Dramatis Personae

Especial II

Recopilatorio de Módulos del II Concurso de Módulos de Dramatis Personae

Créditos

Dar las gracias a todos aquellos que han participado en el
II Concurso de Módulos de Dramatis Personae. Los ganadores y finalistas han sido:
Ganador: Juan Pablo Fernández
Finalistas: José Antonio Neto Santizo y Carlos Hernández Lusarreta

Recopilatorio de Módulos del II Concurso de Módulos de Dramatis Personae

Director DP: Jordi Calvo

Dios nos libre de ella. Pedro A. Moreno Prado
Vallegrande. Manuel Romero Ocaña
La hoz del Diablo. Jaume Escatllar
A furtum Piae. J. Rubén Escudero;)
La eterna lucha. Moisés Sanz González
Canarii. David Sánchez Lopez-Trejo
Ánima Mea. Rodrigo Fernández Diaz
La Pasión del Señor. Alexis Ríos Delgado
Fortunate. Adriano Justicia
Maquetación: J. Rubén Escudero
Portada:

Dramatis Personae es un fanzine on-line independiente
Si quieres comentarnos cualquier cosa: http://www.dramatispersonae.eu

CC BY NC ND

Dramatis Personae

Introducción	4
Anima Mea	5
La Pasión del Señor	22
A Fumtum Piae	33
La eterna Lucha	49
Dios nos libre de Ella.	67
La Hoz del Diablo	83
Villegrande	101
Canarii	117
Fortunatae Insulae	133

Introducción:

En vuestras manos ya tenéis los módulos participantes en el II Concurso de Módulos de DP, exceptuando, claro está, a la aventura ganadora y a las dos finalistas que tienen el magnífico premio de ser publicadas por la editorial Nosolorol.

Ya en su primera edición, los módulos era de buena calidad pero en esta, su segunda temporada, la calidad ha subido aún más. Y con variedad de tramas y lugares en donde transcurren. Cómo anécdota, decir que dos de las aventuras pasan en las Islas Canarias, islas que en las aventuras de Aquelarre no han sido usadas en demasía y creo que se merecen que nuestros personajes pasen mucho tiempo en ellas.

El jurado en esta edición no lo ha tenido nada fácil para elegir la aventura ganadora y al final ha recaído en Juan Pablo Fernández del Río, con el módulo: Apocalypsis. Los módulos finalistas fueron escritos por José Antonio Neto Santizo (Rincón Malillo) y Carlos Hernández Lusarreta (Cornago).

En este año de 2013 también habrá Concurso de Módulos de DP así que ir preparando vuestras ideas y hacer que vuestros jugadores hagan el playtesting; es una buena excusa para jugar a nuestro querido Aquelarre. Para Octubre/Noviembre saldrán las bases del III Concurso.

Por último, recordaros las diferentes formas de contactar con DP:
http://www.dramatispersonae.eu/ La web de Dramatis Personae
http://dramatispersonae.foroactivo.com/ El foro de Dramatis Personae

Anima Mea

Rodrigo Fernández Díaz

Aventura diseñada para un grupo de 3–5 jugadores, que deberían ser duchos en el manejo de lasarmas, al menos la mayoría de ellos. La acción transcurre en Galicia a principios del año 1367.

Don Pedro I "El Cruel" ha huido de la península dejando como regente a Don Fernando de Castro, conde de Lemos. El cual se ha fortificado en Galicia librando una guerra civil a pequeña escala para mantener el control de la región.

Al menos un Pj debería ser oriundo de esta zona. Para la aventura consideraremos que es hijo y hermano de dos de los personajes principales (Bernal y Xervasio respectivamente), pero el grado de parentesco podría variarse sin que debiera importar mucho.

Miña Terra Galega.

Galiza, invierno del año del señor de 1367.

Los Pj's han llegado a las tierras de Miño cerca de Montforte de Lemos atravesando los bosques gallegos. Los caminos no son tan frecuentados como antaño y el temor a encontrarse con lobos, bandidos o cosas peores anida en el corazón de los Pj's. Es por eso que cuando se divisa entre los arboles el humo que sale por una chimenea no pueden evitar apretar el paso para llegar lo antes posible.

La venta es un pequeño edificio de madera que sirve a arrieros, buhoneros y demás gente de paso.

Los Pj's llegan al atardecer y como están un poco desorientados sería bueno hacer una parada aquí para situarse bien.

El posadero es un gallego rubicundo de cara redonda calvo como una bola de billar que se afana en servir cervezas y pulpo a los pocos clientes que se sientan los bancos que cuelgan de las paredes de la posada. Rápidamente atenderá a los Pj's y les servirá aquello que ellos pidan. Cuando los Pj's le pregunten por su destino el posadero, de nombre Xenxo, les tranquilizará asegurando que van por buen camino y que si no desvían su ruta ni se demoran podrán llegar O Carballo está misma tarde antes del anochecer. Eso si les recomienda proceder con precaución.

Esto último puede hacer sospechar a los Pj's, pero tras una tirada de **Elocuencia** Xenxo comentará que tal vez a hablado demasiado, pero se dice que la Santa Compaña ha sido vista en estas tierras, arrastrando consigo a los pobres desgraciados que se topa en su camino. Una tirada de **Empatía** hará sospechar a los PJ's que está mintiendo, pero si los Pj's se ponen insistentes les obligará a abandonar la posada, varios de los parroquianos se levantan para apoyar sus amenazas. En total habrá el doble de parroquianos que de PJ's. *Si entre los Pj's hay algún noble se cuidará de amenazarlos, simplemente les devolverá todo el dinero que hayan podido gastar y le rogará y suplicará que no haga más preguntas y abandone la posada, reiterando que el se refería a la Santa Compaña y que si le han entendido mal es porque es un simple posadero que no sabe expresarse.*

Los bandos de Galicia.

Y es que Galicia no se ha visto a salvo de la guerra que asola el resto de Castilla. Aquí sin embargo tiene otro cariz, porque don Pedro tiene firmes apoyos entre la nobleza gallega, de hecho el hombre más poderoso de cuantos apoyan a don Pedro no es sino Fernando de Castro, conde de Lemos y hermano de Ines de Castro, amante del rey de Portugal, el cual dirige con puño de hierro al resto de la nobleza gallega.

Pero como no podía ser de otra manera, también don Enrique tiene partidarios en la zona. Son menos que los de don Pedro y al estar relativamente aislados de los demás partidarios del de Trastámara su posición es bastante delicada. Intentando resistir como pueden el acoso de los petrista.

Una de esas familias enriquistas es la de los Cal de O Carballo, que se ha visto golpeada cada vez con mayor intensidad por los leales al rey don Pedro. No se han quedado de brazos cruzados y han reunido a vecinos y parientes para plantar cara, dando ugar a bandas enfrentadas que se golpean en uno y otro sitio sin previo

aviso intentando evitar un encuentro definitivo de dudoso resultado.

Y el buen Xenxo, que no sabe que bando apoyan los Pj's no quiere enemistarse con ninguno y aunque ha oído que un grupo de hombres de los Castro, seguidores de don Pedro, andan por la zona, no quiere prever a los Pj's sobre ellos por miedo de ser acusado de Enriquista, cosa que, en realidad, tampoco es.

Es de esperar que los Pj's abandonen la posada si destrozar nada demasiado importante.

O Carballo.

Si siguen las indicaciones de Xenxo los PJ's podrán llegar antes de la noche a O Carballo. Sin embargo poco antes de que el sol comience a ocultarse una tirada de Descubrir pondrá sobre aviso a los PJ's. Hay alguien emboscado entre los arboles a los lados del camino. Si no sacan la tirada serán sorprendidos. Un hombre a caballo surge frente a ellos de entra la floresta, va vestido con gambesón reforzado y se protege la cabeza con un bacinete que le protege hasta las orejas, tiene una ballesta cargada entre las manos y de la silla de montar cuelga un hacha de acero. "¡Deténganse vuestras mercedes!" Para apoyar sus palabras seis hombres, tres de cada lado salen de entre los arboles rodeando a los Pj's (evidentemente si los Pj's han sacado Descubrir esto no tiene porque desarrollarse así). El jinete comenzará a interrogar al grupo, preguntándoles primero a donde se dirigen y que negocios tiene allí. Si los Pj's son sinceros y cuentan la verdad, el jinete bajará la ballesta y les preguntará sus nombres, cuando el Pj seleccionado diga el suyo, el jinete lanzará una exclamación de sorpresa y alegría, dejará caer a tierra la ballesta y se acercará al galope a los PJ's que por fin le verán la cara con claridad: es Bernal de Cal el padre del Pj.

Tras el reencuentro (más o menos emotivo) los Pj's serán conducidos a O Carballo. O Carballo es una casería situada sobre una colina desde la que se domina el valle del río Miño. Los campos que se extienden desde el lugar hasta el río son tierras de pastos y cultivos que abastecen la hacienda.

Por el sureste son los bosques, atravesados por el camino que siguen los Pj's, los que marcan los límites. En ellos se abastece de madera y caza a O Carballo.

El núcleo de lugar está compuesto por una casa fuerte de piedra y tejado de pizarra negra, el lado sur de la casa está coronado por una torre de dos pisos de altura. Contiguas a la casa se encuentran las cuadras y sobre ella el pajar. La casa principal se encuentra rodeada de chozas más pequeñas, todas ellas de piedra y techo de pizarra, y de varios horreos donde los aldeanos guardan sus cosechas y víveres.

Es obvio que la casería ha vivido tiempos mejores. Demasiados de los campos están abandonados al barbecho y los animales que se pueden ver por aquí y por allá son escasos y no demasiado gordos. Algunas de las casa están abandonadas y los horreos parecen un tanto destartalados. Los aldeanos que se acercan al ver el grupo acercarse tienen los rostros serios y la mirada severa. No están en la miseria, pero es evidente que no son sus mejores tiempos. El Pj originario de aquí notará a ojos vista el deterioro de su hogar.

Sin embargo no es la pobreza, ni el hambre lo que aflige al padre del PJ. Los tiempos duros vienen y van y estos no van a ser una excepción. Lo que verdaderamente aflige a Bernal es la desaparición de su primogénito, Xervasio el hermano mayor del PJ.

Los Pj's serán acomodados en la casa principal de O Carballo, todos ellos en el salón principal, que será acondicionado para tal fin, con montones de paja por el suelo y mantas para protegerse del frio, las chimeneas bien abastecidas de leña ayudarán a combatir el frío nocturno. Apenas dejen sus cosas y se pongan cómodos Bernal se reunirá con ellos, les ofrecerá vino con miel unas viandas y les explicará la situación.

El Conde de Lemos.

Es sabido que en Galicia se encuentra los más férreos apoyos del rey don Pedro. Tanto es así que el más grande de los nobles gallegos, Fernándo Ruiz de Castro, Conde de Lemos y de Trastámara (si, en efecto), ha sido nombrado regente del reino de Castilla y León por don Pedro, mientras este se dirige a Francia en busca de ayuda para recuperar el trono.
Desde entonces se ha dedicado dicho conde a hacer la guerra a los partidarios de don Enrique en las tierras de Galicia y la guerra ha ido ganando virulencia hasta el punto de que don Enrique ha enviado a uno de sus partidarios, Fernán Perez de Andrade, a combatirlo.

La guerra ha sido cruel y violenta, dándose el caso que don Enrique, una vez coronado, ha solicitado tregua al conde de Lemos, el cual

rendirá pleitesía si no es socorrido por don edro en los próximos meses. La calma volvió a la ribera del Miño hasta que se empezaron a oír noticias de que un ejercito ingles al mando de Eduardo de Woodstock, Principe de Gales, se dirige a los Pirineos para ayudar a don Pedro. El conde de Lemos ha visto la oportunidad de atacar y se ha lanzado a la reconquista de Galicia para la causa legitimista. Puede que los Pj's se pregunten que tiene que ver todo esto con lo que está pasando en O Carballo.

Pero es que los Cal fueron en su día vasallos directos de don Enrique de Trastámara, un hombre justo y de buen talante, y nunca han visto con buenos ojos a este don Fernán de Castro, del que se dice que, incluso, mando asesinar al Arzobispo de Santiago. Es esa lealtad a don Enrique la que ha traído las desgracias. Desde hace unas semanas los ataques han sido constantes, pequeñas bandas de petristas aparecen y desaparecen desde los bosques robando y sa queando aquí y allá. Algunos de ellos han acabado con sus huesos en el suelo, pero las más de las veces son los Cal los que han salido perdiendo. Hasta que hace dos semanas ocurrió la tragedia. Bernal Cal había organizado una patrulla con sus familiares y amigos y divisaron una columna de humo río abajo. Se dividieron en dos grupos, uno comandado por el propio Bernal y el otro por Xervasio, su primogénito, hermano mayor del Pj. El grupo de Bernal no logró dar con el enemigo y solo pudo dar fe de que una pequeña granja había sido saqueada y quemada. El grupo de Xervasio corrió diversa fortuna. A la mañana siguiente Bernal encontró lo que quedaba de ellos vagando sin rumbo por el bosque.

Apenas tres supervivientes que hablaban incoherencias sobre la compañía que se les había echado encima. Del resto de los hombres, incluido Xervasio, ni rastro. Bernal no tiene dudas, un grupo de mercenarios contratados por los Castro cayeron sobre los hombres de su hijo y acabaron con ellos. Xervasio ha sido muerto o está prisionero. No sabe que puede ser peor.

Bernal está convencido que los hombres del conde de Lemos son los únicos que saben que es lo que ha pasado con Xervasio. Por eso ruega a los PJ's que se dirijan a Monforte de Lemos para averiguar todo lo que puedan. Es evidente que les pide algo muy peligroso, pero está dispuesto a pagar el precio que se le pida (aunque si uno de los PJ's es su hijo... tiene que ser un poco miserable para pedir algo a cambio, vamos digo yo). Incluso llegaría a pensarse dividir una parte de sus tierras para entregárselas a los Pj's.

Y es que acercarse por estos días a Monforte no es cosa baladí. El conde de Lemos es el seguidor más ferviente del rey don Pedro, actuando como su regente durante el tiempo que este permanece en la corte del Principe de Gales. Además en los últimos años la estrella de Fernando de Castro, Conde de Lemos, no ha hecho si no ascender al calor del rey, llegando a adquirir incluso el condado de Trastámara, que da nombre al bastardo don Enrique.
Monforte se encuentra a dos días de camino de O Carballo, eso siguiendo el camino real,

que estos días está constantemente patrullado por los hombres del conde. Atravesar los bosques para llegar por rutas más discretas es más seguro, pero el tiempo de viaje se dobla y los bosques siempre han sido refugio de lobos y bandidos. Los Pj's deberían sopesar cuidadosamente que camino tomar.

La verdadera historia.

Xervasio está prisionero, pero no del conde de Lemos. La historia reciente de Xervasio se cruza desde hace unos años con la historia de una muchacha llamada María. María no es nadie en especial, tan solo una muchacha bonita de los alrededores, muchos son los que se habían fijado en ella, pero solo Xervasio logró conquistarla, a espaldas de su propia esposa, eso sí. Para Xervasio María no era más que una aventura que disfrutar cuando se internaba en los bosques, pero para María, Xervasio era la razón de su existencia. Cuando los hombres de Lemos arrasaron la aldea de María y la violaron ella acudió a Xervasio, pero éste, que no quería que su esposa lo descubriera, se limito a darle unas pocas monedas y a echarla con cajas destempladas.

El odio anidó en el corazón de María que se las arregló para sobrevivir en los bosques. Y en los bosques descubrió un extraño montón de piedras. Dos grandes rocas sostenían otra formando una pequeña estructura, parecía un buen refugio aunque algo le hizo mantenerse alejada, era evidente que los hombres no habrían podido levantar esas piedras. Esa misma noche descubrió que estaba en lo cierto, mientras dormitaba entre los arboles algo la despertó. Con cuidado se acercó a las piedras y oculta entre los arboles contempló horrorizada como unas fantasmagóricas luces tomaban forma hasta convertirse en una macabra sucesión de muertos envueltos en sus sudarios. La Santa Compaña se aparecía delante de ella. El plan que se dibujó en su mente fue sencillo. La Compaña sería el instrumento de su venganza, fue fácil interponerse en el camino de Xervasio y sus hombres, lo sedujo de nuevo y lo entretuvo lo suficiente como para que se cruzara con las almas en pena. Sus hombres huyeron o se volvieron locos. Desde entonces la Santa tiene un nuevo guía. Xervasio Cal conduce a las almas por el bosque.

Los hombres de Xervasio.

Puede que los Pj's quieran interrogar a los hombres supervivientes del grupo de Xervasio. Todos ellos son gentes de los alrededores, clientes de Bernal o vasallos de algún señor leal a don Enrique. Los tres que han sobrevivido serán fácilmente localizados por los PJ's.

Uno de ellos vive en una casería cercana a las tierras de los Cal. Los PJ's encontrarán la casa en un estado un poco abandonado. El caballo se ha soltado y pasta alejado de la casería en el lindero del bosque. Las herramientas de labranza están tiradas en el suelo a la entrada de casa principal. La puerta de horreo está abierta y cuando los PJ's se acercan un zorro salta corriendo del interior. Es evidente que el lugar lleva unos días descuidad, pero no hay signos de violencia. Desde el interior de la casa no se oye nada. La puerta está atrancada, así que tendrán que tirarla abajo si quieren pasar. El interior no tiene nada de particular, un hogar central alrededor del que se distribuyen apenas un banco, un arcón y una cama de paja en una esquina. Balanceándose sobre todo ello está el cuerpo de Xose de Meiras, el hombre de Xervasio, colgando de una soga atada a las vigas del

techo, con la cara hinchada y amoratada. Una tirada de **Medicina** revelará que debe llevar así más de una semana. No se pueden obtener más pistas en este lugar.

Bras Castelo es otro de los supervivientes. Los Pj's lo encontrarán en una aldea a medio día de camino de O Carballo. Situada a la rivera del Sil, son apenas cuatro chozas de pescadores y leñadores, los lugareños se refugiarán en sus casa al ver llegar a los PJ's. Solo uno parece ajeno a su presencia, está en cuclillas de espaldas a los PJ's mirando algo en la otra orilla del rió. (Los Pj's pueden tirar **Descubrir** si quieren, pero al otro lado no hay nada de nada). Cuando se acerquen a él alguien gritará en gallego; "*¡Bras, Bras, entra pa casa!*" Pero Bras Castelo no hace cao y sigue mirando embobado al otro lado del río. Será inútil intentar hablar con los lugareños, solo pedirás a los PJ's que les dejen en paz. Bras se fue un día a luchar sus guerras y volvió tal y como lo han visto los PJ's. Es lo único que saben y lo único que dirán.

Xurxo es el último del grupo de Xervasio que queda por interrogar. Lo encontrarán en las tierras del monasterio de Santo Estevo, al otro lado del Sil. Si preguntan a los monjes por su paradero estos recomendarán a los PJ's no acercársele, pues Xurxo no volvió bien de una de sus correrías. Si los Pj's se empeñan los monjes cistercienses les indicarán que pueden encontrarlo en una choza en lo alto de una colina desde la que se vigila el discurrir del río.

Xurxo verá venir a los Pj's mucho antes de que estos se acerquen a la choza. Una tirada de **Descubrir** permitirá darse cuenta de que Xurxo se mete en la choza y cierra la puerta tras de él.

Cuando los PJ's se acerquen lo suficiente éste les disparará con la ballesta. No entrará a razones, solo gritará "*¡No quemareis mis huesos!¡No quemareis más huesos!*".

Xurxo luchará enloquecido hasta morir sin atender a razones ni revelar nada a los PJ's. Sea lo que sea lo que atacó a Xervasio hizo que sus hombres se volvieran locos.

El camino real.

Los caminos que rodean Monforte no están tan transitados como en otras épocas más felices, apenas uno pocos grupos de refugiados que huyen de la guerra se cruzarán con los PJ's que sigan el camino hacia Monforte. Los bosques que les rodean sirven como ocasional refugio de campesinos que miran con suspicacia al grupo. Cualquier atisbo de hostilidad dará lugar a una precipitada huida hacia la espesura.

Será cuando apenas faltan unas horas para llegar a Monforte cuando los PJ's tengan un desagradable encuentro. Una tirada de **Escuchar** pondrá sobre aviso al grupo, se acercan jinetes, un **crítico** en la tirada confirmará que son monturas de guerra. Al poco una patrulla de seis hombres y un caballero aparecen un poco más adelante del camino. Trotan por el centro de la vía en dirección a los Pj's y si estos no se esconden o si no lo hacen con suficiente pericia y son

descubiertos, los soldados se pararan a hablar con ellos.

El líder del grupo es un joven caballero con barba de días y ojos oscuros que les observa suspicaz. Se presenta como Don Diego de Andrade, capitán de Don Fernando de Castro, y preguntará a los Pj's sobre sus orígenes e intenciones. Ni que decir tiene que si descubre que forman parte de los Cal serán arrestados inmediatamente. Los Pj's deberán tener cuidado e hilar muy fino para no ser descubiertos. (Tiradas de **Disfrazarse** o **Elocuencia**). Si Don Diego se queda con la más leve sospecha sobre quienes son los Pj's les conminará a acompañarle a Monforte. Si los Pj's se niegan se desencadenará una pelea en la que Don Diego intentará capturarles. Si lo consigue los llevará encadenados al castillo de Monforte.

El bosque de la Ribeira Sacra.

Los bosques de la zona, compuestos principalmente por poderosos robles, ofrecen una manera más lenta de acercarse a Monforte, pero menos expuesta a posibles patrullas del Conde. Eso no significa que el bosque sea un terreno fácil. En muchas partes es totalmente salvaje y es fácil perderse. Los Pj's deberían sacar constantes tiradas de **Rastrear** sino quieren perderse durante unas horas entre la floresta, corriendo peligro de toparse con alguna alimaña (principalmente osos, lobos o jabalís). Si sacan dos tiradas seguidas de **Rastrear** los Pj's no solo estarán en el camino correcto sino que encontrarán un rastro interesante. Entre los helechos parece encontrarse el rastro de un hombre que no hace mucho a atravesado esa zona del bosque.

Si los Pjs siguen el rastro, éste les conducirá hasta una pequeña aldea abandonada no hace mucho, hay signos evidentes de violencia, así que posiblemente los lugareños hayan huido a causa de un ataque. El rastro desaparece de manera súbita y misteriosa. De repente no está.

Si los Pj's siguen el rastro en dirección contraria se encontrarán con que el terreno se vuelve más abrupto, pero no impracticable. El rastro termina en un conjunto de piedras parcialmente oculto por la espesura. Dos piedras sostienes otra formando lo que en Galicia se llama una arqueta, arca o casota (un dolmen). Tirada de **Rastrear** las huellas parecen surgir directamente de debajo de las grandes piedras, justo desde el interior del hueco que crean. Una investigación más a fondo de la zona (**Descubrir** o **Rastrear**) revela una cosa más, una herradura yace en el suelo semi-oculta por el barro.

El resto del viaje transcurrirá sin incidentes. Aunque los más inquietos de los Pj's pueden llegar a entrever extrañas luces que parecen pasearse por el el bosque justo en el limite de su visión, aquellos con **IRR 75% o más** sentirán una opresiva presencia entre los arboles, como si algo les rondara. Sin embargo cualquier investigación sera estéril. No hay nada, tal vez solo la imaginación de los Pj's.

A los cuatro días de viaje (siempre que no se pierdan) Monforte de Lemos se muestra ante los Pj's.

Las calles de Monforte.

Hay tres puertas en la muralla de Monforte que permiten acceso al interior de la ciudad. Todas ellas están fuertemente vigilados por retenes de no menos de 20 guardias bien armados. Es evidente que el Conde de Lemos no está dispuesto a arriesgarse lo más mínimo en la defensa de su plaza fuerte.

Los Pj's serán interrogados a conciencia antes de permitirseles el paso a la ciudad. ¿De donde vienen?¿A que se dedican?¿Que vienen a hacer en la ciudad?¿A que se han dedicado los últimos meses?. Un grupo de Pj's notablemente armado o de noble cuna será interrogado mucho más a fondo y muy probablemente sus armas sean requisadas. Los Pj's tendrán que ser muy cuidadosos con sus respuestas porque bastará una leve sospecha para que sean enviados a los

calabozos. Por supuesto si se descubre que son miembros de la casa de Cal serán inmediatamente prendidos y encarcelados. Y sus posibilidades se verán seriamente mermadas. (esto último solo debería pasar si los Pj's son especialmente torpes o si, por ejemplo, obtienen dos pifias seguidas en su tirada de **Elocuencia** o **Disfraz**)

Por cierto que también pueden obtener alguna información de los guardias, nada demasiado decisivo, pero no tendrán ningún problema en afirmar que los prisioneros o están colgando de una soga en la plaza mayor o están en los calabozos situados en el castillo. Sutilmente recordarán a los PJ's que pueden acabar sus días en cualquiera de los dos sitios si se pasan de listos. Una vez en el interior de Monforte los lugares más propicios para conseguir información serán las tabernas y los mercados. También podrían intentar conseguir alguna información directamente en el castillo, pero eso les expondrá de nuevo a ser ellos mismo capturados y encerrados, los soldados en tiempos de guerra no se andan con tonterías. Por lo demás varias tiradas de **Elocuencia** darán a conocer otros tantos rumores, a saber:

- Los calabozos están llenos de caballeros fieles a don Enrique.
- Cada día varios hombre son ahorcados en la plaza mayor, no respetándose ni siquiera a los de noble cuna, que son ahorcados igualmente (en lugar de decapitados).
- Uno de los capitanes de don Fernando está reuniendo tropas para expulsar definitivamente a los rebeldes al sur del Miño.
- Se dice que un ejercito inglés está a punto de irrumpir en Castilla para ayudar al rey Pedro.
- Don Fernando de Castro ofrece una recompensa por cualquier miembro de la familia Cal que sea capturado.
- Xervasio de Cal es un famoso bandido de la Ribeira Sacra. Se espera que pronto cuelgue de una soga.

