ansiado en los últimos años.

Mientras tanto, el bandidaje está reduciendo las provisiones que llegan a Conxo, provocando un aumento de los conflictos en la parroquia, así como una reducción de peregrinos que llegan a la zona, asustados ante tales bandidos.

El arzobispo, con tal de repeler el bandidaje, comienza a proteger sus caravanas; sin embargo, éstas siguen siendo atacadas y saqueadas, provocando la muerte de todo guardia que tratase de oponerse a tal saqueo. Ante esta situación, el arzobispo decide endurecer sus acciones, enviando un grupo de soldados a la caza de los bandidos.

Por otra parte, al tiempo que el arzobispo aumenta su brutalidad con el bandidaje, endurece las penas para aquellos sospechosos de dar cobijo o ser familiares de los bandidos, ejecutándolos públicamente en la horca instalada en la plaza de la parroquia, como aviso para aquellos que pretendan ayudar de algún modo a esos malhechores.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Pese a los esfuerzos del arzobispo por controlar la situación, Xisela consigue repeler a los guardias de este, luchando contra ellos, junto a los bandidos, y hechizando algunos de los soldados capturados, convirtiéndolos en Lobushome3 y Lobisomes, estos últimos a su servicio.

Mientras tanto, Andreia empieza a ejecutar su plan; mediante sus dotes mágicas hace que el arzobispo, al igual que hace casi diez años, tenga una revelación: él ha sido elegido para llevar a cabo una misión divina, una misión que traerá paz y prosperidad a su señorío y posteriormente al mundo entero, desde su posición de papa. Para llevar a cabo tal misión, el arzobispo tendrá que demostrar su fe en el Viernes Santo del próximo año jacobeo, el 9 de abril de 1316, con tal de que, llegado el día del Santo Apóstol, pueda llevar la paz a los feligreses que asistan a la misa de Santiago; y Andreia es, según su revelación, quien debe dirigir la prueba de fe, pues ha recibido la gracia de dios.

Ante tal revelación, el arzobispo da carta blanca a Andreia, que, en secreto, desacraliza la capilla del arzobispo. Al tiempo, este se decide a lanzar un ataque que pretende ser el último contra los rebeldes bandidos, pero sus esfuerzos resultan infructuosos; Xisela sigue contando con la velada furia del pueblo y con unos cuantos lacayos lobisome, de los que el pueblo es ajeno. De este modo, los últimos soldados enviados por el arzobispo son masacrados por los lobisome de Xisela.

Tras una larga espera en la que los soldados del arzobispo no dan señales de vida, este decide cambiar su estrategia: averiguar qué es lo que les hace tan fuertes; contrata para este fin, en los albores de la primavera del año 1316, a un grupo de aventureros que se encarguen de averiguarlo.

El plan de Andreia

El plan de Andreia consiste en engañar al arzobispo y a cinco de sus más allegados sacerdotes y sirvientes con tal de que lleven a cabo una prueba de fe en la que se prendan fuego a sí mismos, creyendo que dios les protegerá de las llamas, consiguiendo así invocar al demonio del Dominio, Silcharde. Para conseguirlo, utilizará los hechizos de Carisma e Inmunidad al Fuego.

Una vez invocado Silcharde, Andreia se convertirá en su sierva y subyugará, gracias al poder y a las ondinias proporcionadas por este, a la parroquia de Conxo y la ciudad de Santiago de Compostela, dando muerte a aquellos feligreses que dieciséis años atrás participaron en la paliza que llevó la muerte a sus padres.

El plan de Xisela

El plan de Xisela consiste en vengarse del arzobispo y de Andreia mediante la desestabilización provocada por el bandidaje; posteriormente, mediante el ataque al Castillo de la Rocha Forte, pretende dar muerte al arzobispo al tiempo que conoce los motivos que empujaron a Andreia a encumbrarle, provocando la muerte de la protectora de ambas, Branca.

Los parroquianos de Conxo

La actitud de los parroquianos de Conxo respecto al arzobispo es un tanto hostil a causa de su brutalidad contra los bandidos y todo aquél que esté relacionado con ellos, del carácter férreo de la represión ejercida en contra de los rebeldes al principio de su mandato y de los impuestos excesivos que impone, provocando la miseria de algunos de sus parroquianos mientras él mantiene un alto nivel de vida.

Además de lo mencionado, el pueblo simpatiza, en los últimos años, con el bandidaje, pues algunos de estos bandidos son parroquianos que, observando la represión del arzobispo y su ritmo de vida comparado con ellos, han decidido pasar a la acción; luchan contra el arzobispo, roban las mercancías y alimentos a los comerciantes del camino y reparten parte de esas mercancías entre sus familiares y conocidos.

Sin embargo, el arzobispo no es la única preocupación de los parroquianos de Conxo.

En los últimos meses, varios parroquianos han aparecido muertos; al parecer, han sido asesinados por una manada de lobos o por un oso, lo que atemoriza a la parroquia de Conxo, que ha empezado a organizar una serie de patrullas que han resultado infructuosas, pues nadie que se haya encontrado con las bestias han sobrevivido.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Tales muertes no han sido provocadas por lobos ni por osos, sino que se tratan de alguno de los lobisome que tiene Xisela bajo su mando, que, en mitad de una crisis, han salido en busca de comida, pese a los intentos de esta para que no ataquen a los parroquianos.

Partida

En las siguientes páginas se desarrolla "A Conxura de Conxo", una partida para ser jugada por entre **3 a 6 jugadores**.

Cuentas, en cada capítulo, con una pequeña descripción o resumen de lo que ocurre o pretende ocurrir en ese capítulo.

Podrás observar que no hemos sido muy concretos a la hora de dar una cantidad de enemigos y que hemos añadido anotaciones ofreciendo distintas opciones o alternativas al desarrollo principal de la aventura; de este modo hemos pretendido proporcionar una buena historia que te pueda servir para pasar un buen rato jugando a rol, o como mínimo, leyendo esta partida.

Preludio

Este preludio trata de despertar el interés de los PJ avanzándoles una parte de nuestra historia.

Los PJ aparecerán en un lugar oscuro en el que sólo podrán ver, en un principio, a sí mismos y al resto de los PJ, siendo incapaces de ver si quiera el suelo que pisan ni las paredes que les rodean.

Tras unos momentos, los PJ observarán como se aparece un grupo de entes envueltos en llamas; se encuentran rodeando a una mujer arrodillada y abatida en el suelo; una tirada de Otear revelará que esta mujer no tiene rasgos faciales definidos.

Inesperadamente, los PJ son atacados por uno o varios soldados; al igual que la mujer arrodillada, estos no tienen rasgos faciales definidos. A medida que avanza el combate aparecerán una o varias mujeres de una belleza inhumana; estas sí tienen los rasgos definidos y una

tirada de Con. Mágico revelará que se trata de Ondinas. Las ondinas atacarán a los PJ usando charcos de agua para manipularla y tratar de asfixiar a los PJ con ella (-2 a Resistencia/turno); los charcos aparecerán justo antes de que aparezcan estas.

Los PJ, por mucho que luchen, no podrán evitar su muerte; los soldados y las mujeres parecen imposibles de abatir.

Tras caer, la última visión que tendrán todos los PJ es la de una gran catedral en un tormentoso día; en ella entran y salen una multitud de peregrinos: se trata de la catedral de Santiago de Compostela.

Opciones:

Los PJs, a medida que avanzan en la historia, pueden ir recordando este sueño, viendo quienes son los personajes desconocidos en este: la mujer arrodillada es Andreia; los entes en llamas son las víctimas de esta, incluyendo al arzobispo; los soldados son soldados cualquiera sin ningún tipo de relevancia.

Los PJs despertarán en mitad de la noche, cada uno en su propio hogar.

Introducción

En esta introducción tratamos de que los PJ se conozcan mientras se ponen en el contexto del Reino de Galicia de marzo de 1316 y, más concretamente, de la región de Santiago; su nexa será el peregrino Euxeo Bonaxente, que se ofrecerá a viajar con los PJs con tal de protegerse de los peligros del camino. Conocerán a Xisela como la posadera del O Fogar de Padrón, que no revelará su nombre; les explicará la situación de Conxo y les informará sobre la búsqueda del arzobispo de alguien que dé caza de forma definitiva a los bandidos.

Meses más tarde, en el ocaso de la cuaresma de 1316, tras la revelación que tuvieron los PJs, se encontrarán, cada uno por separado, camino de Santiago.

En los caminos de alrededor del pueblo de Padrón, los PJs se irán encontrando con un peregrino de mediana edad; se encuentra descansando, sobre una





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

roca, a un lado del camino mientras come una hogaza de pan y le da unas cuantas migajas a un animal que mantiene cautivo en una improvisada jaula que lleva en el cinto; una tirada de otear revelará que se trata de una rata.

Opciones:

Una tirada de otear con un penalizador del 25% le hará parecer ver al PJ, a lo lejos, que el peregrino está hablando con la rata.

Cuando los PJs pasen por delante del peregrino, este se dirigirá a ellos diciendo:

Disculpe, buen aventurado viajero. ¿Deseáis compartir almuerzo con este pobre peregrino que vaga solo por los caminos? Ambos sabemos que, aunque contamos con la protección del Santo Apóstol, los caminos son peligrosos; y el viaje en solitario de los humildes puede resultar en una muerte a manos de viles bandidos y hombres de mal.

Los PJs que decidan declinar la oferta con el peregrino, acabarán encontrándose con él más adelante en el camino; por el contrario, aquellos jugadores que acepten la oferta del peregrino podrán charlar con él.

El peregrino se presentará como Euxeo Bonaxente, un humilde villano que años atrás había sido un gran y fervoroso soldado que cayó preso en una contienda contra los infieles, en Algeciras, permaneciendo numerosos años al servicio de un alquimista árabe.

Euxeo contará, si los PJs se lo preguntan, que el motivo que le lleva a Santiago es cumplir la promesa de peregrinaje que le hizo al apóstol a cambio de su libertad y a implorarle ayuda en la ardua tarea de encontrar al hijo que dio a luz su mujer mientras él estaba preso, pues nació huérfano de madre y fue acogido por la Orden Militar de Santiago, de la que Euxeo formaba parte.

Si algún PJ le pregunta por la rata que lleva Euxeo en el cinto, le contestará que es un pequeño animal que ha encontrado en el campo malherido y que ha decidido acogerlo para que le haga compañía en su duro y solitario viaje hasta Santiago.

Tras el almuerzo y la charla, Euxeo, junto con los PJ que lo acompañen, continuarán su camino hacia la próxima parada, Padrón; sin embargo, se hará de noche antes de llegar, debiendo acampar. En este momento, el grupo se encontrará con el resto de jugadores que no hayan decidido pararse a almorzar con Euxeo.

Uno de los PJ, aquél que saque el mayor número en una tirada de d100 o bien aquél que supere una tirada de Escuchar con un penalizador del 25%, se despertará en la guardia de Euxeo, en caso de que los PJ se turnen para hacerlas, y le escuchará hablar con alguien. La voz de su interlocutor parece aguda y chirriante, pero si el PJ se levanta para ver de quién se trata, no verá a nadie; una tirada de IRR le hará comprender que quien está hablando es la rata que lleva Euxeo en el cinto.

Si el PJ da muestras de estar despierto, la rata dejará de hablar inmediatamente y Euxeo preguntará si está despierto y el motivo por el que lo está. En caso de que el PJ pregunte con insistencia con quién hablaba, la rata acabará cediendo y revelando la verdad.

La rata es en realidad un lobushome, un hombre maldito que se ha convertido en el animal que ha dejado el primer rastro que el hombre ha pisado tras ser maldecido; debido a esto, viaja con Euxeo, que le encontró y le explicó que la única manera de volver a convertirse en hombre es recorriendo siete ciudades amuralladas por la noche. La maldición también provoca que sólo en algunos días pueda recordar que es un hombre y, por tanto, que pueda hablar.

El lobushome explicará que anteriormente era un soldado al servicio del arzobispo de Santiago y que, tras seguir órdenes de buscar al jefe de los bandidos del lugar, se encontró con una mujer, una meiga, que le maldijo de tal forma; sin embargo, explicará que, si consigue librarse de la maldición, marchará lejos del lugar, pues las monedas ofrecidas por el arzobispo no son suficientes para merecer tal maldición.

Tras el relato del lobushome, Euxeo explicará que tan sólo les queda una ciudad por recorrer y se trata Santiago; sin embargo, Euxeo recela de los peligros del camino y de la meiga que ha maldecido al lobushome,





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

es por este motivo que deseaba encontrar un grupo de aventureros que le acompañasen en su peregrinaje.

Opciones:

Los PJs, o bien algunos de ellos, podrían intentar acabar con la rata o con el mismo Euxeo, a causa de tal revelación. En caso de que los PJs acaben con la rata, esta se convertirá en un hombre tras morir; en cualquier caso, si la vida de Euxeo corre peligro, éste conseguirá escapar. Esta situación podría ser utilizada en futuras partidas o bien dentro de la misma.

Al día siguiente, y tras un largo día de camino, llegarán al atardecer al pueblo de Padrón, dónde podrán alojarse en una concurrida posada conocida como el O Fogar de Padrón.

La posada, agradable y acogedora, da la impresión de ser el centro de reunión de la mayoría de los lugareños pese a que, en estas fechas, parece estar mucho más concurrida por peregrinos que por propios del lugar; el ambiente es calmado, al igual que el ánimo de los peregrinos que llegan a ella, pese a que el estofado cocinado por la posadera, una mujer de unos veintisiete años de ojos y cabellos castaños, es muy reconfortante. La tranquilidad que se respira en la posada, así como el perfume de incienso que permite enmascarar el fuerte hedor de los cansados y sudados peregrinos y viajeros, se mantiene constante a lo largo de la noche, pues la posadera cuenta con un fornido ayudante que le ayuda a mantener su posada limpia de inquilinos desagradables.

Bien por que se dirigen a ella o bien porque ella se percata del grupo que forman los PJs, la posadera les explicará que desde hace meses la situación de Conxo es algo precaria debido al incremento del bandidaje de la zona; esto, junto con un mal año de cosechas, ha provocado una escasez de alimentos y una disminución de los peregrinos que provienen del sur, provocando un descenso del comercio, que repercute en los impuestos recaudados por el arzobispo. Les hará saber que el propio arzobispo está tratando de encontrar un grupo de hombres que sea capaz de plantarles cara y que éste ha pedido a los pueblos y aldeas colindantes que hagan correr la voz, pues la situación comienza a ser desesperada y el arzobispo pagará un alto precio a aquellos que consigan traerle al líder de los bandidos y acabar con el bandidaje

de la zona. Finalmente, les informará de que, si desean conocer más detalles de la propuesta, deberán dirigirse al castillo del arzobispo situado en la parroquia.

Si alguno de los PJ decide indagar más sobre el lugar y la zona una tirada de Elocuencia será suficiente para saber que corren muchos rumores sobre extrañas bestias que atacan a los peregrinos de camino a Santiago; en contraposición a estos, circulan, en menor medida, rumores que afirman que las supuestas bestias no son más que un grupo de bandidos, y que la historia ha sido exagerada a medida que se ha extendido el rumor.

Tras pasar la noche en la posada, los PJ se dirigirán hacia Santiago, pasando, necesariamente, por Conxo. En el camino, sin embargo, serán atacados por un reducido grupo de bandidos, que, en caso de que improbablemente sean interrogados, no tendrán nada que ver con el bandidaje del que les habló la posadera en el Fogar de Padrón.

Llegarán a Conxo al mediodía.

I. Llegada a la parroquia de Conxo

Los PJs llegan a Conxo, viendo, con sus propios ojos, la precariedad de la parroquia y de las gentes que la habitan. Podrán informarse de la actitud que mantiene el arzobispo de la parroquia con sus parroquianos, así como intentar informarse de la actitud que mantienen estos últimos sobre el arzobispo. También descubrirán las otras preocupaciones de los parroquianos: un conjunto de ataques de lobos u osos a campesinos de la zona y que no han sido capaces de detenerse ni por los soldados del lugar, más dedicados a los bandidos que a proteger a la parroquia, ni por las patrullas que han organizado los parroquianos, resultando siempre en una muerte segura para aquellos que hayan visto a las bestias.

La parroquia de Conxo está constituida por unas dos o tres aldeas dispersas entre las pequeñas colinas que hay al sur de Santiago y que se concentran alrededor del monasterio de Conxo y del castillo de la Rocha Forte, el castillo del arzobispo. Se encuentra a unos tres kilómetros de la ciudad de Santiago y a menudo es tomada por los peregrinos como el último alto en el cami-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

no antes de llegar a la catedral del apóstol, pudiéndolos encontrar descansando o charlando con el resto de peregrinos o lugareños por toda la parroquia.

A medida que los jugadores van llegando a Conxo, podrán ir viendo a lo lejos, en la plaza que se encuentra delante del castillo, un patíbulo en el centro de ésta; a medida que se acercan, podrán advertir a un hombre ahorcado en él. Una tirada de medicina revelará que se encuentra en un estado temprano de descomposición, tratándose de una ejecución reciente.

Si los jugadores se dejan caer por el monasterio podrán ver a un reducido grupo de parroquianos que piden limosna en forma de alimentos a los monjes; estos están repartiendo una cesta con algunas verduras entre ellos.

Los monjes, en caso de ser preguntados por la situación, explicarán que en los meses precedentes la situación ha ido degenerando a causa del bandidaje y de la disminución de los alimentos en la zona: los bandidos han puesto en jaque al arzobispo y éste ha respondido con dureza enviando varias partidas de soldados contra ellos, que nunca han conseguido regresar vivos, así como reprimiendo con fuerza a aquellos parroquianos descontentos y, sobre todo, a aquellos que tenían alguna relación con los bandidos, bien mandándolos a la horca o bien despojándolos de sus tierras. Sin embargo, otras tierras han sido abandonadas por aquellos que han decidido marcharse a otro lugar más seguro, pues el hambre, añadirán los monjes, no es la única preocupación entre los parroquianos: unas bestias, una manada de lobos o bien algunos osos, andan al acecho en los alrededores de la parroquia, habiendo atacado a peregrinos y lugareños, sin que las guardias ni las partidas de caza que han montado estos hayan servido de nada. Todo esto ha provocado un descenso en los peregrinos que arriban a Santiago, y por tanto a Conxo, así como la escasez de alimentos que tanto daño está causando a la parroquia, pues esta no es Santiago; pocos se preocupan por ella.

En caso de que los jugadores traten de indagar lo que opinan los parroquianos sobre la situación y sobre el arzobispo se encontrarán una gran reticencia a hablar; una tirada de Psicología revelará una gran desconfianza

y un enorme pesimismo en ellos. En caso de que los PJ insistan en obtener la información, podrán realizar una tirada de Elocuencia con un penalizador del 75%, que en caso de éxito sólo proporcionará una escueta frase:

“Los impuestos del arzobispo son demasiados altos para que nosotros podamos pagarle”.

Los PJs podrán encontrar un lugar donde comer en la aldea que se concentra alrededor del castillo; se trata de una pequeña posada en la que los pocos peregrinos que pueden permitírselo paran a realizar su última comida como tales.

Los precios de la posada se encuentran por encima de cualquier albergue o posada que se encuentran a los alrededores del camino xacobeo, pese a ofrecer un menú muy poco variado de verduras; si los PJs se interesan por ello, el tabernero les hará saber que el motivo de tal precio es la escasez de alimentos en la parroquia provocada por los bandidos del lugar y que sólo se ve paliada por la donación de los monjes del monasterio de Conxo de verduras y legumbres, cosa que ayuda a las familias y habitantes de la parroquia a subsistir. Una tirada de psicología hará ver que el tabernero está tratando de evitar decir más cosas al respecto; una tirada de elocuencia servirá para que el tabernero les informe que otro motivo de la escasez es la fuerte fiscalidad que ejerce el arzobispo sobre la parroquia, además de la apropiación de este de la mayor parte de la carne y el pescado que llegan al lugar, aunque, pese a todo, los parroquianos tienen sus métodos para subsistir. Tras esto, el tabernero no proporcionará ninguna otra información relevante.

Tras la comida, Euxeo declarará que se marcha a completar lo poco que queda de camino junto con el resto de peregrinos que se dirigen a Santiago; añadirá que parece ser que ellos tienen cosas mejores que hacer antes de presentar sus respetos al apóstol y que deberían aprovecharlo ahora que son jóvenes. Para aceptar el trabajo, los PJ deberán dirigirse al castillo de la Rocha Forte, la fortaleza del arzobispo.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

La fortaleza se encuentra cercada por un foso seco y un muro, contando con tan solo una puerta de entrada, que cuenta con un puente levadizo y está custodiada por varios guardias, tras los cuales hay un rastrillo alzado pero listo para ser bajado en caso de cualquier posible amenaza.

Si los PJ se saben identificar como un grupo de aventureros interesados en el trabajo que ofrece el arzobispo, los guardias los escoltarán a la sala de juntas, en la torre del homenaje, donde permanecerán hasta que el arzobispo pueda recibirlos.

Opciones:

Los PJs son considerados un grupo de aventureros no gratos o incapaces, teniendo que demostrar su valía. En los alrededores de la fortaleza hay una salida secreta que puede servir a los jugadores para burlar la protección de sus guardias y demostrar que son lo suficientemente capaces para encontrar al jefe de los bandidos y acabar con ellos, obteniendo la recompensa que ofrece el arzobispo por ello. Otra opción, un tanto más brusca y más insegura en cuanto a la misericordia del arzobispo, sería dejar fuera de combate a los soldados del arzobispo, demostrando que son mejores que ellos.

Al cruzar las puertas de la fortaleza podrán ver lo que se asemeja a una pequeña ciudad que mantiene una actividad propia de una ciudad mucho mayor: pequeños grupos de guardias haciendo la ronda por el patio; sirvientes arriba y abajo portando comida, ropas y libros, así como otros tantos cuidando de gallinas y cerdos en el corral; un herrero que anda herrando varios caballos, así como un pequeño grupo de soldados entrenando. Esta visión contrasta con la parroquia de Conxo, pues en esta última el silencio y una inquietante quietud reinan sobre sus calles y sus campos, que sólo se ven quebrados por la aparición de peregrinos que buscan un lugar donde alojarse.

Como si estuviese custodiando la fortaleza, la torre del homenaje se alza imperturbable tras el patio de armas. Esta se encuentra rodeada por un foso anegado y protegida por unas murallas de la altura de unos tres o cuatro hombres, que dejan entrever la torre tras ellas, de unos cuatro pisos de altura; están distribuidas

en forma de rectángulo y cuentan con una torre en cada esquina, junto a otras dos torres que custodian la puerta principal y otras tres torres centrales en el resto de los muros, todas ellas custodiadas por uno o dos soldados arqueros que se dedican a observar cualquier posible amenaza desde sus posiciones.

No siendo la torre el único edificio que parece concentrar toda la grandeza de la fortaleza, a su lado, fuera de las murallas que rodean la torre, se alza una capilla abovedada de gran majestuosidad, consagrada a Santa Eufemia.

Tras pasar un pequeño rato en la sala, una hermosa sirvienta, de unos veinticinco años de edad, les guiará hasta un pequeño salón, donde se encuentra el arzobispo. De camino podrán observar distintos objetos de valor que adornan el castillo, tales como candelabros de oro, cuadros y jarrones decorados con bellos motivos, denotando un lujo que contrasta con la precaria situación en la que se encuentran la parroquia y los parroquianos.

El arzobispo, un hombre de treinta y dos años, les recibirá sentado en una solemne y cómoda silla, mientras alarga la mano, esperando recibir el respeto que se le debe besando su gran anillo; una tirada de Cultura x3 recordará a los PJs despistados cuál debería ser su reacción ante tal gesto. La sirvienta que acompaña a los PJs lo presentará como su eminencia, el arzobispo Rodrigo de Padrón.

Tras la presentación, el arzobispo explicará cuál es la situación: en los últimos años las cosechas del lugar han sido más escasas de lo que se esperaba, motivo que ha hecho menguar las reservas y ha creado cierta hambruna; a causa de esto el bandidaje a ido en aumento y las caravanas con alimentos y mercancías que llegan hasta la parroquia están siendo atacadas continuamente, que a su vez crea más hambruna y provoca que algunos de los campesinos abandonen sus tierras y se unan a los bandidos, reduciendo aún más los alimentos que producen las tierras de la parroquia.

El arzobispo continuará explicando que todas las medidas tomadas han resultado infructuosas. Sus seve-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

ros castigos contra aquellos que mostraban cualquier simpatía con el bandidaje sólo han servido para avivar más las llamas de esta revuelta encubierta, e incluso los soldados que ha enviado en busca de tales bandidos han desaparecido del lugar, bien porque hayan caído bajo las armas de estos malhechores o bien porque hayan podido unirse a ellos; en cualquier caso, teme, dirá, que se pueda tratar de algo más que un simple grupo de bandidos y que estos cuenten con un aguerrido líder. El objetivo de los PJ es, pues, tratar de complementar las maltrechas y menguadas tropas del arzobispo y tratar, mientras tanto, de averiguar qué es lo que les hace tan fuertes y quién es el líder de los bandidos, dándole caza para traérselo al arzobispo, vivo o muerto.

Pese a todo lo anterior, el primer trabajo de los PJ sería escoltar una pequeña caravana de mercancías que el arzobispo pretende enviar al cercano pueblo costero de Noya, donde su sirvienta comprará pescado, entre otros víveres, para la parroquia.

Debido a la difícil situación y a la impaciencia del arzobispo por controlarla antes de que llegue la Pascua del presente año, este ofrecerá unas 100 monedas de plata a cada jugador, cobrando la mitad en el momento en que acepten el trabajo y el resto en cuanto lo finalicen; además añadirá 100 monedas más por cabeza si los jugadores consiguen, además de dar caza al líder de los bandidos, acabar con el bandidaje en la zona.

Caso de que los PJ acepten, la caravana partirá al día siguiente, al amanecer; estará formada por los PJ, la principal sirvienta del arzobispo, Andreia, y un conductor del carro, que puede ser sustituido por algún PJ caso de que cuente con dicha habilidad con un porcentaje igual o superior al 20%.

Opciones:

Si los PJ deciden no aceptar el trabajo y continuar hacia Santiago, podrían ser atacados por un número de Lobosome que les haga peligrar su vida, siendo finalmente salvados por un pequeño grupo de pastores que les ayudarán a plantar cara a esas bestias. Tras el combate, los pastores les pedirán que les ayuden a desterrar a esas malditas bestias que atacan a los parroquianos. Aceptando esta proposición los PJ podrían llegar a descubrir

los cadáveres que se encuentran en la ladera norte de la pequeña colina que se encuentra al sur de Conxo (ver capítulo III. En busca de los bandidos) y luchar allí, debido a un encuentro casual, contra algunos de los bandidos de la región. Esto podría revelar cierta conexión entre los bandidos y las bestias.

II. Servicios al arzobispo

Los PJ realizarán el primer trabajo para el arzobispo: traer alimentos a la parroquia, protegiéndolos de los bandidos; sin embargo, Noya no sólo servirá para obtener alimentos, sino que también servirá para que los PJ tengan una revelación: los parroquianos tenían razón.

El camino hacia Noya transcurrirá sin ningún incidente, llegando al anochecer; Andreia correrá con los gastos de alojamiento de la posada del lugar.

Pasada la medianoche, una vez que todos los jugadores se hayan retirado a sus habitaciones a dormir, realizarán una tirada de Escuchar con una penalización del 50%; aquél que supere la tirada escuchará como Andreia sale de su habitación y se marcha de la posada. Si decide seguirla verá como, tras abandonar la posada, se dirige a una pequeña cabaña en los lindes de Noya; tras llamar a la puerta, esta se abrirá dejando paso un anciano encorvado que le dejará pasar dentro, donde permanecerá un par de minutos.

Si Andreia se percatase de su presencia o bien el PJ le hiciera saber que la vio, esta le explicaría que fue pedirle a un viejo amigo que le suministrase ciertas plantas para poder prepararle una infusión a su madre enferma y le pedirá al jugador que no se lo haga saber al arzobispo, pues no le permitiría ayudarla. Una tirada de Psicología revelará que Andreia no está contándole toda la verdad.

En caso de que revisasen las pertenencias de Andreia encontrarían, en una de sus bolsas, una pluma negra, un retal de piel de cordero, una lengua de perro, una flor siempre viva y varias plantas: achicoria, aliso y valeriana. Para reconocer de qué animal es la piel y la lengua será necesaria una tirada de Conocimiento Ani-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

mal; en cuanto a las plantas y la flor será necesaria una tirada de Conocimiento de Plantas. Una vez superadas estas pruebas, los PJ podrán tratar de realizar una tirada de Conocimiento Mágico para saber que algunos de esos ingredientes son utilizados en la elaboración de los hechizos de Inmunidad al Fuego y Carisma.

Al amanecer, Andreia, junto con el conductor del carro, se encargará de comprar el pescado. Si alguno de los PJ desea acompañarla y charlar con ella, esta lo aceptará sin reparo.

En caso de que el PJ le pregunte sobre los bandidos, esta le contará lo que sabe: que se trata de un grupo bien organizado que han conseguido burlar y mermar la guardia del arzobispo, hasta el punto que ha sido sumamente difícil sustituir a su guardia personal, pues se ha corrido la voz, provocando que pocos soldados estén dispuestos a aceptar el trabajo; que los intentos por reprimir al pueblo que simpatiza con los bandidos resultan cada vez más infructuosos y que la situación pronto se volverá insostenible, motivo por el cual el arzobispo ha decidido contratar a un grupo de aventureros que traten de encontrar al líder de los bandidos y poner fin a la lacra que supone el bandidaje.

En cuanto a Andreia, si el PJ se interesa por ella, le contará que antes era un muchacha que vivía en Compostela junto a su madre, que era curandera, y que allí conoció al actual arzobispo, cuando entonces aún era archidiácono; ella es muy creyente y siempre acudía a misa y, cuando él la confesaba, Rodrigo siempre era muy bondadoso y comprensivo. Por estos motivos, decidió que tenía que hacer algo por mejorar el mundo, así que se separó muy dolorosamente de su madre y decidió ayudar a aquél hombre bondadoso a mejorarlo, pasando a ser su sirvienta. Añadirá que, por desgracia, desde que los bandidos empezaron a organizarse, el arzobispo ha agriado su carácter, sin embargo, en cuanto todo esto acabe, seguro que volverá a ser el mismo. Una tirada de psicología con un penalizador del 50% revelará que no está siendo del todo sincera; esta tirada se puede realizar sin que el PJ se percate de ella.

Durante el camino de vuelta los PJ serán sorprendidos y emboscados por un pequeño grupo de lobisomes, a

menos que pasen con éxito una prueba de Escuchar. Estos embestirán contra el carro, derribándolo y haciendo caer a todos de él. La primera víctima será el conductor del carro; mientras tanto, Andreia se esconderá, desapareciendo de la vista de los PJ.

Los lobisomes no se abalanzarán de inmediato sobre los PJ, sino que olfatearán el aire durante unos instantes, al tiempo que les examinan; tras estos breves instantes, los PJ se convertirán en su objetivo, si es que los PJ no les han atacado ya.

Una vez que hayan dado muerte a casi todos los lobisomes, o los hayan dejado malheridos, el último de ellos huirá, perdiéndose pronto de vista; tras ello, Andreia aparecerá de entre los árboles.

Llegarán a la Rocha al atardecer, donde el arzobispo se interesará por el estado de Andreia y de los PJ. En caso de que estos le digan que han sido atacados por bestias el arzobispo se mostrará sorprendido. Tras conocer su estado, les pedirá que descansen.

Opciones:

Al acabar el combate, Andreia se tropieza agarrándose al PJ más próximo, al cual le arrancará un pedazo de ropa que podrá utilizar para lanzar el hechizo de sumisión sobre él.

Andreia servirá, en los aposentos de los PJ, la cena, la cuál servirá para maldecir a alguno de los PJ con tal de que se conviertan en lobisomes a su servicio y proporcionarle protección ante un peligro mayor que el de unos simples bandidos.

III. En busca de los bandidos

En este capítulo, los PJ obtendrán distintas pistas que apuntan a una mujer como líder de los bandidos del lugar y también sobre quién puede ser esta: una vieja enemiga del arzobispo que busca venganza por la muerte de sus allegados.

Durante la noche, el PJ que obtenga la diferencia más alta en una prueba de Suerte soñará con el combate contra los lobisomes; en él podrá fijarse que, entre los árboles, había una mujer joven observándoles, resultán-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

dole familiar; al despertar, si supera una tirada de Memoria, recordará que se trata de la posadera de Padrón, Xisela.

Opciones:

Se puede dar la posibilidad de que el sueño no sea un recuerdo, sino una sueño inducido por Andreia. También se puede jugar con este aspecto, dándoselo a entender a los PJ, aunque en realidad no sea cierto.

Tras el desayuno, el arzobispo les convocará en su salón privado, dónde les pedirá que vayan en busca de los bandidos y, en caso de que los PJ se lo dijeren, que investiguen sobre las extrañas bestias que les atacaron; les sugerirá empezar por el bosque que se encuentra en la ladera que hay al sur de Conxo, pues allí es donde se han observado con mayor frecuencia a los bandidos y fue el último lugar que investigaron sus soldados desaparecidos.

Antes de que los PJ se marchen a realizar su misión, Andreia se les acercará. Les dirá que tengan cuidado, pues cree que tras las bestias puede andar una vieja enemiga del arzobispo, una bruxa que años atrás trató de asesinarlo, burlando a toda la guardia del castillo, y escapando de la Rocha tras ser capturada. Según se cuenta, también fue la responsable de que todos los concejales que apoyaron al arzobispo apareciesen muertos o cayesen en desgracia hace casi dos años. Le guía la venganza, pues años atrás el arzobispo dio con su protectora, una meiga que había hecho tratos con el diablo y el anterior arzobispo, muriendo la primera en la captura y siendo este último condenado a la hoguera por brujería.

Los PJ marcharán solos.

Si se adentran en el bosque de la ladera que se encuentra al sur, tras un par de horas recorriéndolo y buscando pistas sobre los bandidos, se toparán con un reducido grupo de estos; si no superan una prueba de escuchar, estos les emboscarán; en caso contrario, podrán tratar de emboscarles si realizan con éxito una tirada de discreción.

Tras vencer a los bandidos, si tratan de interrogar a alguno de ellos podrán realizar una tirada de Tortura o

bien de Elocuencia para que este les cuente, entre otras cosas, que normalmente se reúnen, cuando son convocados por su líder, cerca de una cabaña abandonada que se encuentra en este bosque, casi en lo alto de la ladera. Si le interrogan sobre quién es el líder de los bandidos, responderá que lo único que sabe es que se trata de una mujer joven y que parece ser curandera, pues siempre sana las heridas de los bandidos.

La cabaña, que se encuentra cerca de lo alto de la colina, se encuentra semiderruida e incinerada, y parece tener mucho tiempo. Si se adentran en ella, podrán ver que se encuentra un tanto aclimatada: la estancia cuenta con una pequeña mesa, un par de sillas y un jergón. También encontrarán víveres y herramientas tales como agua, carne, algunas especias, un caldero, un cucharón y un cuchillo; parecen haber sido utilizados recientemente.