Si a parte de los rumores los PJ's intentan conseguir información más concreta sobre Xervasio, unas pocas tirada de **Elocuencia** así como aflojar la bolsa en las tabernas dará como resultado que nadie ha visto u oído nada sobre la presunta captura o muerte del susodicho. El problema es que ese tipo de preguntas habrán llamado la atención de Diego de Andrade que no anda corto de informantes en la ciudad. Con esto de preguntar aquí y allá los Pj's habrán echado el día entero y las puertas de la ciudad ya estarán cerradas, obligándoles a pasar la noche allí. Y al día siguiente de que los PJ's hagan sus pesquisas, los guardias de la puerta empezarán a interesarse especialmente por todos aquellos que encajen con la descripción de los PJ's. Estos tendrán derecho a una tirada de **Descubrir** tanto si permanecen en la ciudad y se topan con una patrulla como si intentan salir por cualquiera de las puertas, si la superan se darán cuenta que todos los que están siendo interrogados yo registrados guardan un ligero parecido con ellos (en plan dos hombres de armas, o un castellano y un judío etc.) . Los guardias intentarán siempre capturar con vida a los PJ's, pues don Diego quiere interrogarlos. Pero eso no impedirá que les zurren de lo lindo si descubren quienes son. Los Pj's deberán ingeniárselas como puedan para escapar de la ciudad lo antes posible o, es otra opción, pueden intentar esconderse en algún lado hasta que pase el chaparrón. Ambas opciones son muy peligrosas.

Los calabozos y don Diego de Andrade.

Hay bastantes posibilidades de que los Pj's acaben con sus huesos en una celda. Está todas ellas situadas en los sótanos de una las torres del castillo, todas ellas son húmedas, oscuras y hediondas y todas ellas están atestadas de prisioneros. Eso si, entre esos muchos prisioneros no hay ninguno de Cal, ni ninguno de sus hombres. Y si se pregunta a los demás ninguno recuerda que haya pasado por allí. Xervasio no ha estado en Monforte.

Sea cual sea el momento concreto en el que

hayan sido hechos prisioneros, si ha tenido alguna relación con la búsqueda de Xervasio o la guerra civil (esto es, no hayan sido hechos prisioneros por robar un trozo de pan), más pronto que tarde serán llevados a la presencia de Don Diego de Andrade.

El caballero es uno de los pocos Andrade que milita en el bando petrista y sabedor de que su nombre puede estar en entredicho (los Andrade apoyan a don Enrique) no duda en dar constantes muestras de lealtad y dedicación a su señor don Fernando.

Cuando los Pjs se encuentren con él será en el salón principal del castillo de Monforte, en la misma torre del homenaje. Don Diego no lleva su armadura dentro del castillo. Viste cómodas ropas de calidad adornadas con pieles de oso. Luce al cinto una robusta espada larga que cuelga de un ricamente adornado cinto. Se mueve con la seguridad de saberse el hombre más poderoso de Monforte solo por detrás del propio conde.

Don Diego no fingirá amabilidad con los PJ's. Repetirá prácticamente las mismas preguntas que ya les han hecho, ¿de donde vienen? ¿quienes son? ¿a que se dedican? ¿para quien trabajan? Pero les hará una nueva ¿donde está Xervasio Cal?. Don Diego sabe donde encontrar a su padre, sabe que no se ha movido de O Carballo, pero ha perdido la pista a Xervasio y sospecha que puede estar reuniendo tropas en algún lugar para intentar algún golpe de mano. Da igual que los Pj's nieguen conocer su paradero. Don Diego no les creerá y ordenará devolverles a los calabozos. Y aplicarles tormento.

En una mazmorra que huele a sangre y mierda, los torturadores someterán al potro a los desdichados Pj's. Si hay mujeres en el grupo están serán violadas por los verdugos. Las torturas se extenderán durante tres días durante los cuales no se dará respiro a los PJ's que serán constantemente golpeados y/o violados durante el día y arrojados al suelo del calabozo por las noches si más sustento que un trozo de pan y una jarra de agua hedionda.

Durante la tortura se deberá enfrentar el **Tormento** de los torturadores contra la **Templanza -25%** de los PJ's debido a que se emplearán métodos de violencia física. Los Pj's pueden recibir daño debido a los fallos en las tiradas de Tormento, pero el DJ no debería dejarles morir en caso de pifia. Eso sí, las insalubres condiciones de cautiverio darán lugar a que los PJ's tengan un **35%** de cogerse una **Pulmonia** (pag. 105)

Será más que probable que los Pj's terminen soltando alguna información relevante, entre otras cosas que uno de ellos es hermano de Xervasio de Cal, dato que interesará sobremanera a Don Diego que desde ese momento ordenará detener las torturas sobre ese Pj que al tiempos erá aseado y alojado en una nueva cámara, alejada de los calabozos. Una vez haya sido curado y repuesto mínimamente Don Diego volverá a hablar con él. En esta ocasión será mucho más amable y considerado que la anterior interesándose por el estado general del PJ. Se disculpará de lo ocurrido considerándolo un lamentable error y, después de invitar al desdichado a un vaso de vino ribeiro, le hará la siguiente propuesta: Si el Pj colabora en la captura de su hermano Don Diego se asegurará de que sea él y no Xervasio el que herede todas las tierras familiares, que incluso podrían verse aumentas gracias a la generosidad del conde.
Don Diego otorga dos días de plazo para considerar su oferta, durante los cuales los PJ's (todos) serán trasladados fuera del castillo a una pequeña casa de dos plantas situada cerca de las murallas. Un reten de dos guardias vigilará la puerta.

La casa y la muralla.

Los Pj's tendrán dos días para pensarse la oferta de Don Diego. Aunque también podrían pensar algo más. Su nuevo hogar es una casa de madera de dos plantas situada muy cerca de una de las puertas de Monforte. Desde el primer piso puede verse como un constante flujo

de mercancías, soldados y refugiados atraviesa las puertas durante todo el día. Por algún motivo los controles parecen haberse vuelto más laxos. A los Pjs se les habrán devuelto sus ropas, pero no sus armas (excepto a los nobles).

Si transcurrido el tiempo los Pj's deciden aceptar la oferta de Don Diego éste les devolverá sus armas e incluso les entregará 50 monedas por cabeza, prometiendo más en caso de volver con resultados. Dejará ir a los Pj's pero aún así ordenará a sus hombres que les vigilen. No ha decidido todavía si va mantener su oferta durante mucho tiempo.

Es más que probable que los Pj's intenten darse a la fuga desde su nueva cárcel. Eso es exactamente lo que desea Don Diego. Los guardias en la puerta no son demasiado celosos de sus deberes y será habitual que uno de ellos se acerque a la taberna más cercana para volver un rato después con una jarra de vino en las manos. Los controles de la puerta se han relajado no tanto obedeciendo una orden de Don Diego sino porque el Conde de Lemos está ganando la ofensiva que ha desencadenado contra los enriquistas en Galicia. El peligro se alejad de Monforte y las medidas de control se relajan.

No será difícil para los Pjs ingeniárselas para escaparse, incluso alguno puede llegar a pensar que ha sido demasiado fácil. Podrán volver como puedan a O Carballo, pero desde ese momento serán constantemente vigilados y controlados por los hombres de don Diego que espera le lleven a Xervasio de Cal de una vez por todas.

María.

Otra persona más se habrá dado cuenta de que alguien está buscando a Xervasio en Monforte. Se trata de María, la antigua amante de Xervasio, causante de su desgracia. Finalmente ha llegado a la ciudad siguiendo la estela de los demás refugiados que se han quedado sin hogar debido a la guerra.

Ha estado sobreviviendo gracias a la mendicidad y la prostitución, pero en su desdicha no ha dejado de pensar en el destino de Xervasio. Al enterarse de que alguien se interesa por él ella hará lo propio. Sin dejarse ver seguirá a los Pjs en todo momento y si llegan a ser capturados, esperará pacientemente ofreciendo sus servicios a los soldados para intentar conseguir algo de información sobre los Pj's. Cuando éstos sean liberados o se escapen, volverá a seguirlos a una distancia prudencial.

Cuando, finalmente, los PJ's logren salir de Monforte María les seguirá. Los remordimientos son cada vez más insoportables, pero el miedo a las represalias es todavía mayor. (Sabe que ha condenado un alma en vida). Por eso seguirá a los Pj's sin atreverse a interpelarlos, se ocultará de ellos entre los arboles e intentará seguirlos lo bastante lejos como para no ser vista y lo suficientemente cerca para no perderles. Sin embargo no deja de ser una sencilla campesina y si los PJ's son un poco avispados no tardarán en darse cuenta de su presencia. Capturarla con vida será una cuestión bastante sencilla. Una vez capturada los PJ's podrán interrogarla por las buenas (**Elocuencia**) o las malas (**Tormento**) a su elección, el miedo de María es mucho más profundo que cualquier cosa que los Pj's pueden hacerle (buena o mala) con lo que solo conseguirán que hable sobre su pasada relación con Xervasio y la manera en que este la despreció. Cualquiera que supere una tirada de Empatía se dará cuenta que María se guarda algo dentro, pero a su vez comprenderá que no será posible llegar a ese rincón del alma de María. (los PJ's necesitarán ganarse su confianza poco a poco... o someter su voluntad de una manera mucho más profunda que con una simple tirada de **Tormento**).

María intentará acompañar a los Pj's de cualquier manera posible, ofreciéndose a trabajar para ellos en lo que sea, tan solo pedirá comida y que la dejen estar con ellos. María cree que solo los PJ's pueden ayudar a Xervasio y no cejará en su empeño de seguirlos.

María no dará problemas a los Pj's manteniéndose en un discreto segundo plano, admitirá haber visto a Xervasio el mismo día que desapareció. Admitirá que se perdió en los bosques de los alrededores. Pero si los Pj's se acercan a la zona por la que ronda la Santa Compaña se pondrá más y más nerviosa, hasta que llegue el punto en el que se derrumbe y comience a llorar desconsolada solo será capaz de decir "¡Se lo llevaron, se lo llevaron!" No podrá decir nada más y finalmente caerá desmayada durante el resto del día. Cuando despierte no será capaz de decir ni una sola palabra, estará sumida en una especie de trance y se adentrará en el bosque ignorando lo que puedan hacer los PJ's, que en caso de querer retenerla tendrán que atarla o reducirla de alguna manera. Si la dejan libre seguirá caminando por el bosque hasta que la oscuridad sea solo disipada por la luz de la luna llena. Entonces aún en silencio señalará hacía un punto en la espesura. Solo los que saquen una tirada de Descubrir serán capaces de distinguir la silueta de un dolmen entre los arboles. María no dirá ni hará nada, se quedará de pié señalando hacia el dolmen. Al cabo de unos minutos unas figuras espectrales empezarán a salir de entre las piedras del dolmen. Los muertos envueltos en su sudario y con fémures humanos sirviendo de antorchas. La Santa Compaña se pasea por el mundo de los vivos. Y Xervasio de Cal es su guía. (Tiradas de **IRR** para todos!!!)

La Santa Compaña.

La aparición de la Compaña pone fin al misterio sobre el destino de Xervasio, pero abre el nuevo interrogante ¿que hacer para liberarlo? Aquellos que pasen una tirada de **Leyendas** o **Conocimiento Mágico** sabrán que la única manera de liberar a un encantado por la Santa Compaña es poner a otro en su lugar. Pero esa solución conlleva el condenar a otra persona a esa esclavitud...

La idea de que aquellos que se cruzan con la Compaña pueden ser encantados, debería bastar para hacer que los PJ's se alejaran los más deprisa posible del lugar (una tirada de **Templanza** puede ayudar a dirimir la cuestión). María ha vuelto a caer desmayada, así que si los PJ's no cargan con ella se quedará allí entre los arboles. De todas formas las Santa Compaña no se acercará lo suficientemente a ella como para ponerla en peligro. Eso si, si nadie se preocupa de María, nunca más se la volverá a ver en su sano juicio, se volverá completamente loca y se perderá en los bosques para siempre.

De nuevo el de Andrade.

Es de suponer que los Pj's pongan tierra de por medio entre ellos y la aparición. Cuando por fin decidan pararse para recapacitar o reunir fuerzas una tirada de **Escuchar** o de **Descubrir** atraerá su atención sobre un piafar de caballos o sobre una hoguera que alguien ha encendido en la oscuridad.

Don Diego ha salido en busca de los Pj's, alertado por sus hombres de estos se adentraban en los bosques acompañados por una mujer que los soldados conocían por los servicios que esta les prestaba. Inmediatamente Don Diego ha sospechado que una espía de Xervasio ha contactado con los PJ's y que estos van a encontrarse con él en algún campamento oculto entre los arboles. Sin pensárselos dos veces, y al margen de los pactos que pueda tener con los PJ's, ha armado a su mesnada y se ha internado

en la espesura tras los pasos de los PJ's.

Es evidente, por otro lado, que a los PJ's se les acaba de presentar un candidato ideal para ocupar el lugar de Xervasio a la cabeza de la Santa Compaña...

Si se acercan a investigar (**Sigilo**) se encontrarán con un grupo de hombres de armas comandados por don Diego de Andrade que han acampado alrededor de una hoguera.

El campamento de don Diego de Andrade está vigilado por varios de sus hombres haciendo guardias. Así que si los Pj's no son cuidadosos pueden llegar a ser capturados por estos y llevados a la presencia del capitán petrista. De nuevo ese les interrogará sin miramientos, pero los Pj's deberían tener cuidado, si don Diego se huele una trampa obligará a los PJ's a ir caminando ante él, desarmados, por supuesto, y atados a los caballos de sus hombres.

Si, finalmente, los PJ's consiguen llevar a don Diego y a sus hombres al lugar donde se han visto la Santa Compaña allí ya no se verá nada. Apenas se distingue de nuevo el dolmen entre los arboles.

Don Diego entrará en cólera y ordenará a los suyos ahorcar en un árbol a uno de los Pj's. Es de presumir que se produzca un forcejeo o al menos unos momentos de suplicas de los desdichados jugadores. Don Diego no atenderá a razones, le han engañado y lo pagarán, cuanto más se exalta más nervioso parece ponerse su caballo, que comienza a cabriolar y alzarse sobre dos patas.

Por fin, cuando uno de los Pj's ya tenga la soga al cuello y los hombres de don Diego se dispongan a alzarlo en vilo. Xervasio de Cal portando una estandarte con forma de cruz y con

la mirada totalmente perdida, entrará en el claro. Y detrás de él las almas en pena de la Santa Compaña.

En ese momento se desatará un tremendo caos, los caballos relincharán y echarán espuma por la boca mientras intentan alejarse por todos los medios de la aparición, los hombres de don Diego, aterrados, reaccionarán de distintas maneras, unos corriendo, otros intentando controlar los caballos y otros simplemente gritando y cayendo al suelo por el horror, en cualquier caso ninguno se preocupara de los PJ's. Don Diego cruzará su mirada con la de Xervasio que, mirándole fijamente a los ojos, le tiende el estandarte con las dos manos. Aquél se intentará resistir invocando la ayuda de Dios y los Santos, pero sus brazos se extenderán para recibir la cruz, cuando sus manos se cierren sobre el asta don Diego lanzará un horrible aullido, mientras las calaveras de la Santa Compaña comienzan a reír a carcajadas. Xervasio se caerá de rodillas al suelo aturdido. Necesitará la ayuda de los PJ's que se mantengan lo más enteros posibles para salir de ahí, mientras a su alrededor las llamas de los antorchas de la Compaña parecen ganar más y más intensidad iluminando el bosque como si fueran el mismísimo sol, mientras las carcajadas son cada vez más y más sonoras.

Cuando por fin logren alejarse de la Compaña, la luz y las carcajadas alcanzarán su punto álgido, todos aquellos que no superen una tirada de **RESx2** caerán al suelo aturdidos. Los que la superen seguirán conscientes pero la luz y el ruido les obligará a cerrar los ojos y taparse los oídos para no quedarse ciegos y sordos. Y súbitamente todo acabará. El bosque está de nuevo oscuro, no se oye nada, tan solo el ruido de una lechuza. La Santa Compaña se ha ido y se ha llevado a su nuevo guía con ella.

La caída de la casa de Cal.

En la total oscuridad que sucede a la desaparición de la Santa Compaña los PJ's se las verán con untotalmente desorientado Xervasio de Cal. No entiende muy bien donde está, ni que hacen allí los PJ's y lo único que recuerda es que María le había traído al bosque para ense-

ñarle algo (tirada de **Empatía** para lograr centrarlo un poco, si se le sonsaca con Elocuencia revelará que no sabe que es lo que María le iba a enseñar, pero él se había hecho a la idea de que tenía que ver con sus partes bajas, y es que Xervasio no quiere nada de María, pero no deja de ser un hombre...).

Pase lo que pase los PJ's no deberían entretenerse demasiado en el bosque, poco a poco algunos de los hombres del de Andrade se van recuperando y se reagrupan para encontrar a su señor. Si los Pj's se entretienen demasiado podrían verse envueltos en combate en la oscuridad del bosque. El número de hombres del de Andrade que se recuperan lo suficiente queda a elección de DJ.

La elección más obvia que tiene los PJ's es volver a la casería de los Cal. El viaje en la oscuridad es lento y penoso, con los PJ's oyendo extraños ruidos por todas partes, intentando evitar a las posibles patrullas del Conde de Lemos. Pero, pese a todo conseguirán llegar cuando despunte el alba a las tierras de los Cal.

Cuando Bernal descubra que su hijo está a salvo y que ha vuelto al hogar se deshará en elogios con los Pj's. Les abrazará y besará y les prometerá casa y comida en sus tierras por tiempo indefinido.

No puede dar una recompensa monetaria de ningún tipo, porque las guerras le han dejado prácticamente en la ruina, pero no dudará en afirmar a los PJ's que tan pronto como se recupere les recompensará como es debido.

Por su parte Xervasio se irá recuperando poco a poco a lo largo del día. No es capaz de recordar nada de los días en los que ha estado guiando la Santa Compaña, pero cada vez recuerda con más nitidez que fue María la que le llevo hasta el bosque y lo puso en el camino de la Santa. (con una tirada de **Elocuencia** Xervasio revelará su tórrida relación con la campesina, evitando, eso sí, la parte en la que la dejó tirada en el arroyo, un Pj que supere una tirada de **Empatía** descubrirá que el buen mozo se está callando algo). Rumiando su odio contra la muchacha está más que dispuesto a encontrarla en los bosques y darle lo que el considera que es su merecido. No dudará en pedir ayuda a los Pj's tanto en forma de preguntas sobre el posible destino de la chica, como en la más práctica tarea de salir a buscarla entre la niebla. Los Pj's deben decidir que hacen.

Los dos siguientes días, transcurrirán en esa atareada monotonía, Xervasio saliendo a buscar a María, Bernal intentando sacar adelante las tareas de la hacienda con un ojo puesto a lo que hacen los hombres del conde. Durante este tiempo los PJ's son libres de dedicarse a las tareas que más les apetezcan, tal vez preguntándose porqué no ha acabado ya la aventura. Pronto lo sabrán.

El tercer día después de haber sido liberado Xervasio se dispone muy de mañana a reemprender su búsqueda de su antigua amante. Puede que los Pj's vayan con él o decidan quedarse remoloneando en la casa. En este último caso se sorprenderán de ver volver al poco de haberse ido a Xervasio a todo galope, dando la voz de alarma. Aquellos PJ's que hayan ido con él habrán visto ya que pasa.

Los hombres del Conde de Lemos se han agrupado en gran número y se dirigen hacia las tierras de los Cal.

La venganza del Conde.

Y es que una cosa es cosa es andar con escaramucear y perder a un campesino o a un mercenario de vez en cuando y otra muy distinta perder a un capitán de noble cuna. Al conde de Lemos no le ha gustado nada que Don Diego de Andrade haya muerto (el conde no se nada de lo poco que los escasos supervivientes cuerdos le han podido contar) y ha decidido que eso no puede quedar así.

Por si fuera poco han llegado a Monforte noti-

cias de que el ejercito inglés de Eduardo de Woodstock, príncipe de Gales, se encuentra ya en tierras de Navarra. Para el conde este es el momento de actuar y dar un golpe de efecto. Los de Cal no son un enemigo demasiado importante pero si los elimina no quedará ninguna oposición en la Ribera Sacra, vengará la muerte de Don Diego y podrá dedicarse a combatir a otros enemigos más importantes con las espaldas cubiertas.

El mismo conde se ha puesto a la cabeza de los suyos y avanza hacía O Carballo con un nutrido grupo de más de cien hombres, entre infanzones y soldados. No portan material de asedio, pero si se ven en la necesidad usarán los propios arboles de la zona para construirlo. En O Carballo se vivirán momentos de tensión previos a la batalla, Bernal comienza a dar la alarma aunque es consciente de que no tendrá tiempo de reunir una fuerza suficiente para resistir de manera efectiva (en realidad ni siquiera con todos sus hombres podría resistir más de unos días, y eso teniendo suerte). Xervasio se apresura con los preparativos para resistir un asedio. Todos aquellos víveres que no pueda transportar al interior de la casa serán incinerados.

En total los de Cal, incluidos los Pj's, tendrán una hora entera para atrincherarse y prepararse.

Ninguno de los Cal PNJ's ha considerado la idea de retirarse, piensan que si son derrotados no quedarán muchos lugares a los que huir, así que... Además Bernal considera que una resistencia lo suficientemente denodada puede dar pie a la organización de algún grupo de rescate por parte de algún enriquista. Durante este tiempo los Pj's pueden prepararse como bien quieran para la batalla, pueden incluso intentar convencer a los Cal de que abandonen O Carballo, por considerarlo ya perdido, pero como mucho (crítico en Elocuencia o un discurso especialmente inspirado del PJ) pueden conseguir que Bernal obligue a Xervasio a huir a salvo para continuar la lucha otro día, en otro lugar, Xervasio se negará en redondo a abandonar a su padre, pero después de una emotiva conversación padre-hijo, ambos se despedirán con lagrimas en los ojos dispuestos a hacer lo que debe ser hecho. Xervasio abandonará O Carballo acompañado de unos pocos fieles y, posiblemente, los PJ's, para reunirse en algún lugar con los fieles a don Enrique. Bernal se quedará hasta el amargo final para retener los más posible al conde. Los PJ's deberían en este caso decidir que hacen, claro que si han sido ellos los que han convencido a Xervasio de irse lo lógico es que ellos se vayan con él, pero siempre existe la posibilidad de un ramalazo de heroísmo en el último momento.

Sea lo sea en una hora los hombres de Lemos habrán llegado.

El asedio.

Los Cal habrán conseguido reunir veintitrés hombres para defender O Carballo (si Xervasio se va se llevará con él a cinco más los PJ's). Habrán conseguido transportar al interior de

la casa fuerte provisiones para una semana, además de los hombres en el interior de la casa fuerte hay diez mujeres y cinco niños, las demás han huido a los bosques. Los de Cal habrán asegurado las puertas de la casa fuerte.

Los hombres de Lemos se dispondrán alrededor de la casa. Antes de iniciar el ataque un heraldo, con el escudo del conde bordado en la sobrevesta se acercará a caballo a las puertas y a voz en grito pedirá la rendición de la plaza. Promete un trato justo a los que se rindan y el pronto enjuiciamiento en Monforte. La oferta no se hará eco entre ninguno de los sitiados y el asedio comenzará.

A partir de aquí lo único que resta es jugar el asedio y asalto a O Carballo. El conde esperará dos días antes de lanzar a sus hombres contra las puertas, esos días los dedicará a preparar arietes y levantar terraplenes alrededor de la casa. Sus ballesteros dispararán intermitentemente contra la casa, pero salvo que alguno de ellos saque un crítico, no alcanzarán a nadie (**nota para el DJ:** haz tres o cuatro tiradas de ballesta por día).

El tercer día, estarán listos para el asalto. Comenzarán con una lluvia de flechas y piedras lanzadas contra la casa, algunas de ellas incendiadas (las flechas, claro), que tienen un 5% cada media hora de introducirse en el interior de la casa y prender algo. Casi inmediatamente después de iniciado el "bombardeo" los soldados se lanzarán al asalto, el grupo más nutrido, unos treinta hombres avanzará cubierto por escudos hacia la puerta transportando un ariete, si logran llegar comenzarán a batir la puerta, si en diez turnos no son desbaratados de alguna manera la puerta cederá con un crujido. Al tiempo que se inicia ese asalto, dos grupos de quince hombres cada uno atacarán los flancos de la casa intentando entrar por algunas de las ventanas laterales. Son más bien un ataque de distracción, pero si no son repelidos podrían empezar a dispara al interior de la casa desde las ventanas. El resto de los hombres, cuarenta en total, permanecerán en la reserva disparando flechas contra la torre, atentos a tener que intervenir si el conde da la orden (el conde permanece en retaguardia, claro esta, pero que nadie se equivoque, no es ningún cobarde).

A partir de aquí el asedio puede durar más o menos días, en gran medida dependiendo de lo que hagan los Pj's. Pueden organizar salidas para desbaratar el campamento enemigo, salir a por más víveres, intentar escapar, ingeniar formas de repeler los asaltos. Pese a todo lo más probable es que O Carballo caiga en uno u otro de los asaltos del conde, son pocos los hombres que defienden la casa, aunque las mujeres también ayudan, y no hay demasiados víveres. El final puede ser una resistencia heroica a ultranza, en la que Bernal y los suyos se inmolan por la causa, o bien, una rendición pactada tras días de duros combates, o bien, los PJ's escapan aprovechando la confusión del combate dejando que Bernal les cubra la retirada. Puede pasar cualquier cosa.

El final.