Si los PJ examinan el lugar, una tirada de otear revelará que detrás de la cabaña se encuentra una piedra con una inscripción; una tirada de leer permitirá saber que lo que hay inscrito es un nombre, Branca.

En caso de que los PJ sigan examinando la colina, una tirada de rastrear revelará un pequeño claro en la misma ladera, a unas pocas decenas de metros de lo alto de la colina, en la que se encuentran los cuerpos mutilados y despedazados de unos veinte hombres, que visten ropas de soldado y que presentan unas armas en estado de oxidación; una tirada de artesanía, en caso de examinar las armas, o de medicina, revelará que los cuerpos llevan aproximadamente un mes en ese lugar.

Si alguno de los PJ trata de averiguar qué ha ocurrido interrogando a alguno de los bandidos, si es que queda alguno vivo, éste les contará que no sabe nada de esos cuerpos y que podrían haber muerto por culpa de las bestias de las que los parroquianos llevan tiempo aquejándose, bestias que el arzobispo ha ignorado y que también han dado muerte a algún que otro bandido.

Tras el hallazgo, empezará a atardecer. Los PJ tendrán tiempo para volver a la Rocha.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Opciones:

Los PJ podrían decidir quedarse a esperar a que apareciese alguien en la cabaña encontrada. En esta situación podría aparecer Xisela y pasar al capítulo V. Explicaciones, o bien podría no aparecer nadie y continuar con el capítulo IV. Noche en el castillo.

Si los PJ llevan consigo como prisioneros a los bandidos, el arzobispo los mandará interrogar. A la mañana siguiente, si los PJ no hacen nada por evitarlo, los prisioneros serán ahorcados en la plaza de Conxo.

IV. Noche en el castillo

Durante esta noche, los PJ volverán a sufrir el mismo sueño que les ha traído hasta aquí, siendo aún más revelador: Andreia es la mujer arrodillada; pero este no será lo único revelador: al parecer, el arzobispo tiene una carta bajo la manga para luchar contra los bandidos, pero ¿esa carta es la que espera el arzobispo?

Llegada la noche, los PJ volverán a soñar lo que soñaron antes de reunirse en Santiago (ver Preludio), identificando esta vez a la mujer arrodillada como Andreia. Si alguno de los PJ ya soñó con Xisela, podrá verla en el extremo opuesto de la estancia, tras todos los PJ.

Tras el sueño, el PJ que ha soñado con Xisela se despertará; si supera una prueba de escuchar con una penalización del 15% oírá como alguien sale de los aposentos de Andreia; si el PJ desea averiguar de quién se trata, saliendo de la habitación podrá ver como Andreia se dirige al salón del arzobispo.

Pasados unos minutos, el PJ que supere una tirada de suerte con un penalizador del 15% también se despertará.

Aquel PJ que se acerque al salón privado del arzobispo deberá realizar una tirada de discreción para evitar ser descubierto. En él, el PJ podrá ver a Andreia charlando con el arzobispo; estos hablan acerca de un plan que, según Andreia, está prácticamente listo para llevarse a cabo el próximo viernes santo, dentro de dos días. Si el PJ es descubierto, el arzobispo le pedirá que pase al tiempo que le indica a Andreia que puede retirarse.

Opciones:

Andreia, con tal de proteger su plan, decide entrar en los aposentos del PJ y obtener un pedazo de su ropa, utilizando el hechizo de sumisión contra él y ordenándole que no debe revelar a nadie lo que ha ocurrido esa noche.

La conversación con Rodrigo trata de transcurrir en un tono de confianza y calma, preguntándole este al PJ qué es lo que no le deja dormir; también se interesará por cómo llevan la búsqueda y por saber qué opina respecto a la situación de la parroquia.

En caso de que el PJ le pregunte acerca del plan que ha mencionado Andreia, Rodrigo le explicará que se trata de un plan que, en caso de que los PJs sean incapaces de hacerlo, pondrá fin al bandidaje de una vez por todas, cuyos detalles son irrelevantes para su tarea.

Si el PJ se interesa sobre Andreia, el arzobispo le explicará que se trata de una feligresa particularmente devota y que ha decidido dedicar su vida a servirle a él y a Dios. Una tirada de Psicología revelará que no está diciéndolo todo; si se supera una tirada de elocuencia, o bien el personaje es religioso, siendo de un oficio eclesiástico o teniendo una racionalidad superior a 60%, el arzobispo le explicará qué es lo que hizo Andreia para servir a dios.

Andreia le hizo ver el sufrimiento que estaba provocando el maligno entre los compostelanos; poco después, Rodrigo tuvo una revelación en la que vio que el mal procedía del anterior arzobispo, Rodrigo González. Tras esta revelación, el arzobispo desenmascaró al hereje y puso paz entre las gentes de Compostela al convertirse en arzobispo.

Tras la conversación, Rodrigo volverá a sus aposentos para seguir descansando.

Si algún PJ decide dirigirse a los aposentos de Andreia mientras esta está con el arzobispo, se encontrará con unos aposentos similares al de los PJ: cuenta con un escritorio, un baúl con ropajes y una cama.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

El PJ podrá inspeccionar la habitación, encontrando un hueco practicado en la pared que se encuentra oculto tras la cama en caso de que busque tras esta o que supere una prueba de Buscar con un penalizador del 25%. En él hallará varios libros, utensilios de cocina tales como un mortero, un pequeño caldero, un cuchillo y un cucharón; y lo que parecen restos de distintos ingredientes.

Los libros están escritos en latín y en gallego; si el PJ es capaz de leer y entiende el latín y gallego, podrá ver que uno de los libros en gallego parece una leyenda sobre un perro negro llamado Gaueko; una tirada de Con. Mágico o Leyendas permitirá saber de quién se trata. Otro de los libros, escrito en latín, tratará sobre una religión encabezada por Asmodeo; una tirada de Teología permitirá saber que se trata del nombre dado por los judíos al demonio del dominio, Silcharde. En este último, hallará, en una de las páginas, una oración y un dibujo en el que se sitúan a varias personas en una capilla; la oración reza así:

Oh, señor, acepta nuestras ofrendas y nuestro sacrificio por vos. Dadnos la voluntad y el valor para mantener vuestro dominio. Oh, Asmodeo, dadnos vuestro poder y vuestra sabiduría a cambio de esta humilde ofrenda.

Opciones:

En caso de realizar una pifia en teología o en leer, el PJ podría confundir el nombre de Asmodeo por el de Adonai, uno de los nombres que dan los judíos a dios.

Tras esto, si el PJ no supera una tirada de suerte, deberá tirar por escuchar: Andreia volverá a su habitación, y si el PJ no se percata de ello, Andreia le encontrará en tal situación; en este caso, Andreia utilizará el hechizo de inmovilización para maniatarle, y posteriormente utilizará el de sumisión para mantenerlo a raya, ordenándole que no revele nada de lo que ha ocurrido esta noche a nadie.

Opciones:

Andreia podría dejar marchar al PJ, pero esta podría convencer al arzobispo para que lo encarcelen, ya que podría suponer una amenaza para llevar a cabo la

prueba de fe.

V. Explicaciones

En este capítulo, los PJ tendrán tiempo para reflexionar sobre lo que saben acerca de Andreia, el arzobispo y los bandidos. Se encontrarán, por segunda vez, con Xisela y, finalmente, les empezará a revelar el misterio que rodea a Andreia, al arzobispo y a ella misma.

Tras la noche, el arzobispo les pedirá a los PJ que se dirijan al lugar donde encontraron los cuerpos para investigar qué ha ocurrido y por qué los soldados han muerto de una forma tan brutal.

Los PJ se dirigirán, pues, hacia el lugar. Cuando lleguen, observarán a Xisela, la posadera de Padrón, sentada sobre un tocón, aguardándoles junto a dos grandes hombres que visten harapos de soldado; una tirada de Con. Mágico revelará que se tratan de lobisomes.

Opciones:

Los PJ son atacados por bandidos o por lobisomes antes de llegar a encontrarse con Xisela. Ella aparecerá antes de que el combate acabe, y les ordenará a los bandidos o a los lobisome que dejen la lucha.

Si los PJ se presentan ante Xisela con una actitud hostil, se defenderá lanzando a los lobisomes que se encuentran con ella contra los PJ; sin embargo, la intención de Xisela no es matarlos, y detendrá la lucha en cuanto los PJ se encuentren un poco maltrechos.

Xisela aparece, posteriormente y por casualidad, en el lugar donde se encuentran los cadáveres, o bien en la cabaña. Trata de que los PJ le expliquen de qué puede tratarse tal atrocidad, mostrando una actitud de desconocimiento total sobre lo ocurrido. Mientras tanto, los PJ pueden ser atacados por lobisome, siguiendo las pautas mencionadas en puntos anteriores.

Xisela, tras asegurarse de que empiezan a sospechar algo extraño en la actitud de Andreia y el arzobispo, les acabará revelando todo lo que sabe.

En concreto, les explicará quién es realmente Andreia, qué es lo que hizo y por qué quiere capturarla y derrocar al arzobispo. Les explicará que para llevar a cabo su plan se ha ganado la simpatía del municipio de Conxo y de los bandidos que rondan sus alrededores





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

con tal de atacar al castillo de la Rocha Forte y poder, finalmente, vengarse del arzobispo y de Andreia, provocando, al mismo tiempo, que el pueblo se deshaga finalmente de la tiranía del arzobispo Rodrigo de Padrón.

Tras la explicación, Xisela les ofrecerá permanecer en el campamento de los bandidos, donde pasarán la noche.

Opciones:

Si algún PJ fue víctima del hechizo de Sumisión de Andreia, este se levantará en mitad de la noche y volverá al castillo, donde permanecerá e informará a Andreia.

Los PJ deciden volver al castillo; tendrán la oportunidad de volver a investigar a Andreia y al arzobispo, desvelando los secretos que aún no hayan sido revelados en el capítulo anterior; podrán sufrir las mismas consecuencias.

VI. El asalto a la Rocha Forte

Ha llegado el Viernes Santo de 1316 y, con él, el momento de que los PJ se enfrenten al clímax de la aventura: asaltar el castillo de la Rocha Forte, tratando de capturar a Andreia y descubriendo su maléfico plan de invocar a Silcharde utilizando como sacrificio al arzobispo al que encumbró y a sus compañeros más allegados. Los PJ no saldrán indemnes de tal hazaña; perderán su alma al estar presentes ante un aquelarre de tal magnitud.

Los PJ, tras despertar en el campamento, empezarán a planear el asalto a la Rocha, junto con Xisela y los bandidos.

Opciones:

Si los PJ pasan la noche en el castillo con tal de indagar más acerca de Andreia, se encontrarán con Xisela en el bosque.

En caso de que los PJ le comuniquen al arzobispo que no averiguaron nada sobre los cuerpos este les pedirá que permanezcan en la fortaleza con tal de apoyar a sus soldados en la tarea de protegerle a él y a sus súbditos mientras lee la pasión de Cristo en la capilla.

Si los PJ se encuentran en el castillo y hay algún PJ que ha sido hechizado por Andreia con el hechizo de Sumisión y la haya informado, esta pretenderá hechizar de la misma forma al resto valiéndose del hechizo de Inmovilización y lanzando a alguno de ellos la Maldición de Lobisome.

Los bandidos, junto con Xisela y los PJ, atacarán la Rocha al atardecer, tras la lectura de la pasión de Cristo por parte del arzobispo y tras la caída de unas primeras gotas de lluvia que se convertirán en una terrible tormenta. Sin embargo, Xisela, en privado, les recitará el Conxuro (ver Anexo IV: El Conxuro) con tal de deshacer y evitar los posibles hechizos de Andreia.

Opciones:

En caso de que los PJ hayan decidido quedarse en la guarnición, si estos han aceptado la petición de ayuda de Xisela, ella y los bandidos se valdrán de los PJ para introducirse en la Rocha sin ser detectados, pudiendo atacar desde dentro y por sorpresa a los soldados; en caso contrario, Xisela y los bandidos les atacarán, como al resto de los soldados.

Los PJ que hayan sido hechizados por Andreia, permanecerán en la capilla junto a esta, donde celebrará el Aquelarre; el resto podrá marcharse si así lo desea, pues la única orden dada por Andreia a los PJ sumisos es que permanezcan a su lado y la protejan.

Los PJ y los bandidos lucharán contra un número de soldados similar al suyo, algunos de los cuales se encontrarán custodiando la entrada a la capilla, lugar donde se encuentra Andreia; una tirada de Otear permitirá a los PJ darse cuenta de este hecho.

Opciones:

Con tal de hacer el combate más rápido entre los bandidos y los soldados, puedes emplear las reglas de combate de masas.

Mientras tanto, Andreia comenzará a realizar el Aquelarre.

Andreia, que ha lanzado sobre sí misma el hechizo de Inmunidad al Fuego y el de Carisma, convencerá al arzobispo y a cinco de sus más allegados y más devotos discípulos y compañeros de hábito que Dios les ha escogido en ese Viernes Santo para que realicen una prueba semejante a la de Cristo y poder, así, realizar una misión divina, llevando la paz a la región y luego al mundo entero. Para superar la prueba deben untarse en aceite y prenderse fuego, pero Dios les enviará su Santo Espíritu y no les dejará morir, obteniendo el poder divino de la inmortalidad y el don de obrar milagros, convirtiéndose





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

en discípulos de sus 7 arcángeles principales y preparando el mundo para la vuelta de Cristo a la Tierra. Con tal de demostrarlo, Andreia se prenderá fuego, fingiendo cierto dolor, pero saliendo finalmente indemne gracias a su hechizo.

Cuando el arzobispo y el resto de víctimas se prendan fuego estos gritarán de dolor, pudiendo alertar a los PJ con una tirada de Escuchar con un -50%; una vez se haya desplomado la última víctima, Andreia empezará a recitar lo que parece una oración:

Oh, señor, acepta nuestras ofrendas y nuestro sacrificio por vos. Dadnos la voluntad y el valor para mantener vuestro dominio. Oh, Asmodeo, dadnos vuestro poder y vuestra sabiduría a cambio de esta humilde ofrenda.

Tras recitar la oración, el agua bendita de las diferentes pilas de la capilla empezará a evaporarse, resultando en una bruma oscura de entre la cuál surgirá Silcharde.

Andreia, con precaución y cortesía, le relatará sus planes y le solicitará su ayuda con tal de llevarlos a cabo. Silcharde aceptará su petición, proporcionándole 2 ondinias a su servicio, que aparecerán en el acto.

Los PJ, tras deshacerse de los soldados con ayuda de los bandidos, entrarán en la capilla, donde podrán contemplar la demoníaca situación y perder su alma.

Ante la irrupción de los PJ en la capilla, Silcharde desaparecerá, convirtiéndose en agua. Mientras, las ondinias de Andreia se abalanzarán sobre ellos, al tiempo que aparecen dos lobisome de entre las sombras.

Las ondinias se valdrán del agua presente en el suelo y en las pilas para tratar de ahogar a los PJ, de uno en uno, siguiendo las reglas de asfixia (-2 a Resistencia/turno).

Mientras los PJ se encuentran enfrascados en la lucha contra las ondinias y los lobisome, aparecerá Xisela acompañada por otros dos lobisome, que lucharán contra los de Andreia; en tanto, Xisela se abalanzará sobre Andreia, enzarzándose en una lucha en la que ambas blandirán su daga.

Opciones:

Si los PJ entran en la capilla antes de que pase un determinado tiempo real, no de juego, llegarán a tiempo de ver cómo Andreia invoca a Silcharde, interrumpiéndola e impidiendo que este le pueda proporcionar las ondinias. También puedes hacer que pasado este tiempo, las ondinias salgan a luchar contra los PJ antes de que hayan terminado de luchar contra los soldados del arzobispo. Podrías utilizar una banda sonora preparada para guiarte en el tiempo que les proporcionas a tus jugadores para que sus PJ entren en la capilla.

Si alguno o todos los PJ han sido hechizados por Andreia, serán estos quienes lucharán contra los bandidos y Xisela, llegando a luchar contra otros PJ en caso de que no todos hayan sido hechizados. Naturalmente, serán testigos de la totalidad del aquelarre.

Una vez vencidos todos los lobisome de Andreia, y tras caer esta, Xisela la interrogará; en caso de que Andreia esté inconsciente, Xisela la curará mediante el Hechizo de Curar Heridas Graves y el de Bálsamo de Curación.

Andreia, abatida tras ver que sus planes han fracasado y sin escapatoria, revelará que ella era una niña judía que tuvo que ver como sus padres fueron asesinados por los compostelanos, que entregó al anterior arzobispo y su protectora a las autoridades para vengarse de él y de ella, pues esta había sido quien le había encumbrado; revelará que hoy, 16 años después de la muerte de sus padres, pretendía llevar a cabo un plan que llevara el caos y la muerte a las gentes compostelanas.

Tras la confesión de Andreia, los PJ y Xisela podrán escuchar un rumor que, tras el silencio reinante después de la batalla, empieza a crecer, acercándose; uno de los bandidos entrará en la capilla y le explicará a Xisela que los parroquianos de Conxo están empezando a asaltar la fortaleza. Ante tal revelación, Xisela tratará de desaparecer junto a Andreia, pues aún tiene muchas cosas que hablar, e invitará a los PJ a que la acompañen.

Xisela, junto a Andreia, los lobisome y los PJ, saldrán de la fortaleza, empleando un pasadizo subterráneo conocido por Andreia. Se dirigirán a su cabaña, donde Xisela proporcionará cobijo a Andreia hasta que





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

sanen sus heridas; dándole las gracias a los PJ y cumpliendo la promesa que les hizo a sus lobisome, les recitará el Conxuro, liberándolos de posibles maldiciones y hechizos.

Opciones:

En caso de que los PJ hayan luchado a favor de Andreia a causa de algún hechizo y venzan a Xisela, Andreia la capturará y la encerrará en los calabozos de la Rocha. Tras ello, Andreia se marchará dejando los PJ en la Rocha, y ordenándoles que no la sigan. En caso de que no sean capaces de vencer a Xisela, esta les tratará igual que a Andreia y los llevará a su cabaña, donde les liberará de los embrujos de Andreia recitándoles el Conxuro.

Epilogo

Lo que ocurrió exactamente en el Castillo de la Rocha Forte durante la noche del Viernes al Sábado Santo de 1316 poca gente lo sabe; lo que sí es seguro es que fue asaltada por los parroquianos de Conxo y que en él no encontraron al arzobispo ni a su sirvienta principal, o al menos no los encontraron vivos, pues hallaron seis cuerpos incinerados en la capilla de la fortaleza.

¿Qué pudo ocurrir? Nadie lo sabe.

Hay quien dice que sus muertes fueron una obra de dios como castigo ante la opresión mostrada contra sus feligreses; otros dicen que fue obra del diablo; también hay quien dice que su sirvienta se hartó del arzobispo y que le asesinó, provocando luego a las masas de Conxo para que asaltaran el castillo y así poder cubrir su huida gracias al caos; y otras versiones arguyen que ella sólo se encontró los cadáveres y huyó a un pueblo cercano, donde se estableció como posadera junto a una antigua conocida. Finalmente, hay quien afirma que, en realidad, todas las versiones tienen algo de cierto.

Lo que sí sabemos es que, sin arzobispo y en ausencia de un poder fuerte que controlara la situación, la revolución pronto llegó a Santiago; en ella se produjeron numerosos asesinatos y se negó el reconocimiento del arzobispo como señor de la ciudad, tratando de que volviese a depender directamente de la Corona, evitando así a señores déspotas y obteniendo una mayor autonomía.

Ante la incapacidad del concejo para encontrar a un hombre capaz de asumir el arzobispado de Santiago, el papa Juan XXII nombra en el año 1318 a un arzobispo que pondrá fin a tal situación: Berenguel de Landoria. Era el principio del fin de la revolución compostelana.

Cuando Berenguel llegó a la ciudad compostelana, esta le negó la entrada, pues no reconocían su señorío, teniéndose que refugiar en el Castillo de la Rocha Forte; pese al recibimiento, Berenguel trató de negociar, durante dos años, con los rebeldes. Finalmente, tras tantas negociaciones y tras varios asedios en su contra, once representantes de los rebeldes compostelanos fueron asesinados el 16 de septiembre de 1320 por los soldados del arzobispo en la Rocha Forte.

Una vez más, hay quien dice que detrás de este caos y estos asesinatos hubo una mano negra que buscó venganza; otros dicen que, durante varios años, el maligno vago entre las calles de Compostela; otros, más escépticos, dicen que se trataron de intentos de los compostelanos para mejorar su situación tras años acumulados de despotismo y crueldad, que acabaron como cualquier otra utópica situación que no puede durar. Sin embargo, la verdad, es algo que nunca sabremos.

Dramatis Personae

Aquí podrás encontrar la hoja de personaje de los 3 personajes más importantes dentro de la partida.

Andreia

Posición: Campesina
Sit. Fam.: Huérfana
Pro. Pat.: Bruja
Nación: Reino de Castilla
G. Étnico: Gallega (Judía no reconocida)

Fue 5
Agi 15
Hab 20
Res 15
Per 15





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Com 10
 Cul 20
 Asp 22 (Hermosa)
 IRR 130
 RR -30
 PC 26

Edad 25 años
 Altura 1,68 m
 Peso 55 kg

Competencias: Alquimia 110%, Astrología 85%, Buscar 55%, Con. Animal 50%, Con. Mágico 120%, Con. Mineral 45%, Con. Plantas 75%, Discreción 35%, Elocuencia 65%, Enseñar 40%, Escondese 50%, Escuchar 40%, Id. Cast. 70%, Id. Gallego 100%, Id. Hebreo 80%, Id. Latín 60%, Id. Vasco 35%, Leer/Escribir 70%, Leyendas 75%, Medicina 35%, Ocultar 50%, Otear 45%, Prim. Aux. 40%, Psicología 70%, Teología 30%, Cuchillo 55%, Palo 35%.

Hechizos: Amuleto, Aquelarre a Silcharde, Arma Invenible, Carisma, Concentración, Conmoción, Creación de Lutines, Hablar mediante sueños, Inmovilización, Inmunidad al Fuego, Invocación de Ondinas, Invulnerabilidad, Maldición de Lobisome, Mano de Gloria, Protección Mágica, Sumisión, Ungüento de Bruja.

Rasgos de Carácter: Desconfiada y paranoica (+25% Psicología), Busca al asesino de su familia (+25% en un arma), Educada por una bruja (+25% Astrología y Con. Mágica), Amistad superior en un nivel social, Enemiga mortal.

Rodrigo de Padrón

Posición Alta Nobleza
 Sit. Fam. Padres Muertos, sin hermanos/as
 Pro. Pat. Artesano
 Nación Reino de Castilla
 G. Étnico Gallego

Fue 7
 Agi 8
 Hab 15
 Res 15
 Per 15

Com 20
 Cul 20
 Asp 13 (Normal)
 IRR 15
 RR 85
 PC 3

Edad 32 años
 Altura 1,57 m
 Peso 62 kg

Competencias: Astrología 35%, Buscar 65%, Con. Animal 37%, Con. Mágico 25%, Con. Mineral 40%, Con. Plantas 45%, Discreción 35%, Elocuencia 100%, Enseñar 85%, Escuchar 45%, Id. Cast. 100%, Id. Francés 100%, Id. Gallego 100%, Id. Griego 100%, Id. Latín 100%, Id. Vasco 60%, Id. Catalán 40%, Leer/Escribir 110%, Leyendas 45%, Memoria 80%, Otear 45%, Psicología 65%, Teología 120%, Cuchillo 25%, Espada 50%.

Rasgos de Carácter: Educado en un convento (+25% Leer/Escribir y Teología), Confiado (-25% Psicología), Don natural para aprender idiomas.

Xisela

Posición Campesina
 Sit. Fam. Huérfana
 Pro. Pat. Bruja
 Nación Reino de Castilla
 G. Étnico Gallega

Fue 5
 Agi 10
 Hab 20
 Res 18
 Per 17
 Com 10
 Cul 20
 Asp 23 (Hermosa)
 IRR 145
 RR -45
 PC 29

Edad 27 años
 Altura 1,64 m
 Peso 51 kg





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

Competencias: Alquimia 95%, Astrología 100%, Buscar 45%, Comerciar 35%, Con. Animal 60%, Con. Mágico 110%, Con. Mineral 50%, Con. Plantas 80%, Discreción 60%, Elocuencia 50%, Enseñar 55%, Escondese 35%, Escuchar 45%, Esquivar 40%, Id. Cast. 75%, Id. Gallego 100%, Id. Vasco 65%, Leer/Escribir 50%, Leyendas 90%, Medicina 65%, Nadar 35%, Ocultar 55%, Otear 50%, Prim. Aux. 35%, Psicología 45%, Rastrear 45%, Trepar 40%, Cuchillo 65%, Palo 45% .

Hechizos: Arma Invencible, Anulación de Maldición, Buen Parto, Bálsamo de Curación, Carisma, Conmoción, Conxuro (ver Anexo IV: El Conxuro), Curación de Enfermedades, Curación de Heridas Graves, Dominación, Dormir (ver Anexo III: El hechizo Dormir), Fertilidad, Hablar mediante sueños, Inmovilización, Invocación de Ánimas, Invocación de Demonios Menores, Invulnerabilidad, Maldición, Maldición de Lobishome, Maldición de Lobushome (ver Anexo II: Lobushome), Para matar a distancia, Protección Mágica, Suerte, Ungüento de Bruja, Virginitad .

Rasgos de Carácter: Busca al asesino de su familia (+25% en un arma), Educado por una bruja (+25% Astrología y Con. Mágica), Extraordinariamente simpática (+25% Comerciar y Elocuencia), Condenada a muerte en su tierra natal.

Anexo I: El castillo de la Rocha Forte

Situado en la parroquia de Conxo, al suroeste de Santiago, el castillo de la Rocha Forte supuso, durante poco más de dos siglos, un símbolo de la opresión ejercida por el arzobispo de Santiago sobre el lugar. Construida sobre el año 1.240, fue totalmente destruida por los irmandiños el año 1.467.

El castillo servía las veces de residencia, las veces de protección contra las revueltas de los compostelanos, así como puesto de defensa ante posibles invasiones. También era un punto de control de las gentes y mercancías que entraban en Santiago desde Padrón, al sur, y Noya, al oeste.

Algunos la consideraron la fortaleza más grande y más fuerte del reino de Galicia; contaba con varios cer-

cos, murallas y torres, así como con una barbacana y, al menos, un foso anegado que, junto con unas murallas que la rodeaban, ofrecía una protección extra a la torre del homenaje dentro de la fortaleza amurallada.

Anexo II: Lobushome

Dado que en varias ocasiones se menciona a esta criatura, fruto de una maldición, hemos considerado importante citar la descripción de la criatura y la maldición, ambas obtenidas del suplemento Fogar de Breogan:

Lobushome

Persona que, debido a una maldición, se transforma en el primer animal cuyo rastro encuentre. Si se trata de un animal pacífico, será muy tímido y arisco, si es un depredador (como por ejemplo, un lobo o un oso) será muy agresivo. Sin embargo, los días en los que pase una tirada de RR logrará recordar que es, o fue, un ser humano. Esta tirada ha de hacerse cada amanecer, y fallarla es peligroso: supone la pérdida de 1D6 puntos de RR. Cuando se pierda más de la mitad de la RR original... el Lobushome olvidará todo recuerdo de que antaño fuera un hombre. Un Lobushome puede recuperar su forma humana si recorre durante la noche siete ciudades amuralladas. También puede liberarse del maleficio si alguien lo encuentra en una encrucijada de caminos entre las doce y las dos de la madrugada y le hace una herida en el costado izquierdo. Las características del lobushome varían según el tipo de animal en el que se transforme (desde un simple ratón de campo hasta un caballo).

Nota: Un hombre o mujer que hayan sido Lobushome transmitirán la maldición a sus hijos, aunque hayan sido curados de ella. Sus efectos no se cumplirán hasta el día de su 20 cumpleaños, por lo que es interesante que los hijos de los Lobushomes hagan antes de esa fecha el peregrinaje por las siete ciudades amuralladas... si saben cuál va a ser su destino, claro.

Maldición del Lobushome

Maleficio (Magia Goética) Nivel 4

Componentes: Unas gotas de sangre del ejecutante, fluido corporal del receptor, hiedra de roble, sangre y bilis





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

de no menos de cuatro animales salvajes.

Caducidad: No aplicable

Duración: Los efectos del hechizo son permanentes, aunque hay dos maneras de romperlo. A diferencia del hechizo de la Maldición del Lobisome la muerte del ejecutante no rompe el hechizo.

Descripción: Si el hechizo se ejecuta correctamente y la víctima no pasa una tirada de RR, se transformará en el primer animal no mágico cuyo rastro encuentre. (Eso no quiere decir cuando pase su siguiente tirada de rastrear, sino cuando pise por donde ha pisado recientemente un animal, sea consciente de ello o no).

Anexo III: El hechizo Dormir

Dado que el personaje de Xisela (ver Xisela en Dramatis Personae) cuenta con el hechizo de dormir, utilizado por ella durante el prólogo de la partida, y no estando este presente en el manual básico utilizado para preparar esta partida, hemos considerado que puede ser interesante adjuntarlo para que puedas utilizarlo.

Dormir

Poción de Nivel 1

Componentes: Valeriana, manzanilla, pétalos de amapola, polvo de amatista y agua de manantial.

Caducidad: 2D6 días.

Duración: 2D6 horas.

Descripción: Esta poción hace que el blanco caiga en un sueño del que es casi imposible despertar durante la duración del hechizo. Todos los intentos que se hagan para despertar al sujeto serán inútiles (incluso si se le daña seguirá durmiendo). La única forma de despertarlo es darle a beber una poción de Ignorar el dolor, tras lo cual se despertará con el gahate abrasado, o en su defecto usar el hechizo de Revitalización (Nota: ambos presentes en el manual básico). Tras terminar los efectos del hechizo, el blanco puede, o no, seguir durmiendo, aunque a partir de ese momento se le podrá despertar de forma natural. La poción es inodora, incolora y no sabe a nada en especial (y no es agua).

El hechizo ha sido extraído del suplemento Grimorio.

Anexo IV: El Conxuro

El Conxuro es un conjuro o hechizo que se recita habitualmente mientras se flamea una quemada; esta se trata de una bebida alcohólica a base de aguardiente, azúcar y cortezas de limón o naranja.

Sin embargo, el Conxuro no es tan tradicional como se cree: su historia se remonta al Vigo de 1960, donde Mariano Marcos Abalo⁴ compuso el conocido conjuro, siendo a partir de 1974 cuando, tras una representación en la que repartió unas fotocopias del Conxuro, empieza a circular y a hacerse conocido.

Por otra parte, la quemada es una bebida poco factible en la Galicia del siglo XIV, pues el alambique, necesario para destilar el aguardiente, no fue introducido por los árabes hasta el siglo XIII, y el resto de ingredientes (azúcar, limón y naranja) requieren un clima cálido para ser cultivados. De todos modos, esos ingredientes podían obtenerse en el Al Andalus, y ya sabemos que a las brujas y alquimistas no les importan recorrer grandes distancias para obtener los componentes de sus hechizos...

Así pues, incluimos la descripción del hechizo en términos de juego, basado en la receta de la quemada, y el Conxuro, junto a su traducción en castellano:

Conxuro

Maleficio de Nivel 2

Componentes: Aguardiente, azúcar, piel de naranja o limón, vasija y cucharón de barro.

Caducidad: No aplicable.

Duración: 1D4 horas.

Descripción: Se vierten en la vasija el aguardiente y las peladuras de limón o naranja. Se coge aguardiente con el cucharón y se prende; mientras está prendiendo, lo sumergimos en la vasija, haciendo prender todo el aguardiente. Mientras prende, se vierte sobre la vasija una décima parte del aguardiente en azúcar y se recita el maleficio mientras se remueve hasta que las llamas se consuman. Aquél que beba de la quemada verá anulados todas las maldiciones y hechizos de origen goético





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

A Conxura de Conxo

lanzados sobre él y sus amigos y le protegerá de futuros maleficios. El maleficio consiste en recitar las siguientes palabras:

Mouchos, curuxas, sapos e bruxas. Demos, trasnos e diaños, espíritos das nebuadas veigas. Corvos, píntegas e meigas, feitizos das menciñeiras. Podres cañotas furadas, fogar dos vermes e alimañas. Lume das Santas Compañas, mal de ollo, negros meigallos, cheiro dos mortos, tronos e raios.

Ouveo do can, pregón da morte; fouciño do sátiro e pé do coello.

Pecadora lingua da mala muller casada cun home vello.

Averno de Satán e Belcebú, lume dos cadáveres ardentes, corpos mutilados dos indecentes, pedos dos infernais cus, muxido da mar embravecida. Barriga inútil da muller solteira, falar dos gatos que andan a xaneira, guedella porca da cabra mal parida.

Con este fol levantará as chamas deste lume que asemella ao do Inferno, e fuxirán as bruxas a caballo das súas escobas, índose bañar na praia das areas gordas.

¡Oíde! Oíde os ruxidos que dan as que non poden deixar de quemarse no augardente, quedando así purificadas.

Quando este brebaxe baixe polas nosas gorxas, quedaremos libres dos males da nosa alma e de todo embruxamento.

Fuerzas do ar, terra, mar e lume, a vos fago esta chamada: si e verdade que tendes máis poder que a humana xente, aquí e agora, facede que os espíritos dos amigos que están fóra participen con nos desta queimada.

(Búhos, lechuzas, sapos y brujas. Demonios, duendes y diablos, espíritus de las vegas llenas de niebla. Cuervos, salamandras y hechiceras, hechizos de las curanderas. Podridos leños agujereados, hogar de gusanos y alimañas. Fuego de las Santas Compañas, mal de ojo, negros conjuros, hedor de los muertos, truenos y rayos.

Aullido del perro, pregón de muerte; hocico del sátiro y pata de conejo. Pecadora lengua de mala mujer casada con hombre viejo.

Averno de Satán y Belcebú, fuego de los cadáveres ardientes, cuerpos mutilados de los indecentes, pedos de los infernais culos, mugido de la mar embravecida. Barriga inútil de la mujer soltera, maullar de los gatos que andan en celo, melena sucia de la cabra mal parida.

Con este fuelle levantaré las llamas de este fuego que se asemeja al del Inferno, y huirán las brujas a caballo de sus escobas, yéndose a bañar a la playa de las arenas gordas.

¡Oíd! Oíd los rugidos que dan las que no pueden dejar de quemarse en el aguardiente, quedando así purificadas. Y cuando este brebaje baje por nuestras gargantas, quedaremos libres de los males de nuestra alma y de todo embrujo.

Fuerzas del aire, la tierra, el mar y el fuego, a vosotras hago esta llamada: si es verdad que tenéis más poder que la humana gente, aquí y ahora, haced que los espíritus de los amigos que están fuera participen con nosotros de esta queimada.)

Bibliografía

ARMESTO, Victoria. Galicia Feudal. (1971), Editorial Galaxia (2a edición). Páginas 295-302. En Google Books.

IBÁÑEZ, Ricard. Aquelarre: Juego de Rol Demoníaco-Medieval (2001). Editorial Caja de Pandora (2a edición a color). ISBN 84-95649-02-0

IBÁÑEZ, Ricard. Fogar de Breogan (2002). Editoriales Crom (QuePuntoEs) (2a edición). ISBN 84-95949-52-0

IBÁÑEZ, Ricard, RUÍZ, Miguel Ángel. Grimorio (2001). Editoriales Crom (QuePuntoEs). ISBN 84-95649-60-8

IBÁÑEZ, Ricard. Jentilen Lurra (2002). Editoriales Crom (QuePuntoEs) (2a edición). ISBN 84-95949-37-7

WIKIPEDIA. Anexo:Arzobispos de Santiago de Compostela (octubre de 2009).

WIKIPEDIA. Anexo:Cronología de reinos en la Península Ibérica (octubre de 2009).

WIKIPEDIA. Castillo de la Rocha Forte (octubre de 2009).

WIKIPEDIA. Conxo (Santiago de Compostela) (octubre de 2009).

WIKIPEDIA. Historia de Galicia (octubre de 2009).

WIKIPEDIA. Queimada (marzo de 2010).

WIKIPEDIA. Santiago de Compostela (octubre de 2009).

PER 11



DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

El otro módulo finalista: "Mesnada", escrito por Tren

Al oír Alfonso que Al-Nasir había tomado a Salvaterra, se dirigió contra él con todos los reyes cristianos que le acompañaban y con sus ejércitos...

Ibn Abi Zar, cronista musulmán

Aventura para 3/5 Pj de cualquier profesión. Es recomendable que al menos un par de ellos sean hábiles con el manejo de las armas. En caso de haber algún Pj de origen árabe, éste debería tener un alto porcentaje en "Disfrazarse".

Introducción

La Nava, 13 de Julio de 1212.

Tras la derrota de Alarcos en 1195, las huestes cristianas vuelven a la carga contra el ejército musulmán en lo que se antoja una batalla decisiva para el avance de uno u otro bando.

Los Pjs forman parte de la vanguardia de las huestes aragonesas (independientemente de cuál sea su patria), comandada por García Romero (quién está al mando de los Pjs).

Si los Pjs se conocen entre sí habrán avanzado en grupo (a excepción de algunas paradas, donde habrán tenido que agruparse según sus clases sociales). Puede que hayan sido destinados a esta batalla como castigo ("carne de cañón") o como recompensa (para conseguir beneficios materiales o sociales), debido a alguna de sus anteriores andanzas.

Si no se conocen entre sí, más adelante tendrán la oportunidad de hacerlo. Por el momento, han sido enviados desde sus respectivas tierras por el noble del lugar y para servir a su Rey (en este caso se les ordena apoyar en la vanguardia aragonesa). Y es que cualquier ayuda (sea de la profesión que sea) es poca en batalla. La marcha hacia el sur, en verano y sin descanso, ha hecho mella en muchos de los soldados.

Físicamente aparentan un buen estado, quizá algo demacrados. Sin embargo el agotamiento mental, ligado muchas veces a un ferviente fanatismo religioso, ha destrozado hasta la fuerza de voluntad más firme.

En el ambiente reina un olor amargo, fruto de la mezcla de sudor, óxido y la sangre de heridas aún por

cicatrizar. El ejército es numeroso (en torno a 60.000 combatientes) y los víveres, tras tantos días de marcha, comienzan a escasear. Todos parecen mostrarse con fuerzas para avanzar pese a las dificultades (hambre, cansancio, sueño, calor...), aunque bien puede observarse que la gran mayoría de los soldados en el fondo necesitan largo reposo.

Tras mucho investigar el escarpado y abrupto terreno, Lope Díaz de Haro, hijo de Diego Lopez de Haro (Señor de Vizcaya), decide adelantarse con su tropa para continuar con el avance. Pronto descubre que el paso a través del Desfiladero de la Losa (única vía de acceso hasta La Nava, un cerro demasiado llamativo como para pasarlo por alto), es impracticable. Sin embargo

Alfonso VIII decide no retroceder. La suerte hace que unos soldados encuentren en las proximidades a Martín Alhaja, un humilde pastor de la zona que viendo tales dificultades para llevar a cabo la misión se ofrece, en servicio a Dios y a su Rey, a guiar al ejército cristiano hasta La Nava por un paso más seguro y prácticamente desconocido: una antigua y escondida calzada romana.

Es así como el ejército cristiano llega la tarde del 13 de Julio de 1212 a La Nava, consiguiendo también en su favor la toma de un salto de agua (Salto del Fraile).

1. Campamento

Es un buen momento para descansar, plantear estrategias, reponer fuerzas y saciar la sed. A los pocos minutos, García Romero comunica a las tropas "en nombre de su Rey Pedro II, y por orden del Rey Alfonso VIII, que este es el lugar para levantar campamento y esperar la inminente lucha contra el infiel".

Efectivamente, con una tirada de "PER x 3" comprueban cómo el ambiente comienza a relajarse, los soldados se asientan en grupos y, a lo lejos, se levantan ya las tiendas de los tres reyes (Alfonso VIII de Castilla, Sancho VII de Navarra y Pedro II de Aragón).

Los Pjs se juntan ahora entre sí formando un grupo: es momento de descansar y, de manera más relajada, en conjunto, de preparar y disponer todo lo necesario para establecerse en el lugar y esperar.

Si los Pjs se conocían previamente, es momento de que hablen entre ellos, intercambien opiniones o discutan. Si no se conocían, es el momento de darse a





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

conocer (amén de reflejar sus opiniones sobre la batalla). Es importante que los Pjs noten la tensión de los momentos previos a la batalla, que no bajen la guardia y que se preocupen acerca de qué será de ellos dentro de unas horas...

Mientras tanto, cae la noche.

Con una tirada de "Escuchar" los Pjs oyen a García Romero haciendo un llamamiento general a toda la vanguardia. Si se falla dicha tirada, con otra tirada de "PER x 3" pueden observar sin demasiada dificultad que los grupos de soldados que les rodean se levantan y se dirigen hacia un mismo punto.

García Romero ordena a todos los combatientes allí presentes (la mayor parte de la vanguardia) que permanezcan en la zona, alerta y preparados para cualquier imprevisto posible, pues desde que se han asentado en

La Nava, ha habido alguna que otra refriega contra pequeños grupos de infantería almohade. Los Pjs han de ayudar a preparar el campamento y estar atentos a las escaramuzas musulmanas que al parecer luchan por el Salto del Fraile.

Si los Pjs hacen guardia durante la noche, todo aquel que pase más de 4 horas despierto tendrá un malus de -5 % en todas sus tiradas durante el día siguiente. No obstante, a lo largo de la noche no sucede nada extraño, al menos en la zona en la que se encuentran los Pjs. Con una tirada de "Escuchar" (malus de -10 %) o "PER x 3" (malus de -20 %) pueden enterarse (por comentarios de algún grupo cercano en vela) que han tenido lugar en las cercanías varias escaramuzas con pequeños grupos almohades. Al parecer, ya están resueltas y no hay nada por lo que preocuparse. Al menos de momento.

2. Incursión

El 14 de Julio, a primera hora de la mañana los Pjs son convocados con premura por García Romero junto a otro grupo de 10 soldados. Las órdenes son claras: deben pasar el día explorando los alrededores y reconociendo la zona. Uno de sus motivos es detener cualquier pequeño grupo almohade cercano al campamento cristiano. Sin embargo, el principal objetivo es acercarse al enemigo lo máximo posible y con cautela, por los flancos del Monte de los Olivos (lugar relativamente cercano donde se asienta el líder almohade Muhammad Al-Nasir con su ejército). Deben observar cualquier mínimo deta-

lle y con ello las tropas cristianas pretenden adelantarse a los movimientos del enemigo.

El terreno es notablemente escarpado, y montes y rocas salpican la zona. En ocasiones se torna peligrosamente abrupto (pozos, agujeros, desfiladeros o grandes rocas) y es conveniente que los Pjs estén atentos. Una tirada de "Descubrir" permite a los Pjs ser conscientes de lo arriesgado del terreno. De vez en cuando, una tirada de "PER x 4" no estaría de más, sobre todo para evitar colarse por alguna grieta entre rocas, o tropezar y caer por un desfiladero. En caso de pifia, sufrirán 1D4 + 1 puntos de daño, adornados con todo lujo de detalles sobre la aparatosa caída.

La vegetación es abundante, aunque no demasiado espesa: matorrales a nivel de suelo (brezo, madroño y enebro) y, dependiendo de si la suerte está de su lado (tirada de "Suerte") encontrarán alguna zona más espesa y algún árbol (pinos, quejigos u olivos).

Con una tirada exitosa de "Descubrir", encuentran 1D4 liebres correteando por la zona, que a buen seguro estarán encantados de cazar para comer o llevar al campamento.

Poco antes de que el sol se encuentre en su parte más alta (y siga caldeando la cabeza a nuestros Pjs), con una tirada de "Escuchar", "Descubrir" o "PER x 2" descubren que el enemigo (diez voluntarios del desierto, infantería ligera marroquí) está cerca.

Asimismo, los Pjs han de superar con éxito una tirada de "Sigilo" para evitar ser percibidos por la avanzadilla almohade. De cualquier manera, la escaramuza contra los combatientes del desierto (infantería ligera marroquí) es inevitable.

Tras esta primera escaramuza, muchos de los soldados cristianos han salido heridos y algunos peor parados (deberían sufrir cerca de tres bajas), con lo que se reduciría el grupo: Pjs + siete soldados.

Ya por la tarde, con una tirada de "Suerte" encuentran una pequeña poza de agua a modo de fuente que bien sirve al grupo para reponer fuerzas. A partir de este punto es conveniente que tengan bastante discreción (realiza un par de tiradas ocultas de "Sigilo" por Pj). Si no superan las tiradas no sucederá nada: tan solo es conveniente mantener la tensión llegados a este punto.

Finalmente los Pjs se acercan por el flanco izquierdo al campamento enemigo. Una vez allí, agaza-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

pados, los Pjs observan sin dificultad el potencial que reserva Muhammad Al-Nasir: infantería ligera marroquí (1.700 voluntarios del desierto), infantería andalusí (13.000 Yenún), caballería ligera árabe (6.000 Hassam), arqueros a caballo turcos (7.000 Guzz), caballería pesada (26.000 Ghazi), guerreros almohades (26.000 Yund), nobles almohades (10.000 Sayyid) y algunos camellos.

Las cifras son orientativas para determinar aproximadamente la magnitud del ejército y la proporción de sus tropas (probablemente exageradas por las crónicas). La disposición de los cuerpos es desorganizada, por lo que no pueden intuir qué formación presentará el ejército en batalla.

Con una tirada exitosa de "Descubrir" o "PER x 3", advierten entre el movimiento de las tropas, la tienda del Miramamolín (nombre con el que los cristianos denominaban erróneamente a Muhammad Al-Nasir) en la retaguardia de su campamento: una tienda roja rodeada por una "guardia negra" enterrada hasta la cintura y enlazada entre sí con gruesas cadenas, de tal manera que solo les queda luchar (y defender al Príncipe de los Creyentes) o morir.

Quién haya superado con éxito la tirada de "Descubrir" o "PER x 3", con una tirada de "Con. Mágico" aprecia que la "guardia negra" que rodea y protege la tienda de Al-Nasir son en realidad Aouns.

Poco después los Pjs observan cómo un grupo de lo que parece infantería andalusí sube rápidamente desde la base del Monte de los Olivos hasta su parte más alta, donde se encuentra el campamento almohade. Sin embargo, esta infantería andalusí se compone en realidad por Yenún, que mientras suben por la pendiente del Monte de los Olivos hacen uso de su invisibilidad de manera intermitente y aleatoria hasta mezclarse por completo con el resto de tropas una vez en el campamento.

Únicamente con un éxito crítico en la tirada de "Descubrir" o "PER x 3", los Pjs habrán percibido claramente los rápidos, ágiles e ¿invisibles? movimientos de los Yenún. A no ser que algún Pj sea de origen árabe, no tienen derecho a una tirada de "Con. Mágico" para descubrir que en realidad se trata de Yenún.

El sol comienza a esconderse y las sombras envuelven la zona...

Cuando los Pjs regresen hacia La Nava deben tener especial cuidado con el terreno: una tirada de "PER x 2" podría evitar 1D4 + 3 puntos de daño tras caer apa-

ratosamente entre las rocas.

Pronto se empiezan a "Escuchar", Percibir ("PER x 3"), o "Descubrir"... fenómenos extraños en los alrededores, cerca de los Pjs: voces incomprensibles, susurros, sombras... deléitalas con algunos detalles tensos hasta que un Yenún ataque a un Pj al azar y por sorpresa, surgiendo "de la nada" frente a él. Es entonces cuando los Pjs advierten la presencia del resto de Yenún (un total de seis, más un Rafiq) entre ellos, percatándose de su "extraño" aspecto...

Una tirada de "PER x 3" durante la refriega permite a los Pjs diferenciar entre el Rafiq y los Yenún (diferentes ropajes y "apariencia"). Si superan la tirada, otra de "Con. Mágico" les revela que se trata de una especie de "líder" entre los Yenún (únicamente un Pj de origen árabe podría identificar al Rafiq como un mago).

Desde el comienzo de la refriega los Pjs habrán notado un ambiente demasiado tenso, sintiéndose har-to incómodos teniendo así un malus de -10% a todas sus tiradas. Sin embargo, una tirada exitosa de "Templanza" permite desarrollar el combate sin malus. En caso de pifia, el Pj huye despavoridamente hacia el campamento. Tras el combate tan solo quedan en pie los Pjs y dos soldados más (sería lo ideal). Uno de los soldados permanece herido junto a los Pjs, lamentándose y encomendándose a Dios durante todo el camino de vuelta. El otro soldado habrá salido corriendo (huyendo) hacia el campamento en La Nava.

Si los Pjs capturan al Rafiq, éste con actitud serena se sincera ante los Pjs, como si tuviera la situación bajo control: se trata de un Rafiq ("compañero de viaje" en árabe, aunque en realidad es un mago) al servicio de Al-Nasir. Sin embargo, parece que manipula de algún modo (puede que con su carisma y entusiasmo religioso) a los Yenún. Si los Pjs desean torturarlo (tirada de "Tormento"), el Rafiq contará con un bonus de +50 % a las tiradas de "Templanza" (aunque parecerá no importarle, incluso si le matan).

Para entender al Rafiq, es necesario conocer "Idioma (Árabe)" (bonus de +15 % a la tirada), o superar una tirada de "COM" (en este caso tan solo intuirán vagamente lo que les dice): Al-Nasir solicitó su compañía por su carisma y el ánimo que ambos "compañeros de viaje" infundían a las tropas. Y es que en el campamento almohade hay otro Rafiq (también capaz de influenciar a los Yenún.)





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

Los Pjs tienen varias alternativas:

- * Si van solos hacia campamento enemigo (en el Monte de los Olivos), serán masacrados brutalmente por el ejército almohade.
- * Si van hacia el campamento enemigo con el Rafiq, todos serán masacrados brutalmente (incluido el Rafiq).
- * Si dejan escapar al Rafiq con vida, regresará hacia el Monte de los Olivos tranquilamente.
- * Si acaban con él, seguirá habiendo Yenún influenciados por un segundo Rafiq en el campamento del Monte de los Olivos.
- * Si regresan hacia el campamento cristiano...

El soldado que huyó a La Nava, cuando lleguen los Pjs (con o sin Rafiq) se encuentra tratando de explicar torpemente lo sucedido a García Romero. Los Pjs han de decidir si deberían revelarlo o no:

- * Si los Pjs detallan lo sucedido a García Romero, éste les tomará por endemoniados o hechizados. Las leyendas y supersticiones están a la orden del día y de incautos es no tomar precauciones.
- * Si no explican lo acontecido a García Romero, serán acusados de traición. En una batalla, los cuentos y habladurías de poco sirven: lo que honra es el valor y la determinación. Si deciden no contar nada a García Romero, los dos soldados que les acompañaban intentarán involucrar a los Pjs.

El resultado para los Pjs es el más adverso (para tener un momento clave de tensión e interpretación) aunque de manera ligera, ya que García Romero da preferente importancia a La Batalla.

No obstante, una tirada exitosa de "Elocuencia" (junto a una elaborada interpretación) puede sosegar considerablemente la situación...

3. Calma

A lo largo del 15 de Julio los Pjs deben permanecer en el campamento. No se producen demasiadas escaramuzas: únicamente algún hostigamiento por los flancos en los que los Pjs no tienen oportunidad de participar dada la brevedad de los combates.

Es conveniente que los Pjs dediquen la mayor parte del día a ejercer su profesión en la medida que les sea posible (y es que poco pueden hacer ahora aparte de esperar): el párroco ora, el escriba toma buena nota de los hechos, la prostituta relaja la moral de algunos gue-

rreros (y clérigos), el soldado cuida de sus armas... Esto les hará ganarse algunos P. Ap extra en las Competencias Primarias de la profesión que ejecuten durante el día.

También deberían preocuparse por la excesiva tranquilidad que reina en el ambiente (tras la carnicería del día anterior). Y es que los Pjs han comprobado que Al-Nasir cuenta con aliados que nadie espera...

Ya por la noche, las tropas parecen estar más centradas en La Batalla que en cualquier otro acontecimiento. García Romero hace un último llamamiento a su hueste, donde se les ordena que permanezcan atentos durante toda la noche (tirada de "RES x 3" para no dormirse) y dispongan todo lo necesario para organizar al amanecer La Batalla.

Tan sólo faltan unas horas: los escuderos arman a sus caballeros, los obispos ya predicán la victoria contra el infiel, los reyes pasean entre sus nobles avivando la sed de victoria, García Romero recorre el campamento dando apoyo a cada grupo con intención de aunar las tropas, los soldados limpian y disponen sus armas... En definitiva se ultiman los detalles previos de tamaña batalla.

4. Tempestad

La siguiente crónica refleja parece reflejar fielmente el ambiente en el que se ven envueltos los Pjs el día 16 de Julio:

Alrededor de la medianoche del día siguiente estalló el grito de júbilo y de la confesión en las tiendas cristianas, y la voz del pregonero ordenó que todos se aprestaran para el combate del Señor.

Y así, celebrados los misterios de la Pasión del Señor, hecha confesión, recibidos los sacramentos, y tomadas las armas, salieron a la batalla campal, desplegándose las líneas tal como se había convenido con antelación.

El Alférez Mayor del Rey Alfonso VIII, Don Sancho González de Reinoso, fue el primero que vio una cruz aparecida en el cielo e infundió tal coraje y valentía que nada les resistía a su arrojo para ganar La Batalla y sus huestes se lanzaron al ataque, ordenadas en la forma siguiente: en el centro del ejército se encontraban los castellanos, que llevaban en vanguardia a don Diego López de Haro, seguido por los caballeros de las Ordenes y por la retaguardia, en la que figuraban Alfonso VIII y el Arzobispo de Toledo; a la derecha estaban Sancho VII con los Navarros y las milicias de Avila, Segovia, y Medi-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

na, y a la izquierda, el Rey de Aragón con sus tropas, a cuya vanguardia marchaba el caballero García Romero, en tanto que Pedro II iba en la retaguardia.

Apenas se inició el ataque, las vanguardias musulmanas tuvieron que retroceder; pero al entrar en batalla el grueso del ejército del Miramamolín hubo tal momento de confusión y de retroceso de los cristianos que pareció que iba a hacerles perder el combate.

Alfonso VIII, al darse cuenta de ello y al observar que algunos, con villana cobardía no atendían a la conveniencia, dijo delante de todos al Arzobispo de Toledo: "Arzobispo, muramos aquí yo y vos". Alfonso VIII se adelantó entonces y los Reyes de Aragón y de Navarra hicieron un movimiento convergente.

En el empuje, que fue violentísimo, los cristianos llegaron hasta el cerco de cadenas que, sostenidas por los esclavos negros, guardaban el acceso a la tienda del Califa almohade...

Con una tirada de "PER x 3" los Pjs ven a los Yenún atacando por sorpresa en medio de la batalla, confundiendo y desorientando a centenares de tropas, y causando numerosas bajas en el ejército cristiano. Ambos ejércitos poseen grandes huestes y los Pjs poco pueden hacer más que combatir a duras penas entre caos y desorden: tan sólo son vulnerables hormigas en un campo de batalla.

Pequeños peones en un inmenso tablero.

Pautas a tener en cuenta para la resolución de la batalla:

* Actitud del Pj (Cobarde, Normal o Valiente) e Incidencias.

* Nº de encuentros y tipo de combatiente (Novato, Experto, Muy Experto...). Cada Pj tiene un 50 % de probabilidades (por cada combatiente) de enfrentarse a un Yenún, y otro 50 % de enfrentarse a otro enemigo cualquiera

Resolver la batalla según las reglas de Combate de masas y Batallas y Asedio (págs. 69-75, Aquelarre 2ª Edición Color); o según reglas correspondientes a la 3ª Edición.

5. Epílogo

Sancho VII "el Fuerte" es el primero en romper el cerco que rodea la tienda del califa almohade. Los musulmanes comienzan a retroceder desordenadamente: su retirada no tarda mucho en convertirse en una precipitada fuga y Muhammad Al-Nasir huye a toda prisa mientras ve perdida la batalla. Terminada la lucha, el Arzobispo de Toledo (Rodrigo Ximénez de Rada) entona un Te Deum en el mismo campo de batalla, en presencia del ejército castellano.

Mientras, navarros y aragoneses persiguen en su huida a los almohades. Sin embargo; después de mucho agonizar tras la batalla (quizá aullando de dolor por algún golpe mal recibido), tras reunirse torpemente con los compañeros que queden en pie, y tras descansar (no sin antes haber saqueado algún que otro cuerpo cercano, amigo o enemigo, que los muertos ya no tienen posesiones); quizá sean conscientes de que aquellas huestes almohades (que a tantas tropas confundieron en batalla) y aquella Guardia Negra (que tamañas alas portaban y no echaban a volar por estar cubiertos de tierra hasta la cintura), poco tenían de este mundo. O eso creen.

6. Recompensas

Su único botín dependerá de aquello que consigan saquear a los moribundos tras la batalla (armas, armaduras, algunas monedas y aún más escasas joyas).

Si los Pjs se han comportado de manera notablemente heroica durante la batalla, quizá García Romero se les acerque para comentarles algo interesante...

Si los Pjs logran sobrevivir a la batalla, ganarán cada uno 50 P. Ap.

Si desarrollaron algún aspecto de su profesión durante el capítulo "Calma", obtendrán 10 P. Ap. adicionales a repartir entre sus Competencias Primarias.

Nota

Si en cualquier momento algún Pj intenta escapar del campo de batalla, recuerda que tienes a tu disposición numerosas tropas de Yenún, huestes almohades o grupos de despreciables bandidos almogávares (cerca de las fronteras entre reinos) para sorprenderle. La zona tampoco resulta agradable en soledad: lo escarpado del terreno y los desniveles ocultos entre la maleza bien pueden hacer que un Pj se precipite al vacío (o simple-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

mente se despeñe) exponiéndose a una lenta agonía sin ser oídos, hasta morir. Otra opción es hacerle vagar por la zona, sin nada que llevarse a la boca y escasa agua, durante días, hasta que desfallezca debido al hambre y la sed.

Sin embargo, lo más probable es que dado el tamaño del ejército cristiano, cualquier intento de huída sea percibido por algunos soldados y el personaje acabe siendo ejecutado, acusándosele de traición.

Dramatis Personae

Infantería ligera marroquí

FUE	10	Tamaño: Varía.
AGI	15	Peso: Varía.
HAB	15	Apariencia: Varía.
RES	10	Armadura Nat: Carece.
PER	20	
COM	15	RR: 35 %.
CUL	15	IRR: 65 %.

Armas: Honda 45 % (1D3+2), Azagaya = Lanza Corta 50 % (1D6+1), Morosa 40 % (2D6/3D6+1).

Armadura: Carecen.

Competencias: Correr (40 %), Descubrir (45 %), Discreción (30 %), Escondarse (40 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Rastrear (60 %), Templanza (20 %).

Notas: 1.700 combatientes.

Infantería andalusí (Yenún)

FUE	25	Tamaño: 1'90 m.
AGI	15	Peso: 80 kg.
HAB	20	Apariencia: ¿?
RES	25	Armadura Nat: Carece.
PER	15	
COM	5	RR: 0 %.
CUL	15	IRR: 150 %.

Armas: Alfanje 65 % (1D10+2D6+1), Gumía 60 % (1D4+2+1D6).

Armadura: Carecen.

Competencias: Astrología (90 %), Cabalgar (05 %), Conocimiento mágico (70%), Correr, (50%), Descubrir (30 %), Escondarse (80%), Escuchar (40%), Esquivar (60 %), Rastrear (40 %), Sigilo (60 %).

Hechizos: Los Yenún solamente pueden lanzar hechizos de Maleficio.

Poderes especiales: Invisibilidad: los Yenún pueden hacerse invisibles a voluntad. Desorientación: un Yenún puede hacer que su víctima equivoque el rumbo para perderse en el desierto. Esto puede evitarse con una tirada de RR con un malus de -50 %.

Notas: 13.000 combatientes. Son Marids (no creyentes). Consultar pág. 87 del suplemento "Al-Andalus" para más información.

Caballería ligera árabe (Hassam)

FUE	15	Tamaño: Varía.
AGI	15	Peso: Varía.
HAB	15	Apariencia: Varía.
RES	10	Armadura Nat: Carece.
PER	15	
COM	10	RR: 40 %.
CUL	15	IRR: 60 %.

Armas: Caballo 40 % (1D4) + Saif 70 % (1D6+2+1D4), Gumía 50 % (1D4+2+1D4).

Armadura: Carecen.

Competencias: Cabalgar (70 %), Correr (40 %), Descubrir (25 %), Escondarse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (20 %), Rastrear (30 %), Sigilo (20 %), Templanza (40 %).

Notas: 6.000 combatientes.

Arqueros turcos a caballo (Guzz)

FUE	15	Tamaño: Varía.
AGI	10	Peso: Varía.
HAB	15	Apariencia: Varía.
RES	15	Armadura Nat: Carece.
PER	20	
COM	10	RR: 50 %.
CUL	15	IRR: 50 %.

Armas: Caballo 40 % (1D4), Arco Recurvado 75 % (1D10), Gumía 35 % (1D4+2+1D4).

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1, Res. 30).

Competencias: Cabalgar (70 %), Correr (40 %), Descubrir (25 %), Escondarse (10 %), Escuchar (40 %), Esquivar (20 %), Rastrear (20 %), Sigilo (10 %), Templanza (60 %).

Notas: 7.000 combatientes.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

Caballería pesada (Ghazi)

FUE 10 Tamaño: Varía.
 AGI 15 Peso: Varía.
 HAB 20 Apariencia: Varía.
 RES 15 Armadura Nat: Carece.
 PER 20
 COM 05 RR: 75 %.
 CUL 15 IRR: 25 %.

Armas: Caballo 40 % (1D4) + Saif 65 % (1D8+1D6+1+1D4),
 Gumía 30 % (1D4+1D4).

Armadura: Carece.

Competencias: Cabalgar (80 %), Correr (30 %), Descubrir
 (20 %), Escondarse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30
 %), Rastrear (20 %), Sigilo (30 %), Templanza (50 %).

Notas: 26.000 combatientes.

Guerreros almohades (Yund)

FUE 15 Tamaño: Varía.
 AGI 10 Peso: Varía.
 HAB 15 Apariencia: Varía.
 RES 15 Armadura Nat: Carece.
 PER 15
 COM 10 RR: 40 %.
 CUL 15 IRR: 60 %.

Armas: Saif 80 % (1D8+1D6+1+1D4), Maza de Armas 70
 % (1D8+1+1D4), Lanza de Caballería 75 % (2D6).

Armadura: Carece.

Competencias: Cabalgar (05 %), Correr (40 %), Descubrir
 (35 %), Escondarse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30
 %), Rastrear (30 %), Sigilo (30 %), Templanza (60 %).

Notas: 26.000 combatientes.

Nobles almohades (Sayyid)

FUE 10 Tamaño: Varía.
 AGI 15 Peso: Varía.
 HAB 10 Apariencia: Varía.
 RES 15 Armadura Nat: Carece.
 PER 10
 COM 15 RR: 30 %.
 CUL 20 IRR: 70 %.

Armas: Saif 65 % (1D8+1D6+1), Gumía 40 % (1D4+2).

Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1, Res. 30), Adarga (Prot.
 3, Res. 50).

Competencias: Cabalgar (15 %), Correr (40 %), Descubrir
 (30 %), Escondarse (25 %), Escuchar (40 %), Esquivar (40
 %), Rastrear (20 %), Sigilo (30 %), Templanza (50 %).

Notas: 10.000 combatientes.

Muhammad Al-Nasir

FUE 15 Tamaño: 1'71 m.
 AGI 10 Peso: 69 kg.
 HAB 15 Apariencia: 15.
 RES 15 Armadura Nat: Carece.
 PER 15
 COM 5 RR: 35 %.
 CUL 20 IRR: 65 %.

Armas: Saif 75 % (1D8+1D6+1).

Armadura: Coraza Corta (Prot. 6, Res. 125).

Competencias: Cabalgar (30 %), Correr (40 %), Descubrir
 (25 %), Escondarse (40 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30
 %), Rastrear (10 %), Sigilo (30 %), Templanza (40 %).

"Guardia negra" (Aouns o A'uns)

FUE 30 Tamaño: 1'90 m.
 AGI 20 Peso: 80 kg.
 HAB 20 Apariencia: ¿?
 RES 40 Armadura Nat: Carece.
 PER 10
 COM 0 RR: 0 %.
 CUL 10 IRR: 100 %.

Armas: Saif 75 % (1D8+1D6+1+3D6).

Armadura: Carecen.

Competencias: Conocimiento mágico (65 %), Disfrazarse
 (90 %), Psicología (45 %), Templanza (60 %), Tortura (90
 %), Volar (95 %).

Hechizos: Todos los Aoun conocen un mínimo de 6 he-
 chizos, entre los cuales deben estar forzosamente Invo-
 car Sombras e Invocar a Agaliarethp.

Poderes especiales: Volar.

Notas: 10.000 combatientes. Son Marids (no creyentes).
 Consultar pág. 131 del manual "Aquelarre 2ª Edición (co-
 lor)" para más información.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

Mago (Rafiq)

FUE	10	Tamaño: 1'74 m.
AGI	10	Peso: 75 kg.
HAB	15	Apariencia: 21.
RES	10	Armadura Nat: Carece.
PER	15	
COM	20	RR: 25 %.
CUL	20	IRR: 75%.

Armas: Saif 70 % (1D8+1D6+1), Telek 70 % (1D3+2).

Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1, Res. 30).

Competencias: Alquimia (50 %), Astrología (35 %), Conocimiento animal (20 %), Conocimiento mágico (80 %), Conocimiento mineral (25 %), Conocimiento de plantas (30 %), Enseñar (20 %), Elocuencia (70 %), Leer y escribir (75 %), Medicina (30 %), Memoria (35 %), Teología (50 %), Templanza (50 %).

Hechizos: Arma Invicta, Bálsamo de Curación, Bendición de San Nuño, Fertilidad, Filtro de Memoria, Incienso de Cópula, Revocar Maldición, Sueño Reparador, Varita de Búsqueda.

Notas: El Rafiq del campamento musulmán estará ilocalizable para los Pjs. Consultar pág. 95 del suplemento "Al-Andalus" para más información.

Camellos

FUE	25	Tamaño: Varía.
AGI	10	Peso: Varía.
HAB		Apariencia: Varía.
RES	35	Armadura Nat: Carece.
PER	15	
COM		RR: 50 %.
CUL		IRR: 50 %.

Armas: Mordisco 80 % (2D6), Carga 40 % (1D4+2D6).

Notas: 300 camellos. Un camello puede mover 40 metros por acción de combate.

Caballos

FUE	30	Tamaño: Varía.
AGI	15	Peso: Varía.
HAB		Apariencia: Varía.
RES	35	Armadura Nat: Carece.
PER	15	
COM		RR: 50 %.
CUL		IRR: 50 %.

Armas: Mordisco 80 % (2D6), Carga 40 % (1D4+3D6).

Notas: 49.000 caballos árabes, 20.000 caballos cristianos. Un caballo puede mover 40 metros por acción de combate.

Nobles cristianos

FUE	15	Tamaño: Varía.
AGI	15	Peso: Varía.
HAB	10	Apariencia: Varía.
RES	15	Armadura Nat: Carece.
PER	15	
COM	15	RR: 60 %.
CUL	10	IRR: 40 %.

Armas: Espada de Mano 75 % (1D8+1+1D4).

Armadura: Cota de Placas (Prot. 6, Res. 150), Bacinete (Prot. 2, Res. 40)

Competencias: Cabalgar (10 %), Correr (30 %), Descubrir (30 %), Escondarse (25 %), Escuchar (40 %), Esquivar (40 %), Rastrear (20 %), Sigilo (30 %), Templanza (50 %).

Notas: 2.000 combatientes.

Reyes cristianos

FUE	15	Tamaño: Varía.
AGI	10	Peso: Varía.
HAB	10	Apariencia: Varía.
RES	15	Armadura Nat: Carece.
PER	15	
COM	20	RR: 50 %.
CUL	10	IRR: 50 %.

Armas: Espadón 80 % (1D10+2+1D4).

Armadura: Cota de Placas (Prot. 6, Res. 150), Bacinete (Prot. 2, Res. 40).

Competencias: Cabalgar (40 %), Correr (20 %), Descubrir (20 %), Escondarse (20 %), Escuchar (40 %), Esquivar (30 %), Mando (80 %), Rastrear (10 %), Sigilo (20 %), Templanza (60 %).





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

Notas: Alfonso VIII "el Noble" (Rey de Castilla), Sancho VII "el Fuerte" (Rey de Navarra), Pedro II "el Católico" (Rey de Aragón).

Caballería pesada cristiana

FUE	15	Tamaño: Varía.
AGI	15	Peso: Varía.
HAB	20	Apariencia: Varía.
RES	15	Armadura Nat: Carece.
PER	10	
COM	10	RR: 40 %.
CUL	10	IRR: 60 %.

Armas: Caballo 40% (1D4) + Espadón 70% (1D10+2+1D4).
Armadura: Loriga de Malla (Prot. 3, Res. 75), Bacinete (Prot. 2, Res. 40), Barda acolchada = montura (Prot. 1, Res. 30).

Competencias: Cabalgar (80%), Correr (30%), Descubrir (25%), Escondarse (20%), Escuchar (40%), Esquivar (30%), Rastrear (30%), Sigilo (20%), Templanza (50%).

Notas: 20.000 combatientes.

Infantería ligera cristiana

FUE	15	Tamaño: Varía.
AGI	15	Peso: Varía.
HAB	15	Apariencia: Varía.
RES	15	Armadura Nat: Carece.
PER	15	
COM	10	RR: 30 %.
CUL	10	IRR: 70 %.

Armas: Espada de Mano 80% (1D8+1+1D4), Ballesta 70% (1D10+1D4).