Y aquí se acaba la historia. El final "ideal" sería que los PJ's, tras haber rescatado a Xervasio de las manos de la Santa, se inmolen por la causa en la batalla de O Carballo. Si, lo se, se mueren, ¡pero de que manera! (Además más autoconclusivo no puede ser). Los Pj's pasarán a ser mártires de la causa Trastamara, al menos en Galicia, y sus nombres serán recordados por aquellos que en adelante combatan al rey Pedro.

Claro que puede que la cordura se imponga sobre el heroísmo y la gloria y los PJ's consigan salvar el pellejo, puede que o bien escapando con Xervasio o bien abriéndose paso a espadazos entre los hombres de Lemos. En ese caso, este capitulo queda cerrado, Galicia caerá poco a poco en manos del con de Lemos y los Pj's deberán buscar refugio donde bien puedan esperando la oportunidad de devolver el golpe o esperando, quien sabe, escapar de esta guerra que está asolando casi toda Castilla. Pero esas

historias deberán ser contadas en otra parte.
…
¡Un momento! Puede que los PJ's hubieran aceptado pactar con Don Diego y que esperen la oportunidad de traicionar a los Cal y entregar O Carballo. A los ojos del de Lemos eso no limpia el hecho de a ver asesinado a su capitán ("¡Que coño me decís de la Compaña!"). En este caso las cosas deberían resolverse de otra manera, claro. El buen DJ deberá decidir como recompensar a estos miserabl... a los PJ's.

Puntos de aprendizaje:

Si finalmente los PJ's sobreviven recibirán 30 ptos.
Si han tratado a María como Dios manda +10 ptos.
Si ayudan a huir a Xervasio +10 ptos.
Si se les ocurre algo determinante para resistir el asedio +10 ptos

Dramatis personae.

Parroquianos de Xenxo.
Variopinto grupo de rusticones que, en realidad, no tienen muchas ganas de problemas.
FUE 15 Altura: 1'62
AGI 15 Peso: 67
HAB 15 Aspecto: 11
RES 20 RR: 25
PER 20 IRR: 75
COM 5 PV: 20
CUL 5
Armas: Cuchillo 45% (1D6 + 1D4) o Cayado (1D4+1+1D4) o Tripa (1D4 + 2+1D4)
Armadura: Carecen
Competencias: Correr 30%, Esquivar 45%.

Bernal de Cal
Bernal es un tipo duro, está delgado debido a las privaciones de los últimos años, pero conserva un aspecto fibroso y decidido. El pelo ya canoso lo lleva muy corto, la desesperación por haber perdido a su hijo solo se refleja en sus profundos ojos negros.
FUE 20 Altura: 1,68 varas
AGI 20 Peso: 139 lbs
HAB 20 Aspecto: Normal (13)
RES 20 RR: 75%
PER 10 IRR: 25%%
COM 5 Templanza: 75 %
CUL 5 PV: 20
Armas: Hacha de Combate 60% (1D10+1D4 + 1D6)
Ballesta 50% (1D10)
Armadura: Gambesón reforzado (Prot. 3), Bacinete (Prot.4)
Competencias: Cabalgar 60%, Conocimiento animal 70%, Conocimiento de área (Ribeira Sacra)
80%, Ratrear 55%.

Hombres de O Carballo.
Campesinos acostumbrados a la vida dura y a pelearse con sus señores.
FUE 15 Altura: 1,69 m
AGI 15 Peso: 130 lbs
HAB 15 Aspecto: Normal (13)
RES 13 RR: 25%
PER 10 IRR: 75%%
COM 10 Templanza: 60 %
CUL 5 PV: 13
Armas: Lanza corta 40% (1D6+1+1D4)
Bracamante 45% (1D6+2+1D4)
Broquel 40%
Arco Corto 45% 1D6, recarga: 1 alcance: 15 / 40 / 60
Armadura: Gambeson (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)
Competencias: Sigilo 50%

Xurxo (enloquecido)
Hombre recio y rubicundo, de hirsuta barba y cabellera rubia que lleva totalmente revuelta. Su mirada indica a las claras que no hay nadie en casa.
FUE 20 Altura: 1,76 m
AGI 20 Peso: 155 lbs
HAB 20 Aspecto: Mediocre (10)
RES 20 RR: 10%
PER 10 IRR: 90%%
COM 5 Templanza: 68 %
CUL 5 PV: 20

Armas: Lanza corta 60% (1D6+1+1D6)
Ballesta 50% (1D10)
Armadura: Ropas gruesas (1)
Competencias: Esquivar 40%

María.

María es guapa, aunque los últimos meses la han convertido en una criatura amargada y ha perdido un tanto de esa belleza campesina, lleva el pelo negro sucio y enmarañado y sos pómulos resultones, destacan ahora mucho más debido al hambre que ha pasado.
FUE 10 Altura: 1,76 m
AGI 15 Peso: 155 lbs
HAB 20 Aspecto: Atractiva (18)
RES 15 RR: 10%
PER 20 IRR: 90%%
COM 20 Templanza: 45 %
CUL 10 PV: 15
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Corte 40%, Descubrir 35%, Sigilo 60%, Artesania (Labor) 50%, Conocimiento Vegetal 70%, Memoria 40%, Sanar 50%

La Santa Compaña.

En esta ocasión la Santa se muestra como muertos envueltos en su sudario y con fémures humanos sirviendo de antorchas.
La Santa Compaña carece de características físicas.
RR: 0%
IRR: 150%
Protección: Invulnerables al daño mágico o físico.
Competencias: carece.
Hechizos: carece.

Xervasio de Cal

Un mocetón fuerte y recio. De pelo corto y rubio y mejillas encendidas. Es un poco gañan, la verdad.
FUE 20 Altura: 1,70 varas
AGI 20 Peso: 143 lbs
HAB 20 Aspecto: Normal (15)
RES 20 RR: 10%
PER 10 IRR: 90%%
COM 5 Templanza: 70 %
CUL 5 PV: 20
Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D6)
Maza 55% (1D8+1D6)
Honda 65% (1D3+2)
Armadura: Gambesón Reforzado (Prot.3), Bacinete (Prot. 4)
Competencias: Cabalgar 60%, Rastrear 55%, Sigilo 65%, Seducir 70%

Guardias de Monforte

Con pocas ganas de líos, pero con menos ganas de hacer enfadar al conde o a Don Diego.
FUE 15 Altura: 1,69 m
AGI 15 Peso: 130 lbs
HAB 15 Aspecto: Normal (13)
RES 13 RR: 25%
PER 10 IRR: 75%%
COM 10 Templanza: 60 %
CUL 5 PV: 13
Armas: Lanza larga 40% (1D8+2)
Bracamante 35% (1D6+2)
Pelea 25% (1D3)
Broquel 40%
Armadura: Gambeson (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Diego de Andrade, capitan de Monforte

Los Andrade apoyan a los Trastámara, pero Diego no, sus problemas ha tenido con los suyos y ha decidido cambiar de bando. Lleva el pelo negro cortado a centenilla. Tiene los hombros anchos y la mirada enmarcada por espesas cejas.
FUE 20 Altura: 1,76 m
AGI 15 Peso: 155 lbs
HAB 20 Aspecto: Normal (15)
RES 15 RR: 50%
PER 10 IRR: 50%%
COM 5 Templanza: 71 %
CUL 10 PV: 15
Armas: Espada 70% (1D8+1) + 1D6
Lanza de caballería 60% (2D6) + 1D4
Escudo de metal 60%
Armadura: Loriga de Mallas (Prot. 5). Celada (Prot. 6)
Habilidades: Cabalgar 75%, Corte 60%, Leer y

escribir 45%, Rastrear 40%.
Equipo: Corcel con bardas de baqueta (Prot 2)

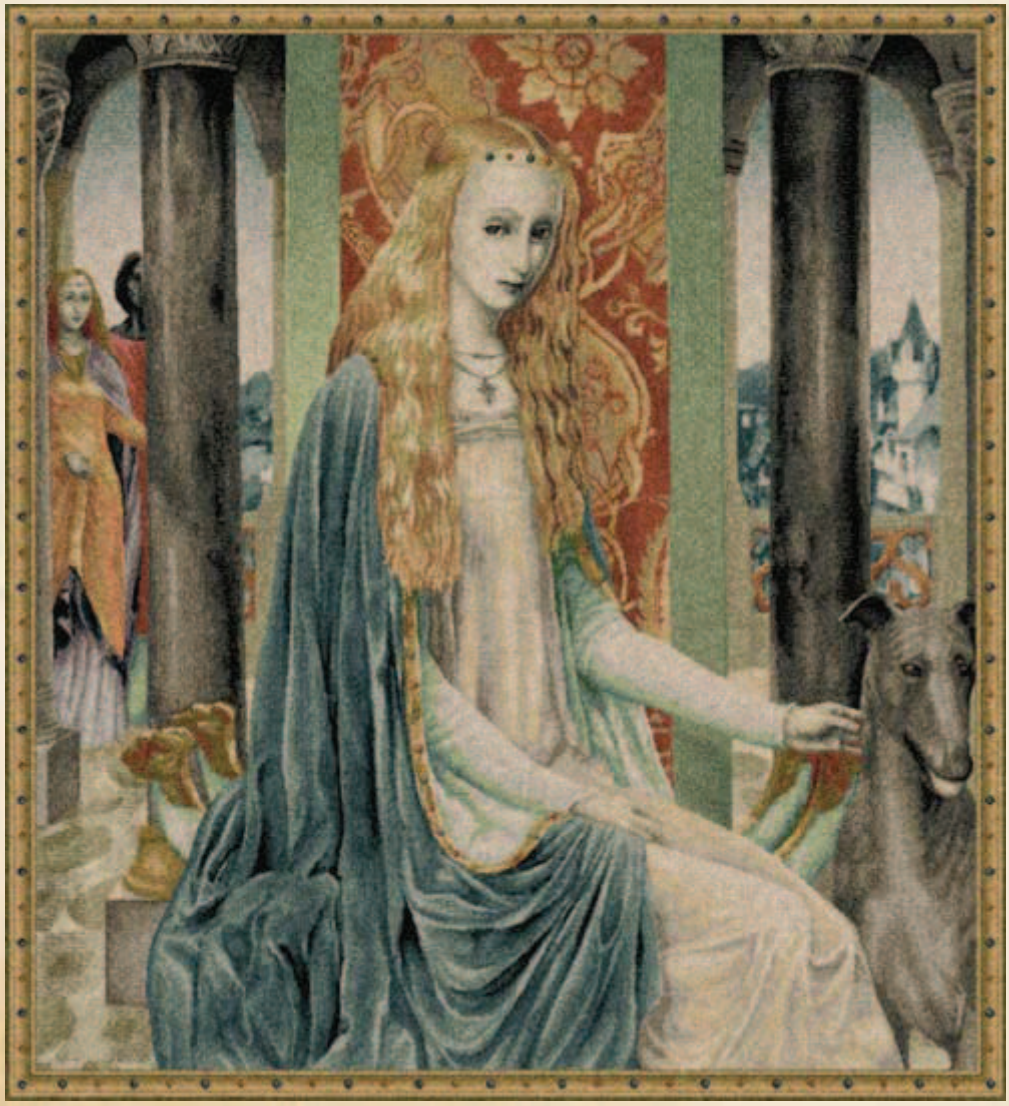
Los torturadores.
Siniestros, como todos los de su especie.
FUE 20 Altura: 1,55 m
AGI 10 Peso: 163 lbs
HAB 20 Aspecto: Feo (7)
RES 15 RR: 60%
PER 15 IRR: 40%%
COM 5 Templanza: 45 %
CUL 15 PV: 15
Armas: Almarada 45% (1D4+2+1D6)
Armadura: carece
Competencias: Alquimia 35%, Conocimiento Vegetal 55%, Tormento 75%

Infanzones de Lemos
Gentilhombres del monton.
FUE 20 Altura: 1,80 varas
AGI 15 Peso: 160 lbs
HAB 20 Aspecto: Normal (12)
RES 20 RR: 50%
PER 5 IRR: 50%%
COM 5 Templanza: 65%
CUL 15 PV: 20
Armas: Espada Bastarda 65% (1D10+1D6)
Daga 55% (2D3+1D6)
Espada de Mano 70% (1D8+1+1D6)
Armadura: Coracina Prot.5, Celada (Prot. 6)
Competencias: Cabalgar 80%, Saltar 35%, Trepar 40%
Equipo: Van con un corcel bardado cada uno, pero durante el asalto a O Carballo atacarán, obviamente, pie a tierra.

Soldados de Lemos.
Soldados del monton.
FUE 20 Altura: 1,76 varas
AGI 15 Peso: 155 lbs
HAB 20 Aspecto: Normal (13)
RES 15 RR: 40%
PER 10 IRR: 60%%
COM 5 Templanza: 55 %
CUL 10 PV: 15
Armas: Lanza larga 70% (1D8+2) + 1D4
Hacha de Combate 60% (1D10+1D4) + 1D6
Ballesta 50% (1D10)
Armadura: Gambesón reforzado (Prot. 3). Capacete (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 40%

La Pasión del Señor

Alexis Ríos Delgado



Requisitos: aventura para un grupo de 4 a 6 hombres (aunque podrían ser muchos mas), de preferencia armados, se recomienda que al menos uno de ellos sea de baja nobleza.

Introducción para el DJ: esta aventura, si bien lineal, deja bastante a criterio de los jugadores, quienes perfectamente pueden hacer la vista gorda a lo que hace el marques, pasarse al lado del barón o hacer lo que les venga en gana (lo mas probable es que se acojan a sagrado con la ultima opción).

Introducción:

año 1349 algún lugar al norte de sierra morena.

Se podría decir que los pjs son mercenarios, hombres de armas y de mundo, han participado en la guerra contra Gharnata (Granada) y han recibido orden de sumarse a las tropas del Marques Arnoldo del Rio, para iniciar una campaña la primavera siguiente. (seria bueno que ya hayan corrido algunas aventuras antes, por lo del compañerismo y la cohesión de grupo). que esta en permanentes conflictos con los moros, y regularmente realiza cabalgadas* contra ellos. Y donde hay saqueo hay riqueza, así que nuestros personajes van alegremente hacia allá.

**(Cabalgada: Acción de saqueo que hacían los cristianos contra los moros, de preferencia a caballo, de ahí el nombre).*

El Marques es una persona cercana a la cincuentena, un poco achacoso, pero aun muy hábil con las armas, no tuvo hijos con su mujer, pero tiene una buena dotación de bastardos (entre reconocidos y no reconocidos) a los que ha colocado en diferentes puestos de importancia dentro de su feudo, el Barón, que es la otra pieza dentro de esta historia, no es hijo de suyo, pero ya iremos con el. Para terminar, el Marques tiene muy mal genio, es bastante lujurioso para su edad, y le desagrada sobremanera que se le diga que esta equivocado.

La presentación del grupo al Marques no podría caer en mejor momento: esta administrando justicia a un par de campesinos que fueron sorprendidos faenando unos cerdos, que pensaban ahumar para aprovechar su carne en el invierno, claro esta, sin decirle nada al Marques. Este, siguiéndoles el juego, tampoco les indico el castigo que recibirían hasta el momento mismo de su ejecución. Cuando los pjs aparezcan por el camino, verán a dos jinetes al galope, que llevan colgando tras sus monturas a los pobres campesinos, que de tan agónicos que están apenas gritan.

El marques tendrá un interés en los pjs inversamente proporcional a la cantidad de equipo y gentes que traigan con ellos, si la mayoría son hombres de armas (entre pjs y extras) estará muy gustoso de compartir un vaso de vino con los pjs y charlar sobre la próxima cabalgada contra los moros. Reconoce que podría participar en la campaña contra granada, pero también explica que alguien debe abastecer de grano y carne a las tropas que pronto han de pasar por allí, y no posee una fuerza militar importante, además, las cosechas no han sido todo lo buenas que se podría esperar, y el invierno se empieza a asomar por los montes, con lo que considera honrosa la petición de ayuda, pero decide no actuar directamente, al menos hasta la próxima primavera, con lo cual invita a los pjs a pasar allí el invierno (que es mucho mejor que quedarse en el campamento castellano). Igualmente, estará encantado de poder sacarse el tedio con algún pj que no sea militar (una prostituta podría salir muy favorecida con el señor, ya que enviudo hace ya buenos años), igualmente un alquimista (podéis hacer oro???), un brujo (quiero saber quien me desea mal), un medico curandero (me ha salido un bultito en la entrepierna, lo podéis ver???) etc., en fin, haz que todos los jugadores tengan la ocasión de lucirse con el marques, eso puede ser útil mas adelante…

Las tierras del marques no son todo lo abundantes que se podría desear, como ya dijimos.

la peste y una prolongada sequía han diezmado las cosechas y a los hombres, aun así, el marques tiene reservas de alimentos, al menos para este año, cosa que podrán averiguar si se dedican a trabar amistad con las gentes del feudo, que están terminando de recoger la cosecha de este año, igualmente, con las correspondientes tiradas de empatia, podrán darse cuenta que el Marques es bastante odiado y temido por su gente.

Tras esta breve introducción, el DJ es libre de organizar si lo desea, un tiempo de convivencia de los pjs con el lugar, lo que les dará un 15% de conocimiento de área, y unas 20 Monedas por persona para gastos operacionales. también seria buena idea que fueran, al menos una vez, al feudo del Barón, ya que allí se desarrollara la mayor parte de la acción de esta aventura, y seria útil que conocieran el terreno.

Tiempo de paz:

Para que le estadia de los pjs sea mas intensa (y puedan quiza sacar algun provecho de ello) se deja a criterio del Dj la Sgte. Tabla de ncuentros aleatorios (que se puede alargar indefenidamente si lo que qiures es una partida rapida o algo con mas tiempo).

La revuelta:

Cuando el invierno este comenzando, un día la gente vera llegar a un jinete tambaleándose en su corcel, dos flechas atraviesan su espalda, y solo tiene -2 Pts de vida (una ocasión de lujo para que un pj medico haga uso de su arte, sobretodo para la continuidad del modulo) los pjs con memoria podrán recordar que se trata de ataulfo, a quien conocieran de alguna ocasión que coincidieron en el castillo, o que los pjs estuvieran en la Baronia. este servia de mensajero entre el marques y el barón, así que todo el mundo comienza a rumorear una posible revuelta de los campesinos en la baronia, por falta de grano.

Tras escuchar la agónica confesión del mensajero (si no sobrevivió, traerá una escueta nota), el marques pondrá a sus hombres en situación: en vista de las malas cosechas y el crudo invierno que se aproxima, los campesinos del barón se han rebelado y lo mantienen cercado en su torre, ya que el guarda las cosechas allí. El Marques planea una expedición de búsqueda y castigo, y si los pjs son juiciosos, ya estarán ensillando y colocándose las armaduras, los pjs que no sean militares también iran, puesto que el señor necesita servicios y distracciones.

El camino es malo, y el invierno empieza a morder a nuestros pobres jugadores, que deberán tirar RESx3 cada día hasta llegar a la baronia (dos días de viaje) so pena de agarrar catarros, resfrios o pulmonías.

El marques ha decidido castigar a los malvados granjeros donde mas les duele: el en persona atacara y quemara la aldea de los campesinos, que solo esta custodiada por los mas ancianos y las mujeres, dejando a los pjs el resto del ataque.

Los campesinos se dividirán en dos frentes: uno que iniciara una infructuosa defensa de la aldea, y el otro que recurrirá medidas extremas: con la ayuda de un brujo invocaran a un silfo.

Los defensores de la aldea ante todo trataran de desviar a los atacantes hacia donde ellos se encuentran: una zona de roquerios, donde fácilmente un caballo puede embarrancarse y caer. Esperaran a los hombres del Marques en el linde unos bosques cercanos, cuando vean que los soldados se deciden a venir por ellos (como dijimos anteriormente, serán los pjs los encargados de esta tarea) se ocultaran entre el follaje e intentaran emboscar a los personajes en la espesura. (darse cuenta de esta estrategia campesina no es muy difícil (PERx3), y son libres de ir por ellos o no, de no ser así, huirán al monte y en el transcurso de la tarde varios de ellos terminaran por rendirse o formar grupos de guerrilla. El marques quisiera matarlos a todos, pero ante la perspectiva del cultivo del

próximo año, decide solo matar a los mas recalcitrantes y reservar un castigo ejemplificador contra Joaquín, con lo que los pjs no debieran excederse en la refriega.

Por el contrario, la desesperación al hambre y la muerte de los campesinos, junto al odio por las constantes humillaciones y abusos por parte del Marques, harán que peleen hasta la muerte, la quema del pueblo aumentara la furia de estos aun mas si cabe.

Los hombres del marques son algo mas de 30, los campesinos doblan esa cifra, pero están peor equipados y alimentados, su moral esta sostenida por un único hombre: Joaquín, un gañan baturro sin mucho arte (y al que no le esta gustando mucho ser el líder de una rebelión)

Mientras Joaquín intenta mantener el orden de sus tropas, en un lugar cercano de los bosques, Onofre, el brujo del pueblo, intenta invocar a un Silfo, el problema es que solo puede ser invocado de noche, por lo que Joaquín y sus hombres deberán resistir el mayor tiempo posible, si esto no fuera posible (por que los pjs son unos asesinos de m…), se da por sentado que el brujo lograra hacer el ritual al caer la tarde.

Tras la masacre:

todos los hombres volverán esa tarde a la aldea con los prisioneros y muertos que hayan hecho durante el día, si deciden ayudar a los hombres del Barón en el encierro de los campesinos rebeldes (puede que en algún momento del traslado de los prisioneros lleguen a escuchar algo así como "el ritual" pero seria necesaria una tirada de suerte para entender bien el significado y alcance de las palabras, pero por mas que busquen, no podrán encontrar a la persona que lo dijo). podrán dedicarse luego a observar la torre del Barón, y al Barón en persona, que esta dirigiendo los trabajos de encierro de prisioneros y las reparaciones urgentes, estará muy agradecido si los pjs le ayudan, y les invitara vino y carne para celebrar el fin del asedio, es una persona culta y simpática, que no tiene problema en relacionarse con gente de baja ralea. Por el contrario, si se dedican a la masacre y violación de campesinas, apenas hayan desensillado y pregunten por el conde, una niña saldrá corriendo de una de las casas, su falda destrozada, y el marques gritando tras ella: "detenedla, maldición", si acceden a su petición, tras darle unas bofetadas volverá a la casa con ella y seguirá en lo suyo. si los jugadores tienen algún tipo de moral (Nota: cuando jugué este modulo, nadie hizo nada por la niña, lo que me da muchas esperanzas con otros jugadores) y retienen a la niña, mandara azotar a los pjs, a menos que le hayan caído en gracia anteriormente, con lo que les dedicara una sonrisita irónica y buscara a un campesino al que moler a latigazos.

Tras tomarse un relajo (toma buena cuenta de los jugadores que se saquen las armaduras o que estén heridos, o en actividades sin mucha ropa…) aquellos jugadores que estén atentos (por estar de guardia, o que saquen una PERx1) podrán ver una luz en lo alto de un cerro cercano (es el brujo que esta iniciando el ritual), luego, podrán oír una ventolera que se acerca por momentos a la aldea. es el silfo, que tras matar al brujo se ha dado maña para destruir la aldea, mas que nada por que no tenía nada mejor que hacer esa noche.

Es de esperar que haya entre los pjs alguno que tenga un voto (y que lo este cumpliendo), un brujo (que pueda dominar a la criatura) o un sacerdote (que pueda exorcizarla). Si no hubiera ninguna de estas opciones, siempre se puede contar con un fraile (en nuestro caso, se trata de Atanasio, al que pueden encontrar en la capilla de la torre) el que los absolverá y bendecirá sus armas para la lucha contra la criatura del maligno, no sin antes convencerlo por las malas, ya que es un cobarde de tomo y lomo, que huirá al lugar mas recóndito de la torre para que no lo encuentren. el conde no hará otra cosa mas que mandar a sus hombres meterse dentro de la torre, cerrarla y esperar en la capilla a que la criatura se vaya sola.

El barón, en cambio, pedirá a hombres valientes y buenos cristianos ayuda para luchar contra ese enviado del maligno. Es de esperar que algún pj acepte, aunque no es obligatorio, el Barón tiene a sus hombres y luchara codo a codo con ellos (incluso si los pjs no se han dado cuenta que hay que combatir al Silfo con la fe, puede recordarles ese punto y ayudar a buscar al escurridizo de Atanasio) Dado que es muy improbable que puedan vencer al silfo sin recurrir a la fe, este se dedicara a destruir sin mayoras contemplaciones cultivos, casas y gentes, para luego lanzarse contra la torre del barón. Si a pesar de todo no pueden acabar con el, la torre del barón lograra resistir la furia del silfo sin mayores daños, y este se retirara al amanecer y los pjs podrán vivir un día mas, lo que no quiere decir que vivan mejor ese día…

Las hijas del Barón:

Al día siguiente, todo el mundo estará muy ocupado, los pjs en concreto se dedicaran a construir el garrote para el pobre Joaquín (si no murió en la refriega), para que sirva de escarmiento al resto de campesinos (que no se llevaran menos de cincuenta latigazos cada uno), el resto de la gente ayudara a reparar los estropicios del Silfo y las mujeres campesinas a tratar de salvar lo salvable de la aldea.

Al caer la tarde, el Marques recibirá una invitación a cenar de parte del barón, el marques decidirá que los pjs que cumplieran un buen servicio en la anterior refriega le acompañaran (aunque siempre preferirá a alguien con hidalguía, aunque no haya hecho nada.) de todas formas, el Barón se encargara de invitar a los personajes que no haya invitado el marques, aduciendo que para venir de tan lejos, es lo mínimo que puede hacer por ellos. la torre del

barón ha sido acondicionada dadas las circunstancias de la noche anterior, y los pjs de mayor rango comerán bajo un toldo, frente a una pileta que esta en el centro del patio (obviamente, un recuerdo del tiempo de los moros.). el resto comerá junto a la tropa en unos mesones que serán colocados más lejos. habrá buen vino y carnes selectas, pero el plato de fondo serán las hijas del barón: Maria y Magdalena. Nuestro querido Barón intenta excusarse de su mala actuación frente a los campesinos ofreciendo discretamente a sus hijas; trata así de ganarse a los pjs ante las iras del marques por no haber logrado una defensa decente de la torre, los pjs deberían pensárselo bien, pues aunque no sean hidalgos, la unión con la hija de un barón no es cosa de todos los días, además el barón se ve mucho mas simpático que el Marques, y sus hijas son bonitas y comedidas. por contra, también deberían pensar en la iras del Marques, ya que ha tenido que venir, dejando su propio castillo sin mayor vigilancia que el mayor de sus hijos bastardos.

las niñas, que van vestidas con unas telas semitransparentes, se meterán dentro de la pileta y sacaran algunos peces, que el Barón mandara asar en homenaje a su señor...las niñas mostraran todos sus encantos al salir del agua, de forma discreta, hacia los pjs, eso será suficiente para que el Marques se encapriche con ellas, esta claro que desde que vio a las niñas, una pasión lujuriosa se apodero de el, si los jugadores no lo tienen tan claro, que tiren su empatia. luego las niñas se retiraran y el Marques con el Barón se pondrán a discutir sobre los acontecimientos de los últimos días. Con una buena tirada de empatia, o escuchando atentamente, podrán darse cuenta que la situación esta muy tirante entre ambos nobles; el Marques le echara en cara la mala defensa del feudo y lo tachara de "blando" con los campesinos. El Barón, por su parte, contestara que la poca ayuda que ha recibido de un tiempo a esta parte, a pesar de las advertencias, a conducido a este desenlace, el Marques pondrá punto final a la conversación con una orden al Barón: "ya que veo que tendréis que reconstruir el feudo, y el ambiente no es seguro para vuestros seres queridos, opino que dejéis me lleve a vuestras hijas a mi castillo, para que estén seguras hasta la próxima primavera", a lo que el Barón dirá que le deje pensarlo hasta el día siguiente.

Tras la cena, los pjs podrán descansar y atender sus cosas hasta la noche, momento en el cual el Marques llamara a los de mayor hidalguía, o a aquellos que se distinguieron en la represión de los campesinos a su carpa. tras invitarles a un vino con especias (si eres un dj travieso, puedes insinuarles a tus jugadores que el vino esta "demasiado" fuerte para que sea por algo bueno…) la reunión tiene un solo objetivo: el Marques ha juzgado que el barón no es una persona que merezca seguir al mando del feudo, y requiere una solución inmediata al "asunto", por inmediata quiere decir eliminarlo, tanto a el como a todos sus seguidores. junto a otros fieles colaboradores del Marques, deben infiltrarse en las habitaciones del barón, darle muerte y raptar a sus hijas. luego utilizaran a un pobre campesino que capturaron en la refriega para hacer creer a los demás que fue asesinado por este, y lo ejecutaran temprano por la mañana, para que todos vean lo ágil que es el conde para zanjar estos temas (habrá alguien que le hará compañía al pobre de Joaquín en el garrote), queda a discreción de estos jugadores que acción han de tomar a partir de este punto.

Por contra, mas o menos en el mismo momento, él barón llamara a los pjs de baja ralea, o a aquellos que le hayan caído en gracia en la cena, o que hayan peleado con el contra el Silfo (si hay alguien que sea requerido por el Marques y el Barón, deja que primero se encuentre con el Barón) y les comunicara sus temores: cree que el Marques tiene razones para sacarlo de su camino (la mala gestión del feudo es la principal), y hacerse con sus dos pequeñas hijas (ya que la lujuria del Marques era algo mas que evidente), también cree que una persona como el Marques es un muy mal elemento y les cuestiona, alegando que así como el conde planea eliminarlo a el, el día de mañana podría ser cualquiera de los pjs, lo cual, dado el modo de

ser del Marques, es una muy triste verdad. En caso extremo, dará a sus hijas en matrimonio en el acto, ya que prefiere que estén casadas con hijos de algo, pobres pero dignos, a que sean las futuras madres de bastardos (y de paso los gana como aliados).
puestos en esta situación, los pjs son libres de hacer lo que venga en gana, daremos solamente una pautas explicativas a modo de ejemplo:

Pueden intentar huir con las hijas del barón: aquí terminaría el modulo y tendrías que improvisar algo, amigo Dj. dado los acontecimientos que luego se mencionan no habría ni rescate ni tierras, ni titulo, solo unas mujeres bonitas y comedidas (algo es algo, no???).

Matar al Marques: una excelente opción, se mire donde se mire, el único pero es que la escolta de este puede complicar un poco las cosas...

Hacer un llamamiento a los campesinos para que se sacudan el yugo del Marques: los pjs llegaron aquí para realizar precisamente lo contrario no??? aun así, si los pjs les entregan armas y se ganan su confianza (El barón hará la vista gorda ante cualquier acción que hagan dentro de las mazmorras) pueden formar un frente y detener al Marques en su intento de liberar su lujuria.

Pasar de todo y hacer las cosas como quiere el Marques: poco heroico y moral, pero hay que recordar que las cosas en aquella época no eran tan sencillas, y un techo seguro con pan y sopa caliente era un lujo que no se daban todos, además el Marques da seguridad, y el invierno se aproxima...

Conclusiones y final sorpresa

Los pjs vencen al Marques: el barón toma el mando del feudo, aduciendo que el barón murió en combate, les estará eternamente agradecido, y hasta puede que una de las hijas le sea entregada en matrimonio a un pj, con lo que se armaría la fiesta...eso, hasta que lleguen los Moros y los pjs deban volver a entrar en combate.

Los pjs vencen al barón: el barón entre los estertores de su agonía, maldice al Marques y a su comitiva (pjs incluidos), las pequeñas, ante tanta desolación, deciden quitarse la vida, una saltando desde el torreón, la otra, clavándose una daga en el pecho, (otra oportunidad narrativa para un pj medico, y el subsecuente dilema moral: dejar que la niña viva, para ser luego violada por nuestro querido Marques, o dejar que se reúna en el paraíso con su padre y hermana, para que el pj ocupe el lugar de la niña en la cama del Marques...)

Tras terminar este combate, será el Moro quien los coja por sorpresa, y los pjs deberán volver a luchar, El Marques morirá en la refriega, y los pjs se verán en la disyuntiva de rendirse (con lo que terminarían prisioneros en Granada) o morir defendiendo a su señor y al feudo (aunque es mas probable que huyan donde Dios les de entender).

Los pjs huyen (con o sin las niñas): si los pjs deciden huir con las niñas (por que el Barón se los pidió, o por que tienen otros planes para ellas) se asume que un grupo de pnjs del Marques igual en numero a los Pjs +1, sale en su persecución (que no los dejaríamos huir así sin mas no???) si logran vencerlos o poner tierra por medio, las niñas les rogaran (de cualquier modo posible) que las dejen en un convento cercano, del cual el Barón era muy fanático, y al que había dado importantes donaciones…las niñas serán admitidas de buen grado, los pjs no tanto, pero eso les dará tiempo de descansar y armarse contra el Moro (que no es el mismo que ataca el feudo, pero estaba en idénticos menesteres). Si logran expulsar al infiel, las monjas los dejaran quedarse unos días, hasta que aparezca un enviado del nuevo señor del lugar (el bastando mayor del Marques, quien viene por las hijas del Barón, y de paso, contratar los servicios de los pjs, para una expedición de búsqueda y castigo contra el Moro, no aceptara

un no como respuesta…además, no eran los pjs quienes requerían la ayuda del Marques para una expedición contra el Moro???).

Si los pjs deciden huir con lo puesto y poner tierra sobre toda esta aventura, se toparan de narices con un destacamento Moro (6 jinetes, 8 soldados) quienes amablemente los invitaran a morir en nombre de Allah. Si logran vencer al infiel, al tiempo podrán enterarse de que el mayor de los bastardos del Marques pacto con el Moro, dándole la Baronia, se caso con una de las hijas del Barón (si sobrevivió alguna) y esta buscando hombres de armas y de mundo para una expedición de búsqueda y castigo contra el Moro, los pjs serán muy bien recibidos, otra vez…

Viene el Moro, Viene el Moro!!!

(Nota: esta parte no estaba incluida en la aventura original, pero había que cumplir con la norma de las 8000 palabras para poder concursar, así que vamos allá).

Luego de todos los acontecimientos ya ocurridos (ahora con Barón o Marques como líder, y casados o solteros todavía) los pjs deben volver a colocarse la remendada armadura y lanzarse por los caminos de cristo en busca de fama y gloria (o en su defecto un trozo de pan y un poco de vino que llevarse a la boca).

Y es que el Moro, al que también ha golpeado el invierno, se ha enterado, gracias a uno de los campesinos huidos del feudo del barón, de la lucha que se sostiene en el lugar, y sacando provecho de ello, ha organizado distintas incursiones por terrenos cristianos, lamentablemente para el, la primera Razzia termino en fracaso, los pjs y los hombres del Barón (o Marques si sobrevivió este) lograron vencerle

Fin

Dramatis Personae

El Marques

Hombre que gusta de hacer su propia voluntad, sin dar explicaciones a nadie, llego a donde esta gracias a una vida de luchas contra el Moro en las fronteras, prefiriendo las tierras y riquezas a la lucha por la fe de nuestro señor, ha decidido que el barón no es ya una persona digna de su confianza y ha decidido reaplazarlo con alguno de sus hijos bastardos.

FUE 18	Tamaño: 1,65 Mts
AGI 15	Peso: 68 Kilos
HAB 18	Apariencia: 13 (Normal)
RES 15	Armadura: 10 Ptos por arm. de placas + 5 ptos en cabeza por
PER 10	RR: 70%
COM 10	IRR: 30%
CUL 10	

Armas: Daga 60% Daño: 2D3+1D6
Lanza 75% Daño: 2D6+1D4
Espada 80% Daño: 1D8+1D6
Escudo de Metal: Prot. 120
Competencias: Cabalgar 80% , Mando 60%, Juego 50%, Escuchar 40%, Leer y Escribir 35%, Esquivar 30%, Descubrir 30%, Tormento 75%, Escudo 80%

El Barón

Hombre de confianza del Marques, hasta que los campesinos se rebelaron por la falta de alimentos para el invierno, esto, junto a la lujuria enfermiza que han despertado en el marques sus hijas, han acelerado el proceso de cambio como señor de las tierras. Es mas comprensivo que su señor, lo que no quiere decir que sea menos severo, lo de la revuelta fue, que efectivamente no contaba con la gente suficiente para evitar la situación.

FUE 18	Tamaño: 1,70 Mts
AGI 15	Peso: 72 Kilos
HAB 18	Apariencia: 14 (Normal)
RES 15	Armadura: 10 Ptos por arm. de placas + 5 ptos en cabeza por
PER 10	RR: 70% /gorguera

COM 10 IRR: 30%
CUL 10 Templanza:
Armas: Daga 60% Daño: 2D3+1D6
Lanza 75% Daño: 2D6+1D4
Espada 80% Daño: 1D8+1D6
Escudo de Metal: Prot. 120
Competencias: Cabalgar 80%, Mando 60%, Juego 50%, Escuchar 40%, Leer y Escribir 35%, Esquivar 30%, Descubrir 30%, Tormento 75%, Escudo 80%

hombres de Armas (*tanto del barón como del marques*)

Soldados y guerreros, igual que los pjs, con el tiempo se iran polarizando hacia sus respectivos bandos, cosa que también deberán hacer los pj, so pena de encontrarse con un puñal tras una esquina…

FUE 15 Tamaño: Variable.
AGI 15 Peso: Variable.
HAB 15 Apariencia: Variable
RES 15 Armadura: Gambezon reforzado Prot: 3 Ptos. + sombrero de hierro
PER 12 RR: 50 / 2 Ptos
COM 12 IRR: 50
CUL 12 Templanza:

Campesinos

El enemigo de esta campaña, aunque en el fondo no son más que una excusa para que todo lo que tenga que suceder suceda, gente de campo, sin más aspiraciones que una buena cosecha y un invierno no muy crudo.

FUE 13
AGI 13
HAB 15
RES 15
PER 11
COM 10
CUL 8

María Y Magdalena

Niñas inocentes de todo el drama que se produce alrededor de ellas, conocieron al Marques en su mas tierna infancia, cuando aun no tenían consciencia. Ahora tienen la suficiente para saber que no es bueno cruzarse en su camino. A efectos de juego, tienen ambas las mismas características.

FUE 10 Tamaño: 1,50 Mts
AGI 16 Peso: 45 Kilos
HAB 17 Apariencia: 18 (hermosas)
RES 12 Armadura: 1 Pto. Por ropa
PER 12 RR: 50%
COM 13 IRR: 50%
CUL 14
Armas: Daga 30%
Competencias: cantar 80%, Empatia 60%, Hacer labores domesticas 75%.

Atanasio

Típico hombre que, por hacerle el quite a los peligros del mundo metiéndose a fraile, se los termina encontrando cara a cara, es cobarde a morir, pero los moros lo emputecen (desprecia a quien no sea de su raza o religión, según la segunda edición de aquelarre, no se como lo están subsanando ahora, así que les dejo la nota)

FUE 10 Tamaño: 1,65 Mts
AGI 12 Peso: 59 Kilos
HAB 14 Apariencia: 12 (normal)
RES 14 Armadura: 1 Pto. Por ropa
PER 16 RR: 75%
COM 19 IRR: 25% Templanza:
CUL 21 Ptos de Fe:
Armas: Carece
Competencias: Teologia 80%
Rituales de Fe: Bendición, Absolución

Uziel, el Silfo

Convidado de piedra en toda esta historia, aparecerá apenas oscurezca en los campos (recordemos que la historia trascurre en invierno, y se hace noche mas temprano) y se dedicara a destruir alegremente los campos, las casas y las gentes que encuentre por ahi. Solo cristianos valerosos podrán hacerle frente, que lleven sus armas bendecidas y sus almas absueltas. (Nota: en la partida de prueba, un pj alemán de origen

con un trabuco bendecido le pego un tiro a la cosa, haciéndole bastante daño, lo que nunca me quedo claro es que si se podía bendecir un arma de fuego)

FUE 50 Tamaño: -
AGI 30 Peso: -
HAB 20 Apariencia: -
RES 45 Armadura: Inmune a armas no magicas
PER 15 RR: 0%
COM 1 IRR: 170%
CUL 15
Armas: Carece.
Competencias: Descubrir 65%
Hechizos: un Silfo es capaz de utilizar cualquier hechizo de hasta quinto nivel Poderes especiales: un Silfo es capaz de controlar y crear viento, siendo capaz de levantar hasta 300 Kilos sin problemas.

Moros

Eso pues, Moros al Mando del Arif Ali-Ibn-Rasul, que hacen saqueo y llevan noticias del avance de los cristianos a su señor, son unos quince jinetes y treinta infantes. Se han enterado del estado de desmadre que existe en la Baronia y han decidido ver que pueden sacar de todo ello.

Arif Alí-Ibn-Rasul

FUE 18 Tamaño: 1,70 Mts
AGI 16 Peso: 72 Kilos
HAB 18 Apariencia: 14 (Normal)
RES 15 Armadura: 10 Ptos por arm. de placas + 5 ptos en cabeza por
PER 10 RR: 70% /gorguera
COM 11 IRR: 30%
CUL 11 Templanza:

Armas: Takuba 60% Daño: 2D3+1D6
Morosa 75% Daño: 2D6+1D4
Cimitarra 80% Daño: 1D8+1D6
Escudo de Metal: Prot. 120
Competencias: Cabalgar 80%, Mando 60%, Juego 50%, Escuchar 40%, Leer y Escribir
35%, Esquivar 30%, Descubrir 30%, Tormento
75%, Escudo 80%

Jinetes

FUE 18 Tamaño: 1,70 Mts
AGI 15 Peso: 72 Kilos
HAB 18 Apariencia: 14 (Normal)
RES 15 Armadura: 10 Ptos por arm. de placas + 5 ptos en cabeza por
PER 10 RR: 70% /gorguera
COM 10 IRR: 30%
CUL 10 Templanza:
Armas: Daga 60% Daño: 2D3+1D6
Lanza 75% Daño: 2D6+1D4
Espada 80% Daño: 1D8+1D6
Escudo de Metal: Prot. 120
Competencias: Cabalgar 80%, Mando 60%, Juego 50%, Escuchar 40%, Leer y Escribir
35%, Esquivar 30%, Descubrir 30%, Tormento
75%, Escudo 80%

Askarí (*soldados*)

FUE 18 Tamaño: 1,70 Mts
AGI 15 Peso: 72 Kilos
HAB 18 Apariencia: 14 (Normal)
RES 15 Armadura: 10 Ptos por arm. de placas + 5 ptos en cabeza por
PER 10 RR: 70% /gorguera
COM 10 IRR: 30%
CUL 10 Templanza:
Armas: Daga 60% Daño: 2D3+1D6
Lanza 75% Daño: 2D6+1D4
Espada 80% Daño: 1D8+1D6
Escudo de Metal: Prot. 120
Competencias: Cabalgar 80%, Mando 60%, Juego 50%, Escuchar 40%, Leer y Escribir
35%, Esquivar 30%, Descubrir 30%, Tormento
75%, Escudo 80%

A Furtum Piae

J.Rubén Escudero Martín

La 1a parte de la trilogía "Historia Compostelana"
Una aventura para Aquelarre Ludus Personæ dæmoniacus medievalis, 3a Edición
Esta aventura va dedicada al amor de mi Ainhoa y a las oportunidades de Santi, mucho tiempo dándome su apoyo tiene que ser retornado.

Asesoramiento: Ainhoa Segura
Translator Linguae Latinae: google translate

Tengamos unas palabras

Si estas leyendo esto es que vas a ser el director de esta aventura o su jurado, si no es así no prosigas. De verdad, no continues, es por tu propio bien. Os presento una aventura independiente, como las tantas que campan en vuestras estanterías. Pero tengamos en cuenta un par de cosas antes de comenzar.

Lo asombroso de todo esto es que gran parte de la historia, por lo menos hasta el acto 3, se basa en un hecho real y gira alrededor de un personaje histórico. Tras leer dos veces la aventura, aún no se creerá que esta historia tenga siquiera un ápice de verdad. El rapto de los santos es una de las acciones más discutida de la figura de Xelmírez.

Se trata de una aventura autoconclusiva. Pero puede ser añadida a cualquier campaña con trasfondo Gallego. Siendo sincero, difícilmente puede ser adaptada a otros lugares, pero nada es imposible para una mente dirigente. El grupo tendrá que ser equilibrado en su composición, con ciertas habilidades para el combate y el latrocinio, de origen Gallegos, Castellanos o como mucho Navarros (*NdT: No existía Portugal como reino de aquella*), siendo allegados del Obispo, un grupo cohesionado y bajo otras peculiares condiciones que se relatarán más adelante .

Esta aventura es ideal para una convención de rol, donde poder jugar una partida autoconclusiva, como escenario de introducción al juego o como semilla de una campaña de intriga y lucha de poderes.

No solo se trata de un ejercio de simulación, sino también de narración. Me gustaría orientar este módulo no sólo como una aventura convencional, si no como una prueba guiada de improvisación y buen hacer para crear historias. Sinceramente, la aventura no es compleja y tiene un carácter lineal, pero creo que se le puede dar cierta profundidad a la variada trama.

Aquí tratamos diferentes temas delicados, en especial en lo referido a ciertas figuras religiosas. Si jugais a Aquelarre esto para nada os sorprenderá. Tengamos en cuenta que se trata de una obra ficticia pese a su base real, que nadie se asuste. Ustedes sepan perdonar si algo les cae mal, pero todo esto está enfocado desde el respeto y solo tiene ánimo de divertir, no escandalizar.

Al desarrollarse por entero en tierras Gallegas, estuve tentado en pasar todo el texto in media a dicho idioma, pero finalmente me incliné a no hacerlo. Con todo, y para darle algo de sabor, he puesto algo de gallego a las conversaciones y nombres. Creo que no se necesita traducción para entenderlo, ya bien porque se trata de frases muy sencillas o por que no tienen traducción. Si alguna palabreja se les escapa, que lo dudo mucho, seguramente en internet encontrarán el significado.

Finalmente, solo me queda pedir que seamos sinceros, entre tú y yo. Dieguito gasta más de villano de la película que de héroe. Pero es un villano carismático y necesita secuaces, los jugadores se sentirán cómodos en ese papel. También existe la posibilidad de ver a Xelmírez como personaje jugador, es muy atractiva pero difícil. Junto a la figura de Hugo forman el hilo conductor de la aventura y quizás sea demasiada resposabilidad para un jugador interpretarlos. Si confías mucho en uno de los individuos que se sienta en tu mesa de juego y trabajais un poco el guión, puede ser posible. Desde luego la aventura no está pensada para ello, pero no discuto la parte atractiva del asunto.

ARZOBISPO XELMÍREZ:
Una mirada al personaje histórico

Quizás, antes de continuar, deberíamos conocer al personaje que fue en verdad y la época por la que se movió:

Para poder comprender la importancia de

Santiago de Compostela a lo largo de la Edad Media, es necesario tener en cuenta la figura de Diego Xelmírez (1059?-1139). Su labor por alcanzar el prestigio de la sede compostelana, unido a su énfasis por resaltar él mismo como su cabeza, supusieron un antes y un después para la ciudad.

Hijo tercero del conde Xelmiro. Nacido en la zona entre Catoira y Padrón sobre el 1059. Se educó en la corte por deseo de su padre, y fue notario del conde de Galicia, Raimundo de Borgoña, yerno del rey Alfonso VI de León y Castilla, que le ayudó a ser nombrado obispo en 1100. Su maestro, Diego Peláez, fue una de las figuras claves en el mundo eclesiástico del Noroeste Peninsular y en el desarrollo de la Catedral. Influyó mucho en las sendas tomadas por Xelmírez, pese a sus desaveniencias.

El Camino de Santiago alcanza un claro auge a partir del siglo X, cuando comienzan a ser muy comunes los peregrinajes a zonas Santas. Cada vez más personas llegan a la ciudad, y el obispo Diego Peláez, tras la destrucción de la anterior iglesia, ve necesario la construcción de una nueva catedral. Tras la destitución de éste, Diego Xelmírez se convierte en el nuevo obispo, ganándose la enemistad de su mentor. Viendo el prestigio y la riqueza que acompañaba a los peregrinos, ve necesario continuar las obras de la ciudad y "publicitar" la devoción hacia las reliquias de Santiago Apostol.

En 1120 todo este esfuerzo da sus frutos. El Papa Calixto II concede el rango episcopal a la diócesis de Santiago. Ello supone la dependencia directa de Roma y plena jurisdicción civil y eclesiástica sobre las restantes Iglesias. Puede administrar justicia y acuñar moneda propia, además se le capacita para exigir tributo (conocido como "Voto de Santiago"). Con ello se presenta como la sucesora de la antigua diócesis de Iria y a Xelmírez como Legado Pontificio sobre las provincias de Mérida y Braga. Consigue convertirse en el primer Arzobispo de Santiago de Compostela.

Pero Diego Xelmírez no solo destacó por su papel religioso, sino que estuvo desde pronto ligado a la política del momento. Tomó partido en los bandos generados tras el matrimonio de la reina Urraca con Alfonso I El Batallador, rey de Aragón y fue un elemento clave en el enfrentamiento entre la reina Urraca y su hijo Alfonso VII. Mostró un claro apoyo a éste último, lo cual no impidió que Alfonso VII, en 1135, recortara los privilegios de la diócesis de Santiago.

Es necesario destacar su papel dentro de la literatura Medieval, al impulsar una obra tan importante y emblemática como "La Historia Compostelana" (título original De rebus gestis D. Didaci Gelmírez, primi Compostellani Archiepiscopi), crónica que se creó como un registro de la Iglesia de Santiago de Compostela, para con ello exaltar su vida y obras. Es decir, un instrumento clave para legitimar el nuevo estatus de la diócesis. Esto se completa con una crónica del reino de León, más específicamente de los reinados de Urraca y Alfonso VII, con documentos transcritos de la época, que se nos presenta como una fuente bibliográfica esencial para este periodo. Muere en 1139 por causas desconocidas.

Introducción.

En esta aventura, los jugadores encarnan a lacayos de confianza del Obispo Diego Xelmírez. Siendo devotos a su patrón, un joven ambicioso y emprendedor. Los personajes serán miembros de confianza de la cámara del clérigo. Hazles saber que ya llevan tiempo bajo sus órdenes, siendo generoso con los mismos y otorgándoles su favor en más de una ocasión. El obispo es buen amigo, aunque con un carácter muy particular.

Ya serán conocidos en Santiago, donde don Diego, gregoriano convertido, impulsa el alzamiento de la catedral, centro religioso del norte de España. Siempre preocupado por el prestigio de la sede compostelana y reconozcámoslo,

también por resaltar el suyo propio como cabeza de la misma y señor de la ciudad.

No sólo son amigos, recaderos, criados o guardianes de Xelmírez. En más de una o dos ocasiones se han manchado las manos por Diego, hombre de mal genio y carácter competitivo. Él no tiene ningún problema en favorecer a sus amigos. El pecado es rápidamente limpiado por el Obispo, basta con una visita al confesionario. Pero los problemas crecen, azuzados por el carácter del Obispo. No sólo ha perdido el favor de Peláez, su mentor y arquitecto, si no que se enfrenta al Obispo Giraldo de Braga en un movimiento de separación de las diócesis muy arriesgado. A la hora de la verdad no dispone del favor de Lugo, Orense, Mondoñedo y Tui. Si bien tiene a mano sus contactos con el Rey Alfonso y Urraca, la amistad de la orden de cluny y parece caer en gracia en la misma Roma.