Armadura: Loriga de Malla (Prot. 3, Res. 75), Bacinete (Prot. 2, Res. 40).

Competencias: Cabalgar (05%), Correr (30%), Descubrir (35%), Escondarse (30%), Escuchar (40%), Esquivar (30%), Rastrear (40%), Sigilo (30%), Templanza (40%).

Notas: 38.000 combatientes.

Anexo

Texto recogido de don Rodrigo Jiménez de Rada (Arzobispo de Toledo), en Historia de los Hechos de España

Alrededor de la medianoche del día siguiente estalló el grito de júbilo y de la confesión en las tiendas cristianas, y la voz del pregonero ordenó que todos se aprestaran para el combate del Señor. Y así, celebrados los misterios de la Pasión del Señor, hecha confesión, recibidos los sacramentos, y tomadas las armas, salieron a la batalla campal; y desplegadas las líneas tal como se había convencido con antelación, entre los príncipes castellanos Diego López con los suyos mandó la vanguardia; el conde Gonzalo Nuñez de Lara con los frailes del Temple, del Hospital, de Uclés y de Calatrava, el núcleo central; su flanco, lo mandó Rodrigo Díaz de los Cameros y su hermano Álvaro Díaz y Juan González y otros nobles con ellos; en la retaguardia, el noble rey Alfonso y junto a él, el arzobispo Rodrigo de Toledo y los otros obispos mencionados.

De entre los barones, Gonzalo Ruiz y sus hermanos, Rodrigo Pérez de Villalobos, Suero Téllez, Fernando García y otros. En cada una de estas columnas se hallaban las milicias de las ciudades, tal y como se había dispuesto. Por su parte el valeroso rey Pedro de Aragón, desplegó su ejército en otras tantas líneas; García Romero mandó la vanguardia; la segunda línea, Jimeno Cornel y Aznar Pardo; en la última, él mismo, con otros nobles de su reino; y de forma semejante, encomendó sus flancos a otros nobles suyos. Además, llevó consigo algunas fuerzas de las milicias de las ciudades de Castilla. El rey Sancho de Navarra, notable por la gran fama de su valentía, marchaba con los suyos a la derecha del noble rey, y en su columna se encontraban las milicias de las ciudades de Segovia, Ávila y Medina.

Desplegadas así las líneas, alzadas las manos al cielo, puesta la mirada en Dios, dispuestos los corazones al martirio, desplegados los estandartes de la fe e invocando el nombre del Señor, llegaron todos como un solo hombre al punto decisivo del combate. Los primeros en entrar en lid en la formación de Diego López de Haro, fueron su hijo y sus sobrinos ya citados, valerosos y decididos. Por su parte, los agarenos levantaron en la cima un reducto parecido a un palenque con los escriños de las flechas, dentro del cual estaban apostados infantes





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

escogidos; y allí se sentó su rey teniendo a su alcance la espada, vistiendo la capa negra que había pertenecido a Abdelmón, el que dio origen a los almohades, y además, con el libro de la maldita secta de Mahoma, que se llama Alcorán.

Por fuera del palenque había también otras líneas de infantes, algunos de los cuales, tanto los de dentro como los de fuera, con las piernas atadas entre ellos para que tuvieran por imposible el recurso de la huida, soportaban con entereza la cercanía de la batalla..., luego supimos por los agarenos que eran ochenta mil jinetes...

Los agarenos, aguantando casi sin moverse del lugar, comenzaron a rechazar a los primeros de los nuestros que subían por lugares bastante desventajosos para el combate, y en estos choques algunos de nuestros combatientes, agotados por la dificultad de la subida, se demoraron un rato. Entonces, algunos de las columnas centrales de Castilla y Aragón llegaron en un solo grupo hasta la vanguardia, y se produjo allí un gran desconcierto y el desenlace no se veía claro...

El noble Alfonso, al darse cuenta de ello y al observar que algunos, con villana cobardía, no atendían a la conveniencia, dijo delante de todos al arzobispo de Toledo: "Arzobispo, muramos aquí yo y vos"... Y en todo esto doy fe ante Dios, el noble rey no alteró su rostro ni su expresión habitual, ni su compostura, sino que más bien, tan bravo y resuelto como un león impertérito, estaba decidido a morir o vencer. Y no siendo capaz de soportar por más tiempo el peligro de las primeras líneas, apresurado el paso las enseñas de los estandartes llegaron jubilosamente hasta el palenque de los agarenos por disposición del Señor.

La cruz del Señor, que solía tremolar delante del arzobispo de Toledo, pasó milagrosamente entre las filas de los agarenos llevada por el canónigo de Toledo Domingo Pascasio, y allí, tal como quiso el Señor, permaneció hasta el final de la batalla sin que su portador, solo, sufriera daño alguno... Mientras tanto, fueron muertos muchos miles de agarenos ante la presión simultánea de los aragoneses, los castellanos y los navarros por sus frentes respectivos...

El cronista Ibn Abi Zar narra la batalla desde el punto de vista musulmán

Al oír Alfonso que Al-Nasir había tomado a Salvatierra, se dirigió contra él con todos los reyes cristianos que le acompañaban y con sus ejércitos. Al saberlo Al-Nasir, le salió al encuentro con las tropas musulmanas: avistáronse los combatientes en el sitio llamado Hisn al'Iqab, allí se dio la batalla.

Se plantó la tienda roja, dispuesta para el combate en la cumbre de una colina, Al-Nasir vino a ocuparla y se sentó sobre su escudo con el caballo al lado; los negros rodearon la tienda por todas partes con armas y pertrechos. La zaga, con las banderas y tambores, se puso delante de la guardia negra con el visir Abu Said ben Djami.

Se dirigió contra ellos el ejército cristiano. en filas, como nubes de langostas; los voluntarios les salieron al encuentro y cargaron sobre ellos en número de 160.000, pero desaparecieron entre las filas de los cristianos, quienes los cubrieron y combatieron terriblemente. Los musulmanes resistieron heroicos, todos los voluntarios murieron mártires, sin dejar uno; las tropas almohades, árabes y andaluzas los miraban sin moverse. Cuando los cristianos acabaron con los voluntarios, cargaron sobre los almohades y sobre los árabes con inaudito empuje; mas al entablarse el combate huyeron los caídos andaluces con sus tropas por el odio que había dirigido Ibn Djimi al despedirlos.

Cuando los almohades, los árabes y los cábilas bereberes vieron que los voluntarios habían sido exterminados, que los andaluces huían, que el combate arreciaba contra los que quedaban, y que cada vez los cristianos eran más numerosos, se desbandaron y abandonaron a Al-Nasir. Los infieles los persiguieron espada en mano, hasta llegar al círculo de negros y guardias que rodeaban a Al-Nasir; pero los encontraron que formaban como un sólido muro, y no pudieron abrir brecha; entonces volvieron las grupas de sus caballos acorazados contra las lanzas de los negros, dirigidas contra ellos, y entraron en sus filas.

Al-Nasir seguía sentado sobre su escudo, delante de su tienda, y decía "Dios dijo la verdad y el demonio mintió", sin moverse de su sitio, hasta que llegaron los cristianos junto a él. Murieron a su alrededor más de



DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

10.000 de los que formaban su guardia; un árabe entonces, montado en una yegua, llegó a él y le dijo: "¿Hasta cuándo vas a seguir sentado? ¡Oh, Príncipe de los Creyentes!, se ha realizado el juicio de Dios, se ha cumplido su voluntad y han perecido los musulmanes."

Entonces se levantó para montar el veloz corcel que tenía al lado; pero el árabe, descabalgando de su yegua le dijo: "Monta en ésta que es de pura sangre y no sufre ignominia, quizás Dios te salve con ella, porque en tu salvación está nuestro bien." Montó Al-Nasir en la yegua, y el árabe en su caballo le precedía, rodeados ambos por un fuerte destacamento de negros, a cuyos alcances iban los cristianos.

El degüello de musulmanes duró hasta la noche, y las espadas de los infieles se cebaron en ellos y los exterminaron completamente, tanto que no se salvó uno de mil. Los heraldos de Alfonso gritaban: "Matad y no apresad, el que traiga un prisionero será muerto con él". Así que no hizo el enemigo un solo cautivo este día.

Fue esta terrible calamidad el lunes 15 de safar del 609 (16 de julio de 1212), comenzó a decaer el poder de los musulmanes en al-Andalus, desde esta derrota, y no alcanzaron ya victorias sus banderas; el enemigo se extendió por ella y se apoderó de sus castillos y de la mayoría de sus tierras, y aún no hubiera llegado a conquistarla toda, si Dios no le hubiese concedido el socorro del emir de los musulmanes Abu Yusuf ben Abd al-Haqq, que restauró sus ruinas, reedificó sus alminares y devastó en sus expediciones el país de los infieles.

De vuelta de Hisn al-Iqab fue Alfonso contra la ciudad de Ubeda, y la ganó a los musulmanes por asalto, matando a sus habitantes, grandes y pequeños, y así siguió conquistando al-Andalus, ciudad tras ciudad, hasta apoderarse de todas las capitales, no quedando en manos de los musulmanes sino muy poco poder.

Sólo le impidió apoderarse de este resto de botín la protección divina por medio de la dinastía de los benimerines. Dícese que todos los reyes cristianos que asistieron a la batalla de Hisn al-Iqab, y que entraron en Ubeda, no hubo uno que no muriese aquel año."

Nombres

Abú Bakú Muhammad ibn Sidray: Hijo de Sidray ibn Wazir (almorávide).

Abu Sa'id ben Jam'i: Visir Muhammad Al-Nasir.

Alfonso VIII: Rey del Reino de Castilla.

Alfonso IX: Rey de León (no en batalla).

Alonso Pérez de Sanabria: Capitán de Alfonso VIII, Rey de Castilla.

Álvaro Díaz (Alvar Díaz): Noble castellano.

Álvaro Núñez de Lara (Alvar Núñez de Lara): Alférez del Rey Alfonso VIII de Castilla.

Arnaldo Amalrico de Narbona: Obispo de Narbona.

Aznar Pardo: Noble aragonés.

Berenguela de Castilla: Primogénita del Rey Alfonso VIII de Castilla.

Conde de Ampurias: Noble aragonés.

Diego López II de Haro: Noble al mando de la vanguardia castellana.

Lope Díaz de Haro ("Cabeza Brava"): Hijo de Diego López II de Haro.

Lucas de Tuy ("El Tudense"): Cronista castellano.

García Romero (García Romeu): Alférez aragonés al mando de la vanguardia.

Gómez García: Alférez del Rey Sancho VII de Navarra.

Gómez Ramírez: Maestre de la Orden Militar de los Templarios.

Gonzalo Núñez de Lara: Noble castellano al mando de la guardia.

Gonzalo Ruiz de Girón: Miembro de la Orden de Santiago.

Guillermo de Cardona: Noble aragonés.

Guillermo de Cervera: Noble aragonés.

Gutierre Hermenegildo: Maestre de la Orden Militar de los Hospitalarios.

Ibn Qadis: Cadí (juez) andalusí.

Inocencio III: Papa (no en batalla).

Jimeno Cornell (Ximén Cornell): Capitán del Rey Pedro II al mando de la guardia aragonesa.

Juan González: Noble castellano.

Martín Alhaja: Pastor.

Miguel de Luesia: Alférez del Rey Pedro II de Aragón.

Muhammad al-Nasi: Miramamolín: amir al-mu'minin (príncipe de los creyentes): Líder de las tropas almohades.

Omar Malik ibn-Yusuf: arif (capitán de un centenar de





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Mesnada

hombres).

Pedro Arias: Maestre de la Orden Militar de Santiago.

Pedro II: Rey del Reino de Aragón.

Pedro Fernández "el Castellano": Caballero mercenario.

Rodrigo Ximénez de Rada: Arzobispo de Toledo (retaguardia castellana).

Ruy Díaz de los Cameros: Noble castellano.

Ruy Díaz de Yanguas: Maestre de la Orden Militar de Salavatierra (Calatrava).

Sancho I: Rey de Portugal (no en batalla).

Sancho González de Reinoso: Alférez Mayor del Rey Alfonso VIII de Castilla.

Sancho VII: Rey del Reino de Navarra.

Varios: tropas y caballeros leoneses, gallegos y asturianos, de los cuales destacan: Don José Bernaldo de Quirós (Vizconde de las Quintanas y Señor de Quirós), Don Manuel de Valdés, Don Fernando Lamuño y Lamuño, Señor de Salas y don Francisco de la Buelga (Caballero de la Orden de Santiago), Balián de Ibelín, Fernando Péres de Varela (Caballero del Capelo): (Caballero portugués).

Ayudas

Libros

- * Mesnada (Ricard Ibáñez)
- * El reino de la espada (Álvaro Moreno)
- * II Jornadas de estudios medievales "La Batalla de las Navas de Tolosa" (Asociación Cultural Torre del Home naje, Jaén)
- * Batalla de las Navas de Tolosa (Nicolas Callejas Sánchez y Teófilo Piote Smith)
- * Batalla de las Navas de Tolosa (Cuaderno didáctico del Museo de la Batalla de las Navas de Tolosa)

OST

- * Prince of Persia: The Sands of Time.
- * Assasins Creed I.

Agradecimientos

Alba, Crístofer, Lety, Maky, Otero, Pablo, Sara, Vicky y todos los jugadores que hicieron posible la primera prueba de "Mesnada" durante las Jornadas Castilla y Dragón 2010, por jugar, criticar y mejorar la aventura.

Antonio Polo, por resolver presto mis ansiosas dudas.

Espinete y su Dramatis Personae, por brindarme la oportunidad de participar en el Concurso de Módulos de Aquelarre.

Pedro J.Ramos por su magnífico taller de escritura rolela (¡ha sido de verdadera ayuda!

Notas

-Las estimaciones del tamaño de los ejércitos son aproximadas a lo que el autor considera fueron los hechos. No obstante, se trata de cantidades orientativas y proporcionales: aún a fecha de hoy, no se sabe con certeza el tamaño de ambos ejércitos, ya que las crónicas nos hablan de diversas cifras, y todas ellas probablemente desmesuradas respecto a la realidad.

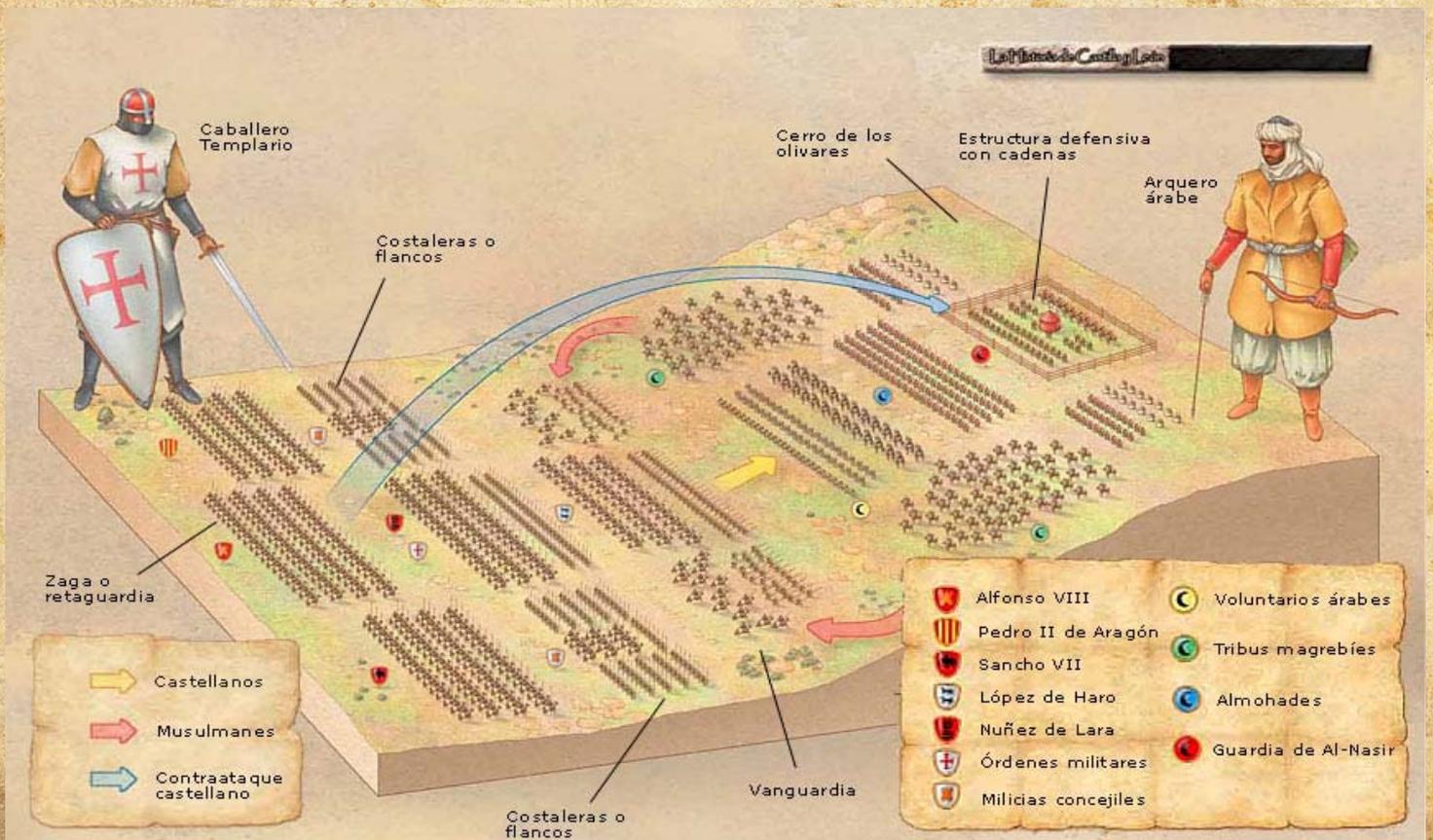
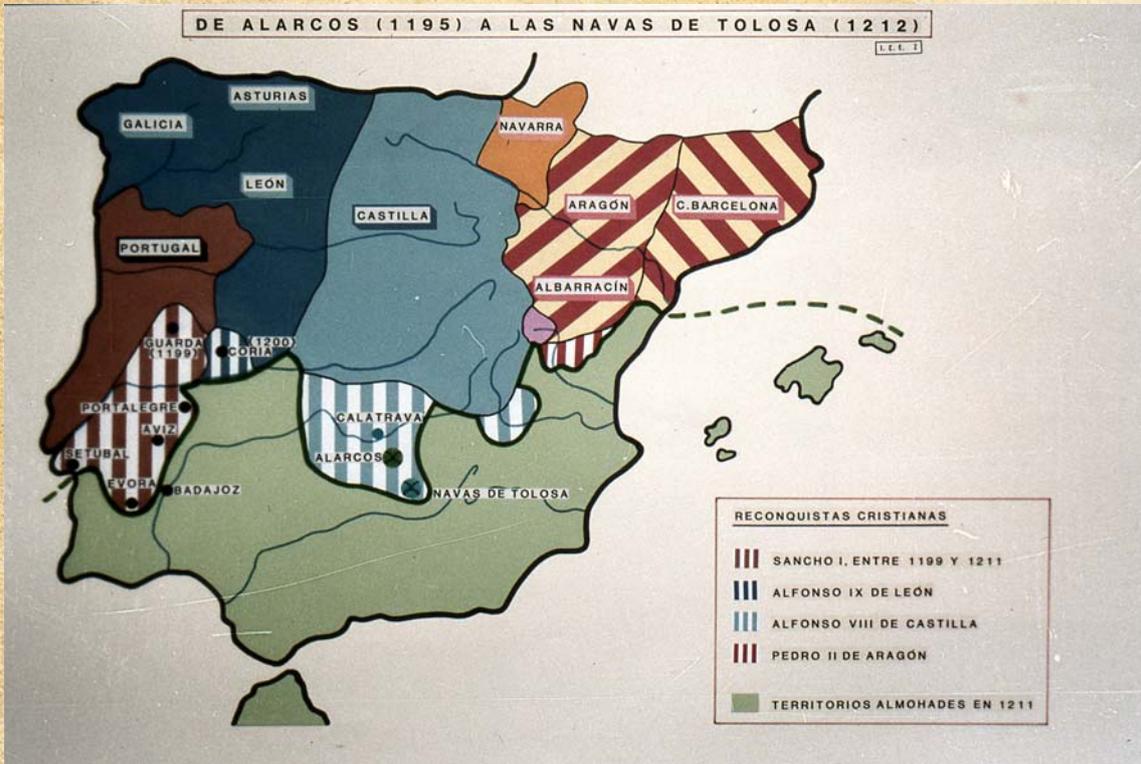
-El Anexo está destinado a tener una visión de la batalla desde ambos bandos, complementando la ambientación general del módulo. El mismo objetivo presentan los Nombres: tener una mayor variedad realista para ofrecer a nuestros jugadores. Ampliar la aventura con ésta información adicional (proponiendo incluso tramas paralelas con nobles de la época o similares) corre a discreción de cada Dj.





DRAMATIS PERSONAE

mapas





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

Módulo de Manuel Jim que fue escrito para el torneo de Aquelarre en las CLN "Tierra de Sueños 2001"

*...los hombres
querrán morirse
y no podrán.*

Aventura oficial del torneo de Aquelarre en la CLN "Tierra de Sueños 2001", planteada para un grupo de cuatro a seis personajes. Es recomendable que algún personaje tenga conocimientos de magia (o sea capaz de documentarse) para hacer frente y comprender el peligro que los amenaza, aunque no es del todo imprescindible.

Sant Rafel de les Roques

Sant Rafel de les Roques (San Rafael de las Rocas) es una pequeña villa de pescadores en algún punto indefinido de la costa catalana, con su puerto, sus barquitos pesqueros, sus atarazanas, su plaza de mercado, su iglesia (dedicada, cómo no, a San Rafael, y situada fuera del pueblo), multitud de casitas apelotonadas sin sentido y algunas dispersas por el interior.

Su señor (de hace cuatro generaciones) vive en la corte del Rey de Sicilia, por lo que el pobrecastillo (una torre grande del tiempo de los moros) quedó a cargo del senescal, que oficia de poco más que recaudador de impuestos, con una escasa guardia de cuatro soldados y un escribaque le lleve las cuentas.

Sant Rafel no está en ninguna ruta comercial importante, pero en la zona abundan numerosas especies piscícolas, y además la venta de este pescado no sólo se realiza en la villa y comarca, sino que también llega a ciudades del interior, en salazón o ahumado. De diversos pescados se obtiene una grasa de múltiples usos, ya sea como disolvente, lubricante e incluso como combustible para alumbrado.

Sin lugar a dudas, Sant Rafel empezaba a quitarse la caraja y a apuntar como un importante puerto...

Txetxu Maçuelas

Uno de sus habitantes más prominentes es un rico comerciante criado entre religiosos navarros, llama-

mado Txetxu Maçuelas. Culto y emprendedor, consiguió poner tres barcos a su servicio que cada vez que salían a alta mar traían las bodegas repletas de pescado. Era tanta su suerte y su dicha que pronto casó con una guapa muchacha de la zona -Milagros- de la que estaba profundamente enamorado.

Quiso el destino que una vez que la mujer de Txetxu saliera al bosque en busca de ciertas hierbas para sus remedios caseros, sufriera de las iras de una furiosa bestia con cuerpo de hombre y cabeza de cabrón (esto es, un cinocéfalo) que la violó con saña repetidas veces antes de volver a las profundidades del bosque.

Sabiendo por las leyendas de la zona las grandes posibilidades de engendrar un hijo de la bestia, para que su honrado y respetado marido no se sintiera ofendido, cuando regresó al hogar le hizo el amor y pronto le anunció que había quedado embarazada.

El nacimiento del retoño que Txetxu creía suyo se celebró en toda la comarca con una gran fiesta. Lo que ignoraba la muchacha es que el hijo del cinocéfalo, en un principio normal, tornaría a bestia salvaje a la edad de seis años.

Cuando el niño empezó a demostrar sus deformidades, Txetxu cayó en desgracia y fue visitando y llamando a médicos y clérigos para salvar a su hijo, sin saber con exactitud qué podría ocurrirle. Un hombre de tez oscura, muy peludo, bajo y encorvado le reveló, siguiendo las indicaciones de un legajo antiguo de brujería cuál era el mal de su hijo, y Txetxu se hundió del todo, imaginándose a su mujer atacada de aquella manera tan íntima por una bestia de tal magnitud como el cinocéfalo.

Le compró el libro al hombre, que no tardó en desaparecer, y se puso a investigar sus páginas. Entre invocaciones a demonios, hechizos extraños y descripciones de monstruos, no encontró ningún remedio para salvar a su hijo, quien una buena mañana abandonó su cálido hogar para vivir su vida en el bosque, lejos de la gente, en la soledad de la naturaleza.

El pueblo, que ya murmuraba cosas sobre el matrimonio, se mofaba a sus espaldas sobre la cornamenta del mercader y extendía la creencia de que la mujer se veía con la bestia todas las semanas en las oscuridades del bosque.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

Txetxu, entre las penalidades de su hijo, la pérdida del respeto bien merecido del pueblo y las investigaciones de ciencias oscuras, acabó perdiendo la cabeza e ideando un plan para vengarse de todos los habitantes de Sant Rafel que se reían de él...

Las intenciones de Txetxu

Txetxu está estudiando convocar a Frimost para que destruya el pueblo y con él, a todos sus habitantes, así no habrá nadie que recuerde la ofensa del hijo bastardo.

Según el legajo en el que basa todas sus investigaciones, Frimost es el padre de las venganzas y estará contento de revolver las aguas del mar, desencadenar los vientos sobre Sant Rafel y hacer caer granizo y rayos mientras el pueblo arde a manos de seres del averno.

Antes de hacer el complicado aquelarre a Frimost, el brujo tiene que sembrar el terror por doquier para demostrar ser merecedor de las atenciones del demonio, con lo que ha puesto en marcha un plan para demostrar su lealtad...

Que lo lleve a cabo o no, depende de los personajes...

Cada vez que Txetxu cumpla una de las instrucciones, se levantarán vientos salvajes durante unos minutos. Alguien especialmente supersticioso (¿tirada de RR?) podría escuchar una carcajada profunda y lejana que trae el viento... Y a la vez, irá ganando los rasgos con que Frimost distingue a sus sirvientes (ver más adelante).

Viernes 9 de mayo de 1225
Las alegrías de "Peppino"

La noche de marras, justo antes de que se inicie el plan de Txetxu, los personajes llegan al pueblo en un barco maltratado por los mares y que necesita de algunas reparaciones.

Los personajes a destacar en la comunidad son el ya nombrado Txetxu Maçuelas, el pescador más afamado y respetado; el pronto muerto (como veremos) cura Beato de Santillana; la autoridad oficiosa del pueblo, Pancraç "el cojo", un hombre gordo y medio ciego; Regina, su mujer y regente de una casa de comidas y dormitorios sin mucho éxito cerca del puerto; y la familia Del

Piero al completo, procedentes de Venecia, muy cerrada y conflictiva.

Una de las primeras personas que verán será un alegre borrachín, que con una jarra de vinacho se acercará a ellos contando unas gracias y presentándose como Giuseppe del Piero. Dice estar celebrando que los padres de una de las jóvenes del pueblo le han dado la mano de Cándida, su amor de toda la vida.

Les invitará a una tabernucha cerca del puerto donde les atiende una mujer mayor, que se llama Regina. Borracho perdido, Giuseppe se irá poco después, aunque un personaje preocupado por él o que pase una tirada de descubrir, le verá durmiendo la mona en el suelo cerca de la taberna.

Se quedarán solos con Regina, quien no habla nada bien sobre el joven. Le llama "Peppino", y cuenta que viene de una familia que siempre ha tenido problemas con la gente de Sant Rafel.

Disputas sobre tierras, presuntos robos de gallinas, cabras y diferentes asaltos a la propiedad están en el currículum de tan "honorable" familia (currículum que Regina les contará con pelos y señales). Dice no entender cómo los padres de Cándida han aceptado la boda con "Peppino", a no ser que estén tan empobrecidos y desesperados como se niegan a reconocer...

En esa misma taberna tienen alojamiento, muy barato y decente. Cuando se vayan a la cama, se levantará una repentina y momentánea ventisca que podría pasar como una simple anécdota, de no ser porque en realidad indica el primer paso de Txetxu para la consagración de su plan...

A un hombre santo la vida has de quitar

Como ya se ha comentado, una de las indicaciones del libro obliga a Txetxu a matar a un hombre santo (una mujer también valdría, pero eso no lo especifica). No teniendo a mano a nadie mejor, Txetxu opta una noche por entrar en la casa del cura (que vive en la sacristía de la iglesia, recordemos, en las afueras del pueblo), matarlo a hachazos (y a su mujer y dos hijos de paso), extender su sangre por el suelo y las paredes, hacer una pira con los muebles y quemar la Biblia y crucifijos en la chimenea...





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

Sábado 10 de mayo de 1225

Odios y envidias debes extender...

La muerte de Beato de Santillana y su familia no se notará hasta la mañana siguiente, cuando no asista a la misa matutina y el sacristán vaya a llamarle a casa.

Ante el macabro espectáculo, el pobre hombre tocará las campanas a reunión (sí, esto incluye a los Pjs). Pronto se apiñará una gran multitud y el escándalo estallará en el pueblo: los hombres perderán las ganas de hablar y las mujeres ganarán en prácticas de genuflexiones y rezos por las esquinas.

Nadie se ha tomado muy bien la muerte de Beato, y todo el mundo la interpreta como una señal de futuras desgracias, así que se ponen inmediatamente en marcha para buscar un culpable... Además, no podrán dar sepultura al cura ya que no hay otro párroco que oficie los sepelios. Habrá que esperar a que llegue otro de un pueblo cercano...

Txetxu aprovechará la muerte de Beato para hacer creer al resto del pueblo que la familia Del Piero está detrás de ello, con el fin de provocar una rencilla en toda regla que acabe de manera sangrienta, como recomienda el De Ambulatione Per Umbras.

Hace unos días Txetxu se introdujo en las tierras de los Del Piero y robó ciertas cosillas (un hacha y una camisa) para dejarlas en la escena del crimen. El hacha clavada en la testa del pobre Beato apuntará los primeros dedos sobre "Peppino" (por ejemplo, el herrero puede recordar que se la trajo para afilar hará unas tres semanas), y la camisa ensangrentada bordada con las iniciales de Giuseppe Del Piero, abandonada en un callejón o tirada a un lado del camino que va a la iglesia, desatará las iras de los más violentos.

La única coartada de "Peppino" está en los personajes, que deberán decidir si dan la cara por él o no. Una decena de rudos pescadores irán al barco de los Del Piero armados con cualquier cosa (un buen madero o barra de hierro, un gancho de pescar, redes para atrapar al "asesino" y cosas así).

En el barco encontrarán a "Peppino" con una resaca del quince, que no sabe el porqué de tanto alboroto. Con él estarán su padre Maximiliano y sus hermanos, Tonino y Ramazzo (éste último especialmente alto y fornido).

Tratarán de llevarse a "Peppino" acusándolo de hereje y asesino, a lo que Ramazzo responderá con un "Nessuno insulti a qualcuno della mia famiglia" y lanzando por la borda un arcón de madera lleno de morralla, acaba con la vida de Pasqual "el listo" y Txema.

El resultado de esto es el inicio de una pequeña guerra que acaba con el abordaje del barco por parte de los pescadores, que pierden a otros dos efectivos ensartados por Ramazzo y con la muerte de éste descalabrado por un buen porrazo asestado por el hermano de Pasqual.

"Peppino" consigue huir y Maximiliano y Tonino son prendidos. Los pescadores emprenderán (ahora comandados por Pancraç, que aunque no ve apenas nada sigue teniendo la voz profunda y dotes de mando que tenía en su juventud) rumbo a casa de los Del Piero, y los personajes instigados a tomar cartas en el asunto ofreciendo su hombro para detener al asesino (aunque no pasará nada si se niegan).

En todocaso, si deciden defender por las bravas a "Peppino", serán atacados inicialmente. Si intentan dialogar y tratar de convencer a lagente de que el joven anoche estaba tan borracho que no podía haber sido él quien matara al cura que le iba a casar en breve con Cándida, no serán escuchados, y puede que alguna vieja loca los acuse a ellos.

Tonino intentará zafarse de los pescadores, asfixiando hasta la muerte a su captor. Inmediatamente, Maximiliano y Tonino son muertos a golpes por los demás. Ya van ocho muertes, y un ligero viento se está levantando, aunque todavía no es importante.

El infierno de los Del Piero "

Peppino" corre a esconderse en su casa (fuera del pueblo), habitada por otros cinco hermanos (más pequeños que él), tres hermanas, la madre y El abuelo. Si el director de juego lo estima conveniente, "Peppino" puede acudir a ellos pidiendo ayuda y confesando que hacía días que le robaron esa camisa y el hacha.

Los del Piero se hacen fuertes en la casa, trancando todas las entradas y salidas por advertencia de Giuseppe. Los de Sant Rafel no se andan con chiquitas, y de manos de Pancraç, que ya tenía ganas de quitarse de en medio a los Del Piero, prenden





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

fuego a la casa.

Los gritos empiezan a surgir desde dentro y mientras el abuelo saca la cabeza por la ventana para respirar y es apedreado, los personajes tienen total libertad para intentar salvar a alguien o sumarse al linchamiento...

Si no logran salvar a nadie, las muertes serán un total de diecinueve, con lo que se ha cumplido el plan de Txetxu, levantándose una ventisca importante que dura unos quince minutos...

Si salvan a "Peppino" o a alguien de la familia Del Piero, se marcharán del pueblo en cuanto puedan, ya sea mar adentro o poniendo tierra de por medio...

Informaciones complementarias

Los personajes estarán un poco alejados de la historia, ya que realmente no forman parte de la trama. Se corre, pues, el riesgo de que se tomen a la ligera todos los sucesos y actúen como meros observadores, por más que Pançraç les haya intentado involucrar (al fin y al cabo, se hospedan en casa de su mujer...)

También puede ocurrir que quieran marcharse del pueblo. Si han venido a arreglar el barco, los últimos jaleos acontecidos han retrasado su reparación, si venían buscando trabajo, en el cementerio hay bastante por ahora (y a nadie del pueblo le gustará tocar a los Del Piero, que ni se merecen el entierro en camposanto...), y se necesita suplir a los pescadores muertos después.

Si estaban de paso, el mal tiempo, con esas ventiscas repentinas, desaconsejan la partida. Como forasteros, pueden ser invitados por Pançraç a permanecer más tiempo echando una mano a las familias que han quedado sin hombre que traiga nada de comer, intentando incluso casar a algún personaje con una moza casadera.

Incluso Cándida, la prometida del malogrado "Peppino", puede pedir caridad a los personajes para que limpien el nombre del veneciano, ya que aunque su familia siempre ha estado envuelta en un halo de delincuencia menor, Giuseppe era un alma noble, ingeniosa y emprendedora, incapaz de matar a nadie, y menos al pobre padre Beato.

Seguro que escuchan de boca de alguien la historia de "la bestia cornuda que corre por el bosque fornicando con mujeres y que de cuando en cuando asalta ferozmente una bodega", y que Pançraç ofrece una re-

compensa por su cabeza.