Tras salir apurado del Concilio de Palencia, donde se marcó la separación de Santiago y Braga, el buen Xelmírez se encierra en su ciudad y hace llamar a todos sus validos y peones para discutir el siguiente paso. La posición de Santiago de Compostela corre peligro en los días que han de venir y tiene que echar mano de todos sus recursos. La pugna entre las dos sedes gallegas va a tomar un tono irónico...

Prólogo

Santiago de Compostelana

"*Después de lo de Palencia la cosa pinta mal. Ahora nos miramos de potencia a potencia. Tengo que dar un golpe decisivo en la mesa! Sería bueno reunir a los que son amigos y ver que va saliendo*". El obispo celebra una cena en su casa para festejar la llegada de sus aliados. Los jugadores estarán por medio, ya bien como invitados, sirvientes o encargados de la seguridad. La velada transcurre con los incidentes típicos de una noche de fiesta. Cuando llegan, mas bien tarde, un grupo de monjes de la hermandad de cluny, orden habitual en el entorno del Obispo. Quieren saludar a su buen amigo y traerle un presente "delicado" que él sabrá apreciar. Puede que a los jugadores no les suenen, que tiren **Descubrir**. Si éstos no se dan cuenta, el buen Hugo, capellán, secretario e íntimo amigo de Diego, señalará que no conoce a los supuestos hermanos. "*Hay algo raro en ellos amigos, será mejor echarles un ojo*".

Se encuentra Xelmírez tomando el fresco bajo las parras de sus jardines. Casualmente está absorto leyendo una carta de Urraca con un asunto delicado, cuando se acercan los monjes a sus espaldas. Estos ya ni siquiera disimulan, apartando las hábitos a un lado, que ni son monjes ni mucho menos santos. Sacan un par de cuchillos y uno de ellos gasta espada, lo que llama poderosamente la atención. Sería buen momento para que intervinieran los personajes o se quedarán sin patrón ni aventura como la conocemos. Aunque este no está desvalido y guarda una daga para estos menesteres, no aguantará mucho.

A parte del misterioso caballero de la espada (más adelante hablamos de él), habrá un asesino por jugador. Si bien sólo son unos pillos, alguno de estos ya ha matado por necesidad o vicio. "*El hombre debe morir ahora*" Ordena el jefe, "*tus actos han agraviado a gente importante... más pura que tu!*" y suelta un espadazo que apenas esquiva el buen Diego. Sus compañeros están aún atónitos y tardan un poco en reaccionar. Darle esa ventaja a los jugadores es de buen cristiano!

Cuando los "monjes" se ven apurados, querrán salirse de escena, sobre todo si no ven claro que Xelmírez caiga. Si son acorralados, pelearán hasta la última, pues no quieren vender su pellejo barato, pero si ven salida correrán espantados. "*Sería interesante coger a uno con vida*", sugerirá su patrón entre jadeos a uno de los jugadores que le de bien a las armas y tenga un adversario arrinconado.

Los maleantes no son moco de pavo, o por lo

menos uno. Se trata de un caballero de la Vera Lucis enviado por el poderoso Giraldo de Braga. Dieguito es un fastidio para sus planes con Roma. Demasiado ambicioso y caprichoso, amenaza con romper la estabilidad de Galicia y robarle protagonismo. Sin olvidar que existe la posibilidad creciente de que se haga con el título de arzobispo. Aprovechándose de la fama que gasta su enemigo, de poco "estricto" en sus compañías y las oscuras historias que giran a su alrededor, ha tirado de su alianza con Gonzalo de Sotomaior, un caballero de la Vera Lucis. Mandarlo a Santiago encubierto, con el encargo de liquidar a un obispo, es un acto desesperado, pero necesita alguien de confianza y con herramientas para llevar a buen término la empresa.

Diego quiere información y conoce el peso que ejerce el tormento sobre el hombre. Gonzalo no se dejaría coger con vida, antes se mata bajo su espada, pero sus hombres no son tan... valientes y entregados. El obispo no conoce el cansacio y no le gustan los enemigos ni los cuchillos en la noche. Se encuentra hecho una furia y pondrá a prueba su templanza. "*No ahorraré en adelantarte el sufimiento que te espera en el otro lado!*" Le asegura Xelmírez. Manda al desgraciado al sótano y a un jugador a por herramientas del taller. Si los jugadores pasan un chequeo de **Tormento** y el desgraciado va fallando su **Templanza** cantará. Si no, se llevará lo que sabe a la tumba.

El hombre no sabe a quien tiene delante, y está un poco asustado. Si se le comenta que ha atacado a un Obispo, estará al borde de desmayarse! Sospechaba de algo gordo, pero nunca que estuviera relacionado con el clero.

Con un castañear incesante, dice que lo con-

trató el mandado de un noble, en Caldas de Reis. Él es natural del lugar y conoce a un par de amigos, ahora muertos bajo la parra. No es la primera vez que trabajan para esta clase de gente, pero sí para este individuo en particular. Lo reunieron con un hombre austero, que vestía como un monje, aunque gastaba porte. Pagó con buena plata solo por la discreción de la que hacían gala. Prometió más al regreso y si seguían de la misma guisa. Él pensaba en un robo o algo por el estilo.

Le pareció raro, no sabía de que iba el tema pero tampoco le importaba. No tenían más instrucciones que seguir al caballero, que respondía al nombre de Gonzalo y derrochaba poca saliva. "*De saber que la cosa estaba relacionado con un personaje tan importante, no querría saber nada del tema...*"

Furioso, Xelmírez manda liquidarlo, sin extremaunción, ni perdones, ni leches. "*Clemencia señoría!*" Chilla el condenado. "*Mucho es que te rebanen el pescuezo, para que te dejen morir como el gorrino que eres*" Replica tranquilo el Obispo, mientras chasquea los dedos. Luego se retira a sus aposentos con grandes zancadas y buenos portazos. Hugo sale ante los pocos invitados que quedan, que entre vino y comilona no se ha enterado prácticamente de nada y alzando la voz "*Sepan disculpar al Obispo sus señorías. Me temo que la fiesta ha terminado*".

Si los personajes cogieron o no cogieron a un asesino con vida, que todo puede ser, el buen Hugo, santo comodín de la partida, reconocerá los rasgos de Gonzalo de Sotomaior y uno de sus anillos. Después de darle al coco y tras contemplar el cadáver un largo rato salta: "*A este mozo lo conozco... de la casa de los Sotomaior! Donde pasé un tiempo de escriba*". Con ayuda de los personajes, sacará que los asaltantes son de Caldas, por las túnicas de los monjes, ya que esas en particular utilizan un estilo típico del convento Bracanense de la zona, la medalla de la Peregrina. Además, si se le presenta la información de la tortura, reflexionará enigmático y contestará: "*No es la primera vez que veo proceder de esta manera... y poco me place!*".

Él algo sabe de la Vera Lucis, pero no entiende el que aparezcan ahora con estas historias. Procesa mucho cariño a Xelmírez, se reunirá con él y los jugadores para confesarles lo poco que sabe: "*Son una alianza secreta que lucha contra los enemigos del Señor. Me consta que utilizan dudosos procedimientos para obrar en su nombre y pasan a cuchillo a cualquiera que tenga una pequeña falta o esté involucrado con la magia... de cualquier tipo*". Por mucho que se le pregunte, no sabe más.

Diego lo tiene claro. Tanto los Sotomaior como estos "monjes" de Caldas son aliados de Braga. Sus contactos con la orden le informan de unos hurtos en el monasterio de Caldas hace unos días, coincidiendo con la visita del obispo Giraldo y su comitiva. Sabe que van a por él, y aunque no tiene suficientes pruebas, quiere venganza. Él no puede matar a un Obispo, tiene planes a largo plazo que pueden estropearse con una falta tan grave. "*Santa María! Es demasiado arriesgado... y mi conciencia no me deja...*". Quiere ir a Braga, para encontrarse con Giraldo y mirarle a los ojos, y ver si es un enemigo el que le devuelve la mirada.

Llama a los personajes y les pide que le acompañen en la visita a la diócesis. "*Vamos a peregrinar a Braga, rezar a sus santos y reunirnos con sus diócesis. Quiero estrechar lazos con nuestros "hermanos" y vecinos*". Puede que necesite de nuevo sus servicios muy pronto. El buen ánimo del obispo puede resultar perturbador. Que descansen mientras él organiza un par de cosas, partirán en una semana como muy tarde.

ACTO 1

Visitando a un viejo enemigo!

Desde Santiago de Compostela a Caldas de Reis, donde comienza la Galicia Bracanense, hay una buena tirada. Unos tres días por territorio boscoso y con una ligera lluvia perpetua,

que sólo puede empeorar. Aún con todo, el camino no es de los peores y es relativamente transitado. Organizar una comitiva de estas características y su seguridad, debería llevar un rato a los jugadores. Pero no es cuestión de tirar toda la tarde en asuntos tribiales, si se atascan o necesitas abreviar, Hugo será tu hombre.

La idea será visitar unas tierras en disputa, cedidas a Santiago de Compostela por el Rey Alfonso III sobre el 896. Xelmírez quiere provocar a su enemigo, aparecer por la zona de visita y realizar una serie de oficios como si a él le compitiera tal cosa. Comenzará con San Victor, luego se desplazará a Santa Susana, donde yacen dos santos importantes, y rematará la faena en la catedral Braganense de San Fructuoso, donde se encuentra el cuerpo del beato patrón de Braga.

El viaje comienza como una excusa para investigar el intento de asesinato. El obispo no tiene miedo en el territorio Bracanense "S*i ellos son mis enemigos no me matarán en sus tierras, en medio de un viaje oficial. Si no lo son... bueno, la visita servirá para reforzar mi posición en las tierras disputadas!*". Diego Xelmírez estará pensativo todo el viaje, soteniendo el anillo de Sotomaior en sus manos.

El viaje, de unos 3 días, será calmado, salvo por las extrañas historias que circulan en la región sobre un misterioso jinete rojo. "*Dígoche que cruzou o campo de Euloxio nun parpadeo, e todo o millo morreu de momento. Negro como el carbón!*" se escuchará en una cantina de paso, "*Ese é o demo que veu a fodelo*" replicará el otro. "*Foi Carmiña quen o atopou na torre, onde os gardiáns quedaron mudos e brancos do susto*" Asegura un vendedor del camino, con algo de pan de maíz con pasas y el vino albariño de un tal Pombo, que por su insistencia ha de ser muy bueno, quizás algo fuerte de más. Si nadie compra, Hugo se hará con unas botellas. Un guardia de caminos puede comentar; "*El demonio? No creo tal su excelencia, más bien se tratará de un podre diablo. Tenía pinta de dinero, pero su mirada estaba tan oscura como la de su caballo. No tramaba nada bueno... eso seguro, pero no un demonio*". Si los jugadores preguntan o se les da por pensar en magia negra o demonios errantes, este tipejo poco más les puede decir. Eso sí: Piensa mal y acertarás. En honor a la verdad, se trata de un demonio poderoso, un caído herrabundo recogiendo pesquisas y rumores. Son cosas suyas y de nadie más. No tiene nada contra Xelmírez y los suyos, por ahora claro. Ya lo tocaremos más adelante.

En una de las paradas, un día antes de llegar a la iglesia de San Victor, comenta el Obispo: "*Mañana nos encontraremos con Giraldo, al cual toda Galicia le jura sumisión, toda menos yo!*". La cosa parece caldeada, pero Diego pide calma a sus amigos y que estén despiertos. "*Es un hombre inteligente y no intentará nada contra nosotros, pero será sumamente difícil pillarlo en un renuncio. Si queremos ganar tenemos que estar muy atentos!*". La estancia se mantiene tranquila, salvo por el relinchar poderoso de un caballo a media noche y una efímera lágrima roja en el firmamento.

Une vez lleguen a su destino, Giraldo debe de seguirle el juego a Xelmírez. Le sorprende su presencia, pero conoce el impetu de su adversario. No sólo apoyará visiblemente la visita a la región y sus oficios, además tendrá todas las amabilidades posibles para su compañero. Siempre utilizará agradables palabras para el Compostelano y le dará todo lo que pida, salvo

las tierras en disputa. Llegando al extremo de prestarle su propio palacio, mientras él se retira a cualquier convento de la zona. Pero tendrá a todo el mundo vigilado.

La sorpresa llega por la mañana, cuando el obispo Giraldo sale a recibir a la comitiva en persona, junto a dos allegados. Se tratan de un joven sacerdote y Xaime de Aveiro. Giraldo clama: "*Buen Diego, que alegría al veros! Os marchasteis tan rápido de Palencia que me quedé sumamente preocupado! Pero no estamos aquí para hablar de feos asuntos! Venid junto a mí, amigo*" y lo rodea entre sus brazos. Los jugadores, que conocen bien al patrón, pueden oir dentro de sus cabezas el rechinar de los dientes de Diego Xelmírez. Pero ante el público, el obispo tiene que interpretar al amigo más fiel y el hermano más cariñoso. Giraldo acompaña a Xelmírez a la celebración de una misa en su honor y depués le da un baño de masas, donde son aclamados por el pueblo. Para rematar la faena, el Bracanense prepara un suntuoso banquete. La ficha está en el terreno de Xelmírez, como responderá?

Después, en privado se reúnen con el grupo. Todo parece calmado menos Diego. Al capellán se le dará por hablar de los santos y el lugar. Ése sera el momento en el que el Obispo recrimine sarcástico: "*Qué bonito es todo, y cuanta riqueza! Lo único malo son los templos de estos santos, que parecen abandonad...*". Se ilumina una sonrisa en el rostro de Diego y de repente se queda en absoluto silencio. Quédate tú un rato también si gustas. Luego pide tirar **Templanza** a los jugadores, que llevarán un rato sin tocar los dados. Que tiren, que no estamos de broma con Diego. Diles que Hugo está lo siguiente a blanco, "*Qué pretendeis, excelencia?*" pregunta temesoro, casi tartamudeando. "*Nos llevaremos a los santos para Santiago, donde serán mejor cuidados! Esto es un agujero inmundo donde ya ni culto se les rinde.*" Romperá de repente el Obispo. "*Pero eso es pecado su señoría... eso es robar Diego!*" Replica el capellán agarrándose el pecho, con el brazo izquierdo agarrotado. A lo que le contesta sencillamente: "*Solo será un hurto piadoso!*".

Seguro que comienzan a entender el título de la aventura. Adivinais quienes estarán liados en todo el percal? Los personajes ya pueden pensar o decir lo que quieran. Disuadir al Obispo Compostelano es imposible. Diego no lo hace por los santos y lo saben bien, lo hace por humillar a Braga en general y al custodio de los ascendidos, el Obispo Giraldo, en particular. Si es por hacer, Diego no tendrá problema por mancharse las manos. Si alguno tiene duda, Diego atentará a su sentido patriótico, a su deber con Compostela, a su amistad, al dinero que sea necesario y a todo lo demás que haga falta. "*Qué miedo teneis con mi persona a vuestro lado?. El perdón os lo daré yo mismo en el confesionario, pero tampoco os hará falta pedirlo, por que es casi nuestra obligación hacerlo!*".

ACTO 2

No es pecado, si no Mandato

La cosa se plantea de la siguiente forma. El grupo visitará dos iglesias en un principio, aunque más tarde se añadirá la catedral de Braga. En ellas deberán orquestar un plan para extraer los cuerpos de sus sagradas sepulturas y esconderlas hasta el regreso a Compostela. Xelmírez está inusualmente excitado! Hugo insistirá en que no se puede tomar a los santos por la fuerza, "*Ya malo es lo que vamos a hacer como para añadirle sangre al asunto*", Diego estará más que de acuerdo. En principio todo tiene que ser sin muertes.

Cada golpe será una pequeña escena a desarrollar, donde se plantean un par de inconvenientes o dificultades. Se le pedirá a los jugadores actuar con rapidez e imaginación para salir de cada nuevo apuro. El Director de Juego debe de ser permisivo y apoyar los delirantes planes de los jugadores, dándoles un poco de coba o guiándoles si los ve perdidos. La solución del transporte la pondrá Hugo, al proponer comprar una carreta entera a un granjero en el mer-

cado, con la excusa de así poder llevar mejor el equipaje de su excelencia, además de unos recuerdos de la zona.

San Víctor

Se trata de una ruinosa capilla a las afueras de Caldas, la primera parada donde espera San Silvestre. Éste era un lugar de peregrinación y meditación, pero ya esta olvidado por las gentes de la zona. El lugar es guardado por un anciano y bruto monje llamado José. La cosa es que de joven era un aventurero e incluso (en secreto) sabe algo de alquimia (por parte de un compañero cazador de Demonios), su garrota esta imbuída con "arma invicta". Él mismo presumirá de sus hazañas tanto de batalla como de taberna delante del grupo, mostrándoles la mítica garrota. Guarda una copia del conjuro en un pergamino y un par de frascos con el ungüento debajo de su cama. No sabe casi nada de Castellano y es desconfiado de sobra. Es un hombre religioso y ermitaño, pero hace ya tiempo que no se da un "respiro" y se le nota a leguas, especialmente si hay mujeres delante. No hará malos comentarios, es un buen hombre, pero la vista se le escapa en presencia de feminas.

No será fácil sacar al monje del edificio, salvo por dos cosas: el buen albariño (un vino blanco de la región, seguramente esa caja venga bien!) o una moza, de la que no goza desde hace años. Gasta una **Templanza** de 65%, pero para estos casos tan particulares se reduce a 30%. En el tema del vino ofrecerá su cocinilla para tomarlo en compañía, incluso invitará a chorizos asados para acompañar el dulce brebaje. Alguien podría escabullirse con cualquier excusa y hacer la jugada. El vino le dejará grogui en un par de botellas. En el asunto de la moza, el tema tendrá que ser discreto, no pecará delante de un Obispo, pero si se le insinúa por detrás, se le podrá llevar a otro lado y lo que tenga que ser será... ahora que la muchacha es libre de darle un porrazo y dejarlo fuera de escena sin tener que "pagar" su parte.

El reposo del Santo está cerrado por una tosca jaula en la cabecera. Solo José tiene la llave. Se le puede sacar con **Escamotear** de su cinto, pero cada cinco religiosos minutos la agarra y lanza una pequeña plegaria. Si no se dispone de la llave, la cerradura se podrá forzar o romper.

Es fiel a Giraldo, del cual habla maravillas, pero tras conversar con Diego un rato no le cae nada mal, "*Pareses bo Rapás*" le comenta. Le gusta rezar y las charlas teológicas. Si alguien propone una oración, él la recitará encantado, sobre todo si la guía Xelmírez. Tan devoto es, que cerrará los ojos y alzará la voz en cada salmo. Tiene un **Descubrir** de 45% y un **Escuchar** de 30%, el Director de Juego puede ser clemente y ponerle unos malus si ve la cosa un poco torpe. Hay que animar a los jugadores con sus primeros éxitos.

Si José se entera de algo, entrará en furia y cogerá su TERRIBLE garrota, la que ya es veterana abriendo alguna cabezas, incluyendo la de algunos demonios. Recordar que pega con **Palos** 90%, bonificador al daño +1d4 y Garrota es un cayado bendecido con "Arma Invicta" permanente que hace 1d4+4 daños. Pese a ser un anciano tiene 17 **PV** y **Esquivar** 25%. Si los jugadores se ponen a la fuga o Xelmírez pasa una tirada de **Elocuencia** 75% con un malus de -20%, éste dejará de atacarles y volverá a la capilla, encerrándose en su interior.

Santa Susana.

Si la primera ha salido bien, vamos a por la segunda. Esta misma tarde Xelmírez oficiará una misa en la iglesia de "los Dos Santos", como es conocida en la zona. Tras una visita rápida, lo que ven no les agrada. Siendo justos, es cierto que la iglesia parece descuidada o incluso algo lúgubre. Es grande y tosca, con un hermoso pórtico sumergido en años de polvo. No se encienden muchas velas a menudo ni se suelen traer flores, pero hoy es una excepción. La

iglesia está a rebosar por un pueblo ansioso de escuchar a Xelmírez oficiar la ceremonia.

La nave está llena de fervorosos y curiosos fieles, que clavarán la mirada en la Cabecera, donde estará el Obispo Compostelano oficiando el sacramento. En cada lado del Transepto se encuentran unos pomposos clérigos y nobles locales, tomando su lugar privilegiado en la iglesia. Detrás de sus cómodos asientos se encuentran, a los laterales de los brazos que conforman la cruz de la planta, las tumbas de Santa Susana (pared de la derecha) y San Cucufate (pared de la izquierda). La cosa se complica un poco!

Disponen de un rato antes de la ceremonia para examinar la situación, pero hay demasiados testigos. Al obispo se le ocurre obrar en medio de la ceremonia, y que sea lo que Dios quiera.

La gente está concentrada en el enérgico discurso de Xelmírez. Cuando el grupo entre en acción, el clérigo alternará entre un discurso pedante, provocando la somnolencia de las masas, y otro enérgico que llame la atención de un lado a otro, según convenga, con enérgicos aspavientos. Cada jugador actua por orden de iniciativa, como si se tratara de una secuencia de combate. Xelmírez tiene **Elocuencia** 70% y **Teología** 65%, lanza un chequeo de forma intercalada después de cada asalto de un jugador. Tras tres chequeos fallados Xelmírez no conseguirá captar la atención del público, alguien se dará cuenta y dará la alarma al final de la ronda, si no se lo impide algún personaje en medio de la multitud o Hugo si no hay más personal. Una pifia podría tener un efecto similar.

Abrir la tapa es difícil, será mediante un chequeo de característica **Fuerza x3**, pero no tiene ninguna protección adicional. Se podrán sacar los cuerpos por una ventana, pero es necesario un chequeo de característica **Agilidad x3**. Alguien tiene que estar en la carreta, actuando desde fuera con posibles tiradas de **Conducir Carro**. También se puede atravesar toda la iglesia con el cuerpo en brazos, pero es del todo imposible por métodos "normales".

Mientras se manipulan los cuerpos en el exterior, aparecerá un guardia dando una ronda, para mantener la seguridad de tan ilustres personas. Es posible que pille a los personajes en medio de la faena! Debería dar paso a una tensa pero graciosa escena con el tipico "*Qué demonios está pasando?*" Lluvia de increíbles excusas y unos más que posibles porrazos.

Tras este golpe, en el carro descansan los cuerpos de tres santos! El agotador día termina para el grupo, pero Diego Xelmírez no parece del todo contento. Se pasa la noche en vela, él asegura que por culpa de los remordimientos, pero todos saben que es por los movimientos de su maquiavélica mente. En medio de la noche despierta a los jugadores con firme decisión; Mañana "rescatarán" al patrón de Braga de la mismísima catedral! " *Se trata de una prisión y no de un lugar de culto... de descanso!*" reprocha el compostelano. Mañana se marcharán con San Fructuoso a Santiago.

Ni que decir tiene que toda protesta será completamente inútil frente al excitado Obispo.

San Fructuoso

El cuerpo del sagrado Patrón se encuentra en la cripta bajo la sencilla catedral. Eregida en una colina, reina Braga desde lo alto. Por la mañana tendrá lugar una visita guiada por el Obispo Giraldo mostrando todos los tesoros del templo, siendo su mayor orgullo la tumba de San Fructuoso. "*Si bien no dispone de la magnificiencia de Compostela, sin duda es un edificio*

lleno de la gracia de Dios" llegará a asegurar el arrogante hombre. El mausoleo está conformado por un grupo de apretados pasillos, con unas escaleras de entrada que descienden al medio de uno principal. Estos están recubiertos de nichos donde descansan miles de huesos anónimos. El olor es sumamente fuerte y son necesarias antorchas para ver en las tinieblas.

Giraldo asegura que un espíritu vaga bajo la catedral, guardando sus reliquias. Esto es totalmente cierto! Se trata del alma de un viajero sin nombre, que llegó con una profecía en los labios, después falleció a las puertas de la catedral un día antes de su finalización. Un chequeo de **Leyendas** revelará que la historia es cierta, y que las palabras del extraño antes de morir fueron: "*Cuidad de la fe que aquí es depositada o llegará el día en que los Santos se Marcharán por su propio pie*". Más adelante esto puede ser esgrimido como argumento que justifique el piadoso hurto aquí acontecido. Pero desde luego, en el acto 3, estas palabras podrían tener segundas intenciones. Cuando Giraldo se marcha, cerrarán la pesada piedra tras de sí. Se necesitará un chequeo de característica **Fuerza** para moverla. Un segundo jugador añade x2 a la característica del primero, y así consecutivamente. Sea como fuere, un *Espanto* (pág 348 de *Aquelarre 3ª*) habita realmente en el lugar, aunque solo actúa en los limites del edificio de la catedral para defenderla. El Garrote de José puede ser bien útil en esta circustancia!
Para "perderse" en medio de la visita ,solo será necesario un chequeo de *Sigilo*. Incluso si se dan cuenta de que falta alguien (por ejemplo si fallaron dicho chequeo), Xelmírez improvisará una réplica, "*Da lo mismo, es seguro que el patán regresará al carromato*" con una tirada de **Elocuencia 70%** la excusa bastará. Quizás los otros jugadores puedan entretener a la visita y desviar la atención de cualquier problema.

La Catedral está prácticamente desierta, salvo por un par de clérigos. Con todo, habrá que actuar con discreción. Hugo asegura que enrrollar el cuerpo en una alfombra podría resultar, tal como leyó en un libro sobre romanos (NdA: Se trata de la famosa escena de Cleopatra cuando visita a César). Si se cruzan con alguien, deberían tener una buena excusa a mano, además de la alfombra. Aún con todo, se podrían requerir un par de chequeos de **Ocultarse**, **Elocuencia** o cualquir cosa que a uno se le ocurra. Si quieres ponerlos nerviosos, que tiren **Suerte**, si fallan el de atrás no habrá "acomodado" al santo bien en la alfombra, por lo que sobresale un brazo. Si te ríes de sus caras no pasa nada!

Con los cuerpos en el carromato, será momento de marcharse prestos. Giraldo insistirá en que se queden más tiempo disfrutando de su hospitalidad, pero Xelmírez ya roza la paranoia. Queriendo irse pronto, se inventará mil excusas para lograrlo y si es menester, se marchará sin mediar más palabra cuando tenga oportunidad. Los jugadores apenas tendrán una hora para preparar la vuelta a casa. Cuando salen de la ciudad, todos estallan en carcajadas, quizás algo histéricas. Una vez crucen el Miño estarán a salvo.

Pero Giraldo no es estúpido y sabe que algo tramaron los jugadores durante estos días. Quizás se trate de algún pequeño fallo en los planes de los jugadores, como un desaparecido José, su confesión por pecar o un guardia sobornado que no pudo más con su culpabilidad. Sea como sea, este se dará cuenta en unas horas del robo de alguno de los santos y mandará reunirse a todos sus hombres para tomar cartas en el asunto.

ACTO 3
El Embuste de un Diablo

Pronto una patrulla de guardias Bracarenses saldrán al galope para alcanzar al grupo, cazándoles aproximandamente a medio camino del día siguiente. Esto ocurre justo cuando una despiadada tormenta azota la región y estos estarán obligados a buscar refugio. Un chequeo de **Descubrir** con un malus de -20% (por el mal tiempo y la distancia que los separa) revelará unos jinetes a toda velocidad acercándose. Un

segundo chequeo cuando haya menos distancia, esta vez sin malus, revelará que tienen pinta de apurados, armados y tremendamente furiosos. No hará falta un tercer chequeo cuando una saeta de una ballesta se clave en el carro o zumbe cerca de uno de los jugadores!

El combate será contra tantos guardias como aventureros (sin incluir a Hugo ni a Xelmírez) más cuatro. Además añade a un enviado especial de Giraldo liderando la expedición, Don Xaime de Aveiro.

Detrás llegarán más hombres de Braga, pero que aún se encuentran relativamente en lontananza. El combate tiene que coger tientes desesperados, sobre todo cuando la tormenta empeore. Puedes adornar el mismo con tiradas de **Cabalgar** y **Conducir Carro** en vez de **Esquivar**. Si los jugadores derrotan a Xaime y a un par de los guardias o a la mitad de los enemigos, estos huirán para reunirse con sus cercanos compañeros. No tardarán en realizar un nuevo asalto con el triple de hombres!

Tras la escaramuza, los personajes tienen que ponerse en movimiento. La cosa es que en el linde del camino aparece un siniestro caballero, con montura negra y vestimentas carmesís. Un chequeo de **Leyenda** o **Teología** decubrirá que se trata de Biherito (pág 286 de Aquelarre 3ª). El Duque del Abismo tenebroso se ha enterado de las andanzas de estos mortales y divertido quiere ver hasta donde puede llegar el asunto y sus consecuencias. Los hombres de Giraldo están acabando con su diversión! El demonio muestra una senda y jura que es segura, si se dan prisa, sus perseguidores no les darán alcance. "*Yo también odio a Giraldo, se trata de un viejo enemigo, me da igual a quién tenga que ayudar con tal de saber que ese malnacido esté ardiendo por dentro de pura rabia!*". La cosa se acalora y quizás el camino propuesto por el diablo no sea tan malo... él lo deja a sus espaldas y desaparece. Quizás en un futuro sus destinos se vuelvan a cruzar.

Pero el bastardo de Beherito no fue del todo sincero, ciertamente nunca lo es. Esta es la primera vez para aprender. La cosa es que al Duque de los embustes se le dió por avisar de la presencia del grupo a una bestia de la región, al ente maldito conocido como Gaueko (pág 335 de Aquelarre 3ª). Si bien es de la zona de Euskadi, no es raro verlo vagar por otros lados de la península. Cuando el grupo se relaje y acampe en el interior del bosque, comenzará su actuación.

Pero no adelantemos acontecimientos. Lo primero es resguardarse del temporal en medio de la floresta. Más tarde ya se retomará el camino hacia Santiago. Puede ser buena idea utilizar **Conocimiento de ˚rea: Compostela/Bragança**, **Rastrear** o **Astronomía** para orientarse y encontrar un buen sitio donde descansar. Un chequeo de **Descubrir** puede revelar huellas de un pesado can por la zona, un segundo chequeo con -10% puede revelar la presencia de la sombra de un enorme mastín a lo lejos.

Cuando acampen y derrotados comiencen a descansar, el maliciento genio Gaueko se prepara para actuar desde las sombras: Del carromato saltan los cuatro cuerpos de los santos, animados por una energía maligna! Chanceros comenzarán a burlarse y provocar (pero no atacar) al grupo, si alguien se acerca a los santos comenzarán a correr. Xelmírez aullará que los atrapen y los retornen, "*Traerlos inmediatemente! Traerme a esos diablillos, que a Santiago han de llegar de una pieza!*".

Atraparlos será todo un espectáculo, Beherito se está riendo a carcajadas. Por el bosque corren los cuatro cadáveres de Santos, cada uno en dirección a los diferentes puntos cardinales, y detrás están los desventurados jugadores. Su estruendoso alboroto resuena en medio de la tormenta. Los jugadores deberán pasar varios chequeos de **trepar**, **nadar**, **correr**, **cabalgar**, **rastrear** o **saltar**. Los burlones cadáveres se subirán a las ramas de los árboles, se pondrán a nadar en pequeños lagos, o correrán mofán

Incluye insultos, provocaciones o incluso insinuaciones de mal gusto por parte de Susana. Si algún jugador falla tres chequeos, el cuerpo huirá para siempre. Quizás más tarde tendrá que ser sustituido para terminar la aventura o cazado en una próxima.

Retenerlos y transportarlos será un problema añadido, sin contar la IRR que la escena trae implícita. Se puede requerir para tal tarea un chequeo de **Pelea**. Los endemoniados no estarán quietos ni callados en toda la noche, perturbando el sueño del grupo. La cosa es que Xelmírez tendrá que terminar realizando un ritual de Fe, el famoso y temido "Exorcismo" (consulta el ritual de ordo en la pág 255 de Aquelarre 3ª) para terminar con la terrible situación.

Necesitará toda la ayuda que el grupo pueda prestarle.

Cuando Xelmírez grita los últimos versos del cántico, la tormenta ruge con más intensidad., si eso es posible. Al fondo se escucha el aullido de un lobo, incluso por encima de la tempestad. Las brasas del campamento se avivarán de forma violenta con las llamas azules del infra

na luz. En medio de ellas, aparecerá un mastin negro endemoniado, gruñendo y ladrando de forma amenazadora, arqueando su cuerpo para atacar. Que todos tiren Templanza por última vez en esta partida. Justo cuando parece que se abalanzará sobre Xelmírez (a ver quien es fiel a su señor y tiene intención de ponese a medio camino) aparecerá un can blanco que saltara a la yugular del negro adversario. La lucha entre los dos entes será terrible, pero Gaueko huirá tras ser vencido por El lobo de Santiago (pág 334 de Aquelarre 3ª), que correrá tras su presa para darle caza. El cielo se despeja de momento, como (y sin como) por arte de magia, revelando un hermoso amanecer.

Epílogo

Con este impactante fin termina la aventura. Por lo menos por ahora. Qué pasa con el tema de los Santos? Es evidente que Giraldo no se quedará con los brazos cruzados. Pero Xelmírez relatará que era una vergüenza las condiciones en las que se encontraban los beatos. Desolado tomó la precipitada decisión de llevarselos a Santiago de Compostela, donde Dios los tendría en mejor lugar y serían queridos por

el pueblo de Compostela. Prueba de ello fue la construcción de los nuevos templos donde albergarlos, junto a una hermosa alameda. Gozará de cierta popularidad la capilla eregida a santa Susana, siendo la más vistada de los cuatro. Se librará por los pelos de las represalias, pero perderá toda legitimidad sobre los territorios en disputa. El Obispo se podrá consolar con engrosar los tesoros que ofrece la ciudad a costa de los de sus enemigos!

Qué pasará con Giraldo y su complot?, Cómo actuará la Vera Lucis?, Cual será el siguiente plan del Obispo? Y los de Biherito? Junto a Xelmírez es imposible descansar mucho tiempo, pero cualquier jugador que se precie no podrá desperdiciar la oportunidad de seguir teniendo una vida llena de aventuras. Quizás después de esta trepidante experiencia, estarán interesados en seguir a las órdenes del Obispo y continuar medrando con él. Las aventuras compostelanas pueden tener continuidad en una campaña basada en la urbe y en el personaje de Diego Xelmírez.

Para este fin sería interesante disponer del viejo suplemento descatalogado de Akercodex "Fogar de Breogán" de la caja de pandora. Aunque tampoco sería difícil reunir un poco de información de la época en diferentes libros de texto y webs para confeccionar tu propia guía urbana. Personalmente tengo pensando enfrascarme en una más adelante!

Dramatis Personae

Obispo Diego Xelmírez

Ahora Obispo problemático, en un futuro Arzobispo...

FUE:	12	Altura:	1,80 varas.
AGI:	14	Peso:	135 libras.
HAB:	15	RR:	80%
RES:	14	IRR:	25%
PER:	16	Templanza:	55%
COM:	10	Aspecto:	16
CUL:	18	Puntos de Fe:	16

Armas: puñal 50% (2d3+1D3), Palos 60% (1D3).
Competencias: Conocimiento de Área (Compostela) 70%, Corte 75%
Degustar 30%, Descubrir 40%, Elocuencia 75%, Esquivar 35%
Escuchar 40%, Idiomas (Español)80%, Idiomas (Latín) 60%
Maquinar 70%, Meterse en Problemas 175%, Teología 90%
Tormento 34%, Seducir 45%
Rituales de Fe: Todos los rituales de primus, secundus y tercera ordo.

hugo

Capellán, hombre para todo y hasta puede que Francés!

FUE:	12	Altura:	1,65 varas.
AGI:	12	Peso:	140 libras.
HAB:	13	RR:	45%
RES:	12	IRR:	85%
PER:	18	Templanza:	70%
COM:	9	Aspecto:	12
CUL:	18		

Protección: ninguna
Armas: Dagas 60%, (2D3+1D4).
Competencias: Descubrir 60%, Escuchar 60%, Esquivar 60%, Medicina 60%
Rastrear 60%, Sigilo 60%, Idiomas (Español)60%, Idiomas (Latín) 60%
Lo que necesite 50%
Hechizos y otras cosas: Justo los que necesites.

Obispo Giraldo
Ahora Obispo, en un futuro Santo.

FUE: 9 Altura:1,65 varas.
AGI: 10 Peso: 160 libras.
HAB: 13 RR: 85%
RES: 12 IRR: 20%
PER: 18 Templanza: 65%
COM: 18 Aspecto: 13
CUL: 20 Puntos de Fe: 17

Armas: Espada Corta 50% (1D6+1), Palos 30% (1D4+2).
Competencias: Conocimiento de Área (Braga) 80%, Corte 60%
Descubrir 45%, Elocuencia 70%, Escuchar 35%, Fingir Amistad 75%
Idiomas (Español)80%, Idiomas (Latín) 75%
Teología 90%,
Rituales de Fe: Todos los rituales de primus, secundus y tercera ordo.

Gonzalo de Sotomaior
Noble, sicario y conspirador Vera Lucis

FUE: 12 Altura:1,85 varas.
AGI: 15 Peso: 130 libras.
HAB: 15 RR: 80%
RES: 14 IRR: 20%
PER: 16 Templanza: 60%
COM: 12 Aspecto: 14
CUL: 14 Puntos de Fe: 16
Protección: Gambesón (2 puntos de protección).
Armas: Espadon 45% (1D10+1D4), Pelea 30% (1D3).
Competencias: Cabalgar 40%, Conocimiento de Área (Braga) 45%, Corte 65%, Descubrir 40%, Elocuencia 40%,
Escuchar 35%, Idiomas (Español)70%, Idiomas (Latín) 50%
Suicidio 95%, Teología 80%,Tormento 80%
Rituales de Fe: Todos los rituales de primus y secundus ordo.

Bandidos Asaltantes
Falsos monjes y pobres diablos!

FUE: 12 Altura: Variable.
AGI: 12 Peso: Variable.
HAB: 13 RR: 65%
RES: 15 IRR: 35%
PER: 10 Templanza: 45%
COM: 9 Aspecto: Sucios matones poco sacros
CUL: 5
Protección: ninguna
Armas: Dagas 60%, (2D3+1D4).
Competencias: Descubrir 30%, Escuchar 60%, Esquivar 35%,
Llorar y gimotear 35%, Rastrear 60%, Sigilo 65%.

Soldados y Guardias
Los prescindibles enemigos

FUE: 10 Altura: Variable.
AGI: 10 Peso: Variable.
HAB: 15 RR: 60%
RES: 12 IRR: 40%
PER: 10 Templanza: 45%
COM: 10 Aspecto: Normalmente feos, con cicatrices o marcas.
CUL: 5
Protección: Gambesón Reforzado (3 puntos de protección) y
Capacete (2 puntos de protección).
Armas: Ballesta 40% (1D10), Lanza Larga 50% (1D8+2).
Competencias: Descubrir 50%, Escuchar 45%, Juego 35%.
Prescindible 90% Rastrear 30%.

hermano Jose
Monje, antiguo cazador de Demonios

FUE: 16 Altura: Casi las 2 varas.
AGI: 10 Peso: 135 libras.
HAB: 15 RR: 60% Salvo cuando hay mujeres o vino de por medio (30%)
RES: 17 IRR: 40%
PER: 10 Templanza: 45%

COM: 10 Aspecto: 12
CUL: 15 Puntos de Fe: 12
Protección: Ninguna
Armas: Palos 90% (1d4+4+1d4), Pelea 35% (1D3).
Competencias: Batallitas 35%, Descubrir 45%, Desconfiar 45%
Escuchar 30%, Seducir 15% (en otra época 45%)
Teología 60%.
Hechizos: Arma Invicta.
Rituales de Fe: Todos los rituales de primus ordo.

Xaime de Aveiro.

Noble, perro de Caza de Giraldo

FUE: 10 Altura:1,70 varas.
AGI: 16 Peso: 110libras.
HAB: 15 RR: 70%
RES: 12 IRR: 30%
PER: 14 Templanza: 60%
COM: 13 Aspecto: 17
CUL: 14
Protección: Coracina (5 puntos de protección).
Armas: Espada 50% (1D6+1), Escudo 30%.
Competencias: Cabalgar 50%, Conocimiento de Área (Braga) 50%, Corte 50%, Descubrir 40%,
Mando 40%, Escuchar 35%, Idiomas (Español)80%,
Teología 40%,Rastrear 70%.

La eterna lucha

Por Moisés Sanz González

Ninguna persona
separada como anatema
podrá ser rescatada;
indefectiblemente
ha de ser muerta.
Levítico 27, 29

El anciano moría. Lo hacía con la alegría de saber que había dedicado su vida a hacer algo bueno. Se encontraba feliz por compartir sus últimos momentos con su discípulo a quien tanto amaba. Sabía que él continuaría su trabajo y que lo haría incluso mejor. El final de la eterna lucha entre el bien y el mal acababa de comenzar…

1a PARTE
Un asesinato y un libro

Rodrigo Antúnez de Miñambres, Marqués de Sotodosos, antaño de los más poderosos de Castilla, ve como su poder y fortuna se desvanecen en manos de sus rivales, sus deudas y consejeros incompetentes. Es por eso que ha decidido acoger en su castillo una de las más importantes reuniones ecuménicas del momento, que pasará a la historia como el Concilio de Miñambres. Representantes de todas las órdenes religiosas, obispos y abades van tratar de aclarar de una vez por todas ciertas palabras de Santo Toribio de Astorga en referencia a la herejía prisciliana. La reunión se celebrará el tercer sábado del mes de enero, para lo que aún quedan algunos días.

Los religiosos con sus séquitos van llegando paulatinamente a lo largo de la semana al castillo de Miñambres, residencia del Marqués, donde son alojados si son altos prelados. El clero de menor estofa es acogido en posadas y fondas por cuenta del Marqués.

Todo va bien hasta la noche del martes. Nicanor de Estrada, Obispo de Ponferrada, aparece muerto en su habitación en el castillo de Miñambres. Este suceso puede alterar terriblemente el correcto desarrollo del concilio, pero sobre todo del prestigio y poder del Marqués.
Para poder resolver este problema y que la sangre (del Marqués) no llegue al río, Don Rodrigo Antúnez ha hecho llamar, de la forma más discreta posible, a un amigo íntimo en quien puede confiar.

Uno de los Pj´s, preferiblemente el cortesano o el jugador de más alta cuna es el amigo del Marqués, que ayudado del resto de Pj´s tratará de resolver este problema.

La llegada
Los Pj´s llegan al castillo de Miñambres a medio día. Son recibidos rápidamente por el Marqués, que demuestra nerviosismo y desasosiego por la situación. Tras las debidas presentaciones, es él mismo quien les explica la complicada reunión que se va a celebrar, todo lo sucedido y les pide que se resuelva con discreción y premura, por supuesto habrá una pequeña recompensa para el equipo. A continuación les presenta a Beltrán Carretero, un tipo de mediana edad y baja estatura, el gesto de su cara es de cansancio y de pocos amigos, pero será servicial y agradable con los Pj´s. Les acompañará en todo momento, les guiará por las tierras y les procurará todo aquello que puedan necesitar y esté en sus manos.

La noche del martes, el novicio y ayudante de Don Nicanor de Estrada, llamaba a la puerta de la habitación donde se alojaba el Obispo, antes de que nadie pudiera contestar a la llamada, un sujeto salió de la habitación desapareciendo tranquilamente en la oscuridad del castillo. Cuando el novicio entró, se encontró con el Obispo tendido en el suelo. Su cuerpo presentaba una herida profunda en el abdomen que le causó la muerte. No se ha encontrado ningún tipo de pista sobre el asesino, pero todo apunta a que se trata de un crimen relacionado con la reunión, pues las ideas del Obispo, que empezaban a cobrar fuerza, no eran bien recibidas por la comunidad religiosa pues podían hacer peligrar la estabilidad de la Iglesia tal y como se la conoce, como anteriormente pudieran haber hecho Arrio o Nestorio.

La habitación
Cuando los jugadores registren la habitación no encontrarán nada a simple vista. Se trata de un habitáculo de unos veinte metros cuadrados preparado para visitas importantes, en el que

hay una cama grande con dosel, una chimenea que ha sido encendida hace poco, un escritorio antiguo, un baúl de gran tamaño lleno de ropa cara del Obispo, y algunas estanterías con libros de escaso valor para entretener a las visitas. Tras un registro en profundidad, superando una tirada simple de descubrir, encontrarán bajo la almohada un pañuelo de mujer, con una nueva tirada difícil de descubrir encontrarán un pequeño trozo de tela de colores enganchado en una bisagra de la puerta de la habitación. No es posible reconocer el tipo de tejido, pero está claro que no es de una tela convencional. Realmente no es relevante para la aventura, pero mantendrá entretenidos a los Pj´s.

El ayudante

Si hablan con el ayudante, conocerán a Manuel, un joven novicio moreno y de buena planta. Se encuentra muy alterado por la muerte de su maestro. Les contará lo que sabe, que es poca cosa. A eso de las 9:00 subía a la habitación del Obispo a llevarle una medicina que se había dejado en la biblioteca del castillo, pues éste, aficionado a los libros, pasaba largas horas en la biblioteca desde que llegó hace dos días. Al llamar a la habitación, salía de ella un individuo vestido de negro que sin siquiera mirarle continuó su camino con total tranquilidad. Cuando entró se encontró al Obispo muerto en el suelo y fue a avisar inmediatamente a los guardias del castillo y al Marqués.

Es de esperar que los jugadores pidan a Manuel que reconozca al culpable entre los visitantes y personal del castillo. Manuel sabe perfectamente de quien se trata. Es FranÇesc d´Armignan, un reputado teólogo procedente de Normandía, pero que tras el incidente ha desaparecido del castillo. Si se lo piden, accederá a acompañarles para identificarle, pero siempre acabará poniendo alguna excusa para no hacerlo. Lo último que quiere es volver a estar con esa persona en el mismo lugar.

Personal del castillo

Si preguntan al personal del castillo por algún "visitante" extraño o por el Obispo,
no reconocerán haber visto nada raro, aunque una doncella del servicio contará que un pariente suyo que trabaja en la posada del Roma, acaba de recibir a un tipo un poco extraño con acento francés y varios acompañantes. Además les contarán que Don Nicanor gustaba mucho de curiosear por todas partes, sobre todo por la biblioteca, donde pasaba muchas horas.

Biblioteca

Tras las varias referencias sobre la biblioteca, es de esperar que los Pj´s vayan allí, aunque no hay nada de especial, ni siquiera hay bibliotecario a quien poder preguntar. Si preguntan al Marqués, les dirá que el Obispo, al igual que el resto de invitados, contaba con total confianza para pasear por cualquier dependencia del castillo.

El pañuelo de seda

Si los Pj´s tienen la idea de preguntar a alguien de clase baja, como el personal del castillo, sobre el pañuelo que se han encontrado en la habitación de Nicanor, les dirán que aquí es propio de las damas de compañía regalarlos a sus clientes más generosos. Les sugerirán acercase a la Casa de las flores, el burdel de la ciudad.

Fuera del Castillo

Al salir del castillo se cruzaran con Nicolás de Guzmán, un cortesano ricamente vestido, consejero y amigo cercano del Marqués. Beltrán hará las presentaciones oportunas sin dar ningún tipo de explicación. Nicolás intercambia algunas palabras amables con los Pj´s y sigue su camino.

La Casa de las flores

Si deciden acercarse encontrarán una casa grande llena de macetas con flores en todas las ventanas, bordeando la puerta y trepando por las paredes. Si han ido hasta allí siendo de día, el local estará cerrado. Por el contrario, por la

noche podrán acercarse a investigar o lo que crean conveniente... Allí conocerán a muchas mujeres de vida alegre, todas con nombres florales como Peunia, Margarita,… pero ninguna delatará a otra compañera por menos de un real de plata. En el caso de que la cantidad sea satisfecha, les contarán que Rosa Laforga lleva rondando por el castillo varias noches, la han visto acercarse a los muros y desaparecer en la oscuridad.

En efecto, Rosa ha estado calentando las noches de Nicanor, entrando al castillo por un pasadizo secreto habilitado a tal efecto para ciertas entradas o salidas.

Rosa es una joven guapa y vivaracha, entrada en carnes, que siempre está dispuesta a trabajar para hacer olvidar las penas al prójimo. Si la preguntan, negará todo rotundamente, hasta que la presionen con la muerte del Obispo y con su posible culpabilidad. Entonces cantará como un pajarito:

"*Uno de los curas que ha llegado recientemente a la ciudad me está pagando un dineral para que le consiga un libro que guardaba el obispo. El libro se llamaba algo así como "Liber Iacetorum" he esperado varias noches para cogerlo, mientras me ganaba su confianza, aunque ahora…*"

Si los Pj´s vuelven a la habitación para buscar el Liber Iacetorum no lo encontrarán, pues el asesino se lo llevó.

La posada del Roma

En la posada del Roma, Felipín les atenderá muy amablemente. Es un tipo moreno y enjuto que habla sin parar. Si los Pj´s le preguntan directamente por algún tipo con acento francés no dirá nada, aunque superando una tirada de elocuencia y diciéndole que van de parte de la sirvienta del castillo les dirá lo siguiente:
Ayer por la noche un tipo vestido de negro, que responde al nombre de Jules y con acento francés se instaló en una habitación superior de la posada. Sus cuatro acompañantes son acomodados en la zona común. Anoche, mientras cenaban bastante tarde, hablaban entre susurros algo sobre ir hoy a la torre del Ocre. Actualmente ninguno de ellos se encuentra en la posada, pero por unas monedas, Martín les llevará a la habitación. Allí no encontrarán nada relevante, salvo ropa de calle, ropa de cura y un misal viejo escrito en latín.

Si los Pj´s preguntan a Felipín sobre la torre del Ocre, les dirá que se trata de una antigua atalaya árabe medio derruida que se encuentra a las afueras de la ciudad. Allí no hay nada que merezca la pena.

Información para el Dj

Nicanor de Estrada, pasó su juventud como bibliotecario del monasterio donde tomó los votos. Allí tenía acceso a todo tipo de libros, incluso los que estaban prohibidos y guardados bajo llave. Poco a poco se fue aficionando a este tipo de "literatura", hasta que prácticamente se obsesionó con la magia negra. Ya de obispo, su sed de conocimientos le llevó hasta Moshin Ibn Sina, un gran brujo, que viendo en Nicanor un poderoso protector, aceptó tomarle como aprendiz. Evidentemente, Manuel su ayudante no sabe nada de todo esto.

Françesc d´ Armignan es un cazador de brujas, que bajo la protección de cierto cardenal de Roma, lleva tres años tras la pista de Ibn Sina, la última vez que le vio fue en Milán hace ocho meses, mientras escapaba a caballo con la pierna destrozada. Tras semanas de investigación, Françesc ha descubierto que el Obispo de Ponferrada es su aprendiz y no ha podido evitar aprovechar el concilio que se aproxima para acercarse a él e investigar.

Debido a un error de cálculo, Françesc entró en la habitación de Nicanor pensando que se encontraría ausente, lo que no sabía es que se lo iba a encontrar muerto. Cuando salió se cruzó con su ayudante e ignorándole, como si no fuera la cosa con él, continuó su camino. La re-

acción de Françesc fue desaparecer del castillo y alojarse temporalmente en la posada con el pseudónimo de Jules, hasta que termine aquí sus pesquisas y pueda volver a Francia con seguridad.