Además, según se va cumpliendo las instrucciones marcadas en el De Ambulatione Per Umbras, Txetxu va adquiriendo ciertas "características especiales", con las que Frimost dota de vez en cuando a sus allegados...

Cuando mata a Beato, su sombra no le obedece en lo que marca la naturaleza, y se mueve caprichosa, a supropio entender. Cuando se cumplan las quince muertes provocadas por su culpa, todo el pelo de su cuerpo adquirirá un color rojizo que se hará patente paulatinamente.

A lo mejor algún personaje alcanza a ver alguna de estas bonitas "cualidades" entre la multitud que quemaba la casa de los Del Piero, o en una de las idas y venidas de Txetxu, quien, por cierto, está llamando a gente de fuera "de confianza" que conoció cuando buscaba remedio para su hijo para realizar el aquelarre a Frimost, ya que se necesitan diez personas como mínimo. Estas personas son miembros de la Novi Ordo Saeculi, organización de la que se habla más adelante.

...muerte dolorosa al amor de tu vida...

A estas alturas, Txetxu se plantea realmente a quien quiere más, si a su hijo monstruoso y huido o su mujer, Milagros. Siempre quiso mucho al que creía su hijo pero, después de que la verdadera historia saliera a la luz, no le cabe ninguna duda de que es a su esposa a quien más quiere.

Milagros es una mujer cariñosa, obediente y fue muy guapa en su juventud; aún hoy tiene rasgos esbeltos. Si no hubiera sido por la intromisión del cinocéfalos, su existencia hubiera estado colmada de una felicidad absoluta.

La noche siguiente a la muerte de don Beato, aprovechando que Milagros duerme, la baja al sótano con mucho cuidado y la ata en una silla, vendándole los ojos y amordazando su boca.

Pasará la noche quemando sus pies con unas brasas, arrancando su pelo con unas tenazas, pinchando diferentes partes de su cuerpo con un fino estilete y diversas torturas de ese estilo...

La locura de Txetxu alcanza su punto álgido y la abandona, moribunda, en el sótano, desatada, casi desahogada, quemada y desencantada de la vida.

Milagros, sacando fuerzas de donde no tenía,





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

abandonará la casa de madrugada y se arrastrar hasta la casa más cercana, la fonda de Regina (casualmente es donde duermen los personajes) y aporreará la puerta.

Regina chillará como un diablo al verla y alertará a todo el mundo. Los personajes todavía podrán llegar a verla vivir, intentando decir algo apenas audible.

Alguien especialmente dispuesto a oír a la pobre Milagros que pegue la oreja a su boca, podrá descubrir que dice "yo le quería". Morirá sin remedio pocos instantes después de la llegada de los personajes, levantándose en ese preciso instante una nueva ventisca, mucho más fuerte que las otras dos, cubriéndose el cielo de nubes y rompiendo a llover suave pero incesantemente.

Txetxu Maçuelas será avisado inmediatamente de lo ocurrido (nadie llegará nunca a sospechar de él, ya que siempre ha sido una persona coherente), a quien, contrariado por la inoportuna fuga de su difunta esposa, no le cuesta mucho llorar tan tremenda pérdida.

Asegura haberse acostado en el mismo lecho que ella y no percatarse de su ausencia. Achaca entre gritos y maldiciones su desgracia al maligno (no le falta razón), a los fantasmas de los Del Piero, a los personajes si hace falta, a su hijo perdido en el bosque y a cualquier cosa que se le ocurra, cayendo después derrotado sobre el suelo mojado, golpeando con furia los charcos.

Su pelo está notablemente rojo ya, y sus manos están adquiriendo una nueva maldición: todo lo que toque con las yemas de los dedos, empezará a arder...

El día siguiente amanecerá igual de lluvioso que acabó el otro, con el cielo encapotado y gotas de agua finas y frías abnegando todo poco a poco.

Los personajes se percatarán fácilmente de que al pueblo irá llegando gente extraña, que sin detenerse en ningún sitio van directamente a la casa de Txetxu, entrando sin llamar (la puerta está quemada).

Son figuras casi siempre vestidas de negro, con mirada huidiza, encorvadas y entradas en años... No responderán a ninguna pregunta que se les haga, y si lo hacen, será de manera esquiva. Son brujos con los que ha contactado Txetxu y que vienen a participar en el aquejarre a Frimost.

Llegados a este punto, los personajes tienen razones suficientes para interesarse por Txetxu, y puede haber un encuentro cara a cara. Txetxu los atenderá (sin tocarlos) y negará cualquier acusación, si se ponen gallitos le tocará la cara a alguno de los personajes y huirá-

chuchando a su fiel perro (que tiene el lomo herido por las manos de su dueño), y las próximas apariciones que hará serán en compañía, cuidándose de ser atacado, y apareciendo en los próximos entierros al final, para sembrar el terror (si los personajes no le instigan antes, acudirá al entierro completo)

Domingo 11 de mayo de 1225

Nombre has de ganarte...

Por fin llega al pueblo el párroco vecino, Bonifaci Bonafé, para dar sepultura a Beato de Santillana, Pascual "el listo", Txema, Milagros, el resto de pescadores y la familia Del Piero al completo, si los personajes no han hecho nada por impedirlo.

Si alguien se encarga de mirar el comportamiento de Txetxu (la descripción vale también si han tenido un encuentro con él posterior a la muerte de milagros), podrá ver sin mucho esfuerzo que lleva las mismas ropas que anoche, aunque un poco churruscadas, que huele fatal (a orines), tiene muy mala cara y se dobla como si le doliesen las partes pudendas.

Lo que ha ocurrido es que como todo lo que toca con las yemas de los dedos se quema, no se ha podido cambiar de ropa, y casi se inmola él solo. Aparte de eso, ha quemado parte del De Ambulatione Per Umbras, a su perro, una mesa y cierta parte de su cuerpo que intentó sacar al aire para evacuar líquidos.

Además, no ha dormido nada porque las sábanas empezaron a arder en cuanto las tocó para apartarlas... y es que el camino del mal nunca es fácil.

Finalizando los enterramientos, la lluvia empieza a apretar y Bonifaci Bonafé decide continuar con la misa dentro de la iglesia, que estará atestada de gente.

La oportunidad no será desaprovechada por el enloquecido y pelirrojo Txetxu. La figura antes descrita: churruscada, dolorida, ojerosa, con sombra caprichosa y con las manos muy extendidas (para no quemarse él solo), sube al altar donde está Bonifaci, que queda mudo.

Los parroquianos miran a Txetxu curiosos, y éste los mira a ellos (incluidos a los personajes), ofrece su mano al cura, que la agarra con fraternidad. Enseguida empieza a notar cómo se está quemando su mano y cae de rodillas lanzando alaridos de dolor mientras un humillo y un "ffssssss" salen del apretón de manos.

La voz de Txetxu es alta y clara:





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

“¡Ingratos!, sois todos unos ingratos. Habéis traído la ruina a mi vida y yo traeré la ruina a las vuestras. ¡A todas las vuestras!”

Entre un sonoro “ooohhh” y murmullos por doquier, Txetxu soltará al cura y empezará a tocar con ambas manos figuras de madera de santos, los bancos más cercanos y cualquier cosa con capacidad de combustión.

La gente empezará a gritar enloquecida y a correr hacia la salida, provocando una estampida humana con numerosas víctimas de pisotones y empujones (¿los personajes estaban delante de todo o atrás?).

Un trío de figuras de negro aparecerán entre la gente y andarán hacia Txetxu, formando una curiosa escolta, por si alguien decide atacarle. Se internarán dentro de la iglesia, buscando una salida alternativa...

Ni que decir tiene que afuera empieza a tronar y a sacudir el viento de una manera irracional. Larisa de las profundidades es ahora casi perceptible por todo el mundo, y es que Txetxu ya es temido y odiado por más de una centena de personas...

Lunes 12 de mayo de 1225

La lucha contra el mal (sí, otra vez)

Los personajes tienen delante de ellos una amenaza importante que se ha ido fraguando poco a poco. Cualquier personaje que supere una tirada de conocimiento mágico y que haga algo por documentarse, encajará todas las piezas y sabrá que se está gestando la invocación de un gran demonio.

Si los personajes son tan cazurros de ignorar todo o de no darse cuenta de lo que pasa, Bonifaci Bonafé sí lo sabrá, y consultando con el viejo Pançraç, decidirá plantear la situación a los personajes, ya que los pescadores están realmente aterrorizados después de lo que ha pasado en la iglesia y no quieren saber nada. La iglesia no se ha terminado de quemar, ya que el agua ha empezado a entrar por el tejado y ha apagado todo el fuego.

Los barcos no pueden salir a la mar por el temporal, y casi todo el mundo está en su casa o en la fonda de Regina, comentando los últimos acontecimientos y haciendo planes para el futuro.

El ritual se celebrará mañana, ya que según el De Ambulatione Per Umbras, los aquelarres a Frimost se deben celebrar siempre en martes. Se necesitan seis víctimas, por lo que los de negro tendrán que hacerse con ellas.

Entrarán a saco en una casa de las afueras y se llevarán a todos los miembros de la familia, menos a un niño de once años que se esconde y observa cómo se llevan a los demás.

Cuando se hayan ido, correrá a avisar a Pançraç del secuestro, y éste avisará a los personajes, pidiendo su ayuda para averiguar el paradero de los secuestrados igual que al principio, y a juicio del director de juego, los personajes pueden advertir esto antes (o durante) de que ocurra, pudiendo ser capaces de hacer algo por evitarlo.

Siguiendo la pista

Las víctimas del secuestro han sido seis, el viejo Ferran Osfera, su mujer, tres de sus jóvenes hijos y la cuñada de Ferran, que residía en la casa. La casucha tiene un desorden preocupante, está vacía salvo por los cadáveres destripados de dos perros y el fuego en el hogar, que habían encendido para secar un poco el ambiente y cocer algunos alimentos.

A pesar de los charcos y la lluvia, y gracias al barro, hay huellas claras de numerosos pies que arrastran pesos importantes, y que se internan en el bosque, aunque una vez dentro es difícil seguir el rastro ya que se divide en varias direcciones.

Los personajes que sigan alguno de los rastros y con varias tiradas exitosas, pueden encontrar a un par de hombres de negro que han tenido la suerte de quedarse con la cuñada de Ferran y están dando rienda suelta a sus impulsos naturales en el refugio que les ofrece un frondoso árbol.

O quizás tengan la mala suerte de encontrarse con un irascible cinocéfalo en busca de vino... De vuelta al pueblo, posiblemente con las manos vacías, recibirán nuevas noticias nada alentadoras...

Frimost te nombrará una víctima

La mañana del lunes, Txetxu cae totalmente dormido (había ideado un sistema para dormir metiendo las manos en agua, pero cuando empezaron a cocérselo, decidió despertarse y probar otra cosa).

Ahora es vigilado por el más joven de los miembros de la orden, un joven al que llaman Garzón. Si Txe-



DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

txu se revuelve en sus sueños y toca algo, él lo apagará con varios cubos de agua que tiene preparados para la ocasión.

Txetxu tiene un sueño donde aparece Pançraç envuelto en llamas, gritando horriblemente, mientras una risa retumba como los truenos de una tormenta.

Cuando se despierta, comprende que es un mensaje de Frimost, y que la víctima que ha elegido el demonio para que muera de terror es el viejo medio cegato... así que se dispone a cumplir su "recado".

Desde aquella noche, su piel ha ido adquiriendo un tono rojo esmeralda, y se ha ido endureciendo hasta convertirse en una armadura natural equivalente al peto de cuero (Prot. 1).

Observar a la figura de Txetxu, toda roja, con las manos abiertas ya deformadas en pseudogarras y con una inquietante sombra que no para de moverse, puede provocar la pérdida de 1d6 puntos de racionalidad.

Cuando Pançraç haya hablado con los personajes y se haya quedado a solas con su mujer, se dedica a meter torpemente trozos de pan en un cuenco de leche para almorzar algo.

De pronto, irrumpe en la habitación Txetxu "el rojo" tocándolo todo e insultando al viejo miope. Se acerca a él, que está temblando de miedo y sin tocarle, con la cara a un palmo de la suya, le escupe y le dice "despídete de la guarra de tu mujer, que hoy es tu último día de vida, viejochocho".

Acto seguido, se va por donde ha venido con grandes risotadas, moviéndose como un gato. Pançraç a poco muere del susto, aunque todavía tendrá que pasar un poco más de tiempo para que el acoso de Txetxu surta su efecto. El pobre hombre alertará a los personajes y pedirá su escolta, aumentando de por sí las tareas del grupo.

Si entre los personajes hay alguien versado en las artes consciente de lo que está ocurriendo, deducirá sin esfuerzos que es la víctima designada por Frimost, y sabrá la importancia que encierra proteger a Pançraç.

No está bien decirlo, pero si alguien mata a Pançraç, no habrá muerto a causa del terror y el aquelarre no se realizará.

Las actividades que ha planeado Txetxu para finiquitar a Pançraç son tan recreativas y lúdicas como aparecer y lanzarle a Regina completamente achicharrada encima, amenazarle desde lejos, perseguirle a todas

partes, maldecirle con una eternidad en el infierno de su mano y otras lindezas.

En un despiste de los jugadores tras varios de éstos u otros encuentros a lo largo del día (Txetxu puede convocar al Ígneo para distraerlos), y sobre todo tras la muerte de Regina, Pançraç se suicidará arrojándose al mar embravecido, destripándose él solo, mediante una horca en su dormitorio o desangrado después de cortarse las venas.

Una familiar ventisca se levantará, más fuerte que nunca (levantando algún que otro tejado y volteando algún que otro barco) y un rayo caerá en la iglesia, ya de por sí un tanto destrozada.

Si los personajes consiguen que Pançraç no se suicide, no se completarán los requerimientos que están escritos en el De Ambulatione Per Umbrasy no se celebrará el aquelarre, con lo que el martes 13 los hombres de negro abandonarán Sant Rafel con mejor tiempo y Txetxu (ahora con cuernos, ojos rojos y una fuerza terrible), la emprenderá con los personajes en un combate a muerte.

Martes 13 de mayo de 1225

Si alguien se pregunta qué ha pasado con la familia de Ferran Osfera, la respuesta es que ha sido trasladada a una vieja torre romana ruinososa que está en el bosque. Los miembros de la Novi Ordo Saeculi han preparado todo para el aquelarre que se celebrará al anochecer del día de mañana.

Los personajes tienen, pues, todo el día para marcharse lejos o tomar medidas más épicas (que pueden incluir el reclutamiento entre los pescadores del pueblo, a los que tendrán que convencer; quizá lo mismo con el viejo senescal... etcétera).

Por el humo se sabe donde está el fuego. Una vez todo predispuesto para el aquelarre, tanto Txetxu como los hombres de negro se refugian en la torre romana, en lo más profundo del bosque, ya que la casa de Txetxu, además de estar casi reducida a cenizas, ya no es segura.

El mal tiempo remitirá al medio día y los habitantes de Sant Rafel se mostrarán divididos: unos lo entienden como la señal inequívoca de que todo ha acabado y otros, los más pesimistas, que es la calma que precede a la tormenta de verdad...





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

Los personajes pueden hacer una batida en el bosque para encontrar a la familia Ferran Osfera (o un cinocéfalo o dos), y si preguntan por algún sitio en el bosque digno de refugio, alguien del pueblo recordará la torre como un sitio a tener en cuenta; por ejemplo, un pizpireto muchachito (alque no recordarán haber visto) que dice haber ido a jugar varias veces al “castillo viejo” y entre bromas y veras les dará una localización aproximada (¿Que de dónde ha salido estechiquillo? Bueno, por algo San Rafael es el patrón del pueblo... mira la página 165 del manual).

Si no encuentran nada ni de un modo ni del otro, a últimas horas de la tarde se producirá un fuego que eleva una gran columna de humo, delatando su posición. Los hombres de negro han pasado la mañana recogiendo leña y preparando todo para el ritual.

La madera mojada, normalmente, no ardería, pero después de una imposición de manos de Txetxu el problema estará resuelto... Si los personajes optan en algún punto de la aventura por investigar la casa de Txetxu, serán repelidos por los hombres de negro (dudosamente querrán entrar antes de que aparezcan estos tipos).

Si entran cuando ya se ha ido todo el mundo al bosque, lo único que encontrarán será a un perro un poco enfurecido, casi todo quemado y un libro curioso que les llama la atención titulado *De Ambulatione Per Umbras...*

La danza del cuchillo

El ritual empezará en el preciso instante en el que el sol acabe por ocultarse por el horizonte. La fogata alcanzará su punto álgido y los hombres de negro empezarán a ungir los cuerpos desnudos de la familia de Pedro Ferran.

Dependiendo de lo que haya ocurrido con anterioridad, puede que esté la cuñada o no. Si la lograron rescatar, habrán buscado otra víctima, o tratarán de utilizar a un personaje para que ocupe su lugar.

Cuando las víctimas estén preparadas, las lanzarán al fuego con inciensos que expelerán olores fortísimos. Una de ellas intentará salir del fuego cuando ardan sus ataduras y saldrá ardiendo, aunque será devuelta al “redil” si nadie lo impide.

Si algún personaje presencia esto sin tomar cartas en el asunto, perderá 1d10 de racionalidad.

Los brujos y Txetxu empezarán a cantar y a describir círculos alrededor del fuego, dándose puyazos unos a otros con un estilete, danzando cada vez más rápido y con dolores en el vientre.

Unos cuantos caerán desfallecidos, y los más resistentes aguantarán las penetraciones con estoicismo... Si la danza del cuchillo es completada, la destrucción asolará Sant Rafel: el cielo parecerá caerse, habrá rayos por todas partes y los truenos no dejarán oír nada.

Tres gigantescas olas, en intervalos de seis minutos cada una, engullirán la aldea con furia asesina, sin dejar ni un barco, ni una casa y ni una vida humana.

Si los personajes tienen el dudoso honor de presenciar este acontecimiento, relata como mejor puedas el estruendo de la ola, los gritos de los demás, mucho agua por todas partes y abandónalos en un mar tempestuoso y oscuro, no hace falta que digas eso de que los pulmones se les llenan de agua, con el dolor que eso supone, que eso es muy trágico...

A la torre romana no llegarán las olas, pero sí pueden caer varios rayos (hay un 10% de posibilidades de que uno de ellos parta por la mitad a cada uno de los personajes).

Interrumpiendo la danza

La única manera de no acabar de la manera antes descrita es interrumpiendo el ritual o abortando los preliminares. Para interrumpir la danza nada mejor que la fuerza bruta. En función de la labia de los personajes, sus dotes de mando y artes de negociación, pueden venir acompañados por varios pescadores que pueden encargarse de algún brujo.

Si son listos, esperarán a que se hayan dado puyazos porque estarán más débiles, aunque se corre el riesgo de que se complete el ritual pese a su intervención...

Ni que decir tiene que Txetxu luchará hasta la muerte por la causa. No así los hombres de la *Novus Ordo Seclorum*, que huirán si ven la cosa muy mal (veinte pescadores abalanzándose contra ellos sí es “ver la cosa muy mal”).

Como último apunte, la maldición de Frimost llamada “Ignea manus” o manos ardientes, pasará al personaje que le aseste el golpe de gracia a Txetxu, con todas las consecuencias que ello conlleva.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

Si todo acaba bien, el día siguiente amanecerá sereno y la vida cotidiana volverá a ocupar a los agradecidos habitantes de Sant Rafel.

Apéndices

Resfriados en la edad media

A lo largo de la aventura, los personajes se verán forzados a recorrer el mundo empapándose como los salmones remontando los ríos. Es lógico que se arriesguen a pillar una buena pulmonía (35% de posibilidades cada día) si no se andan con cuidado. Pasarán 1d6 días incubando la enfermedad y luego la sufrirá en toda regla (ver la página 53 del manual para más detalles sobre los efectos de la pulmonía).

El cinocéfalo

Los personajes pueden querer cazar al cinocéfalo, ya sea por la recompensa que ofrece Pançraç, por que piensen que tiene algo que ver con lo que está ocurriendo en el pueblo o vete tú a saber qué oscura mano maneja los hilos de las mentes de tus personajes. Esto constituye una aventura en sí independiente de la trama general, o entrelazada.

La historia ha alcanzado tal punto de confusión que nadie repara que en realidad hay dos cinocéfalos (si no más), el que violó a Milagros seis años atrás y el joven Blas, fruto de los bajos instintos de los anteriores.

La caza se desarrollará en el marco de un bosque oscuro, húmedo y sin que cese la lluvia. Tanto el cinocéfalo viejo como el joven están ocultos en sendas cuevas en puntos distintos del bosque, a resguardo de las lluvias (15% de tropezar con alguna de ellas).

Si las intenciones de los personajes llegan a oídos de Txetxu, éste tomará cartas en el asunto para proteger a "su hijo", invocando a un ígneo y lanzándolo contra los personajes.

Si la caza del cinocéfalo es anterior al punto de la partida donde se hace el ritual, los personajes pueden llegar a ver una torre romana muy deteriorada pero que les llamará la atención como posible refugio en el bosque.

De Ambulatione Per Umbras

El libro que vendió aquel brujo se llama De Ambulatione per Umbras ("Cómo caminar por las sombras") y fue escrito en el siglo XI por alguien que se hace llamar Aristarco de Birmingham, quien se empeña en asegurar que todo lo relatado allí es verdad, siendo la mayoría una patraña o verdades a medias.

Está lleno de ilustraciones, sortilegios, remedios, consejos, relatos e invocaciones, de las que unas funcionan y otras no. Es una fuente de futuras aventuras e ideas para el master.

En la parte que nos ocupa (la convocación a Frimost), el libro apunta varias pautas que el invocador debe seguir en los días anteriores al ritual para ser escuchado por el demonio, y recibir de él pequeños favores.

Las instrucciones previas vienen a ser:

A un hombre santo la vida le has de quitar, esparciendo su sangre y renegando de su fe

Odios y envidias debes extender y quince muertes de ese modo provocar

Debes conducir a la muerte dolorosa al amor de tu vida, ofreciendo su alma al demonio

Nombre has de ganarte, ser famoso por sembrar miedos y temido por hacerlos realidad

Antes del ritual, Frimost te nombrará una víctima que tendrás que sacrificar, únicamente valiéndote del terror.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

Novi Ordo Saeculi

Los hombres que llegan a Sant Rafel con el ritual cercano, pertenecen a una organización secreta y elitista (por lo tanto, no puede ser buena) autodenominada Novi Ordo Saeculi, que buscan ante todo conocimientos prohibidos y esperan con ansia y regocijo la llegada del maligno sobre la tierra (una nueva era, de ahí el nombre).

Fue un integrante de este grupo, repartido por la geografía del viejo continente quien le vendió el De Ambulatione Per Umbras a Txetxu Maçuelas, y las figuras que vendrán a secundar el aquelarre irán llegando pronto de los puntos más cercanos.

No son guerreros, sino buscadores del conocimiento y aunque algunos son más o menos diestros en el arte de truñir, casi todos son maestros de "malas artes".

La leyenda habla de un monasterio oculto en el Pirineo cuyo camino sólo es conocido por los integrantes de la Novus Ordo Seclorum, donde acumulan miles de libros, legajos y documentos en su imponente biblioteca.

A Sant Rafel llegará una docena de hombres. Sólo son necesarios nueve, pero no quieren arriesgarse a que le pase algo a alguno y arruinen el ritual.

Para mayor información sobre sus dotes de defensa y ataque, mira las descripciones de "los hombres de negro" al final de la aventura.

Recompensas

Si los personajes acaban con el ritual, les podremos obsequiar con 40 P. Ap., ya sea in extremis o por abortar los preliminares a sabiendas de lo que se cocía.

Si cazan al cinocéfalo, otros 5 P. Ap.

Si salvan a alguien de la familia Del Piero, entre 5 y 15 P. Ap.

En cuestión monetaria nada hay que rascar en Sant Rafel, aunque como ya se ha dicho, alguna joven moza podrá ser casada con algún personaje.

Dramatis Personae

Txetxu Maçuelas

FUE 25 Altura 1'76 m.

AGI 20 Peso 72 kg.

HAB 15 Apariencia varía

RES 25 Arm. Nat. carece

PER 18

COM 10 RR 0 %

CUL 10 IRR 100%

Armas: Cuchillo 80% (3D6)

Golpear 75% (3D6) (*)

Armadura: Al principio ninguna, luego la piel roja y dura (Prot. 1)

Competencias: Escondarse 85%, Buscar 60%,

Esquivar 75%, Correr 75%, Comerciar 95%,

Navegar 70%, Psicología 65%

Hechizos: Invocar Ígneo, Muerte

Poderes especiales: Txetxu irá transformándose en un ser del averno según vaya teniendo éxito en su plan, como ya se ha descrito. Primero

perderá el control sobre su sombra, luego su pelo se volverá rojo, sus manos quemarán todo lo que

toquen, su piel se endurecerá y se pondrá roja, al igual que sus ojos. La transformación acabará

con un par de pequeños cuernos rojos en la frente.

(*) Además de 1D6 extra debido a las quemaduras que infligen las manos. Existe un

25% en cada ataque de que se prendan las ropas del afectado, produciendo 1D6 cada asalto hasta

que el fuego sea sofocado.

Pescadores de Sant Rafel

FUE 15 Altura 1'78 m.

AGI 10 Peso 76 kg.

HAB 10 Apariencia 13

RES 12 Arm. Nat. Carece

PER 10

COM 10 RR 75 %

CUL 5 IRR 25 %

Armas: Garrote 50% (1D6)

Cuchillo 50% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Conocimiento de animales 60%,





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

Ignea Manus

Conocimiento de plantas 50%, Navegar 70%

Miembros de la Novi Ordo Saeculi

FUE 12 Altura 1'71 m.

AGI 13 Peso 67 kg.

HAB 15 Apariencia 12

RES 17 Arm. Nat. Carece

PER 15

COM 7 RR 25 %

CUL 15 IRR 75 %

Armas: Espada 50% (1D8+1D4+1)

Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)

Competencias: Correr 60%, Esquivar 45%,

Otear 60%, Escuchar 50%, Buscar 40%

Hechizos: Inmovilización, Parálisis o cualquier otro que el director de juego lo estime.

El Cinocéfalo Joven

FUE 18 Altura 1'59 m.

AGI 18 Peso 50kg.

HAB 12 Apariencia -

RES 22 Arm. Nat. Piel gr. (1)

PER 20

COM 1 RR 0 %

CUL 1 IRR 150%

Armas: Garras 65% (1D8+1D4)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 1)

Competencias: Otear 60%, Trepar 80%, Saltar 65%, Esquivar 60%

Nota: Para mayor información sobre los cinocéfalos, mirar en la página 142 del manual.

Otras aventuras consecuentes

Los personajes pueden tratar de liberar la maldición a quien haya matado a Txetxu, tal y como indica en el De Ambulatione Per Umbras...

Txetxu puede quedar vivo y el aquelarre abortado, así que puede tramar algo paravengarse de los personajes. Una vez ha conseguido los "poderes" que le ha dado Frimost, se ha convertido en una persona de culto dentro de la Novus Ordo Seclorum, con lo que podrá reclutar a más gente para que le ayuden. Puede volver a intentar otro ritual el próximo martes.

La Novi Ordo Saeculi puede querer recuperar el De Ambulatione per Umbras, en manos de los personajes...

Este módulo fue escrito por Manuel Jim. alrededor del cuarenta de mayo del año 2001 con la única sana intención de que le resulta útil a alguien alguna vez.

Gracias a Laureja, que me corrige cuando hace falta. Ricard Ibáñez lo revisó el cuarenta y uno de mayo, a instancias y azuzones del propio autor y algún indeseable... Hizo Lord Byron la corrección de estilo y latinajos, volviendo de su tumba para tales menesteres.

Se encargó gustosamente del playtesting el club de rol La Ploma Negra (de Barcelona). Arbitraronlo Anarwen, Arson Madrox, Ignatz, Lord Byron y los siempre temibles e incombustibles Ugi, de La Cofradía Anatema.

Gracias a todos.

Introducción.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Un módulo de Miguel Aceytuno el cual hay que leerlo/jugarlo con la mente muy abierta y nunca perder de vista que el objetivo es conseguir una sonrisa. A disfrutarlo

España, septiembre de 1.956. Vigésimo primer año triunfal. El último campo de concentración, Miranda de Ebro, cerro ya hace diez años, y hace cinco de la última ofensiva Maqui de importancia. El racionamiento de alimentos ha acabado en 1.952. Este mismo año se ha inaugurado Televisión Española, y el primer '600' circula ya por nuestras carpetovetónicas carreteras.

España es un país moderno. ¿Toda España?

En algunas zonas rurales el agua sigue estando donde siempre, en la fuente. La luz en el fuego o el candil, los cuentos a la fresca. Como siempre. Como en los tiempos de Aquelarre. Yo lo he visto.

¿Cómo reaccionaría un urbanita como yo, que piensa que las patatas crecen en bolsas de cinco o dos kilos –según el tipo de barbecho- del árbol de mercadona... en el mundo de Aquelarre? Vale, soy más viejo que muchos de vosotros, pero no más. No soy más sábio, no soy más listo. Solo he tenido más tiempo para ver.

Y ese mundo lo he visto. En Teruel. Hace muchos años.

Traslademos pues a los PJ's a una España en la que grandes zonas no tenían ni agua ni electricidad, ni gas ni teléfono. Un mundo... no tan lejano.

¿No me crees? Pregunta a tu abuela. Las abuelas saben mucho, pues mucho han visto. Incluso magia y brujería, a veces. Eran viejas cuando aún no habías nacido. Han visto guerras y paces, vidas y muertes, hambre y fiesta. Han visto un mundo que no era muy diferente del de los abuelos de sus abuelos. Del de Aquelarre.

Una invocación que no puede ser ignorada.

Una recepción no oficial.

Los PJ's, expertos en diferentes áreas de experiencia, se encuentran en una sala de espera del Ministerio de Ejército, en Madrid. Han sido "invitados" a venir

en unos oficios en que se les comunicaba serían recibidos por un alférez llamado Duínez.

A la hora en punto Duínez aparece, y les indica que le sigan. Atravesais una serie de salas, guardadas por centinelas armados. Al llegar a una enorme puerta se hace a un lado para dejaros pasar. Poca broma, directamente al despacho del Ministro del Ejército.

El capitán general Agustín Muñoz Grandes se pone en pie para saludaros. No es muy alto. Delgado, atlético, serio, vestido con un austero uniforme sin condecoraciones, sería el actor que emplearíais para hacer de general en una película. Os invita a tomar asiento delante de su mesa de trabajo.

-Les he mandado llamar –comienza preciso pero no seco- de esta forma extraordinaria, dado que el asunto que nos incumbe también lo es. No voy a pedirles discrección, simplemente por que todo lo que se diga, todo lo que decida aquí, no habrá existido jamás. Si aceptan esta misión, y voy a entender que lo hacen si no se levantan antes de que comience con los detalles, deberaán tener claro que tal misión no tiene nada que ver ni con el gobierno, ni con el estado, ni con el ejército de España. Todo lo que hagan ustedes quedará bajo su responsabilidad. Nada es secreto, simplemente por que nada es.

-¿Ninguno de ustedes quiere marchar? Gracias –durante un segundo, emocionado, puede verse al hombre bajo el soldado-. Bien. Comencemos pues.

Una historia que no es historia.

El capitán general pedirá a los personajes que se identifiquen y narren brevemente su currículum y área de experiencia. El conoce vuestras habilidades –de hecho, os ha seleccionado uno a uno- así que lo hace en beneficio del resto.

Terminado esto, respirará hondo antes de comenzar su exposición. El viejo soldado está tenso, nervioso.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

-No vamos a estas alturas a comernos las palabras: Aunque intentamos que la prensa no atemorice a la población, aún quedan Maquis en las montañas. Se lucha una guerra secreta en España, caballeros. Estamos a punto de vencer, pero aún quedan batallas.

-En particular, aquí —el ministro se pone en pie para señalar un punto de un mapa, a su espalda—, en los Montes Universales de Teruel, existe lo que parece una partida muy importante. Del orden de las que teníamos hace diez años, un pequeño ejército bien pertrechado y oculto. Y muy profesional. A pesar de todos nuestros esfuerzos, de todas nuestras batidas, no hemos podido descubrir ni uno de sus escondrijos, ni uno de sus informantes. Ignoramos de donde consiguen sus armas y municiones, ni quien les ayuda. Pero ahí están.

-Se preguntarán que puede tener esto que ver con el área de experiencia de ustedes. Bien. Cuando tuvimos noticias de este grupo, hará unos seis meses, enviamos una pareja de la Guardia Civil a investigar. Se pasó al enemigo. Sí, no me miren con esta cara. Esas cosas suceden.

-El problema viene ahora. Enviamos después un pelotón. También se pasó. Eso no es tan normal. Peor el mes pasado enviamos una compañía. Con armamento pesado. Y ayer recibí noticias. Han desaparecido. Todos.

-He vivido y luchado mucho, señores. En África. En España. En Rusia. Pero nunca, ¡Nunca! Había visto nada así. Quiero —la mano del ministro se levanta hacia vosotros— quiero que vayan allí. Quiero, si es posible, que vuelvan.. Y quiero que me digan que hace a toda una compañía, con bandera y oficiales, pasarse al enemigo.

El ministro os despide. Duñez será vuestro contacto. Os da otra cita para el día siguiente por la mañana, en una dirección de Torrejón de Ardoz.

Unas calles que no son las de todos los días.

Los Pj's abandonan el Ministerio del Ejército. Tan pronto como estén fuera de la vista de los centinelas, les parecerá oír, lejanos, los cascos de un caballo. Cosa insólita en la Madrid de esos tiempos. De repente, y como

salida de la nada, una vieja gitana se plantará ante ellos, ofreciéndoles la buenaventura. Esa estampa sí que no sería insólita en el Madrid de picaresca y necesidad de aquellos tiempos... si no fuera por el fuerte acento vasco de la gitana.

Se trata de la mismísima Sorguiñak Barrenechea, o más propiamente, Sorguiñak de Aralar, que ha elegido este pintoresco método para hacerles saber a los Pj's que las brujas de Aralar, si están al lado de alguien, es al suyo, y de paso darles una pista. Pero no adelantemos acontecimientos.

La anciana tomará con suavidad la mano de uno de los Pj's. Este sentirá (tirada de irracionalidad) que, al revés de lo normal, si intenta cerrar la mano en un puño este será muy débil, pero que al abrirla será mucho más fuerte.

-Pues —dirá la anciana, con voz suave pero firme y el marcado acento vasco ya comentado— No es a veces la fuerza el mejor camino. A veces, es una mano tendida más poderosa que un puño.

La anciana soltará la mano del Pj's y, con una agilidad sorprendente para sus años, volverá la esquina próxima. Por más rápido que la sigan los jugadores, solo alcanzarán a oír... los lejanos cascos de un caballo. La calle está desierta... salvo por un par de mujeres, que se acercan por la acera.

Por más que se hayan visto impresionados por la anciana, seguro que las mujeres también captan su atención. Marcando el paso con botas de tacón de aguja, cazadoras de piel y unas prendas que llamaríamos minifalda si ya se hubieran inventado, dos jacas de bandera vienen calle arriba, impresionantes como un ejército listo para el combate. La más ancha de hombros es una cuarentona demoleadora. Su compañera es mucho más joven, debe de andar por los veinte años, y aunque también alta y fuerte sus andares aún carecen un poco del aplomo de la que mucho ha ido de ahí para allá. Lleva en la mano, sin mucho esfuerzo, un bulto largo y voluminoso.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Indarr y Birutia de Aralar, respectivamente hija y nieta de Sorguiñak. Pero, insisto, no avancemos acontecimientos.

Muy guapas, maquilladas con un estilo que se pondrá de moda treinta años más tarde, es imposible pasarlas de largo... entre otros motivos por que la mayor se llevará las manos a la chaqueta para sacar dos Colts ACP del .45, y la más joven desenvolverá el bulto, dejando a la vista un fusil de asalto Cetme. Las chicas levantarán la artillería hacia vosotros... y los acontecimientos se disparan. Nunca mejor dicho.

-¡Al suelo! –grita el alferez, que ha aparecido a vuestro lado, uniendo la acción a la voz. Esperemos que los reflejos de los Pj's estén a la altura de las circunstancias (¡a tirar!). La muralla de plomo que están levantando las mujeres no va dirigida a vosotros... sino a un Haiga que se acercaba por detrás vuestro. Las ventanillas de este saltan en pedazos, y los cañones de tres Thompson devuelven el fuego.

Las balas de las mujeres apuntan únicamente al coche, mientras los disparos de este se reparten entre ellas y vosotros. El tiroteo apenas dura unos segundos: Por una parte, dos cuarentaycincos pueden tenerlo un poco justo ante tres Thompson, pero la potencia de un Cetme es aquí quien da y quita razones.

Un hombre, cubierto con una amplia gabardina, salta de uno de los coches en una pirueta inverosímil. Duínez calcula su trayectoria, se prepara, y cuando va a aterrizar le recibe con una magnífica patada en la barriga que hubiera tumbado al mismísimo Paulino Uzkudún. Nada de eso. El tipejo se pone en pie, de otro saldo, aparentemente ileso. Ruge...

...antes de que una de las mujeres levante las dos 45. y descarge diez balazos dentro de la gabardina.

El hombre salta hacia atrás. Mientras tanto, el coche ha dado la vuelta, y se dirige de nuevo hacia vosotros. La mujer del Cetme parece poder mantenerlo a raya. La cuarentona deja caer las dos pistolas, suspira, y saca un pedazo de madera, de apenas un palmo de largo.

-Zarta justizia –murmura. (*)

Levanta el pequeño palo... que cae como un enorme bastón sobre la cabeza del de la gabardina, que finalmente se desploma como un fardo. Al ver esto, el coche huye derrapando. Las mujeres se miran, y echan a correr en dirección opuesta.

Una vez repuestos del susto, puede que los jugadores intenten seguir a las mujeres, que doblen la esquina por la que marcharon.... Para oír, lejanos, los cascos de dos caballos.

El hombre de la gabardina está tirado en el suelo. Al levantarla, tirad por irracionalidad. Pues lo que contiene es un viejo esqueleto.

Puede que algún lector de escasa fe llegado a este punto vuelva a leer el título del módulo. Si, pone Aquelarre. Fale, de acuerdo, errr... ¿Pero esto no sería quizás Piel de Toro?

Un poco de paciencia, querido lector. Un poco de paciencia.

(*) *Hechizo Vara de la Justicia. Ver "Carta de amor para un libro":*

Una base militar que no existe.

Amanece el día siguiente, y al poco os vais concentrando. Torrejón de Ardoz es un pueblecito al este de Madrid, que recientemente ha obtenido cierta notoriedad por la inauguración de una base aérea "conjunta" hispano norteamericana. No es que sea zona reservada. No es que sea zona secreta. Es una zona que ya no pertenece a este país.

Pero a vosotros os basta dar vuestro nombre para que se os permita el paso... eso sí, escoltados por un par de jeeps atiborrados de policías militares yanquis, con aspecto de few friends. Os "acompañan" hasta un hangar apartado.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Duíñez os recibe. Viste uniforme de alférez de la guardia civil -¿Qué mejor forma de pasar desapercibidos en medio rural? - responderá a vuestras preguntas. Eso sí, si hay algún problema estos uniformes no van a defenderos. El estado negaría vuestra existencia.

Cuatro hombres trastean dos camiones Reo Ayuda americana, 6 x 6, 2,5 toneladas. Una cucada. Uno de ellos lleva montado un potente equipo de radio. Duíñez toma el micro..

-¿Madre? -sonríe-. ¿Cuál es la distancia de la tierra a la luna? -el emisor calla apenas unos segundos - 384 400 km..

Madre es una conexión por radio a Maryland, en Estados Unidos -os explica eufórico Frey-. Ahí tiene su cuartel general la National Security Agency. Un operador derivará cualquier, y he dicho cualquier consulta a su red de mainframes IBM. Llevamos en este camión, amigos, la biblioteca de Alejandría. Y no solo eso. Nuestros aliados van a ser tan amables de proveernos de todo el material que podamos necesitar. Armas, equipos... solo tenemos que pedirlo y cargarlo en los camiones. Así que... ¡A la obra!

Venga, máster, sin miedo. Cualquier cosa que la técnica pueda ofrecer. Si no se les ocurre que Duíñez piense en equipo médico. Antibióticos, morfina... Provisiones podrán encontrar por el camino, tampoco vamos al desierto... o casi.

¿No te parece esto un módulo de Aquelarre? Simplemente, espera un poco.

Duíñez cuenta con cinco guardias (o al menos, personas de aspecto militar vestidos de picoletos) bajo sus órdenes. Responden a lo que parecen ser apodos: Hermanito, José Porta, Barcelona, Sven y Viejo. Los cuatro primeros llevan galones de cabo, el último de brigada. Van armados con una Super Star del 9 largo y un mauser cada uno. Sven y Barcelona cargan un puñado de granadas en un morral. Hermanito juguetea de vez en cuando con una afilada pala, y Porta con una bayoneta.

(¿Ninguno ha leído a Sven Hassel? Pues no está mal.)
Ficha de los personajes en módulo "Ninguno era Valiente": tratad como Landser Veterano).

Los Pj's pueden invertir el resto del día en equiparse. Mr. Marshall proveerá de todo lo necesario. Si alguno de los Pj's tiene experiencia militar (y sabe comportarse como tal), Duíñez le ofrecerá un disfraz de sargento de la Guardia Civil (el mostacho va aparte). Si no tienen, les dirá que quizás mejor vayan de paisano. Podrían levantar sospechas.

Duíñez no es vuestro jefe. Si un Pj se pone pesado en ir de picoletos -o civil- se limitará a encogerse de hombros. Le da igual. Su único objetivo es llevaros a los Montes Universales, y que se resuelva el misterio. Y tal como no es vuestro jefe... no es vuestro responsable. Tampoco de vuestra seguridad. Ni de que volvais.

Dos palabras sobre Duíñez. Aunque luce sobre el uniforme la Laureada de San Fernando, la más preciada condecoración del ejército español, sus galones eran solo de alférez. No es precisamente un carrerón para un oficial ya en los cincuenta y muchos.

Si algún PJ cae en el detalle y le pide que a su vez se presente, Duíñez le dirá que es licenciado en historia y tiene el curso de Estado Mayor. Dirá también que luchó con el capitán general en la División Azul. No les dirá, a no ser que le hagan notar el tema de los galones, que durante la Cruzada eligió el bando que en aquel momento su honor consideró, y luchó por él hasta el final. Por eso al terminar la guerra fue degradado y condenado a muerte. Pero el general Muñoz Grandes fue a buscarle, y le ofreció volver a luchar.

Por cierto, a sus muchachos a veces se les escapa al dirigirse a él un "vucencia". Que curioso. Sería el trato que correspondería... a un general. Y otro detalle: Duíñez... que parecido suena en euskera a "duin ez": Indigno.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión



Leningrado, 1.944. Batalla de Krasny Bor.

El general Esteban Infantes, sucesor de Agustín Muñoz Grandes al mando de la División Azul, devuelve la Laureada de San Fernando que le había sido retirada en consejo de guerra secreto al soldado Duínez. Al fondo, José Porta.



¿Parecido razonable?

Vicente Rojo, general jefe del estado mayor del ejército republicano en Madrid y el Ebro. En su expediente Francisco Franco escribió a mano: "Negar el pan y la sal". ¿Qué nombre se esconde bajo Duínez?

Alberca del Tremedal.

El fin (o inicio) de un viaje.

De Madrid a Alberca del Tremedal no llega a los trescientos kilómetros. Hasta Alcolea del Pinar –como la mitad del viaje– el camino es incluso razonable. Al llegar a las estibaciones de los Montes Universales se va haciendo más duro. Examináis el mapa. Alustante, Bronchales, Albarracín, Orihuela del Tremedal... las estibaciones de la sierra. A medida que comenzais la subida y os vais alejando de los cultivos, cada vez se irán espaciando más las casas. Las fuentes del río Cuervo. Aberca está casi a mil ochocientos metros de altitud pero ni la última pista forestal será un problema para vuestros REO, mecánica fina.

Duínez os va explicando más datos por el camino. A fines de los años cuarenta, los Montes Universales fueron un punto duro de Maquis, los de la Agrupación Guerrillera de Levante y Aragón, undécimo sector. A principios de los cincuenta muchos habían muerto, otros marcharon fuera de las fronteras. Muy pocos siguieron.

Alberca del Tremedal es apenas un puñado de casas, que durante el invierno queda incomunicado del mundo. Casi en lo más alto de la sierra, se encuentra en un pequeño valle que une dos puertos de montaña: uno baja hacia Guadalajara. El otro, hasta Teruel.

¿Su importancia? Como su nombre indica, hay agua buena y en abundancia. Es el lugar de reunión y refugio cuando el tiempo viene muy malo de los pastores o cazadores que sobreviven por estas montañas, que pueden guarecerse en un par de majadas y gozar del agua y un rico fuego. Y dada la importancia estratégica del punto, hace ya algunos años se estableció una pequeña casa cuartel de la Guardia Civil.

Llegais a Alberca al anochecer. Aún casi no comenzado el otoño hace frío en los Montes Universales. No hay perdida: una sola calle, una sola plaza. Las puertas de la docena de casas están abiertas, y aún puede verse algún candil. Los lugareños se acuestan con el sol.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

¿Todas las puertas están abietas? No, hay una cerrada. La de la Casa Cuartel de la Guardia Civil. A cal y canto. ¿Qué hacéis?



REO Tracción 6 x 6, dos toneladas y media.
No hay trabajos duros ni caminos malos.

La Casa Cuartel.

Aunque todos los edificios parezcan iguales, no hay pérdida: Un enorme rótulo de "Todo por la Patria" marca vuestro destino. Pero... ¿No hay centinela? ¡La puerta está cerrada a cal y canto! ¡No responden a vuestras llamadas!

Probablemente los Pj's insistan un rato, o incluso intenten forzar la puerta. A su debido tiempo, se abrirá una pequeña mirilla. Tras ella, un ojo febril, nervioso. El ojo de un loco.

Dentro de la casa cuartel quedan un número y un cabo, de la docena de guardias que habitualmente habitaban el refugio. Dibújalos, máster, como dos hombres completamente desesperados, al límite de sus nervios. Para haceros una idea, el Renfield de Drácula es a su lado un maestro zen..

Confirmarán lo que ya sabían los Pj's: la compañía llegó y marchó a batir las montañas. Llevaron consigo a sus cuatro compañeros. Para no volver. Confusos, llorosos, incapaces de salir a la calle, balbuceantes, os hablarán de los demonios.

Según ellos, no son maquis lo que hay en las montañas. De hecho, no quedará ni uno. Seguro que los demonios de los han comido. ¿Qué son esos demonios? No podrán informaros. Una sombra, un sonido. Pero están ahí fuera, entre los picos. Son los que mataron a sus compañeros. Antes no estaban. Hace poco que han aparecido.

Anochece por completo. La casa cuartel está completamente revuelta, pero en la despensa hay comida para meses. Tiene dos plantas, así que toda la expedición se puede instalar cómodamente. Munición y armamento queda poco —dos fusiles y algunos peines de los dos guardias, y sus dos pistolas—. Aparentemente, los otros marcharon armados hasta los dientes.

Encendéis un buen fuego. Los guardias no hacen más que delirar, y contaros historias cada vez más peregrinas. Según ellos, los demonios corren por las peñas con agilidad sobrehumana, y se alimentan de hombres.

Sombrío, Duínez apuntará una cosa. Ha leído las fichas de esos hombres. Lucharon en la guerra, y tienen años de experiencia. ¿Qué puede haber reducido a tal estado a una persona acostumbrada a matar y ver morir?

Los vecinos.

Amanece, que no es poco. Los dos guardias siguen irrecuperables. Por su propia seguridad, Duínez sugerirá que "descansen" en una celda. Los guardias aceptarán encantados.

Quizás los Pj's quieran hablar con los vecinos... Las puertas de la docena de casas siguen abiertas. En cualquiera de ellas serán bien recibidos, con total amabilidad, por los lugareños. Todos parecen tranquilos, todo parece normal. Al poco del alba, los campesinos se disponen a salir hacia sus labores. A estas alturas no vale cosecha ni vendimia, se vive del ganado. Se curra de sol a sol, con agua o sol. ¿Demonios? ¿Qué demonios?

¡Por supuesto! ¡Claro que tenemos alcalde! ¡Gaviero en Tierra! Ahí mismico lo encontrarán.

Aunque el pueblo es modesto y pequeño (en las siete casas habitadas viven un total de treinta bocas), parecen muy organizados. Hasta tienen una tienda. Bueno, tienda-tienda es mucho decir. En una de las casas puede comprarse cualquier cosa. A no ser que haya ventisca, el llamado Gaviero en Tierra baja una vez por semana a Orihuela, o incluso Bronchales si es menester. Así pues ejerce también pues de cartero, agencia de no-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

ticias, corredor bursátil de información sobre el precio de la lana, y en general asume todas las funciones que hoy en día hemos descargado sobre Internet. A cambio, el resto de vecinos cuida de todas sus necesidades, y se le reserva un tanto de la venta de la lana.

Como gestor de la información y por su talante tranquilo incluso entre los imperturbables lugareños siempre ha gozado de una serena autoridad, así que al llegar desde el mismísimo Teruel la orden de que se nombrara un alcalde no se dudó en que sería en más indicado. Cincuentón, seco, duro como un cayado, ya hace tiempo que enseña el oficio a un mocico, su nieto, que responde al original nombre de Zagal. Al padre lo cazaron por maqui en el 47. Sin rencores, es la vida.

-¿Gaviero en tierra? –quizás pregunte algún Pj-. Se limitará a sonreír y decir que todos tenemos una historia, que es eso, historia. Quede claro, Gaviero no sabrá leer más allá del monte, los colores de la nieve y las huellas de los animales, pero eso no quiere decir que sea tonto.

La cocina de Gaviero es pues el lugar donde suelen reunirse los hombres del pueblo a tomar un trago de vino cuando tienen ocasión. Que nadie se equivoque: Alberca no es pobre. Alberca es lugar de paso. Muchos pastores aprovechan las majadas (así llaman a los pesbres) para mover las ovejas por los puertos. Durante estos años de hambre, ningún producto faltó a los lugareños. Ningún producto necesario, quiero decir, como leña, lana o carne. Son conscientes que fuera se fabrican cosas maravillosas, como automóviles o barcos. También son conscientes que no les interesan. Y si necesitan algo (munición para las escopetas, medicinas para alguna extraña dolencia que sus medios tradicionales no puedan curar...) solo necesitan bajar a Orihuela sus excedentes.

Como hicieron sus padres. Y los padres de sus padres.

Dúñez ordenará turnos de guardia y quedará a vuestras órdenes. Gaviero en Tierra y los vecinos seguirán con sus ocupaciones habituales. ¿Qué hacéis?

La procesión.

Solo un detalle os haría sospechar de la alegre buena fe de los aldeanos. Cuando piensan que no escucháis, hablan de “La Procesión”. Que si habrá que celebrarla, que si no se puede aplazar...

Caso que los Pj's decidan preguntar directamente a Gaviero, este se sincerará. También es casualidad, los Pj's han venido en un momento muy importante para el pueblo. Dos veces cada siglo, para que cada hombre la viva una vez en la vida, se celebra La Procesión.

¿En que consiste? Todos los hombres en muchas millas alrededor que aun no habían nacido o eran muy niños durante la última (deficiencia de niño: no puede aún sostener un cuchillo), y que aún no son lo bastante viejos (deficiencia de viejo: no puede ya sostener un cuchillo) vienen con espadas y escudos. Quienes tienen caballo traen lanzas de caña. La madrugada del día señalado salen del pueblo hacia la ermita de la Virgen Blanca, donde deben llegar al anochecer.

¿Eso es todo? Pues sí, se encoge de hombros Gaviero. Si se os ocurre consultarla, Madre no posee ninguna información sobre tal tradición, pero el alferez Duñez recuerda de sus estudios en la universidad que tales procesiones no son extrañas, y suelen conmemorar batallas (por la similitud con un desfile militar).

La procesión se debe celebrar el próximo domingo, si o si. Reunirá unos doscientos hombres, todo el material humano en dos valles a la redonda. Duñez como que pasará bastante del tema. No parece ser relevante en vuestra investigación.

Extraños en tierra extraña.

En resumen: un centenar de vecinos contando perros, gatos, gallinas, cerdos y vacas (si no los contamos, la población fija es de una docena) y un lento pero constante fluir de pastores y otros viajeros que pasan a dejar algo, buscar algo, o simplemente tomar un vaso de vino. A ver, ¿nunca habéis visto un pueblo de camino? Pues hacéis como yo, os curráis el Camino de Santiago en bici. Leñe.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Y las tres mujeres.

Las tres mujeres llegaron hace unas semanas, y se instalaron en una cabaña abandonada, a las afueras del pueblo. Pirimeros los lugareños se sorprendieron, e incluso pensaron en preguntarles quien eran y que querían tan lejos de cualquier lugar que pudieran llamar casa. Pero las mujeres resultaron ser expertas en plantas, bebedizos, remedios y demás sabiduría tan útil cuando el practicante más cercano está a un día de camino. Y no pienses que los habitantes de las montañas desconocen tal ciencia. Durante generaciones han traído al mundo a sus niños y curado a sus enfermos. Simplemente, las tres mujeres son increíblemente mejores.

Y los lugareños se han dado cuenta. Y por eso han decidido callar y adoptarlas.

Las mujeres hablan con un fuerte acento vasco... ¿Quién serán? ¡Exacto! Ni más ni menos que Sorguiñak, Indarr y Birutia de Barrenechea (o de Aralar). Visiten humildemente de campesinas, pero aun así puede que algún Pj sospeche que se parecen a las mujeres que les salvaron en Madrid... Ellas por supuesto lo negarán. Pues, ahiva la ostia.

Pero... ¿No viene aún el módulo de Aquelarre? Un poco de paciencia.

Ah, por cierto, Pj's... casi me olvidaba de la pregunta ritual: ¿Qué hacéis?

La triste realidad, pero solo para las orejitas del máster.

Bueeno, bueeno, bueeno. Pero que guays es ser máster. Solo tienes que haber leído lo anterior, sentarte con la bolsita de chuchis, y ver el careto que se les pone a los jugadores y como empiezan a tener ideas cada vez más retorcidas... ¡Es tan divertido!

Y ahora viene el momento, Master, que estabas esperando. ¡La historia! Aprovecha mientras tus jugadores discuten (es que son como niños), que te cuento:

Que se cuece en el puchero.

Hace muchos, muchos años, cuando palabras como Cartago o Barcino aún no habían sido inventadas, pastores y cazadores ya habitaban estas peñas. Igual que ahora. En el siglo XXI, en la lucha eterna entre quienes creemos en la magia por un lado y un mundo sin sentido por el otro, estamos siendo derrotados. Apenas si quedan ya algunos reductos de la vieja sabiduría (como la bruja M.C. en B...), Cuando estos falten, la derrota será total, y el mundo perderá su alma. Pero volvamos a mi historia.

En los tiempos que cuenta mi relato eramos mucho más fuertes, y conseguimos incluso vencer a Criaturas de la Oscuridad. No destruirlas, pues son sombra y reflejo oscuro de la vida, forjados con ladrillos de universo y creación. El Mal no puede ser destruido, pues negar el Mal es negar el Bien. Pero puedes ser aprisionado.

Bajo lo que ahora es conocido por ermita de la Virgen Blanca yace, prisionero, un terror primordial. Cada generación tiene una posibilidad de liberarse, y para ello levanta a las almas de aquellos que poblaron la tierra.

Cada generación, desde tiempo inmemorial, los hombres del pueblo se arman como los padres de sus padres, y marchan a la ermita a vigilar que no se rompa la losa que aprisiona al terror. Cada generación, los cuerpos de los que en otras batallas lucharon por encerrar a la criatura se levantan por el poder de esta para impedirles llegar a la ermita antes de la puesta de sol.

Basta que un hombre honrado pise la losa que cubre al ser antes de la noche para que este, aullando de ira, deba esperar una generación más. Pero los hombres saben que cada batalla no solo deben luchar contra el ejército anterior. Los que han muerto vendrán a engrosar las filas de las fuerzas del mal.

Hace veinte años, en el valle cercano, se libró una cruenta batalla. Las durísimas fuerzas de la Legión lucharon contra el no menos crudo ejército rojo. Muchos murieron. Muchos. Y sus cuerpos están ahí.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Y que ven los Pj's.

Dejales que "piensen" (je, je) un poco. Pongamos que estamos a martes. Hasta el domingo –la procesión– no va a pasar nada relevante. Reflexionemos un poco sobre cosas que podrian hacer.

Consultar a Madre.

Madre es el "super-pnj del máster". Su principal utilidad a nivel de juego es que el Máster pueda ir pasando a los jugadores información cuando estos se encuentren algo perdidos. Sus operadores responderán a cualquier consulta, peor también pueden tomar la iniciativa y llamar a los jugadores: "Hemos encontrado una cosa que quizás podría interesaros...". Por ejemplo: ¿Virgen Blanca? Madre informa múltiples referencias de tradiciones precristianas de Diosas Blancas, que mudaron su nombre a "Virgen de" al cristianizarse la zona... por ejemplo, la Dama de Amboto en el país Vasco. Duínez frunce el ceño al oír esto, pero nada dice.

Nota técnica. Alberca del Tremedal NO se encuentra en la cima de una montaña, sino en la confluencia de dos vallecitos. Esto es normal. Nadie construye aldeas en los picos de las montañas por que 1) no hay fuentes, el agua baja y 2) en invierno, abierto a los cuatro vientos, hace un frío del carajo.

Hasta aquí, bien. El único problema es que eso nos lleva a una zona de sombra radio (la antena del REO no "ve" el emisor de Madrid, y las comunicaciones por satélite aún andaban en pañales). Ningun problema. El equipo contiene también un repetidor alimentado por baterías, que pueden recargarse con el motor del camión. Basta llevar dicho repetidor a la cima de la montaña –menos de un kilómetro desde el pueblo– y pasar cada dos o tres días a cambiar la batería.

Y dejar el repetidor ahí solo.... Si no queréis montar un turno de guardia en la cima. Volveremos a este puntito. Por cierto Madre es vuestra unica comunicacìon con Madrid o cualquier otro punto. El teléfono más cercano está en Orihuela.

Dentro del equipo de radio se incluye un Walky-talky tamaño mochila, que les permite comunicar con la base en Alberca, y a su vez con Madre si deciden alejarse del camión radio. Debe tenerse en cuenta que el terreno no es plano, es un conjunto de valles. Eso hará que cuando caminen la señal en el Walky se irá perdiendo y recuperando... en los momentos mas insospechados.

Batir el monte.

Magnifica idea, ya tardaban. Zagal se ofrecerá a acompañarlos. Conoce cada recodo como el pasillo de su casa. De hecho, ese monte es su casa.

En el mapa adjunto puede verse el repetidor (montaña arriba), y los caminos que llevan a Orihuela (montaña abajo) y la Ermita (siguiendo la cadena). No hay muchos más puntos de interés. En el punto siguiente describiremos que pueden encontrar en la Ermita.

Caso que los Pj's decidan abandonar dichos caminos y triscar por entre los pinos, si dedican el debido tiempo y tienen algo de suerte, verán algo verde olivo... ¡Restos de ropa!

Barranco abajo, despeñada, cubierta bajo los pinos, yace una compañía entera de la Guardia Civil.

Os llevará casi una hora bajar. El hedor es apesotoso, pero por este barranco jamás nadie pasa. ¿Qué hacían aquí estos hombres?

Un estudio de los cuerpos mostrará:

Ni los lobos ni ninguna alimañana los ha tocado... y llevan ya días muertos. ¿Qué habrán olido estos bichos?

-No murieron despeñados sino en combate.... Por arma blanca. Las heridas, aunque mortales de necesidad, no son brutales. Quienquiera que los mató no tuvo especial interés em desfigurar o destrozar los cuerpos. Se limitó a llevar a una compañía de la Guardia Civil, armada hasta los dientes, hasta un lugar apartado para ir degollándolos uno a uno.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Dispararon sus armas hasta vaciar los cargadores pero....

No hay el cuerpo de ningún enemigo. Quienquiera que sea, se llevó sus muertos... pero dejó a estos.

Nada más verán campo a través. No hay rastros de maquis. Ni hogueras, ni ramas rotas, ni restos de comida.... Nada.

La Ermita.

La pista forestal de Alberca a la Ermita es amplia pero mala. No podría ser transitada ni por el REO, ni por un JEEP. A pie o con caballerías. Son casi tres kilómetros siguiendo la ladera de las montañas, a un lado el barranco, al otro la pared, para recorrer lo que a vuelo de pájaro no pasaría de la milla. Eso sí, las vistas de la Sierra de Albarracín son magníficas.

Madre os informa que en Albarracín, no demasiado lejos de donde estáis, se han encontrado pinturas datadas en el 6.000 adc. Se supone que donde actualmente se levanta la ermita hubo megalitos íberos, y que antes incluso de la dominación romana esta zona tuvo algo de sagrado.

La Ermita es un edificio de unos diez metros de lado y planta cuadrada. Las paredes tienen troneras, y en uno de los lados se abre una puerta. Los muros de la construcción actual datan del siglo XI. El techo, la puerta... ha sido reconstruido varias veces.

El edificio se levanta en una pequeña meseta, que tendrá aproximadamente el tamaño de un campo de fútbol. Curioso es que en todo ese terreno no crezca ni una brizna de hierba. La tierra está muerta.

La puerta no está cerrada con llave. El interior es frío, oscuro. Si ningún Pj se da cuenta, Duínez comentará que las losas del suelo parecen mucho más antiguas que las paredes. En particular, una justo en el centro.... Es una piedra, lisa y gastada, negra, a la que no raya el cuchillo. Mide como dos por un metro y diríase... ¿Un altar, quizás? ¿una tumba? ¿Restos de los megalitos? No hay nada más.

Ni figuras, ni una cruz, ni un retablo. Solo la losa. Aquí es donde, según la tradición, debe terminar la procesión. Cuando el pie de un hombre honrado pisa la losa.

La piedra puede pesar toneladas. Sin herramientas pesadas, imposible de mover. Se podría cavar alrededor, pero las losas del suelo tampoco parecen ligeras. Quizás con explosivos? (en el camión lleváis amatol, mano de santo)...

Puede que los Pj's se den por satisfechos, puede que decidan abrir la losa. No parece fácil. Si lo consiguen.... Más adelante os diré lo que encuentran.

Otro detalle... ¿La Virgen Blanca? Hace muchos, muchos siglos, aquellos que encerraron al Mal lo hicieron en nombre de la Marimundoko, la Diosa Blanca. Aun hoy en día las brujas de Aralar son sus servidoras, y por eso han venido. Pero también hablaremos más adelante del tema.

Nada más interesante hay en los valles, dejando aparte las maravillosas vistas.

Interrogar a las mujeres.

Salta a la vista palpable que son unas brujas que ti kagas. Si tengo ganas al final pondré sus características, pero si alguno de vosotros ha jugado alguna vez a Aquelarre a lo mejor os son familiares...

Las tres brujas de Aralar simblizan una sabiduría que nuestro mundo inhumano intenta destrozar. Nos creemos más sábios que nuestros antepasados, sin darnos cuenta que también supieron crear arte, descubrir un mundo, amar, hacer la guerra.... Tener hijos, de donde venimos nosotros. Sorguiñak tiene TODOS los hehizos de Aquelarre, Indarr también –pero aún no tiene la sabiduría que dan los años- y Birutia muchos. ¿Qué hacen en este agujero? Pronto lo sabremos.

En primer lugar, se dirigirán a Duínez como Jauna (señor, en vasco), sin dar mas explicaciones. Duínez habla euskera (a pesar de ser de Fuente la Higuera), pero prefiere hablar con las brujas (digooo.... mujeres) en castellano, para que podáis comprenderlas. De vez en





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

cuando, sin embargo, frunce el ceño al sorprender algún comentario en euskera entre ellas, aunque os dirá que no lo ha comprendido.

Preguntado por lo de Jauna, Duínez se encogerá de hombros. Al fin y al cabo, su uniforme es el que lleva más galones. Estas mujeres ignorantes habrán pensado que él es el jefe. Aunque los Pj's le atosiguen, Duínez se mostrará reticente a presionarlas (en castellano, parecerá pasar mucho de ellas). No parece ni importarle ni sorprenderle su presencia tan lejos de lo que ahora se llama Vascongadas.

Las mujeres negarán por completo haber estado en Madrid (¡Pues! Ez, ez...) De hecho, tienen una coartada. El mismo día del tiroteo los lugareños jurarán que estaban en el pueblo. Y nadie puede moverse tan rápido...

Los Pj's pueden acercarse a las mujeres de mal rollo, o de forma original y no como siempre. Está claro que ocultan algo... pero no tiene por que ser sus enemigos. Si se acercan a ellas de buen rollo (dentro de lo relativo, ellas saben que vosotros sabéis que esconden algo y no pueden esperar vuestra confianza), Sorguiñak les confesará el motivo por el que ha venido. Sea como sea, a Duínez se lo dirá:

Sorguiñak ha venido a morir.

* * *

En un momento dado, los Pj's escucharán unas carcajadas que atruenan todo el pueblo, y parecen venir de la cabaña de las mujeres: Sorguiñak se muere de risa, Birutia (la jovencita) está roja como un tomate, e Indarr parece a punto de estallar de ira.

-¿Qué has hecho? -pregunta, a un punto de las lágrimas, Indarr a Sorguiñak. Ante esto, la anciana redobla sus carcajadas.

-¿Qué va a hacer? -dice la vieja cuando consigue dejár de reír-. Lo mismo que hice yo con tu padre. Lo mismo que hizo mi madre con mi padre. Y lo mismo que tu hiciste y haces cuando puedes, criatura, que todas nos conocemos. Es natural que esté embarazada, y es natu-

ral que la vida siga, como sige el rio para ser el mismo. Y además, ese mocito le hará feliz. No llores, mi niña. Y tú no te pongas roja, caramba, que no naciste de un huevo y tu madre y yo también tendríamos que contar.

-No... no quiero que te vayas -llora Indarr-. No me dejes sola.

-Es ley de vida -dice muy bajo Sorguiñak-. Pero siempre todas estaremos contigo.

* * *

"Con las primerar luces de otoño miro al espejo, y veo el rostro de mi padre." Ayer yo era un niño, y hoy tengo la edad que tenía mi padre cuando jugaba conmigo. Mañana moriré, como él murió ayer. Pero no quiero aceptarlo.

Las bruja de Aralar son más sabias que nosotros no por que sepan más, sino por aceptan lo que saben. No hacen como nosotros, que nos mentimos constantemente.

Sorguiñak sabe que su ciclo se cierra. Debe dejar paso a Indarr, como su madre Birutia hace muchos años le dejó paso. Y una nueva Sorguiñak nacerá, y el ciclo se repetirá de nuevo.

Yo tengo miedo. Y me miento por ello.

Sorguiñak.no. Por eso es más sabia que yo. Peor todo eso, es otra historia.

* * *

Sorguiñak es mujer eminentemente práctica, y sabe que ocultando información a los Pj's solo echa piedras en su propio tejado. Si los Pj's actúan con confianza, dentro de la natural reseva ante unas mujeres capaces de teletransportarse a Madrid y liarse a bastonazos con zombies, ella les irá relatando todo lo que sabe.

Si los Pj's se cierran en banda y solo saben emplear la táctica de "habla o tomará la palabra aquí mi nueve milímetros", Sorguiñak se encogerá de hombros y solo les irá pasando la información cuando sea impres-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

cindible (seamos malos, cinco minutos más tarde).

Gaviero no permitirá que nadie haga daño a Sorguiñak. Puede no estar muy seguro de quien es, pero sabe que está a su lado. Duínez también confía en ellas.

Sorguiñak posee toda la información. No tiene por qué revelarsela toda de golpe a los Pj's. Primero, el módulo sería mucho menos interesante. Se supone que son ellos los que se lo han de currar. Segundo, todo dependerá que la actitud de los Pj's...

Sorguiñak tiene un as en la manga, como servidora —que no sierva— de Marimundoko, la Dama Blanca que encadena al mal. Pero ese sí que aún no piensa revelarlo.

Las vísperas de de la batalla.

Se levanta un ejército.

Los días irán pasando... y una incesante riada de hombres irá llegando al poblado. No hay alojamiento para todos, pero no parece importarles. Son hombres de monte, acostumbrados a dormir al raso.

A medida que vienen, Gaviero en Tierra les va dando las armas "ceremoniales" para la procesión. Cada hombre recibe un recio escudo de roble... y una espada. Sí, he dicho eso, una espada.

Gaviero os explica que las almacenan para cada procesión, y que a medida que se van estropeando las renuevan. ¿Cómo? Gaviero sonríe. "Por ahí". Ya os contaré después como lo hacen....

¿Qué tipo de espadas se entregan? Desde sables de la guerra del francés hasta machetes cubanos. Lo más normal es el famoso sable "a la turca" reglamentario en España desde 1.840 hasta casi nuestros días. 34 pulgadas y media de hoja afilada... Los hombres se van dividiendo en grupos más o menos de a cinco, bajo el mando de los que parecen sus líderes naturales. A su vez, estos grupos se unen en cuatro podríamos llamar "secciones". Llegado el fin de semana el total de efectivos será de unos doscientos. Diez de ellos montan a caballo, y cargan largas garrochas.

Los hombres han traído consigo provisiones, y a los lugareños no parece dolerles abrir el granero y las bodegas. Van pasando los días... ¿Qué hacéis?



CETME A: Probablemente, el mejor fusil de asalto del mundo... si te has de enfrentar contra un ser de este mundo.

Pedir refuerzos.

Es muy posible que los Pj's soliciten refuerzos a Madrid. Ningún problema, estaba previsto. Una sección de Caballeros Legionarios Paracaidistas será lanzada desde dos Junkers Ju 52, 35 paras, lo más duro de los más duro. Estos tipos vienen de las guerras secretas de Africa, y son capaces de saltar desde 80 metros y caer en una moneda de dos reales. Armados con los novísimos fusiles Cetme, son élite entre élite.