Para concretar más; La noche de la muerte, el obispo se vio con Rosa Laforga, cuando esta se fue, alguien entró en la habitación, mató a Nicanor, cogió el Liber Iacetorum y se marchó. Posteriormente entró Françesc para investigar sus pertenencias, vio la escena y huyó del lugar.

La torre del Ocre

Si los Pj´s deciden ir esa misma mañana allí, no tardarán más de veinte minutos a caballo. Desde lejos verán en los alrededores de la torre varios caballos atados. Si los Pj´s consiguen acercarse silenciosamente, superando una tirada de sigilo podrán asomarse por alguna ventana de la torre donde encontrarán a Fraçesc y sus guardaespaldas comerciando con otro tipo.

Si cada Pj supera una tirada de sigilo podrán cogerlos por sorpresa. Si los Pj´s son descubiertos deberán enfrentarse con Françesc y sus guardaespaldas, el comerciante desaparecerá de la escena como por arte de magia. Si vencen, Françesc pedirá clemencia y tratará de explicar que el no es el asesino, y les contará la verdad sobre lo que ha venido a hacer.

La decisión

Llegados a este punto, los Pj´s pueden creer lo que Françesc les cuenta. En ese caso, les ofrecerá su ayuda para encontrar al culpable y limpiar su nombre.

La otra opción es que los Pj´s no le crean y decidan entregarle al Marqués. En ese caso Françesc acabará convenciendo al Marqués de su inocencia, que le dará de plazo hasta la noche en que se celebre la reunión para demostrarlo, si no lo consigue será públicamente ejecutado como culpable de asesinato.

Decidan lo que decidan, los Pj´s deberán encontrar y capturar al auténtico asesino, mientras Françesc permanece encerrado en los calabozos del castillo hasta que se aclare todo.

El joven Manuel, cuando se entere de todo esto, sin poder dar crédito a las mentiras de Françesc se quedará con los Pj´s para ayudarles a encontrar al auténtico asesino y limpiar el nombre de su maestro. Desde este momento estará todo el tiempo con los Pj´s

2a PARTE
Una cena y un secuestro

La cena

Beltrán Carretero que hasta el momento no había participado activamente, toma la iniciativa y propone presentar a los Pj´s todos los invitados recientemente alojados en el castillo con motivo de continuar las pesquisas. Para ello se ha preparado una cena informal esta misma noche, a la que deberán acudir vestidos de gala. Si algún Pj no tiene ropa de este tipo, Beltrán se la facilitará.

Llegada la noche, los Pj´s se encontrarán sentados en una interminable mesa de madera presidida por el Marqués, que está vestido con sus mejores ropas. A lo largo de la mesa se sientan varias eminencias eclesiásticas vestidas de lo más variopinto. Los jugadores toman asiento junto a Beltrán y tratan de cenar haciendo gala de sus mejores modales. Durante la cena sólo se oye hablar de cuestiones religiosas, el tedio está a punto de matar a los Pj´s. Al acabar la cena todos los invitados pasan al salón principal, donde charlan animadamente mientras beben. En ese momento, Beltrán acompañará a los Pj´s para presentarles a los clérigos que han llegado al castillo hasta el momento. Todos ellos, antes o a la vez que Nicanor de Estrada, es por eso que Beltrán los señala como posibles sospechosos. Además ya conocen la noticia de la muerte de Nicanor y hay todo tipo de reacciones.

Los invitados

Honorio Núñez, Obispo de Burgos. Honorio se encuentra consternado por la muerte de su homólogo la noche anterior. Mira con recelo todo aquello que se mueve y trata inconscientemente de tener la espalda bien pegada a la pared.

Fray Lucio Bienvenido, Superior de la Abadía de Nuestra Señora del Castañar. Posiblemente se trate de la persona más anciana que los Pj´s hayan visto y verán. Sorprendentemente, Lucio rebosa energía, de un modo casi antinatural para su edad. Se mantiene de pie apoyado en su bastón y charlará alegremente sobre cualquier tema con quien quiera que le traiga una copa de vino.

Alberto de Villanueva, Maestre de la Orden de Calatrava. Un tipo alto y desgarbado, con la cara morena y llena de arrugas. A pesar de su aspecto, es una persona afable con la que se puede mantener una conversación agradable. Está encantado de poder contar esta noche con a presencia de los Pj´s para aburrirles con sus batallitas de cuando era novicio. Si le preguntan por el Obispo de Ponferrada responderá rotundamente que él se lo ha buscado con esas nuevas ideas que ponen en peligro la integridad moral de los fieles.

Juan Gonzalo Belmonte, profesor de teología de la universidad de Valladolid. Se trata de un teólogo que no ha tomado los votos (ni tiene pensado hacerlo). Es una eminencia en la materia y siempre tiene respuesta para cualquier cuestión de la Sagrada Escritura, de hecho, muchos religiosos acuden en su busca cuando existe algún tipo de duda o inquietud.

Fray Daniel Bernárdez Sanjuan, Prior del convento de Santo Tomás de Torrequebrada del Medio. No puede ni oír hablar de Honorio. Parece ser que siguen vivas viejas rencillas de la juventud. Por otra parte se siente profundamente apenado por la pérdida de Nicanor de Estrada.

En la sala también se encuentra Nicolás de Guzmán, consejero y amigo del marqués, que los Pj´s ya han conocido, así como algunas personas más, pero son novicios y ayudantes de los anteriores.

A simple vista las conversaciones son de lo más triviales, no hay dobles sentidos ni ningún tipo de mensaje oculto. Manuel y Beltrán, que han acompañado hasta ahora a los Pj´s están a punto de retirarse a dormir. De pronto, los portones de la sala se abren de golpe, entrando por ellos dos guardias del Marqués a paso ligero acercándose a él. Le susurran algo al oído y salen apresurados de la estancia. Los presentes se quedan en silencio y extrañados, pero rápidamente retoman las conversaciones hasta que vuelve el Marqués y se acerca a Beltrán y a los Pj´s y con gran desasosiego les cuenta lo sucedido.

El secuestro

Don Emilio Lahoz, teólogo y diácono de la hermandad del Sagrado Corazón de Jesús, ha sido asaltado en el camino hacia el castillo. Su ayudante yace muerto en el camino y no hay rastro de Don Emilio. Los asaltantes no se han llevado nada de valor. Un labrador, que escondido vio lo que sucedía, avisó inmediatamente a la guardia de la ciudad.

Las cosas se están poniendo realmente feas para el Marqués. El concilio se está convirtiendo en un absoluto desastre, es por eso que solicitará nuevamente ayuda a los Pj´s para encontrar a Don Emilio. Les indica que afuera del castillo les espera el labrador que vio todo para contarles lo que sabe.

El testimonio del labrador

El labrador les contará lo siguiente:

Él regresaba de la ciudad, camino a casa. Iba contento porque había hecho un buen negocio con la venta de unas gallinas. En un momento creyó oír más adelante unos gritos y gente forcejeando, por lo que se aproximó sigilosamente y permaneció escondido viendo lo que sucedía. Unos bandidos armados salían al camino y preguntaban a los jinetes si alguno de ellos era Don Emilio Lahoz, al responder uno que sí, saltaron sobre ellos, descabalgando al otro, que murió del golpe en la cabeza al caer. El primer jinete, un hombre de unos cuarenta años, fue atado y golpeado repetidas veces hasta que perdió el conocimiento. Entonces se lo llevaron.

El labrador reconoció a los bandidos, se trata de Bernardo y su banda. Si los Pj´s le preguntan por ellos, responderá sin titubeos que han sido ellos y que tienen su guarida en una cueva del Cerro del Toral, pero es probable que haya trampas por la zona. El labrador no estará dispuesto a acompañar a los Pj´s, que pueden ir esta misma noche o esperar al amanecer.

Beltrán se queda en el castillo, si necesitan cualquier cosa sólo será necesario buscarle allí.

El lugar del crimen

A la mañana siguiente si los jugadores van al camino, allí sólo encontrarán un charco de sangre. Todo lo demás ha desaparecido. El cuerpo del compañero ya está cristianamente enterrado y los objetos de valor y caballos que hubieran quedado, han caído presa de los campesinos y caminantes del lugar.

El Cerro del Toral

En el cerro del Toral no será difícil dar con la cueva de la banda de Bernardo. El problema es que la zona está plagada de cepos de lobo y oso en los que caerán si no supera cada uno una tirada de descubrir (si los Pj´s han decidido ir por la noche las tiradas tendrán una dificultad de +20%). Si algún Pj es atrapado por un cepo, sufrirá 1D8 puntos de daño. Cuando los Pj´s lleguen a la cueva, tras superar una tirada difícil de rastrear, podrán escuchar unas voces al fondo y la luz de una hoguera lejana. La conversación no es sobre nada en particular, hablan del frío que pasan y de lo que harán con

el último botín. Si pretenden acercarse sin ser oídos deberán pasar cada uno sendas tiradas de sigilo, entonces podrán coger por sorpresa a los bandidos. Si no superan estas tiradas, los bandidos se pondrán inmediatamente en guardia y serán quienes ataquen a los Pj´s.

Bernardo y sus bandidos

En caso de que los Pj´s ganen el combate podrán interrogar a los bandidos que hayan sobrevivido, que les dirán sin ninguna reserva lo siguiente.

Hará una semana que un cura desconocido les ha pagado mucho dinero por raptar a un tal Emilio Lahoz. Estos, siendo diligentes empleados, han cumplido su parte y la mercancía ya está en camino. Si los Pj´s le preguntan de qué cura se trata no sabrán responder. Si les preguntan sobre donde han hecho la entrega se negarán a hablar, la única forma de sacarles la información será torturándoles. Entonces responderán que se está realizando ahora mismo. Uno de los bandidos, disfrazado de mercader, lo está llevando a la ciudad, la entrega será esta noche en el callejón trasero de un burdel de la ciudad llamado "La Casa de las flores".

El callejón

Los Pj´s pueden ir hasta el callejón antes de que se realice la entrega y tomar posición escondidos. Entonces verán llegar a dos personajes encapuchados hablando.

-La pérdida del libro ha sido un terrible contratiempo -dice uno. El otro queda en silencio. –El maestro no estará nada contento, por suerte tenemos a Lahoz.
-Esperemos que siga vivo…-masculla el otro-.

Al poco tiempo aparece un tipo con un carro en el que transporta un bulto envuelto en telas y atado. Uno de los compradores se adelanta y se quita la capucha. Se trata de Beltrán Carretero, que pregunta si sigue vivo, a lo que el bandido responde simplemente con un sí. Le da una bolsa con monedas, toman el carro y sin mediar palabra, todos se marchan del lugar.
Si los Pj´s deciden atacarles, en ese momento Manuel les detendrá llamando a la cordura. Pues es mejor seguirles para saber qué es lo que están tramando y quién está detrás de todo esto. Sobre todo si esto tiene relación con el asesinato de Don Nicanor y se puede encontrar al asesino.

La casa junto a la muralla

Si dejan ir al Beltrán y a su acompañante verán que se dirigen a una casita baja junto a los muros de la cuidad y amparados por la oscuridad de la noche meten el bulto en casa, que está empezando a forcejear. Al asomarse a la ventana verán como los raptores cuelgan sus túnicas. El que antes no se había descubierto no es reconocido por los Pj´s, no siendo así por Manuel, que pone cara de asombro al verlo. Desenvuelven el paquete y aparece un señor delgado entrado en años, con pelo escaso y barba puntiaguda atado y amordazado, Don Emilio Lahoz. Beltrán le quita la mordaza y le da agua.

-¿Quiénes sois vosotros y qué queréis de mí? –Inquiere Don Emilio con voz reseca pero firme-.
-Necesitamos su ayuda, Don Emilio –Dice Beltrán, el otro mira en silencio-. Debemos llamar a Durgaz.
-¿Cómo? Para llamar a Durgaz hace falta el Liber Iacetorum. ¡Pero eso es imposible! ¡Aquí!, ¡ahora!, ¡eso no puede ser! –Comienza a ponerse nervioso-. ¡Es peligroso! ¡Socorro!, ¡socor…! –Empieza a gritar. Entonces Beltrán le vuelve a poner la mordaza.
- Hay que buscar a ese tal Tablones, debemos encontrar el libro como sea… -dice el desconocido-.

Si los Pj´s deciden entrar en este momento, Beltrán y compañía tratarán de hacerles frente, pero al verse superados huirán por la puerta de atrás, perdiéndose en la noche y sin posibilidad de ser atrapados.

Manuel y los Pj´s se quedarán a solas con Don

Emilio, quien denota nerviosismo y miedo. Pregunta por su compañero de viaje, y al enterarse de su muerte se entristece bastante. Cuando los Pj´s interroguen a Don Emilio, dirá que no conoce a sus raptores pero que al parecer pretenden hacer algo terrible. Les pedirá algo de comer y después continuará diciendo que si la situación es lo que cree, esos dos tipos están tratando de traer al mundo algo que nunca debería estar aquí con algún terrible motivo, es por eso que hay que detenerles de inmediato. Si encuentran el "Liber Iacetorum" las consecuencias serán nefastas. Cuando le pregunten que porqué le han raptado a él, confesará que durante sus años de estudio de teología ha leído ciertos libros que no debía y adquirido algunos conocimientos prohibidos por la Iglesia que en alguna ocasión ha podido aplicar…

Si los Pj´s preguntan a Manuel por el personaje desconocido les contará que es Jesús Núñez, otro de los invitados a la reunión, había oído rumores sobre su pertenencia a una hermandad desconocida, dedicada a ciertas artes oscuras, pero nunca había dado crédito a semejantes mentiras. Confiesa que son demasiadas coincidencias y que comienza a plantearse la sinceridad de su mentor el Obispo de Ponferrada…

Los Pj´s pueden escoltar a Don Emilio hasta el castillo, en ese caso, el Marqués les recibirá con los brazos abiertos entendiendo que se ha quitado un peso de encima. Pero si le cuentan lo sucedido, la culpabilidad de Beltrán y lo que pretenden hacer, montará en cólera y mandará remover toda la ciudad hasta que aparezca Beltrán y el dichoso libro. Don Emilio se quedará en el castillo bajo la protección del Marqués por si tratan de volver a atraparlo.

3a PARTE
A la caza del libro

El Arzobispo de Salamanca

A la mañana siguiente, cuando los Pj´s vayan en busca del Liber Iacetorum, verán al salir del castillo que el Marqués está hablando muy efusivamente con un nuevo invitado con pintas de ser importante. Cuando el Marqués ve a los Pj´s les pide que se acerquen y les presenta. Se trata de Rufino Minaya de Tena, arzobispo de Salamanca, un tipo grande y orondo, de cara sonriente y apacible. Sus ropajes delatan que se trata de una eminencia eclesial. Lleva colgado al cuello una especie de rosario con pequeños tubos de cristal que acaricia constantemente. Tras de sí, trae un séquito de curas y soldados que han venido a asegurar el bienestar personal y la integridad física del clérigo. Rufino es el organizador de este evento religioso, que atendiendo a las peticiones del Marqués ha traído hasta el castillo de Miñambres. Nadie sabe que puede haberle dado el Marqués a cambio. Lleva en su mano un vistoso anillo, se trata de una importante bula papal, pues Rufino es la representación del Santo Padre en el concilio y será su decisión final la que quede integrada en el credo religioso para la posteridad.

Cuando el Marqués le presenta a los Pj´s, se mostrará un hombre sencillo, muy alegre y atento con ellos, agradeciéndoles reiteradamente que hayan rescatado a Don Emilio y que se estén encargando tan diligentemente de encontrar al asesino de Nicanor de Estrada. Se despide de ellos indicándoles que estará encantado de colaborar con ellos y servirles en lo que fuera necesario.

El Tablones

Si los Pj´s recuerdan la conversación de Beltrán y Jesús tendrán la primera pista para encontrar el libro. Hablaron sobre buscar a un tal "Tablones", si ellos mismos no lo recuerdan, podrá hacerlo Manuel en su lugar.

A cualquier persona del pueblo de clase media

y baja que pregunten por el Tablones se resistirá a responder a no ser que le presionen, sobornen o torturen, pero todos saben quién es. Jacinto el Tablones es un tipo grande y feo que junto con sus secuaces roba a todo el mundo y extorsiona a los comerciantes. Tiene contactos y espías por todas partes, es por eso que está al tanto de todos los "sucesos" importantes de la cuidad. Le podrán encontrar en la taberna de Mos.

La taberna de Mos

Sentado en una esquina, en el fondo de la posada, encontrarán un tipo enorme, gordo y feo rodeado de criminales y ladrones conversando mansamente con él.

Abordar al Tablones no será una tarea complicada, pues siempre está abierto al diálogo cuando se trata de comerciar. Si son corteses y todo sale bien no tendrá ningún problema en hablar con ellos. No obstante es algo susceptible con el mote que le han puesto, por lo que si algún jugador se dirige a él por otro nombre que no sea Jacinto, recibirá personalmente un regalo del Tablones lleno de nudillos seguido de una tradicional pelea tabernaria. Si ganan la pelea sin matar a nadie, vista la fiereza de los Pj´s, el Tablones los considerará dignos de "comerciar" con él.

Cuando le exponen sus necesidades, éste hace llamar a un tipejo escuchimizado, cheposo y cojo y le dice: "repíteles a estos señores lo que le dijiste ayer a los otros dos"

- Hay un compañero en la ciudad que está al tanto de todo este tipo de cosas raras aunque lamento no poder ayudaros con su nombre, pues mi frágil memoria no es capaz de recordar, a no ser...
- A no ser,... -Interrumpe Jacinto- que como buenos amigos nos ayudéis en un negocio que tenemos entre manos.

En ese momento hace un gesto con las manos, echando a toda la gente del local y se queda a solas con los Pj´s. Entonces se descubre un Jacinto abatido y desolado, toda la brutalidad que hasta ahora había demostrado se convierte en suspiros y lamentos, pues Jacinto se encuentra en secreto profundamente enamorado de María Antúnez, sobrina del Marqués. Al encontrase los Pj´s en una situación tan cercana al castillo no les será difícil conseguirle al Tablones un mechón del cabello de María. Entre súplicas y pucheros implora a los Pj´s que le ayuden en este amor imposible en el más riguroso de los secretos. En ese caso les estaría eternamente agradecido y accederá a prácticamente todo. Pero que no intenten engañarle, pues conoce perfectamente el olor del pelo de María. Cuando les larga de la taberna a patadas y empujones les va gritando cosas como "…Y no volváis por aquí" o "… y no me hagáis perder más el tiempo".

El mechón de María

El Marqués no pondrá ningún inconveniente en que los Pj´s hablen con cualquier habitante o invitado del castillo siempre que sea para resolver cuanto antes esta situación.

María es una joven guapa de diecisiete años morena de ojos verdes y dientes descolocados. Es altiva, como corresponde a su cuna y no accederá a darles un mechón de pelo tan fácilmente. Si los Pj´s insisten mucho, les amenazará con acusarles de querer hacer brujería y si continúan, cumplirá su amenaza. Si se les ocurre comentarle algo de esto al Marqués se opondrá rotundamente, advirtiéndoles que traten de resolverlo de otra forma. La única opción será colarse en su alcoba y cortarle el mechón mientras duerme o robar sus perfumes y tratar de engañar a Jacinto con el cabello de otra dama.

Cuando tengan el mechón podrán volver a la taberna de Mos y entregárselo al Tablones sin que nadie se entere. De no ser así, será catastrófico; todos quedarán en silencio pero de pronto habrá una explosión de risas y burlas hacia el Tablones, que tratará de despedazar li-

"Los que vinieron anoche son de una especie de hermandad, algo peligrosa; que según me han dicho se dedica a adorar a demonios o algo así. Lo sé porque conozco a uno de ellos, a ese tal Jesús, tengo entendido que pagó a una puta para que le consiguiera un libro del castillo y si están buscando ese libro, seguramente no sea para nada bueno, de hecho lo más probable es que sea para traer aquí a alguno de esos bichos." "Hay una persona, un mercader de antigüedades y pociones. Es un judío al que llaman Ezequiel le encontraréis por la mañana en el mercado, no os será difícil, es el único que vende cosas raras a la luz del día."

Ezequiel

El puesto de Ezequiel se encuentra en una callejuela estrecha del mercado, tras él encontrarán un tipo sucio y desaliñado con aspecto de mendigo y la cara desencajada de un loco, su barba mugrienta oculta una boca desdentada que no para de masticar el aire. Cuando los Pj´s le pregunten por el libro se quedará pensativo unos segundos y finalmente les dirá lo siguiente.

"Parece ser que se trata de un objeto valioso, quizás podría conseguirlo yo mismo y vendéroslo a buen precio… No, voy a tratar de averiguar algo. ¿Por qué no nos vemos esta tarde?, puede que tenga una sorpresa para vosotros, nos veremos en aquel callejón doblando la esquina".

Si le preguntan si hay alguien más buscando el libro se sorprenderá y se encogerá de hombros. Una tirada de empatía, demostrará que está actuando. Después recogerá sus cosas y se marchará.

Un avezado observador podría apreciar que Manuel ha estado mirando al mendigo de una forma un poco rara, entre miedo y desprecio.

La emboscada

Por la tarde, al llegar al callejón, no hay nadie, parece que la ciudad en aquella parte está desierta. De repente saltando a la calle desde los tejados, unos tipos armados comienzan a atacar a los Pj´s, que son cogidos por sorpresa. Se trata de Bernardo y su banda, que en caso de que los hubieran eliminado ha contratado más matones. En el alboroto de la pelea consiguen separar a Manuel del grupo, dándole una soberana paliza. Uno de ellos rebusca entre las ropas de Manuel y grita: "¡Es cierto, tiene el libro! ¡Vámonos!", lo coge y sale corriendo. Los demás le siguen raudos como si huyeran del mismísimo Belcebú.

En este momento lo más probable es que los Pj´s se encuentren tan perplejos que les será imposible alcanzar a los bandidos. Han tenido el libro y el asesino con ellos en todo momento. Manuel se encuentra herido, pero se repondrá rápidamente.

Los hechos

Ezequiel no ha aparecido hasta ahora y aunque esperen toda la tarde no aparecerá. La explicación es la siguiente:

Beltrán y Jesús sabían que antes o después los Pj´s acudirían a Ezequiel y le han dado unas monedas a cambio de tender una trampa al grupo, él solo tenía que dar el soplo, ellos se encargaban de avisar a Bernardo y los suyos. El objetivo de todo este montaje era robarle el Liber Iacetorum a Manuel. Sí, así es. Manuel no es más que un actor de primera que ha conseguido engañar a todo el mundo. Mató a su maestro, el Obispo de Ponferrada y se llevó el libro, que ha estado en todo momento con él. Además tuvo la suerte de que apareciera en escena Françesc, a quien consiguió inculpar sin ninguna dificultad. Desde entonces ha estado con los Pj´s para tratar de frustrar cualquier intento de culparle de la muerte de Nicanor.

Tras este golpe del destino y con buen criterio, los Pj´s entregarán a Manuel al Marqués, que a su vez liberará inmediatamente a Françesc d´Armignan. Parece que definitivamente han resuelto el asesinato del Obispo, por lo que el Marqués les está enormemente agradecido y cumple con su palabra recompensando al equipo. La desaparición del libro le resulta totalmente irrelevante, por lo que no le dará mayor importancia e invitará a los Pj´s a quedarse en el castillo hasta que se celebre la reunión, disfrutando de las comodidades que éste les ofrece.

4a PARTE
No todo está resuelto...

La inquietud de Don Emilio

Los días pasan y los Pj´s disfrutan de las comodidades del castillo. Han llegado a conocer mejor a todas las personalidades que habitan él, así como de las que a lo largo de los días han ido llegando, llegando incluso a trabar amistad con alguno de ellos, incluyendo a Don Rufino.
Dos noches antes de la celebración del concilio, Don Emilio se acerca a los Pj´s y les invita a acompañarle a la biblioteca, donde podrán hablar tranquilamente. De camino a la biblioteca alguien se choca con un Pj y le coloca un papel en la mano. En el papel pone "Vigilad el granero junto la puerta sur. Esta noche". Y continúa su camino impertérrito. Nadie conoce al tipo con el que se han cruzado. Cuando llegan a la biblioteca, Don Emilio se encuentra algo alterado, pero aparentemente cómodo en compañía de los Pj´s.

"*No sé cómo decir esto; de hecho, ya no sé en quien confiar. Lo cierto es que se oyen rumores... Dejamos el Liber Iacetorum en manos equivocadas, y no hemos hecho nada al respecto. Dentro de dos noches será la primera luna llena tras el solsticio de verano y si hay alguien tratando de traer aquí algún demonio, ese será el momento, justo un día antes de que se celebre el concilio, una fatídica coincidencia… Por si esto no fuera poco, las malas lenguas dicen que se ha visto al Arzobispo de Salamanca en compañía de Jesús Núñez.*"

Lo más razonable es que el Pj que ha recibido el papel decida comentarlo a todo el grupo, en ese caso organizarán todo para encontrar y vigilar el granero mañana en la noche. Si los Pj´s no le piden a Don Emilio que les acompañe, él se ofrecerá alegando que lo más seguro es que le necesiten antes o después.

El granero

No les será difícil encontrar el viejo granero junto a la puerta sur de la ciudad. Se trata de un edificio grande de madera, abandonado y sucio. Los Pj´s podrían llegar antes del anochecer y repartirse por la zona, pero alguno deberá buscar algún ventanuco o algo similar para controlar el interior.