Nubes. Nubes extrañas. Hace un momento el día era radiante. Sorguiñak frunce el ceño. Indarr husmea como un perro asustado, y mira a su madre.

Apenas dos horas después los "Tia Ju" sobrevuelan el valle, buscando un buen lugar para el lanzamiento. Las puertas se abren, y os parece ver una mano que saluda. Los aviones tienen que volar muy bajo para lanzar por debajo del techo de nubes, pero estos chicos saben hacer su oficio. De repente... ¡Cuidado! Uno de los Junkers hace un giro inverosímil, como si una corriente de aire lo hubiera arrastrado... y se precipita contra el otro. ¡No! Ambos pierden el control, y caen sobre un bosque cercano.

Cuando los Pj's se acerquen al bosquecillo verán los restos de los aparatos. Entre ellos, los cuerpos de 35 Caballeros Legionarios Paracaidistas. Lo más duro de lo más duro.... Que acaba de pasarse al enemigo.

Al cabo de un rato, aparecerá Zagal cubierto de barro. No puede entener como, pues estamos en septiembre, el mes más seco del año. Pero el río está





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

creciendo. Y ha cortado la carretera de Orihuela.

Reunidos en consejo, Sorguiñak meneará la cabeza. Ambos hechos no son casuales. Es la mano del Mal. Por algún motivo no puede atacarnos directamente, quizás confía demasiado en sus fuerzas... pero no quiere que pidamos refuerzos.

Vencer antes de luchar.

Aparentemente el Mal puede controlar a los cuerpos de los que han muerto de forma violenta... pero será si hay cuerpo. Una idea sería hacer una pira y quemar los cadáveres de los Guardias Civiles y de los Legionarios.

Otras ideas posible serían... ¡Pero que hago yo jugando! ¡Si soy solo el que escribe el módulo! Hala, hala, a pensar..

Solo una cosa más: como, desgraciadamente, todos los habitantes de la pobre España de aquellos tiempos, los lugareños tienen experiencia militar. Lucharon en la Africa, en la Guerra Civil, en el Maquis.. en ambos bandos. Ahora, el falangista forma al lado del rojo.

Se han dividido en cinco "secciones", cada uno a su vez en cuatro "escuadras" de cinco hombres. Son conscientes de que sus conocimientos tácticos son, cuando menos, limitados, y os aceptarían como líderes. Quizás cada uno de los hombres de Duínez podría ponerse al mando de una "Sección", quizás podrían formar una tropa aparte...

Pero esto ya no me corresponde a mi decirlo.

Llega la hora..

Sea como sea los hombres se pondrán en marcha, nerviosos, con las primeras luces del alba. Cualquiera otro día en un par o tres de horas se llega a la Ermita. Hoy el día va a ser largo.

El camino es relativamente estrecho. A un lado barranco, al otro pared. Quizás dos metros de media: hay puntos en los que se ensancha hasta formar una

amplia repisa, puntos en los que se convierte casi en un camino de cabras.

La idea de los lugareños es la que sigue: Las cinco secciones avanzarán una tras de otra, separadas unos diez metros (para no ser barridas todas caso de un ataque repentino, pongamos una explosión de algún tipo). Al enfrentarse con el enemigo la primera luchará hasta cuando le sea posible. Cuando se sientan flaquear retrocederán entre las filas de sus compañeros, hasta pasar al final, y la segunda tomará su puesto en vanguardia. La primera sección tiene pues el tiempo que le den las otras cuatro para reorganizarse y pasar a primera línea.

Piensen llegar así hasta el plano donde se alza la ermita. Ya no tendrán la protección de lo estrecho del camino. A partir de ahí, ya solo queda cargar cincuenta metros, rodeados por todos lados. Cargar como sea, hasta que un hombre honrado ponga el pie sobre la losa.

La caballería marcha detrás. Son diez caballos, que sus jinetes llevan de las riendas. El plan es montar y cargar en el último momento, al llegar al plano de la Ermita, a fin de abrir brecha para que la infantería pueda llegar hasta la losa. Es una misión suicida, pero hoy todas lo son. En marcha.

Un momento.... ¿Y las mujeres? ¡Han desaparecido! Gaviero parece apesadumbrado, no esperaba esto de ellas, pero Duínez sonríe por lo bajini. Las ha visto salir en la hora fría que precede al alba, cubiertas con túnicas oscuras, por entre los pinos.

Camino de la Ermita.

Por fin, el módulo de Aquelarre.

¡La lucha!

Y ahora, mis queridos amigos, empieza el módulo de Aquelarre. Vamos a luchar como en los viejos tiempos. Las balas no afectan a vuestros antepasados. Hay que luchar contra ellos puño sobre hierro contra carne. ¿ya tenías gaas, eh, canalla? Aquelarre del bueno, de toda la vida.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Hay que llegar a la Ermita como sea. Hay que poner el pie de un hombre honrado, donde sea que pueda encontrarse eso hoy en día, encima de la losa. Como hicieron vuestros padres y los padres de vuestros padres... que ahora luchan contra vosotros.

Los Pj's van a tener que luchar una batalla en plan viejos tiempos. Caballería e infantería entrando en un desfiladero sin capacidad de maniobra, hasta llegar a un campo donde desplegarse. Contra infantería.

¿Te has dado cuenta de que batalla hablamos?
¡Exacto! Tetoburgo.

Septiembre, año 9 D.c. Las legiones romanas de Varo avanzan, sin tomar precauciones de exploradores o escaramuzadores, por los espesos bosques de lo que hoy llamamos Alemania. Los guerrilleros de Hermann der Cherusker les esperan, ocultos entre la maleza. Tres legiones serán masacradas.

Todos los lugareños son valientes. Aquellos que tienen más de cuarenta años ya han luchado en una guerra, en ambos bandos. Y los que tienen menos han luchado en otra, en la de los maquis: bien triscando por las montañas, bien cazando a los que la prensa del régimen llama "bandoleros". Van a ser una infantería perfecta...

... pero no saben historia. Mira sino su táctica. Por cierto, Duínez, entre otras cosas, es licenciado. Y además tiene el curso de estado mayor...

Yo soy solo el que escribe esto... quien lo juega son tus jugadores. Aunque me arde la sangre de dar ideas (ies que me encanta jugar a Aquelarre!) ahora me toca callad y pasarles a ellos la palabra.

Ah, me olvidaba. Por si por algún extraño motivo no os hubiérais dado cuenta, las balas no afectan a vuestro enemigo. Y otra cosa. Los Pj's pueden tener explosivos o en su defecto solicitarlos.... Pero llamo tu atención sobre un detalle. Pared a la izquierda, barranco a la derecha... no se si es una buena idea provocar una explosión.

Y aquí viene la mano negra del Master. No dudes ens sabotear de forma sucia y artera cualquier intento de los jugadores de emplear equipo moderno. Escudos, espadas, los hechizos que Sorguiñak tenga bien a autorizar y dos..
Que esto es Aquelarre, leñe.

¿La lucha?

¡Un momento... solo un pequelo detalle!

¿Hay que luchar? No necesariamente. Recuerda la "buenaventura" de la "gitana". La mano abierta. En ningún sito se ha dicho que haya que derrotar a los Siervos de la Criatura. Ni que haya que luchar contra ellos siquiera.

Solo un hombre honrado debe poner el pie encima de la losa. Un hombre horado...

Veamos. De momento, las mujeres son las únicas que están empleando un poco el cerebro. Han marchado de escaramuza. A su debido tiempo, aparecerán para informar.

Su plan es (ver diagrama) aprovechar la confusión del ataque frontal... para pensar algo. (A ver... se supones que quien tiene que tener las ideas son los jugadores, ¿no?). Pensaban acercarse por la parte alta de la montaña, y aprovechar cualquier distracción de el Mal.

Me atrevo a insistir. No se trata (o sí) de liarse a mamporros con los malos. Se trata de llegar hasta la losa.

Pero yo solo escribo este módulo.

Dos palabras sobre los malos.

Lugareños y Pj's deben enfrentarse contra un ejército. Está compuesto por todos aquellos que han muerto de forma violenta en el valle, y cuyo cadaver no ha sido destruido. Encontrán, de moderno a antiguo:

Caballeros legionarios paracaidistas. Unos 30. Poca broma con ellos, la muerte no ha hecho más que aumentar sus malas pulgas.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Guardias Civiles. Si pensaron en destruir los cuerpos, una docena. Si no, ciento veinte. Lo mismo que los anteriores.

Brigadistas internacionales y legionarios, muertos en el lejano infierno... quiero decir, invierno de 1.937. Unos cien.

Una confusa amalgama de soldados decimonónicos, ataviados con andrajos podridos de sus uniformes multicolores (¡me encantan las palabras polisilábicas y rebuscadas!). Algunos vienen de las guerras napoleónicas, otros de las carlistas. Unos doscientos.

El número de mascaos que un esqueleto puede recibir antes de descomponerse es considerable, pero limitado. Los esqueletos más antiguos van siendo destruidos generación tras generación. Apenas unos cincuenta forman vestidos con túnicas.

Estos seres son animados —y controlados— por el Mal que mora bajo la losa. A mayor distancia, menos es su control.

Durante el primer kilómetro, pueden encontrar algún enemigo despistado, o escuchar gritos a lo lejos.

Durante el segundo kilómetro los no muertos se limitarán a enfrentarse a los vivos en el camino, táctica Obelix. Vendrán en mogollón, espadas oxidadas, palos y piedras en alto.

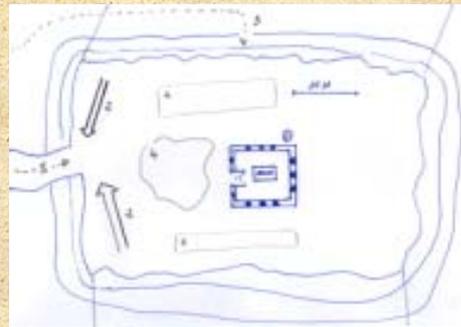
En el tercer kilómetro es cuando las cosas se ponen interesantes. El control mental del Mal es lo bastante fuerte como para poder ordenar evoluciones complejas. Un ejemplo sería: Un grupo de no muertos finge un avance para retirarse ante las primeras acometidas de los lugareños. Si estos se lanzan a la carrera a perseguir a los que huyen, se encontrarán con un ataque lateral desde la altura de la montaña: palos y piedras que caen rodando, seguido de unos no muertos vociferantes.

Al llegar a la explanada es cuando las cosas se ponen duras de verdad. A ambos lados esperan dos grupos numerosos de no muertos. El camino se abre, pero no más de 10 lugareños pueden pasar en fondo.. Ahí os

esperan.

*“Por el valle de la muerte cabalgaron los seiscientos”
“Cañones a la izquierda, cañones a la derecha”.*

Veamos un pequeño esquema:



1. Ermita. Con la puerta (se abre hacia adentro) y las troneras. Por las troneras no cabe un hombre.
2. Emboscada de los no-muertos, esperando la entrada de los lugareños.
3. Plan de las Brujas: Avanzar por la parte alta del monte e intentar escabullirse hacia la entrada.
4. Problema en el plan de las brujas: Disposición de grupos de no-muertos.
5. Camino por el que piensan venir los lugareños.
7. Un hombre honrado.

Bueeno, bueeno, bueeno. Mi labor se va acabando. Ahora empieza la de máster... ¡y los jugadores!

Solo dos palabras.

Una ayuda espiritual

Recordad que las Brujas de Aralar adoran a la Marimundoko.... ¡Y que la ermita está erigida a la Virgen Blanca! ¡Es un centro de poder de la Diosa! Madre os puede ofrecer información sobre el tema, Sorguiñak (evidentemente) Y Duínez también.

En principio, aquí la magia de las brujas es muy fuerte. Pero se admiten ideas. Recuerda: ¡Las brujas tienen TODOS los hechizos. Otra cosa es que sea buena idea invocarlos...





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

Una ayuda terrenal.

Otro tema más. ¿Alguno ha oído hablar del Cre-
do de la Legión?

*“El Espíritu de unión y socorro: A la voz de ¡ A mí
La Legión!, sea donde sea, acudirán todos y, con razón o
sin ella, defenderán al legionario que pida auxilio”.*

Todo general sabe que hay un sentimiento más
fuerte para todo soldado que la patria y la bandera: es el
compañero. Soldados que no creen en la guerra arries-
garán su vida sin dudarlo por sus camaradas.

Y muchos de los que luchan contra vosotros son
vuestros hermanos de armas.

Me explico: Muchos lugareños lucharon en el
bando Republicano. Algunos murieron, y defienden la
Ermita. Otros vivieron, y la atacan.

Si se encuentran frente a frente, una tirada de
IRR puede hacer que el no muerto recuerde. Y una de fe
que el vivo le transmita su petición de ayuda
.Pero hace falta fe.

Crear en el compañero. Por cierto, los machacas de Duí-
nez son todos... ex legionarios. Que casualidad, como
los paras. O como los que lucharon en estos montes du-
rante la Guerra Civil.

Pero hace falta fe.

Si pasan la tirada los no muertos se quedarán sin
saber que hacer. No atacarán a los Pj's, y caso que algún
otro no muerto levante su arma se pondrán delante de
ellos. Quizás no sea mala idea entrar gritando “A mi la
legión”, o “No pasarán”.... Aunque lo que se pretenda
justamente sea pasar.

Proceso:

Tirada de suerte por parte del Pj. ¿Me escucha el bicho?

- IMPRESCINDIBLE: Interpretación adecuada.
- Reflexión del máster: ¿Lo ha hecho bien?
- Tirada de IRR del Pj. ¿Seguro que es buena idea
esto? ¿Y si le meto?
- Tirada de (atención) RR del bicho: ¡C&%& que es
de los míos!

Otra cosa.... ¿Qué pasa cuando alguno (por ejem-
plo un lugareño) muere? Pues que está muerto, ¿Ver-
dad? ¿Lo pillas?

Si un lugareño cae. veinte minutos después de

morir se levantará... contra los suyos. Esto no rige para
Duínez y sus muchachos. Su fe es demasiado fuerte.

Y a ver aquí quien os ayuda.

Un hombre honrado... ¿A que se refiere? Que los
jugadores piensen un poco. Düinez lo es, Sorguiñak, In-
darr y Birutia también, así como Zagal y Gaviero en Tie-
rra. Los Pj's... En fin. Quizás si pasan alguna tiradilla de
suerte...

La verdad, es solo para hacerles cavilar. Que no
piensen que basta una carga de caballería de los luga-
reños. Que piensen una estrategia currada, mecachis.
Cuando empiece el combate Duínez y sus chicos se qui-
tarán los tricornios, y en su lugar se pondrán un curio-
so gorrillo, como de los que llevan en las heladerías (¡El
chapiri de la Legión!)

Duínez y sus muchachos son realmente legion-
arios. Pertenecen a la Sección de Asalto. (Ojo con lo co-
mentado de las lealtades del turno anterior...). Por cier-
to, la gorra de Duínez tiene una estrella, como su antigua
divisa. Pero esta está sobre una espada sobre un bastón.

¿Fin?

De alguna forma u otra, es de esperar que los Pj's
conseguirán que un hombre honrado pise la lápida. Tan
pronto como lo hagan, los no muertos marcharán entre
los bosques, para volver a sus tumbas. Pero su descanso
no será eterno. Dentro de una generación, la Losa volve-
rá a llamarlos...

...o en el módulo siguiente.

* * *

*Nota al masater: Sorguiñak y Duínez morirán en el asal-
to. Que sea un poco heroico, anda, va, que son PNJ muy
currados. Porfa, ni te imaginas de cuantas horas he pa-
sado por Wikipedia para hacerlos...*

***“Duínez levanta la espada, y de repente ¡Abre la
mano! La hoja cae. Os mira y sonríe, antes de salir
corriendo hacia la muralla de no-muertos que bloquea
la puerta de la ermita.”***





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Procesión

"Varias hojas le traspasan, pero..."

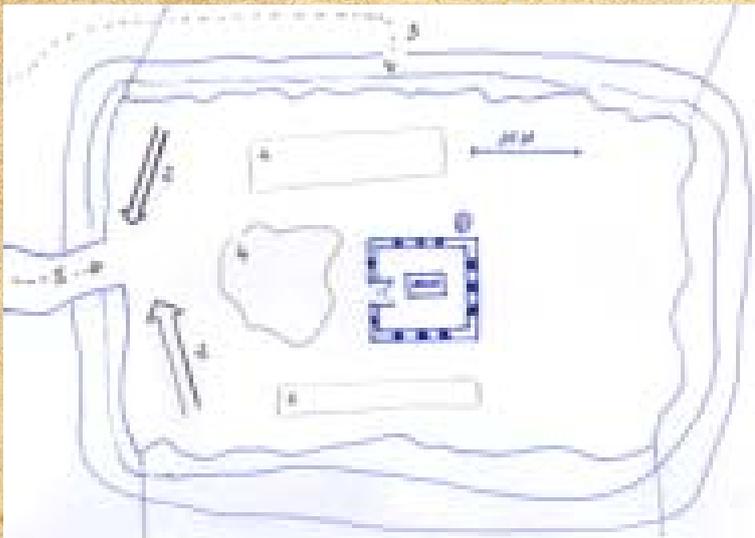
En fin, ya sabes. Cuando los Pj's se vean superados, que se pongan en medio, reciban el palo, den penita y se lleven el punto heroico. Siempre mola en los módulos.

Es necesario que Sorguñak muera, para que su estirpe siga. Y la muerte de Duínez la encontraremos en el módulo que viene... Aún no hemos terminado con el Mal.

Ah, una cosa más. Casi me olvidaba. Porfa, porfa, disfrutad jugando esto tanto como yo disfruté escribiendolo.

Mapa.

Un momento perfecto para situarnos.



1.- Alberca del Tremedal. Unida con Orihuela por una pista forestal por el que un REO puede aventurarse... poquito a poco.

Orihuela está a 1.447 metros sobre el nivel del mar, Alberca a 1.800 metros. Las zonas en verde en el mapa son bosque denso de pinos. ¿Cómo de denso? Una ardi-

lla puede atravesarlo sin tocar el suelo. Hay abundantes fuentes que forman el nacimiento del rio Gallo.

2.- Ermita. A unos 3 km. de mal camino de Alberca, un poco menos a vuelo de pájaro pero impracticable. Se puede llegar desde Alberca a campo a través, claro está, se por la parte superior o por la parte inferior de la ladera. Eso si, en fila de a uno y con mucho cuidadito: Aquí campo a través quiere decir precisamente eso.

3.- Punto donde podrían situar el repetidor de radio. 500 metros en línea recta, algo más de una buena senda, aunque estrecha y empinada. Un hombre corpulento puede acarrerar los 20 kilos de una de las baterías de camión que alimentan al repetidor, pero no le pidas los cinco kilos del fusil, el casco...

4.- Orihuela del Tremedal. Ultimo pueblo "civilizado" (Carretera, teléfono...)





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

Un módulo que hasta el último momento, en la redacción de DP, hemos pensado si publicarlo o no. Y no nos referimos a su calidad; todo lo contrario. Es sobre su ambientación: la Baja Edad Media y... predators y aliens... Al final nos decidimos a publicarlo pensando en que una revista LIDER, se publico un módulo parecido, y así es una forma de hacerle un homenaje. Ya nos direis que os parece

Autor Albert Tarrés

LA CACERÍA

Módulo para 4-6 pjs muy experimentados en armas y mejor conocimientos mágicos, que toda ayuda es poca....

Hace falta introducirlo poco a poco y con la ayuda de PNJs que vayandando profundidad a las pistas.

Todas estas pistas vendrán marcadas entre comillas. A discreción del Máster irlas introduciendo.

No es imprescindible hacerlo por el orden escrito. Este es un modulo pensado para adaptarlo en la zona que quieras y para insertar entre aventuras, ideal para intercalar en un campaña y en ese caso los PJ no sabrán ni de dónde les bajas las castañas.... hasta que sepan que es lo que pasa realmente.

NOTA PARA EL DJ: DIFICULTAD PARA LOS PJ MUY ALTA.

Donde ese Pj que siempre te toca las pelot** tiene la oportunidad de "DESCANSAR EN PAZ" (de máster a máster... tu ya me entiendes, no?)

-El Inicio - La Ola de Calor

OLA DE CALOR

El que no supere un RESx3 no puede ponerse las ropas gruesas y solo podrá llevar ropas normales = -1 a les prot. (para los listillos que se suman las protecciones... que se que sois muchos ;-))

Si algún Pj igualmente las lleva -25% a todas las competencias de habilidad i agilidad (HACE MUCHO CALOR)

Hay una terrible ola de calor en la ciudad, los ancianos se quejan hacía muchos años que no se pasaba tanta calor y que la última vez que pasó, ese año murió mucha gente de forma muy extraña por culpa de que

"el diablo salió de las calderas del infierno a cazar almas en la superficie

para llenar el inframundo de nuevas víctimas"

Elementos de ambientación para introducirse en la trama del módulo:

NOTA: INTRODUCIR ESTOS ELEMENTOS DE AMBIENTACIÓN A DISCRECIÓN DEL MASTER. A SER POSIBLE POCO A POCO Y OBSERVAREIS COMO CRECE LA TENSION Y TARDARÁN EN ENTENDER LO QUE LES VIENE ENCIMA.

ESCENA 1: A medida que se acercan los Pjs a un lugar a determinar por el DJ según le convenga, se estará formando un corrillo de gente que al acercase y con mucha facilidad, los Pjs oirán: "Santa Madre de Dios" comentan santiguándose al comentar lo que recuerdan de sus abuelos (con mucho terror). Tiradas de Psicología +25% para saber que están totalmente aterrados al recordad la idea.

ESCENA 2: Si se invita a unas copas el veterano de la guardia que habrá en la taberna explicará entre copas lo que recuerda de cuando era pequeño y su padre era el novato de las patrullas de eso hace ya unos 40 años...:

- "Yo era un mozo que ya iba para hombre y recuerdo haber visto a mi padre muy asustado y comentando lo siguiente en casa con otros guardias lo siguiente:"

"Pero qué diablos ha pasado aquí?"

"Yo conocía a estos soldados, y eran muy buenos, fuertes y experimentados.... no es forma de morir para un soldado lo que sufrieron esos desgraciados..."

"Además es muy extraño, debieron sentir pánico, dispararon con sus ballestas en todas direcciones..."

"No me creo que esos hombres cayeran en una emboscada.... además el señor había conseguido que los pasos y caminos fueran casi seguros con sus patrullas..."

"Yo tampoco, no encontramos una sola huella que no fuera de los muertos..."

"Esto no tiene ningún sentido... Y el resto de los hombres de la guardia?!!!"





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

"No hay el menor rastro de ellos, sencillamente han desaparecido"

- "Y esa conversación me quedó gravada a fuego en la cabeza y ahora me ha vuelto al ver que estamos en una ola de calor como la esos días"

El Demonio de el calor, dicen los más ancianos....

ESCENA 3 Durante una noche en los Pjs se enterarán que ha desaparecido gente del barrio, todos ellos han ido en un momento u otro al bosque y no han regresado. Y además con cierta facilidad se percatarán de la preocupación flotante en el ambiente de la gente y se podrán oír los siguientes comentarios, (alguna tiradita de psicología para corroborar las afirmaciones de la gente...) (El soldado que explique esa historia se irá emborrachando hasta caer totalmente KO..., los demás no sabrán ningún detalle más que lo dicho por el borracho)

"Recuerdo aquel explorador que tenía el favor del señor

"El Sargento de la patrulla lo respetaba porque tenía un sexto sentido que lo advertía del peligro. De tal forma que salvaron la vida en varias ocasiones de caer en emboscadas de bandidos o batidas de exploración moriscas en sus incursiones a estas tierras y poco antes de empezar todo, un día durante una patrulla se adelantó al grupo y lo encontraron en un claro totalmente inmóvil con su ballesta en la mano y mirando al bosque..."

"El sargento al ver eso mandó a su patrulla que tomaran posición de cobertura alrededor suyo a cubierto de lo que fuera que encontró Bernat y con mucha precaución se le acercó....

- Bernat que pasa? BERNAT QUE DIABLOS TE PASA?!....

- En esos árboles hay algo.....

- Y que puede ser? - le pregunto el sargento....

Al final entre sudores fríos Bernat le contestó al sargento...

- No será nada señor...

Y bajó la cabeza con una expresión de alguien que sabe que va a morir...."

Fue muy inquietante... porque Bernat tenía ese sentido suyo del peligro que ponía los pelos de punta... y

una vez se adelantó ya no lo vimos más... solo se oyó un terrible grito... ni cuerpo, ni huellas, ni rastro de nada...

ESCENA 4: "Recuerdas cuando un grupo de soldados estaban siguiendo el rastro de una ladronzuela encontraron a la mujer llena de sangre y unos restos que ni siquiera supieron si eran de personas hasta que vieron que eran vísceras humanas u un montón de armas, escudos y trozos de armadura esparcidas por el suelo (equipamiento estándar de los soldados de la guardia)?"

"Sí, lo recuerdo, y la mujer no volvió a abrir la boca si no erapor decir siempre lo mismo.... POR DIOS BENDITO..... presa del terror hasta que murió tiempo más tarde."

"Nunca consiguieron que explicara nada coherente...." "y los soldados nunca fueron encontrados... bueno lo dedentro si (las vísceras)... lo de fuera no..."

ESCENA 5: "A mí me explicaron que Bernat antes de la última misión en la que murió le encontraron bebiendo en la cantina y le preguntaron qué te pasa? Y él respondió Tengo miedo.... Mentira, tú no tienes miedo a ningún hombre.... Ahí fuera hay algo que nos está esperando y no es ningún hombre.... vamos a morir todos...."

Y al día siguiente empezó la masacre del diablo.

Módulo para Aquelarre la Cacería

Una vez tengas toda la ambientación hecha ya podemos ir entrando al tajo de la historia:

Contacto!!!!!!....

Continuarán el ritmo de desaparecidos provocando nerviosismo entre los ciudadanos. Todos tendrán el mismo elemento en común., han ido al bosque y no han regresado. La zona del bosque dónde desaparece la gente es de las pocas con buena caza que no tienen restricción por ser coto del señor de la zona y además abunda la leña para el invierno.

Es un bosque muy grande y profundo, con muchos caminitos formados por los lugareños en sus ir y venir. La ola de calor ha empeorado a límites que son inaguantables, empiezan los problemas en la pueblo, se





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

estropea la carne en los mercados, el pescado no aguanta fresco casi nada sin pudrirse deprisa, la cerveza y el vino se agrian. La salubridad de la ciudad está en peligro... por suerte los ancianos dicen que la última vez llegados a este punto no duró demasiado... pero lo peor no será el calor de estos días... dirán que lo más malo está por llegar ya que en este mismo punto fue cuando empezaron las muertes y mutilaciones.

Si los PJ se escaquean del tema... pues nada en unos días irá refrescando paulatinamente y se enterarán que se ha perdido un par de patrullas de la guardia y que han organizado una batida en el bosque sin encontrar nada más que los pertrechos destrozados de los guardias y mucha sangre alrededor... signos de lucha (solo de los soldados) y disparos de ballesta en todas direcciones... y nada más...

Y pasados unos días habrá mucha gente que verá una luz que se aleja desde detrás de la montaña tras el bosque hasta el fin del horizonte (la señal que la maldición se aleja.. dirán algunos, los arcángeles han dado cuenta del demonio y vuelven al cielo dirán otros) y para estos PJs fin del modulo. – Tirar 2D6 para determinar el nº de lugareños que han desaparecido y tirar 2D6 para determinar el nº de soldados de la guardia que no han regresado de las patrullas- La suma de las dos tiradas será en nº de puntos negativos de experiencia que ganarán los Pj por evadir la aventura y que se compensarán con los del siguiente módulo que jueguen. (Siempre a discreción del DJ)

Maneras de enganchar a los PJs con el tema:

1) Suculenta recompensa ofrecida por un rico burgués de la ciudad a quién le ha desaparecido su hija (según dicen una de las más bellas de la zona...) La recompensa puede ir reforzada con trato de favor al comprar con los comerciantes de la zona o incluso reequiparlos con lo necesario para proseguir (armas, ropas, raciones de viaje, carruaje y mula de tiro, cueros con refuerzos, cascos y escudos.....)

2) En caso de tener amigos, conocidos o familiares en la zonase puede usar la desaparición de alguien muy cercano a estos o incluso uno de ellos para que tengan ganas de ir a buscarle

3) Si tus Pjs son los típicos “valientes que todo lo resuelven” de la zona, que los lugareños les hagan

una petición popular mientras están en el mercadillo o comiendo en la taberna... o en cualquier sitio público donde les sea aun más difícil de rechazar la petición de auxilio popular

4) Cualquier combinación de las anteriores o otra no expuesta o alguna improvisación sobre la marcha que sea un buen gancho para que les llame la atención poderosamente.

Sea una u otra la manera de que se enganchen al tema siempre habrá un leñador que se ofrecerá de guía para llevarlos hasta el último lugar por donde entraron al bosque los desaparecidos en quistión. Este los guiará y los dejará una vez hayan entrado por el camino correcto del bosque.

NOTA PARA EL DJ: usa este leñador para que no se desvíen y vayan directos al caminito que lleva a la cueva Al internarse en el bosque los Pjs pueden descubrir (tiradas por rastrear) que muchos animales han salido corriendo en el sentido contrario al que llevan ellos internándose. Tirar por encuentros 1D10:

1. Nada
2. Un oso muy nervioso (75% que ataque al grupo)
3. Nada
4. Un grupo de lobos huyendo (25% que ataquen al grupo)
5. Un jabalí asustado (50% que ataque al grupo)
6. Encuentro 2,4 y 5 simultáneamente
7. Un cuerpo humano colgado de un árbol boca abajo sin cabeza
8. Nada
9. Nada
0. Haz repetir la tirada una vez más con cara de circunstancias y elige el encuentro que quieras con el 7 al finalizar

Para aumentar el nivel de tensión en el grupo de PJs, ves haciendo alguna que otra tiradita detrás de las tablas acompañado de alguna mirada y silencio sentenciador. Cuando ya están en lo profundo del bosque con una tirada de Escuchar se percataran del silencio tan fuera de lo común que los rodea (si la tirada es un crítico, indica que solo puede ser la ausencia total de caza ya que los animales deben haberse asustado y huido de la zona)

Poco después el que supere una tirada de suerte será testigo de los ojos del Predator (Solamente se ven dos ojos amarillo-verdosos ya que el Predator tiene el





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

camuflaje activado), y si el avistamiento lo hacen solos mejor. En el caso que el o los PJ reaccionen violentamente contra el Predator, este actuará despreciando al grupo, no los considera un verdadero reto de caza y no hay honor en matarlos (ver apéndices).

Saltará a la parte alta de los árboles para irse, todo intento de agresión tendrá un -75% (ver apéndice – explicación poderes especiales). Si aún así logran herirlo (con una flecha por ejemplo), el Predator disparará con el cañón de plasma y destruirá el arma con la que se le ha atacado pero ante la sorpresa se retirará para curar la herida y posteriormente su intención será estudiar al grupo para reconsiderar si pueden ser o no una presa digna para la caza.

Con un seguir rastros +25% detectaran por donde se internaron los desaparecidos. Llegarán a un claro del bosque y se encontrarán un árbol donde cuelgan tres cuerpos (uno con la piel arrancada de cintura para arriba, al otro le falta la columna y la cabeza, el tercero esta destripado) y hay una charca de sangre en el suelo. Podrán oír al Predator con una tirada de escuchar -25% (el ruido que hace el Predator es ese kkrkrkr que hace al hacer vibrar su doble mandíbula, es un sonido característico de cuando están al acecho y la presa parece digna de ser cazada).

Hay un rastro muy evidente de lucha sin cuartel pero sin más rastros que los de los muertos, disparos de ballesta en todas direcciones, armaduras destrozadas y cortadas, armas partidas...

El único rastro que queda lleva directamente a la cueva.

La Cueva

Lo que no saben del Pjs es que el Predator ha llegado a la zona hace unos días y ha buscado una cueva profunda donde poner los huevos que trae en su nave y captura humanos para inmovilizarlos delante de los huevos para que salgan los Abrazacaras y los infesten.

Una vez los aliens Revientapechos “nacen” les ha proporcionado múltiples piezas de caza para que se alimenten y se desarrollen y así tener presas para cazar.

Mientras tanto ha practicado con los soldados de la patrulla y ha usado a los pueblerinos que se han acercado demasiado y a otros animales del bosque que ha cazado para alimentar a los aliens y no nos engañemos eso era su precalentamiento.... ;-)

En la secuencia de la partida tenemos que:

Una vez los Pjs entran al bosque, los animales de caza ya se han percatado del peligro y por eso están huyendo

El Predator, que aún no se ha decidido sobre el grupo de Pj (o sea que no tiene de momento, ninguna intención de matarlos) sigue estando al acecho.

Los Pjs solo podrán detectar su presencia con algún crítico Los Pj encontraran la cueva donde se refugian los aliens.

Los eventos en la cueva serán:

1) Sala con huevos, humanos y uno de ellos con un abrazacaras enganchado. Otro estará despertando (huésped de embrión) y habrá un abrazacaras muerto en la sala.

Descripción sugerida para el abrazacaras:

“especie de escorpión de color muy pálido que se mueve rápido como un demonio”

2) Ataque de Abrazacaras al grupo (se abre un huevo medio oculto en un rincón de la sala)

3) A la muerte del Abrazacaras esta lanza grito de socorro y acudirá un guerrero joven. El guerrero joven se cebará contra el PJ que haya matado al abrazacaras.

4) Nacimiento del Revientapechos. Esto necesita de una tirada de Templanza para poder soportar la escena del pecho explotando y ver cómo surge un pequeño monstruo asesino de su interior. Rápidamente huirá al interior de la cueva.

Descripción sugerida para el Revientapechos: “especie de serpiente que chilla muy fuerte y con dientes como de tiburón, solo cuando empieza a moverse una vez fuera del cuerpo del que ha salido adviertes que también tiene extremidades que le permiten moverse todavía más rápido que el escorpión que habeis visto antes”

5) Si vencen al guerrero joven, este en su último estertor hará un salvaje grito de agonía (como el del Abrazacaras pero mucho más fuerte)

Aparecerá el guerrero adulto.

Descripción sugerida para el alien guerrero:

“enorme criatura de cabeza alargada que ruga como un gato cuando bufa pero con un sonido mucho más fuerte, tiene piel muy oscura con muchas protuberancias en la espalda y algo que llama mucho la atención es que no para de soltar babas” recomiendo hacer lanzar los dados





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

y el que saque la tirada más baja del grupo le pasas una nota que diga:

“si en lugar de tu Pj, fueras tu el que está en esa sala jurarías que eso es un alien como el de las pelis...” Pero esto, es opcional, por supuesto....

6) Aparición en escena del Predator que ignorando inicialmente a los humanos (tiene visor ajustado a detectar aliens) se descamufila (el camuflaje solo es efectivo contra humanos, los aliens lo ven igualmente al predator) y se lanza en combate singular contra el guerrero adulto. Vencerá pero recibiendo serias heridas. Esta entrada en escena y la lucha provocará un derrumbamiento (el combate cuerpo a cuerpo es muy salvaje y violento, golpeando las columnas de estalactitas que ayudan a sustentar el techo de parte de la cueva) de la entrada que no dejará huir a los PJ (unos disparos del cañón del predator deberían bastar para empujarlos hacia donde deben) y deben adentrarse (hay corriente de aire... hay una salida)

Si llegados a este punto aún no han descubierto contra que luchan, procura que confundan al Predator con un demonio menor y observa sus caras cuando les digas que ese demonio acaba de disparar un blasterazo con su cañón de plasma del hombro....

Si lo prefieres más peliculero puedes atribuir el derrumbe a un zarpazo del alien contra el Predator que al esquivar su ataque no puede evitar que golpee su arma de plasma del hombro y este se dispara destrozando alguna columna cercana a la entrada y empieza el derrumbamiento. Pero como esto es rol y no una película puede ser que los Pjs te actúen de otro modo, como por ejemplo:

Si los Pjs deciden atacar al alien ayudando al Predator: El predator luchará con el alien y permitirá que los Pjs luchen, pero hasta que no lo hieran los dejará absolutamente a su suerte. Si hieren al alien y no se demuestran hostilidad en su contra los tratará como a cazadores y les dará la oportunidad de luchar por su honor. El predator acabará venciendo el combate recibiendo heridas de consideración.

Una vez ganado el combate, el Predator asistirá a los Pjs con su medikit que automáticamente los restaurará la mitad de las heridas recibidas en ese combate.

Seguidamente caerá victima de sus propias heridas aunque no parecían tan graves... El hecho es que empezará a convulsionar salvajemente hasta que le revienta el pecho saliendo un alien revientapechos mas grande que el visto anteriormente (tiene ADN predator en el) que quedará desintegrado por el disparo de un blaster de uno de los 4 predators que se descamufilarán en la sala y recogerán con todos los honores al Predator que hay en el suelo.

Antes de desaparecer camuflándose de nuevo se acercarán a los Pjs y les ofrecerán un arcón que contendrá los mismos objetos que podrían encontrar en la cueva de Koldo (Ver final del modulo), evidentemente si reciben el arcón no hallarán el túnel que lleva a la cueva acondicionada del final del túnel.

Si los Pjs deciden atacar al Predator ayudando al alien: Aquí si que te digo... “son tus PJs... son tus problemas...” o sea, suponiendo que venzan al Predator, el alien no dejará en ningún momento de mostrarse mortalmente hostil... además si algún Pj se le pone al alcance mientras luchan con el predator, el alien los atacará sin piedad...

Y no olvides que pasa si el Predator muere en combate (ver final modulo apartado “Que pasa si los Pjs matan al Predator?” (secuencia automática de autodestrucción...)

Si algún Pj decide luchar con el alien para poder cubrir la retirada del resto de compañeros, concede una muerte lo más gloriosa que te permitan las circunstancias y facilita que la heroica muerte sirva para permitir huir al grupo.

Al autor de este módulo le gustaría que con la creación de nuevo personaje del jugador se le concedieran el doble de puntos de aprendizaje y un Orgullo de 1 o 2 puntos según lo bien que haya llevado a cabo la acción de sacrificarse sin que tenga que aplicarse esos puntos en vergüenzas.

Encontrarán al Revientapechos en un rincón, se mostrará muy agresivo, el hambre que sienten en esta etapa es voraz ya que deben alimentarse para crecer y hacer su mutación a guerrero (Ver apéndices), a la menor oportunidad atacará.

NOTA: Cada ataque que haga con éxito le regenera puntos de vida del

orden 2 a 1 – cada dos puntos de daño que haga al morir recupera un de vida si le falta alguno.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

El fragor del combate no dejará de oírse mientras avanzan huyendo del derrumbe de la cueva (el que falle una suerte +25% le cae una roca encima que le hará 1D4 de daño, posteriormente los Pjs estarán más atentos a las rocas que les puedan caer y les puedes aplicar alguna tiradita a esquivar si lo crees necesario – Recomendando aplicar la solución de las rocas si es necesario para seguir empujando a los Pj a que avancen)

La salida pasa por dejarse llevar por una corriente subterránea
(NOTA PARA EL DJ: Ojo a las armaduras, si se lo han currado un poco dales la opción de hacer algo para no tener que abandonarlas, como hacer un fardo con alguna capa o poner el escudo boca arriba en el agua cargarlo con la cota de malla o los cueros con refuerzos... tu mismo)

Empuja a los Pj al agua con más temblores consecuencia del terrible combate en la entrada de la cueva o más caídas de rocas (no hace falta que cada roca haga daño... ajustar a las circunstancias.... Aunque siempre puede ser útil para convencer a ese Pj que siempre tenemos en la mesa que se resiste a seguir los "consejos"... JE JE.)

Al zambullirse en el agua para pasar un paso sumergido (tirada de nadar +25% para superar el paso sumergido sin problemas en caso de llevar algún fardo extra como una cota de malla plegada sobre el escudo por ejemplo) llegamos a una cueva que tiene luz natural que entra a través de una pequeña catarata que oculta la existencia de la misma.

Es una gran sala donde se nota que alguien la usó años atrás para ocultarse aquí entre las montañas. Hay una serie de pequeñas habitaciones montadas que aprovechan la forma de las cuevas. En una de ellas hay una interesante sala donde se nota que estuvo un alquimista o mago instalado. Se encuentra un diario muy estropeado en el que se pueden leer las memorias de un mago de Euskadi, su autor es Koldo de Ituriotz y en él se relatan los experimentos que hizo durante un par de años alejado de todo, hay un cofre cubierto de polvo y escondido entre las sombras y tapado por alguna que otra piedra y musgo (tirada de otear para encontrarlo).

Está cerrado, se puede abrir con una tirada de abrir cerraduras o forzarla con una tirada de FUEx2 si lo hace un solo PJ o una tirada de FUEx4 si lo hacen dos Pjs o más. En el interior hay el tesoro de monedas y una espada envuelta en una tela de terciopelo rojo que está atada con cordel de seda azul (la espada corta - mirar descripción más abajo)

Memorias de Koldo:

(escrito en Castellano, enseñar 45%, Alquimia +20% máximo 80%, Con Vegetal, animal y mineral +15% máximo 75%)

Con estas memorias se aprende a mejorar el método de trabajo y conocimientos pero no contiene formulas ni hechizos.

Tesoro en monedas: 500 + 2D100 Croats de plata y 50 +2D10 Florines de oro (moneda de la corona de Aragón. 1 Florín=33 maravedís, 1 Croat=3 maravedís) (Una bonita cantidad)

Instrumental para crear pociones y ungüentos de calidad que otorgarán un magnífico +15% a las tiradas de

Alquimia para la preparación de pociones y ungüentos.

Libro de Postrimerías: (Árabe, enseñar 30%, +25P Ap. Conocimiento Mágico con máximo de 100%,

Conjuros:

Arma Inquebrantable, Arma

invicta, Piel de Lobo, Manto de Sombras, Talismán de Protección y Leche de Sapiencia)

Espada corta:

Antigua espada que perteneció a Koldo, en la que aplicó muchos de sus conocimientos de alquimia, artesanía y magia a la práctica:

Fabricada con acero filosófico (produce 1 punto más de daño), el daño base del arma es de 1D6+2 Tiene atado un talismán de arma invicta

Es extraordinariamente ligera (FUE mínima para usarla es 5 y no 8)

El equilibrado del arma es perfecto y la hace más fácil de usar (+5% bonus a la competencia de uso del arma)

El arma ha sido forjada una y otra vez (como las katanas japonesas) proceso en el que el acero ha sido





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

tan compactado que a todos los efectos se tratará como irrompible sin que por eso sea considerada como mágica.

NOTA: Y QUÈ HAGO SI EN LA PARTIDA PASA...?

Qué pasa si los Pjs utilizan magia contra los aliens o el Predator?

En el caso que los Pjs usen la magia contra estas criaturas se encontraran que la magia no siempre resultará efectiva en ellos. La explicación la encontramos en el origen de las criaturas, al no pertenecer a nuestro mundo, la magia lanzada directamente contra ellos no tendrá ningún efecto (por ejemplo: Inmovilización o Alma de estatua), por otra parte si la magia tiene un puente material de nuestro mundo si que los afectará (por ejemplo: Arma invencible o Arma Invicta). En el segundo caso si tiene efecto por que la magia se transmite a través del metal del arma (material de nuestro mundo) hasta el cuerpo del alien o del predator (criatura que no pertenece a nuestro mundo)

Qué pasa si los Pjs matan al Predator?

Si durante el combate el Predator cae muerto, automáticamente se activará un mini-dispositivo de autodestrucción al detectar que los signos vitales del Predator indican la muerte del sujeto. Será una terrible explosión que provocará un derrumbe total allá donde haga detonación. Todo rastro del cuerpo alienígena del Predator y su tecnología desaparecerá.

Automáticamente la nave del Predator entrará en piloto automático y emprenderá rumbo a casa.

Qué pasa si los Pjs matan un alien?

Si los Pjs en algún momento matan un alien que te hagan una tirada del tipo CULx5 para que se les ocurra que hay dos partes del alien que pueden ser muy útiles. El cráneo del alien y la cola del alien.

Con el cráneo del alien se pueden fabricar un escudo. Este proceso solamente se podrá llevar a cabo por alguien con una Artesanía con un mínimo de un 75%, en caso de hacer un escudo este será totalmente inmune a los ácidos y será de una dureza de 200 como si fuera un escudo Tarja pero con requisitos y malus como un escu-

do de Madera (página 140 manual tercera edición).

Con la cola del alien se puede fabricar un arma del tipo daga, espada o lanza. La cola de alien se puede trabajar con un artesanía mínimo de 75% para adaptarla como punta de lanza o para forjar una espada corta. Para hacer espada larga hay un malus de 15% en el proceso por el hecho de tener que hacerle un mango más largo y mucho más difícil de equilibrar respecto el peso de la hoja del arma.

Arma Daño base normal Daño con cola de alien

Espada corta 1D6+1 1D4+3

Espada normal 1D8+1 1D6+3

Lanza corta 1D6+1 1D4+3

Estas armas además al tocar al oponente actuará como si el atacado tuviera un punto menos de armadura.

NOTA : Corrige los detalles del modulo según tus necesidades...

Ejemplo 1: si estás en el Al Ándalus, en lugar de llamar Bernat al explorador citado en la escenas de ambientación llámalo Yussuf...

Ejemplo 2: si no hay mucha montaña y no sabes de donde sacar la cueva, ubica el capítulo de la cueva en unas abandonadas ruinas de una fortaleza abandonada y medio olvidada por los lugareños...

Ejemplo 3: si los Pjs necesitan un reto mayor añade algún guerrero joven más antes de la llegada del guerrero adulto... repásate las hojas de personaje de tus jugadores antes de incrementar la dificultad...

Recompensas - Puntos aprendizaje

Si pasan de la aventura calcular los puntos de aprendizaje negativos según el apartado "Si los PJ se escaquean del tema" del capítulo 3

Llegar al refugio del mago Koldo 60 P.Ap.

Valentía o buena interpretación Hasta 15 p. Ap

Hacer lo correcto con los soldados y lugareños encontrados muertos o no hasta 15 P Ap. (que a mí me mataron a los de las cuevas... "por si acaso"... "No sea que tengan a uno de esos dentro"...)

NOTA PARA EL DJ: A discreción del DJ estas cuevas pueden ser un buen escondite para los PJs, necesitarían de





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

varias jornadas de reacondicionamiento para ser un lugar donde vivir. Si has utilizado este módulo en una campaña esta posibilidad te puede ser muy útil como posible cuartel de tu grupo de Pjs. Ahí queda eso.

APÉNDICE 1: Yautjas

MODO DE VIDA

Los depredadores o Yautja como se autodenominan son una raza tecnológicamente avanzada de cazadores que no tiene clemencia sobre las otras razas, nacen para llegar a ser grandes Yautja y viven para la cacería.

En general los Yautja no participan en grandes guerras, en su lugar atacan a otras razas por pura diversión, como parte de su particular cacería. Se consideran el escalón más alto de la cadena alimenticia y probablemente lo sean, es por ello se surcan las galaxias en busca de piezas dignas contra las que luchar y trofeos que recoger para aumentar así su rango social y llegar a convertirse en Honorables Primarcas o Arbitradores.

FISIOLOGÍA YAUTJA

Una de las principales diferencias entre los Depredadores (Yautja) y los humanos es su longevidad, se calcula que estos suelen vivir unos tres siglos, aunque algunos individuos excepcionales se cree que han llegado a vivir mucho más tiempo, e incluso se rumorea que la ingesta de carne de Yautja aumenta la longevidad. Sin embargo, los Yautja ancianos no son necesariamente decrepitos y enfermizos, de hecho conservan un estado de salud normal hasta que les llega la muerte, si bien no son posiblemente tan fuertes ni hábiles como lo fueron de jóvenes.

Su altura media está entre los 2 y los 2'5 m y suelen pesar unos 170 Kg de pura masa muscular. Por su parte las hembras suelen ser incluso más altas que los machos, más fuertes y, a menudo, más inteligentes y astutas.

Los Yautja son criaturas de sangre fría cuya temperatura corporal es la misma que la del ambiente que le rodea, así que el uso de infrarojos no es efectivo para verlos (estén camuflados o no).

Su piel es reptiliana y presenta diseños moteados por colores tales como el rojo, el verde o el amarillo, mientras que sus ojos presentan diferentes tonos de verdes y amarillos. Su constitución es similar a la de un

humano fornido de hombros anchos y grandes bíceps, aunque son más fibrosos y apenas tienen grasa, debido a su estilo de vida depredador y a su dieta.

Asimismo, sus cráneos son más gruesos que los humanos y su espalda está fuertemente reforzada por huesos. También presentan unas uñas largas, negras y afiladas, y a diferencia de los humanos sólo poseen cuatro dedos en sus pies.

Pero posiblemente el elemento más característico de los Yautja son sus dos pares de mandíbulas retractiles, bajo las cuales se ocultan los dientes internos y cuya función es principalmente comunicativa, ya que a diferencia de los primates no poseen músculos faciales muy expresivos.

Pueden saltar en vertical hasta 3 veces su altura y dejarse caer hasta 10 veces su altura sin sufrir ningún daño. Además, su singular constitución les permite resistir grandes temperaturas (el agua hirviendo les resulta incomoda tras 5 minutos de inmersión) y son prácticamente inmunes a la electricidad y las radiaciones.

A menudo, su velocidad de reacción les permite evadir los impactos de las balas si las ven venir o, en cualquier caso, pueden, debido a su piel especialmente dura, resistir los impactos de proyectiles de pequeño calibre.

Su sangre es de un tono verde fosforescente, posiblemente debido a que los portadores de oxígeno en su hemoglobina son distintos a los humanos y está basada en el carbono. Mientras los humanos utilizan hierro para ligar las moléculas de oxígeno, los Yautja deben usar cobre o algo similar a él. Así, su sangre sirve además para neutralizar los efectos cáusticos de las sustancias ácidas.

La atmósfera de los Yautja presenta una composición diferente a la terrestre, similar a la que existía en la Tierra hace millones de años, por ello los Yautja respiran más metano, además de un 1% más de oxígeno y un 4% más de nitrógeno que los humanos. Un Yautja puede adaptarse a otras atmósferas de composición similar, pero podrán sobrevivir bajo estas condiciones un máximo de una semana sin utilizar sistemas de respiración asistida (como el proporcionado por sus Máscaras).

También son capaces de aguantar su respiración durante varios minutos sin demasiada dificultad. La cacería es la piedra angular de la sociedad Yautja. Un guerrero debe cazar siempre de acuerdo al Código de Honor





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

para llegar a ser un auténtico Yautja.

El Yautja caza para ganar prestigio y honor en su sociedad. Hay una variedad de armas prescritas para la cacería de las diferentes presas, además de varios tipos de armaduras. La tecnología armamentística de esta raza es mucho más avanzada, pero este arsenal está conformado por armas "tradicionales", que se utilizan para recordar su pasado guerrero.

Es por ello que aún se usan armas punzos cortantes aunque son combinadas con algunas armas de energía. La mayoría de las armas más destructivas no se permiten en las Cacerías, aunque si se utilizan en las guerras.

Mientras más anciano es un Yautja menos a favor del uso de armas a distancia estará. Cualquier Yautja puede disparar a una criatura hasta la muerte, pero un auténtico guerrero lo matará con sus cuchillas y sus manos desnudas.

Por la misma razón, no todos utilizan los Mantos de Camuflaje cuando cazan. Los auténticos valientes (¿estúpidos?) cazan a sus presas con la única ayuda de sus cuchillas Kaitip.

Su conducta se rige por el siguiente código de honor del cazador.

CODIGO DE HONOR

- 1) No dañar nunca a ningún inocente. Aquellos quienes no dañan no deberían ser dañados.
- 2) No cazar nunca a hembras embarazadas o jóvenes. Esto es para asegurar la continuación de las especies.
- 3) Cuando se cace para comer, caza siempre a los más débiles. Esto es para purificar la línea de las especies.
- 4) Cuando caces por trofeo, coge solamente la presa que te ofrece deporte, o peligro o dificultad técnica.
- 5) Nunca reclames la muerte de otro como tuya. Hacer eso es arriesgarse a la cólera de su dueño legítimo.
- 6) Si la presa es herida por otro cazador, y el animal está muriendo sin deportividad, muestra honor a la muerte del otro. Si la caza todavía muestra deportividad, puede ser un trofeo.
- 7) No disfrutes de la caza de otro, o caces en su territorio sin su permiso. Todos los trofeos obtenidos de esta manera son trofeos robados y serán devueltos a su dueño legítimo.

8) Aquellos quienes te venzan en una caza limpia y te muestren su compasión serán considerados nuestros iguales. Debes matarlos a ellos y a ti mismo, o adoptarlos como tus Pupilos de Honor, con las responsabilidades que ello conlleva.

9) Nunca permitas que nuestra tecnología caiga en manos de otros seres o permitas que nuestra existencia sea conocida. Eso podría poner en peligro nuestra supervivencia.

10) Aquellos que rompan el Código son renegados, no se les considerará Yutja y no tendrán las protecciones y los derechos de un Yautja.

PUPILOS DE HONOR

El concepto de Pupilo de Honor Yautja es algo inusual. Los Yautja son, en todos los sentidos, poco comunicativos y separatistas, no aceptando a extraños entre su progenie.

Sin embargo en ocasiones los Yautjas han reconocido un Honor sin igual en miembros de otras razas, y les han reconocido como iguales. Pero la mayor parte del tiempo los Yautjas consideran a las otras razas simples trofeos, sobre todo los miembros de castas medias o inferiores, que están a favor de la búsqueda continua de Honor e intentan cazar todos los trofeos posibles.

Por otra parte, los Ancestros suelen mostrarse más consecuentes, pues ya han ganado suficiente Honor como para mantener una posición de manera permanente en el sistema de castas. Ellos consideran a los luchadores honrados de otras especies tan respetables como a sus propios parientes, por lo que en ocasiones han permitido a guerreros de otras especies vivir después de que estos demostraran su valía. Por lo general esto sólo sucede si el sujeto ha sido capaz de matar a un Yautja o ha luchado junto a uno de los suyos en una batalla.

FUE 25 Altura: 2'50 mts

AGI 30 Peso: 200 kg

HAB 35 Aspecto: -

RES 30 RR: 50%

PER 25* IRR: 50%

COM 10

CUL 30

Armas:





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

Pelea 75% (1D3+3D6)

Cuchillas de muñeca (Dah'kte) (1D8+1+4D6)

Son unas largas cuchillas introducidas en el antebrazo del cazador que al apretar el puño se extienden y capaces de cortar cualquier metal. Tienen una longitud de 40 a 80 centímetros, pueden girar 180 grados y son retráctiles. Solo un alien puede competir con esta arma aunque los Predator disponen a veces de una cuchilla inmune a cualquier tipo de ácido

Arma de plasma (Sivk'va-tai) (2D12+2D8+6)

También conocido como cañón tri, de plasma o arma de hombro, trabaja junto con su máscara para adquirir blancos, es su arma principal, posee un gran alcance y su potencial destructivo es tremendo siendo capaz de atravesar cualquier blindaje personal conocido por el ser humano y acumula energía gracias al traje

Armadura Natural: Piel Dura + Protección parcial con cubre hombros, y rodilleras de combate (Prot. especial)

Competencias: Escondarse 95%, Discreción 85%, Saltar 65%, Tregar 65%, Escuchar 125%, Visión térmica 125% (detecta formas de vida)

Poderes Especiales: Traje de camuflaje (solo se le ve con un otear Falla al mojarse

*Su alta percepción se debe al casco de su traje que le permite ver presas por calor y captar sonidos y localizarlos por debajo del umbral de oídohumano. Sin el casco sus percepciones van a -75%

*A su antojo repite el sonido de expresiones de las presas con volumen muy alto para atemorizar sus presas con sus propias frases

Cuerpo

La piel de los Xenomorfos es rígida y extremadamente resistente. Son inmunes a todo tipo de inclemencias atmosféricas, incluyendo la gravedad cero y las altas temperaturas.

El alien no necesita aire tal como nosotros lo conocemos. Por supuesto, necesita aire para producir sonidos; pero también lo necesita para los procesos de conversión. También lo utiliza para mantener la temperatura.

Tienen una mayor resistencia al daño, desarrolla da como blindaje de exoesqueleto, que se resta ante el daño contundente y letal.

Sentidos

Los aliens usan sentidos de detección del movimiento, cargas eléctricas y de la presión del aire para localizar una presa, los sistemas de camuflaje son inútiles. También pueden utilizar el olfato y el oído; pero no tienen ningún tipo de sensores visuales. Por ello, estas criaturas son muy sensibles a explosiones poderosas, tanto como los humanos o más.

Una de las cosas por las que retrocederán es el calor. Como muchos animales, el Alien se retira ante las llamas.

Sangre ácida

La sangre de los aliens es su vida. Es una forma altamente corrosiva de ácido molecular. Al contrario que muchas otras criaturas, la sangre está bajo una enorme presión. La criatura tiene lo que se podría llamar corazón, aunque funciona un poco diferente al humano. En comparación, un alien tiene una presión sanguínea y un bombeo mayor que el de un colibrí.

Impactar a un Alien es una mala idea. Fueron diseñados de manera que la lucha contra ellos fuese fútil. Si un enemigo mata a un alien, su ácido explotará en un área pequeña. Si estaba enzarzado en cuerpo a cuerpo o cerca de alguien, lo más probable es que el xenomorfo lo rocíe con su ácida sangre.

Comunicación

Los aliens utilizan algún tipo de comunicación telepática entre ellos. Esta es la manera por la cual la Reina puede controlar todos los miembros de la Colmena desde su trono. Los xenomorfos son inmunes a todo tipo de problemas psicológicos, así como todas las enfermedades conocidas. La electricidad sólo les hace la mitad de

APÉNDICE 2: Xenomorfos

Crecimiento

Los aliens, después de haber emergido de su huésped, pueden devorar CUALQUIER COSA para incrementar su masa corporal. Eso no quiere decir que necesiten matar para crecer. Pueden convertir cualquier material refinado, sea orgánico o no (animales o metales) y convertirlos en una biomasa que aprovecha para crecer o para crear secreciones. Con eso en mente, se ha calculado que un alien puede alcanzar su tamaño "adulto" en menos de 10 horas, sea un obrero, un Guardia Real o la misma Reina.





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

daño. Jamás se cansan, ni necesitan dormir.

Armas naturales

La fisiología de los aliens está diseñada para el combate. Cualquier tipo de xenomorfo adulto cuenta con las siguientes armas naturales:

Garras: Ataque que utiliza las grandes zarpas del xenomorfo

Cola Ataque que utiliza la larga cola del xenomorfo.

Mandíbulas. Los mordiscos de un xenomorfo adulto causan gran daño.

Algunas clases de aliens pueden incluso ocasionar más daño.

Boca interna. El segundo juego de mandíbulas tan características de los aliens. Siguen las mismas reglas que los ataques por mordisco pero, al ser un ataque perforante, el valor de los blindajes es reducidos a la mitad. Un xenomorfo puede atacar con el segundo par de mandíbulas cerradas, ocasionando daño contundente, y dejar a su víctima inconsciente, y lista para servir de anfitrión.

Furia

Los aliens no se toman nada de manera personal; pero hay cosas que les ponen muy furiosos. Entre ellas están una amenaza hacia los huevos, la reina o un huésped. La criatura atacará violentamente, sin pensar en un momento por su seguridad.

Tiempos

Una Reina, una vez emergida, se desarrollará hasta la madurez total en 10 horas, y con la ayuda de obreros, puede empezar a crear sus propios huevos 6 horas más tarde.

Una Reina puede poner un huevo cada 5 minutos. Un grupo de obreros pueden convertir un huevo normal y corriente en uno de la Guardia Real o Real en seis horas adicionales mediante la Gelatina Real.

Un obrero solitario puede convertir a un huésped vivo en un huevo normal en 10 horas mediante gelatina.

La esperanza de vida de un huevo es de 200 años.

La esperanza de vida de un Alien es un 25% de la del huésped.

La esperanza de vida de un Guardia Real es de 30 años, si supera el 25% de la del huésped.

La esperanza de vida de una Reina es de 100 años, si supera el 25% de la

del huésped.

Una vez que un Huevo ha nacido, puede liberar su Abrazacaras inmediatamente.

Ciclo de Vida de los Aliens

Fase 1. Huevo. Es una simple cáscara para mantener la forma de vida del Abrazacaras. Cualquier organismo vivo que se aproxime a menos de 3 metros lo activará. Una vez activado, el Abrazacaras atacará o intentará escapar para buscar donde implantar el embrión.

Fase 2. Abrazacaras. Su único objetivo es implantar embriones. Pequeño, duro y muy rápido. Una vez se engancha a la víctima le implanta el embrión a la víctima y pasadas unas 6 horas se despegas y si no tiene otra víctima para implantar muere en unos minutos.

Fase 3. La víctima recupera el sentido y sin tener idea de lo que le está sucediendo es portador de su propia muerte, ya que en pocas horas se desarrolla el Revientapechos, su única forma de salir le da el sobrenombre que tiene. Este proceso provoca sin ningún remedio para evitarlo 20D4 con una tirada de secuelas con un +7 (o sea 1D10+7) en la tabla de secuelas del pecho (pág. 101 del nuevo manual de Aquelarre).

El objetivo del Revientapechos es huir y alimentarse frenéticamente para desarrollarse y hacer la primera "muda" y convertirse en guerrero joven.

Fase 4. Tras convertirse en guerrero joven asumirá nuevas funciones en el nido dependiendo de la situación, buscar huéspedes para los embriones para crear más guerreros y poder defender el nido de toda amenaza existente. A pesar de no estar plenamente desarrollado ya es una auténtica máquina diseñada para matar y sobrevivir.

Fase 5. En la segunda "muda" ya se han desarrollado plenamente con una función añadida, el guerrero adulto segrega una sustancia que le permite desarrollar un huevo para provocar un cambio en el Abrazacaras para que implante un tipo de embrión especial, el de la Reina.

Previamente para conseguir eso el guerrero usará las secreciones para acondicionar el entorno para favorecer esta metamorfosis al huevo. (O sea los pasillos forrados de material orgánico tan característicos de los nidos Alien)





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

Fase 6. Implantar embrión de Reina. Los guerreros adultos defenderán al huésped con su propia vida hasta el nacimiento y alimentarán al Revientapechos Reina.

Fase 7. Desarrollo de la Reina y una vez esta pueda poner huevos, lo hará al ritmo de un huevo cada 5 minutos y con su vínculo mental con el resto de aliens del nido irá ordenando la búsqueda de alimento y huéspedes para hacer crecer el nido. Algunos huevos serán tratados de manera diferente con las secreciones anteriormente citadas para desarrollar los Aliens Pretorianos que son los que conformarán la terrible Guardia Real (La proporción será de unos 4 Pretorianos por cada 20 Guerreros que haya en el nido, y siempre tendrá un mínimo de 4 pretorianos que la estarán custodiando noche y día a ella y a los huevos que vaya poniendo)

NOTA: Esta información ahí está por si hay alguien que quiera crear a un nido entero en sus partidas. Por si lo previsto en este módulo parece poco reto para tus PJs.

Alien – Guerrero veterano

FUE 25 Altura: 2'5 m

AGI 30 Peso: 250 kg

HAB 30 Aspecto: -

RES 50 RR: 50%

PER 20 IRR: 50%

COM 1

CUL 1

Armas:

Garras 85% (2D4+6+2D6) doble ataque por su alta agilidad. Ataque como si fuera arma tipo 2.

Latigazo con la cola 95% (2D4+8+2D6) La herida atraviesa

Ataque como si fuera arma tipo 3.

Mordisco 80% (1D10+1D6+8) 50% de ignorar armadura.

Ataque como si fuera arma tipo 1.

El Mordisco durará 2 asaltos, en el segundo no se defiende de la presa, y la atacará con un mordisco al 95% con su dentadura interna 3D6 y se contará la armadura a la mitad porque ya estaba mordiendo a su presa y se considera que en ese punto la primera mordedura la ha dañado hasta ese punto.

Armadura Natural: Piel Dura (Prot.10)

Competencias: Escondarse 85%, Discreción 85%, Saltar 95%, Trepar 95%, Esquivar 85%, Avanzar por paredes y techos 95%

Poderes Especiales:

Puede avanzar por paredes y techos de manera indistinta (Dj debe tirar por esa competencia si se le ataca en ese momento además de tirar por si eso es lo que quiere intentar hacer el alien ante el ataque, si falla esa tirada caerá al suelo irremediadamente)

Ataque con garras muy rápido, todo el que intente parar sus ataques que serán dobles puede intentar pararlos con un -25% de mal en uno y comerse el otro. Para que se entienda mejor: Un personaje contra un alien tiene que tratar cada garra como un enemigo. Un Pj contra un aliensi intenta parar las dos garras debe aplicar el malus correspondiente a por enfrentarse a 2 atacantes.

Sangre ácida: Toda herida que reciba el alien puede provocar por ácido, si no se pasa una tirada de suerte el atacante se gotas de acido del alien.

Daño por acido dura 3 asaltos en la siguiente secuencia:

Asalto 1 = 1D6+3

Asalto 2 = 1D4+2

Asalto 3 = 1D3+1

Se lanzará localización al daño y el objeto salpicado sufrirá quemadura por acido, la armadura perderá resistencia. Si el daño supera la protección de la armadura a partir de ese momento en esa localización la protección de la armadura será 0 (se ha agujereado) el daño por acido persistirá en el personaje salpicado hasta los 3 asaltos de duración haya o no haya agujereado la armadura. Si ha hecho agujero y no se quita la prenda irá sufriendo la quemadura hasta el tercer asalto. Si durante la refriega recibe otra salpicadura se contemplaran por separado. (Nadie dijo que matar un alien con arma del siglo XIV)

Cuando un Pj reciba heridas por ácido deberá además un punto de RES permanente por lesiones internas.

Las armas que infligen heridas a un alien deberá es mágica y las no mágicas un suerte con un suerte se contempla que el arma hace herida y sale del cuerpo del alien antes de quedar dañada por el acido, si la fallan el acido hace mella en el arma.

Las armas que al atacar resulten dañadas resta-





DRAMATIS PERSONAE

Módulo

La Cacería

ran primero un 25% de su daño base, luego en un segundo ataque que resulten dañadas un 50%, al tercer solo harán daño mínimo. Se redondea el daño al alza a favor del PJ.

Alien – Guerrero joven

FUE 15 Altura: 2

AGI 30 Peso: 150 kg

HAB 25 Aspecto: -

RES 20 RR: 50%

PER 20 IRR: 50%

COM 1

CUL 1

Armas:

Garras 75% (2D4+2D6) doble ataque por su alta agilidad.

Ataque como si fuera arma tipo 2.

Latigazo con la cola 75% (2D4+2D6) La herida

Ataque como si fuera arma tipo 3.

Mordisco 60% (2D4+1D6+4) 50% de ignorar armadura.

Ataque como si fuera arma tipo 1.

El Mordisco durará 2 asaltos, en el segundo no se defiende de la presa, y la atacará con un mordisco al 95% con su dentadura 3D6 y se contará la armadura a la mitad por presa y se considera que en ese punto la primera mordedura la ha dañado hasta ese punto.

Armadura Natural: Piel Dura (Prot.



Competencias: Escondarse 75%, Discreción 75%, Sal 95%, Esquivar 75%, Avanzar por paredes y techos 85%

Revientapechos

FUE 5 Altura: 20 cms

AGI 20 Peso: 1

HAB 25 Aspecto: -

RES 8 RR: 50%

PER 20 IRR: 50%

COM 1

CUL 1

Armas: Mordisco 40% (1D4)

Armadura Natural: Piel un poco dura (Prot. 2)

Competencias: Escondarse 75%, Discreción 75%, Trepas 95%, Esquivar

75%, Avanzar por paredes y techos 85%

Abrazacaras

FUE 20 Altura: 25 cms + 60 cms de cola

AGI 10 Peso: 4

HAB 10 Aspecto: -

RES 15 RR: 50%

PER 10 IRR: 50%

COM 1

CUL 1

Armas: Garras para engancharse

arrancar superando la fuerza del bicho

Estrangular (3D6) Si se ataca al bicho estando enganchado se agarra al

huésped con la cola y empieza a apretar

Armadura Natural: -

Competencias: Saltar 85%,

Engancharse para implantar 99%

superar un RESx4 o sino le

deberán tirar por suerte +25% si

-25% Si superan la tirada 50 +atravesada el cuerpo.

0% interna con un daño de porque ya estaba mordiendo a su presa.

Armas: Garras para engancharse arrancar superando la fuerza del bicho

Estrangular (3D6) Si se ataca al bicho estando enganchado se agarra al huésped con la cola y empieza a apretar

Armadura Natural:

-Competencias: Saltar 85%, Engancharse para implantar 99%





DRAMATIS PERSONAE

Despedida y cierre

Y esto es todo Damas y Caballeros. Esperemos que os haya gustado este nuevo número y que el retraso debido a la nueva maquetación nos lo hayáis sabido perdonar. Ha sido un gran cambio pero creo que los lectores de DP os merecáis una buena maquetación. Muchas gracias por todo vuestro apoyo.

Para el DP8 mantendremos nuestras secciones habituales aunque no os prometemos que tenga tantas páginas como este número. Cuando hacemos los DP no nos podemos un límite de páginas; pueden ser 60 como 200. El límite son la calidad de las colaboraciones.

Los aficionados podemos estar contentos por esta nueva etapa para Aquélarre y cualquier movimiento que haya, DP estará allí para informaros de todo lo que podamos.

¡Nos vemos en el DP8!

Exsurgat Deus et dissipentur inimici ejus: et fugiant
qui oderunt eum a facie ejus.
Sicut deficit fumus, deficient: sicut fluit cera a facie
ignis, sic pereant peccatores a facie Dei.





DRAMATIS PERSONAE