Al caer la noche verán acercarse una figura encapuchada, va sola y a simple vista no se le reconoce. Entra en el granero y espera sentado sobre un montón de paja. Cuando se quita la capucha se descubre la identidad de Beltrán Carretero. Al cabo de un rato, no mucho más tarde, llegan caminando otras dos figuras más, también encapuchadas. Entran al granero. Beltrán se acerca a una de ellas y haciendo una reverencia se agacha para besarle la mano di-

ciendo "…maestro". Se quitan las capuchas y se descubre a Don Rufino y a Jesús.

-¿Está todo listo? –Dice Don Rufino-. Mañana es la gran noche.
- Si, maestro. Ya está todo preparado en el sótano de San Blas. -responde Beltrán-.
-¿Y la seguridad?
-Las dos entradas están aseguradas. Los chicos estarán en la de atrás y algunos guardias cubrirán la puerta delantera. Además hemos convencido a un "amigo" para que nos envíe unos refuerzos algo singulares. Mañana el sacristán nos abrirá por la noche. Pero sin el libro y sin Lahoz no podemos hacer nada.

El arzobispo ríe y Jesús se adelanta para hablar, pero antes de que pueda articular palabra se oye un ruido y ambos se giran para mirar. La guardia del obispo acaba de llegar y se queda protegiendo el granero. Si los Pj´s están bien escondidos no deberían tener problemas.

-Hemos matado dos pájaros de un tiro -continúa Jesús-. Tal y como pensábamos el libro lo tenía el ayudante de Nicanor, mandamos a los chicos a por él. -Jesús se lleva las manos a la túnica y muestra un libro azul.
- Pero sin Lahoz no podemos hacer nada –interrumpe Beltrán.
-Tenemos algo mejor, mira en aquel arcón.
Beltrán se vuelve y dirige su mirada hacia un arcón mohoso en el fondo del granero. Va hacia allí y lo abre, con rostro serio se vuelve y pregunta:
-¿Cómo lo habéis sacado de los calabozos?
-Hicimos un cambio de peones- Rufino y Jesús se ríen.
-Excelente. Mañana cerraremos el ciclo y en nueve meses Belfegón será nuestro…

Salen del granero. El Arzobispo da una orden a los guardias que no se llega a oír y éstos entran y transportan el arcón hasta un carro que espera fuera. Todos se van.

Información para el Dj

Al demostrar la culpabilidad de Manuel en el asesinato del Obispo de Ponferrada, quedó patente la inocencia de Françesc d´Armignan y por tanto fue liberado del calabozo, posteriormente fue capturado por Jesús y los bandidos, y ahora se encuentra, atado y amordazado en el arcón. Él también posee conocimientos para satisfacer a sus captores, por lo que se pueden permitir prescindir de Don Emilio.

Cuando todos los Pj´s se reúnen ven que Don Emilio está muy nervioso y alterado, prácticamente presa del terror. Sólo consigue articular: "*…nunca nadie llegó tan lejos; Debemos impedirlo como sea*"

¿Qué está pasando aquí?

A estas alturas parecen bastante claras las intenciones de todo el mundo, aunque las apariencias engañan.

Malleus Nefandorum es una orden religiosa al margen de la Iglesia. Permanece oculta a los ojos de la sociedad, tanto que ni siquiera el Vaticano tiene constancia de ella. Está compuesta por exorcistas, teólogos y otros sacerdotes. Su objetivo es atacar directamente al corazón del mal capturando a los demonios que atormentan a los hombres y les alejan de su salvación. En dos siglos de historia, nunca habían llegado tan lejos, ningún ser humano había sido capaz de capturar tantos demonios como Rufino Minaya de Tena. Su proceder era desconocido, aunque no tenían ningún reparo en llevarse por delante a quien fuera necesario para cumplir su cometido y liberar a la humanidad del mal, al fin y al cabo no se puede hacer una tortilla sin romper algunos huevos…

La noticia de las capturas de esta orden no tardó en hacerse saber en el infierno. Nadie echaba de menos a los que faltaban, pero todos comenzaban a estar alterados y el revuelo empezaba a poner nervioso al que manda ahí abajo. El mismísimo Lucifer tomó cartas en el asunto y mandó a uno de sus lugartenientes a la Tierra, su cometido sería investigar que esta-

ba pasando allí y si podía, debía tratar de resolverlo él mismo. Actualmente lleva en la Tierra más de veinte años siguiendo de cerca a esta orden. Para poder mezclarse con los hombres abandonó sus poderes mientras estuviera en la Tierra. Pero ahora las cosas no pueden dilatarse más, ha llegado el momento de actuar. Don Emilio cansado ya de vagar tras ellos, ha conseguido engañar a unos pringados para que trabajen para él, gratis y con entusiasmo. Es cierto; Don Emilio es el demonio que vino a destruir a Malleus Nefandorum y liberar a sus hermanos. Ahora ha llegado el momento de la verdad…

La iglesia de San Blas

Si los Pj´s deciden comentarle algo al Marqués, Don Emilio tratará de convencerles de lo contrario, pues lo más probable es que el Marqués les tome por locos o algo peor.

Por otra parte, si tienen posibilidad de intercambiar impresiones con algún invitado del castillo, recibirán impresiones de todo tipo hacia el Arzobispo. No obstante, la del venerable Fray Lucio Bienvenido será la que por algún motivo les parezca más acertada, a pesar de que marque a Don Rufino como férreo defensor de la fe y protector de los hombres,…

Ahora los Pj´s deberían tratar de encontrar la iglesia de San Blas donde al parecer se realizará la invocación. Si preguntan por la ciudad, todo el mundo les indicará claramente que la iglesia de San Blas se encuentra en una plaza pequeña a unas treinta varas de la Plaza Mayor. Lo más lógico es que los Pj´s pasen el día pensando una estrategia y organizando los preparativos para el gran final.

Al caer la noche y ver que no ha sucedido nada en los alrededores de la iglesia deberían extrañarse, es el momento de preguntarse si están en el lugar correcto. Para ello pueden encontrarse a alguien por la calle o al mismo sacerdote de la parroquia que, extrañado por su presencia, les indique que existe una ermita de San Blas a un par de millas al sur de la ciudad. Si los Pj´s no quieren llegar tarde deberían conseguir algunos caballos.

La ermita de San Blas.

Todos los preparativos se han ido al garete. Si realmente quieren impedir los planes del Arzobispo deberán improvisar un plan.
De camino a la ermita, al doblar un recodo verán no muy lejos, en la cima de una loma, un pequeño edificio de piedra que parece bastante nuevo, han encontrado la ermita. A medida que se vayan acercando podrán diferenciar un par de figuras custodiando la puerta del edificio, los guardias del obispo. En la parte trasera hay otros dos guardias que acudirán inmediatamente en cuanto oigan algo raro.

Si los Pj´s superan sendas tiradas de sigilo podrán coger por sorpresa a dos de ellos, los otros dos acudirán inmediatamente. Si vencen a los guardias podrán pasar a la ermita cuyas puertas se encuentran abiertas. Dentro no hay gran cosa; un pequeño altar de granito, una pila bautismal, una vieja Biblia sobre un banco y una gran figura de San Blas tallada en madera. A simple vista no hay entrada a ningún lado, pero cuando los Pj´s hurguen por detrás de la talla de madera, presionarán sin querer un resorte que desplazará el altar, descubriendo unas escaleras que se pierden en la oscuridad y van a dar a un pasadizo de tierra oscuro y húmedo.

Si los Pj´s deciden buscar la entrada trasera de la ermita deberán superar una tirada difícil de descubrir. Encontrarán al otro lado de la loma un pequeño claro, tres el cual podrán reconocer las voces de Bernardo y sus bandidos, que se encuentran sentados hablando de sus cosas, protegiendo una especie de cueva abierta en la roca. Si cada Pj supera una tirada de sigilo podrán emboscarlos y tomarlos por sorpresa sin complicaciones. Cuando los venzan podrán acceder al interior de la gruta, donde llegarán a un pasadizo excavado en la montaña, sucio y tenebroso.

Vayan por donde vayan acabarán en un corredor que presenta un aspecto asqueroso, telarañas y moho pueblan paredes y techo. Será necesario conseguir antorchas o improvisarlas con algún material. Don Emilio se mueve despacio, dando a entender falsamente la falta de costumbre a moverse en esos ambientes. Al cabo de un rato caminando, el pasillo se ensancha. El equipo se encuentra una puerta de madera maciza. Está cerrada. Un montón de huesos que parecen humanos llaman la atención de los presentes. Si buscan bien encontrarán una inscripción tallada en la roca, está un poco desdibujada por el paso del tiempo pero aún se puede leer: 2S 21,13. Si los jugadores no caen en la cuenta, Don Emilio apuntará que podría tratarse de un pasaje de la Biblia. Parece del segundo libro de Samuel. Si hay algún religioso en el grupo puede hacer una tirada de memoria, sino el teólogo sacará una conveniente Biblia (recordemos que Don Emilio es humano a todos los efectos) que ofreciéndola dirá: "sacadnos de dudas".

Una vez encuentran el pasaje leen: "…y trajo de allí los huesos de Saúl y los huesos de su hijo Jonatán, y recogieron los huesos de los ahorcados."

Si llevan los huesos que han encontrado hasta ese lugar, verán que las puertas de madera ceden levemente, se acaban de desencajar y se pueden abrir con un simple empujón. También hubiera valido con pisar fuerte bajo el lugar de la inscripción…

Una vez atraviesen las puertas, un hedor insoportable atacará el olfato de nuestros héroes. El pasadizo comienza a oscurecerse antinaturalmente y un leve pitido resuena en sus oídos convirtiéndose en su cabeza en un zumbido atronador. De la siniestra oscuridad surgen dos pares de ojos brillantes que se clavan en los Pj´s. Antes de que puedan reaccionar son presas del feroz ataque de dos endiagros.

Lo que quede de los Pj´s podrá continuar camino adelante, a lo largo del cual encontrarán pasillos transversales cancelados por puertas enrejadas prácticamente imposibles de abrir, tras las que salvo esqueletos y alguna moneda perdida no hallarán nada. Al cabo de un rato darán con una pequeña puerta de hierro tras la que se oye una voz que reconocen, si prestan atención reconocerán a Françesc cantando una letanía en un idioma que ninguno, salvo Don Emilio conoce. Cuando empujen la puerta verán que cede sin problema…

5a PARTE
Un final inesperado

Tras la puerta hallarán lo que estaban buscando. En una gran sala circular a dos alturas adornada con un sinfín de dibujos y símbolos arcanos se encuentran el Arzobispo, Beltrán y Jesús observando los movimientos espasmódicos que está realizando Françesc arrodillado en el suelo mientras canta a gritos algo muy raro. El ambiente se encuentra enrarecido y la tensión se puede cortar con un cuchillo. La cara de los presentes está agarrotada en un rictus de éxtasis.

Antes de que nadie pueda siquiera articular un sonido una nube de gas sulfuroso explota en el centro de un círculo dibujado en el suelo. El

Arzobispo comienza a gritar palabras en latín mientras levanta su colgante con las manos. Don Emilio grita a los Pj´s: "¡RÁPIDO!; ¡ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE!"

Entonces caben dos posibilidades:

Los Pj´s tratan de detener al Obispo

En el momento en que los Pj´s se abalanzan sobre el Arzobispo, Beltrán y Jesús le defenderán a capa y espada, dando su vida por él si fuera necesario. No debería ser complicado vencer a estos dos.

El gas pestífero que emerge del centro de la sala está empezando a materializarse y a la vez se está desplazando hacia el colgante del Arzobispo. Con Beltrán y Jesús fuera de juego los jugadores deberían placan a Don Rufino que cae al suelo soltando su colgante. El humo que se estaba condensando, se materializa en un ser rojizo, deforme y con cuernos por todas partes. Françesc sale del trance gritando ¡NOOOOOOOO! ¡Que hacéis, insensatos!

El demonio mira a Don Emilio y esboza algo parecido a una sonrisa mientras coge al Arzobispo con sus manos y lo despedaza como si fuera un trozo de papel. Toma el colgante de Rufino y se desvanece dejando tras de sí el mismo hedor pestífero que trajo con él.

Don Emilio se da media vuelta y sale corriendo por donde ha venido. Françesc no es capaz de reaccionar, sólo puede murmurar "¡cogedle!". Los Pj´s podrán perseguir a Don Emilio, quien no será difícil de capturar.

La escena quedaría así: Beltrán y Jesús, se encuentran inconscientes o muertos en el suelo. Françesc en estado de shock repitiendo sin parar "Dios mío que hemos hecho, Señor perdónanos…" Don Rufino, el Arzobispo, repartido en trozos por el suelo de la sala. Y Don Emilio atado, preso de los Pj´s.

Françesc, preso del terror no será capaz de articular palabra para responder a los Pj´s, y tardará días en reponerse. Don Emilio confesará absolutamente todo, aun sin preguntarle, pues se siente eufórico por haber concluido su trabajo: Rufino y su orden han utilizado a Françesc para invocar a Durgaz, seguramente no le han coaccionado, él ha entendido que colaboraba con una buena causa, pues el Arzobispo estaba preparado para capturar al demonio en su colgante, como anteriormente había hecho con otros tantos. Al llegar los Pj´s al lugar, han interrumpido el rito para encerrar a Durgaz, que ha aprovechado para llevarse el colgante que contenía a sus hermanos y marcharse tranquilamente. Ahora campa libre por la Tierra.

Cuando los Pj´s lleguen al castillo con los prisioneros y contando lo que ha sucedido, el Marqués, no dará crédito y montará en cólera. Los Pj´s serán expulsados inmediatamente de sus tierras. El Marqués, desde luego pretenderá quemar a los prisioneros por brujería.

EPÍLOGO

El Concilio de Miñambres no llegó nunca a celebrarse. La desaparición de su organizador provocó que la Iglesia declarara a la ciudad como non grata para la fe cristiana. Poco a poco la ciudad fue yendo a menos hasta que, con el tiempo, acabó desapareciendo del mapa.

Ahora Durgaz vaga libre por la tierra cometiendo terribles atrocidades desde la sombra. Buscando a sus libertadores para agradecérselo como Dios manda,…

Los Pj´s tratan de detener a Françesc

Cuando los Pj´s se aproximan a Françesc, Beltrán y Jesús se lanzarán a defenderle. No será difícil derrotarles. Si lo consiguen y detienen a Françesc rápidamente, la invocación habrá sido interrumpida. El Arzobispo gritará "¡Pero que habéis hecho!, ¡inútiles! ¡Lo habéis estropeado todo!

Don Emilio saldrá corriendo por donde han entrado. El Arzobispo les ordenará que le atrapen, explicándoles que es un demonio. Capturar a

Don Emilio es realmente sencillo. Si Françesc sigue vivo se encontrará en estado de shock y semiinconsciente.

Lo más lógico es que los Pj´s hagan comparecer a ambos personajes en la sala para averiguar qué es lo que está pasando ahí. Ambos dirán la verdad, contando todo, todo, incluso Don Emilio, que no tiene ningún problema en aceptar su condena.

El Arzobispo amonesta a los Pj´s por lo que han hecho. Deberán quemar a Don Emilio ahí y ahora, cosa que asumirá mansamente. Nada de lo aquí sucedido saldrá a la luz bajo pena de excomunión.

Al volver al castillo todo transcurrirá con normalidad, como si nada hubiera pasado. Cuando el concilio acaba y todos los invitados se van, el Marqués despide a los Pj´s cubriéndoles de agradecimientos e invitándoles a volver cuando quieran, como si de su casa se tratara. Además no olvida la propinilla prometida por tan diligente trabajo.

RECOMPENSAS

- Para cada jugador que haya conservado la vida 40 P.Ap.
- 10 P.Ap. para cada uno si han llegado a la segunda alternativa de desenlace.
- 10 P.Ap. para los jugadores que hayan interpretado correctamente su Pj.
- La recompensa económica que reciben los Pj´s del Marqués queda a discreción del Dj.

DRAMATIS PERSONAE

RODRIGO ANTÚNEZ DE MIÑAMBRES, MARQUÉS DE SOTODOSOS

FUE: 10 Altura: 1.68 varas.
AGI: 12 Peso: 110 libras.
HAB: 20 RR: 75%
RES: 15 IRR: 25%
PER: 12 Templanza: 50%
COM: 20 Aspecto: 14
CUL: 20
Protección: Ropa de nobleza
Armas: ninguna
Competencias:

BELTRÁN CARRETERO

FUE: 15 Altura: 1.70 varas.
AGI: 18 Peso: 118 libras.
HAB: 12 RR: 80%
RES: 18 IRR: 20%
PER: 20 Templanza: 54%
COM: 25 Aspecto: 15
CUL: 25
Protección: Ropa gruesa
Armas: Espada 50%
Competencias:

MANUEL
FUE: 10 Altura: 1.69 varas.
AGI: 18 Peso: 115 libras.
HAB: 20 RR: 65%
RES: 15 IRR: 35%
PER: 18 Templanza: 49%
COM: 15 Aspecto: 17
CUL: 15
Protección: -
Armas: -
Competencias:

FRANÇESC D´ARMIGNAN

FUE: 18 Altura: 1.72 varas.
AGI: 15 Peso: 115 libras.
HAB: 18 RR: 90%
RES: 20 IRR: 10%
PER: 20 Templanza: 59%
COM: 20 Aspecto: 16
CUL: 25
Protección: Ropa gruesa
Armas: Espada 50%
Competencias:

Dramatis Personae

GUARDAESPALDAS DE FRANCESC
FUE: 20 Altura: 1.78 varas.
AGI: 15 Peso: 115 libras.
HAB: 15 RR: 70%
RES: 15 IRR: 30%
PER: 15 Templanza: 45%
COM: 12 Aspecto: 10
CUL: 10
Protección: Ropa gruesa
Armas: Espadas y garrotes 50%
Competencias:

BERNARDO EL BANDIDO
FUE: 25 Altura: 1.80 varas.
AGI: 18 Peso: 125 libras.
HAB: 20 RR: 85%
RES: 20 IRR: 15%
PER: 12 Templanza: 43%
COM: 10 Aspecto: 9
CUL: 10
Protección: Ropa gruesa
Armas: Espada 50%
Competencias:-

BANDIDOS DE BERNARDO
FUE: 20 Altura: 1.78varas.
AGI: 15 Peso: 115 libras.
HAB: 15 RR: 70%
RES: 15 IRR: 30%
PER: 15 Templanza: 45%
COM: 12 Aspecto: 10
CUL: 10
Protección: Ropa gruesa
Armas: Espadas y garrotes 50%
Competencias:
DON EMILIO LAHOZ
FUE: 12 Altura: 1.66 varas.
AGI: 10 Peso: 98 libras.
HAB: 12 RR: 0%
RES: 15 IRR: 100%
PER: 15 Templanza: 60%
COM: 25 Aspecto: 12
CUL: 35
Protección: -
Armas: -
Competencias:

JACINTO, EL TABLONES
FUE: 25 Altura: 1.85 varas.
AGI: 10 Peso: 194 libras.
HAB: 15 RR: 85%
RES: 20 IRR: 15%
PER: 15 Templanza: 52%
COM: 15 Aspecto: 6
CUL: 10
Protección: -
Armas: Puños 60%
Competencias:
JESÚS NÚÑEZ
FUE: 18 Altura: 1.78varas.
AGI: 18 Peso: 110 libras.
HAB: 20 RR: 15 %
RES: 15 IRR: 85%
PER: 18 Templanza: 60%
COM: 20 Aspecto: 16
CUL: 25
Protección: Ropa gruesa
Armas: Espada 40 %
Competencias:

RUFINO MIINAYA DE TENA, ARZOBISPO DE SALAMANCA
FUE: 12 Altura: 1.68 varas.
AGI: 10 Peso: 112 libras.
HAB: 10 RR: 15%
RES: 20 IRR: 85%
PER: 15 Templanza: 65%
COM: 20 Aspecto: 14
CUL: 25
Protección: -
Armas: -
Competencias:

Dios nos libre ella

Pedro A. Moreno Prado

"Tella, Dios nos guarde de ella", rezaba el dicho popular y no sin razón. En las tierras del Pirineo oscense, donde la vida es forjada por el clima y la soledad, ir a Tella suponía entrar en contacto con la brujería se quisiera o no.

Para acabar con las costumbres y supersticiones paganas, la Iglesia Católica construyó tres ermitas situadas estratégicamente en el lugar donde las brujas se reunían. La primera de ellas, la ermita de San Juan y San Pablo, se construyó en el lugar conocido como El Puntón de las Brujas, lugar donde se reunían estas mujeres para realizar sus rituales, según la tradición popular. La segunda de ellas, dedicada a la Virgen de las Peñas, sita en la Peña Billa, vigila todo el valle desde Tella hasta Aínsa. La última de las ermitas, la de la Virgen de las Fajanillas, es la más cercana al pueblo y se encuentra enfrente de la ermita de la Virgen de las Peñas.

Las tres ermitas, construidas para formar un triángulo, mantienen al pueblo en la fe cristiana y, además, encierran la magia de Tella de forma que no pueda ser liberada1. Así Tella, lugar mágico de los Pirineos, quedó convertido en una simple aldea en lo alto de la montaña, las brujas fueron expulsadas y las criaturas mágicas olvidaron el lugar.

Tella pasó a tener más contacto con el resto de aldeas y pueblos que había en el valle, y algunos hombres se mudaron a la aldea para trabajar en el pastoreo, pues los verdes campos de Tella, con la hierba siempre verde, eran perfectos para el ganado.

Uno de estos pastores, de nombre Pablo Bestregui, contrajo nupcias con Marieta, una joven a la que conoció en la feria de Aínsa, la ciudad más grande de la región y, por extensión, la más importante de la comarca de Sobrarbe. Pronto tuvieron su primer hijo, un varón de nombre como el padre al que siguieron las niñas de nombre Iguazel, la mayor, y un año más tarde Malena y Jara, gemelas. Tres muchachitas de melena negra como su madre. Pablo y su hijo pasaban la mayor parte del tiempo cuidando el ganado y Marieta, como no podía ser de otra manera, cuidaba a las niñas y se encargaba de las labores del hogar. Lo que ignoraba Pablo, y el resto de buenas gentes de Tella, era que Marieta era en realidad una de las descendientes de las brujas que fueron expulsadas de Tella años antes y que, en secreto, enseñaba a sus hijas los secretos de la magia para que, llegado el momento, pudieran recuperar lo que les pertenecía por derecho.

Pero Tella, además de nuevas brujas, tenía otros problemas pues Silván, un enorme hombre salvaje del que se dice que descendía de los gigantes que habitaron esas tierras, había vuelto a la comarca y atacaba a los pastores robándoles el ganado para después comérselo.

Y aquí es donde empieza nuestra historia y el plan de Marieta para liberar la magia de Tella y castigar a todos por el ultraje que sufrieron las brujas.

El plan de Marieta

Ni en sus mejores sueños pensaba Marieta que las cosas podían ponerse tan de cara para su plan de venganza. Habiendo educado a sus hijas en las oscuras artes mágicas aprendidas de su madre y su abuela, Marieta sólo necesitaba el poder suficiente para destruir la ermita de San Juan y San Pablo. Destruyendo cualquiera de las tres ermitas liberará la magia encerrada por la red geomántica que forman los tres edificios, pero para 1 En términos de juego, todos los hechizos, pociones, rituales, etc,etc... requieren el doble de tiempo en realizarse y un gasto doble de PC. que su venganza sea como ella desea, y tenga esa pizca de justicia poética que a todos nos gusta, la ermita destruida debe ser la que se yergue en el Puntón de las Brujas ya que era aquí donde se reunían sus antepasados para celebrar sus aquelarres y bailar desnudas bajo la luz de la luna llena. Liberar el Puntón y castigar al pueblo de Tella son los objetivos de Marieta.

Pero, como decíamos, Marieta y sus hijas no son lo suficientemente fuertes como para destruir ellas solas la ermita, y al estar la magia encerrada sus hechizos no tiene el mismo efecto y deben esforzarse más para conseguir el mismo beneficio. Sin embargo, la aparición de Silván ha hecho que Marieta vuelva a sonreír y a ver

con buenos ojos la consecución de su venganza. Durante la noche, aprovechando que su marido y su hijo dormían, y escudada por sus hijas, Marieta ha realizado visitas a la cueva donde duerme Silván, seduciendo al gigante con sus artes libidinosas y dándole vino encantado con el hechizo de Dominación. Una vez que Silván queda hechizado por las artes mágicas de Marieta, esta le obliga a cometer actos horribles para poder llevar a cabo su plan. El primero de ellos, necesario para lo que vendrá después, es matar a su marido Pablo y dejar malherido a su hijo. Dicho y hecho, Silván mancha sus manos con la sangre de Pablo y huye a lo profundo de las montañas tal y como le ha ordenado su amada Marieta. El pueblo, conmocionado por tal acto, no tarda en correr la voz para que los hombres fuertes de la comarca se unan a la caza del gigante.

El siguiente paso es hacer que el padre Asén desconsagre la iglesia del pueblo para así poder invocar el arma con la que conseguirá su venganza. Y como parte final, utilizará a Silván para destruir la ermita del Puntón de las Brujas ya que sólo la fuerza del gigante puede derribar la ermita y liberar la magia para que la invocación a Agaliaretph pueda realizarse.

Cuando todo esté preparado, Marieta, Iguazel, Malena y Jara sacrificarán a Pablo e invocarán a Agaliaretph para que les otorgue el poder de controlar las sombras. Una vez que el diablo haya satisfecho su petición, y haya recibido algo a cambio, entrarán en la iglesia para invocar a las sombras y llevar a cabo su sangrienta venganza.

Ganchos

La aventura comienza con una Marieta recién enviudada por el asesinato de Pablo bajo las enormes manos de Silván. Por toda la comarca de Sobrarbe se ha extendido la noticia de que en Tella necesitan hombres fuertes, y armados, para dar caza al gigante.

Los personajes pueden querer ir a Tella por alguna de las siguientes razones:

- Han oído sobre los actos de Silván y viajan a Tella para dar caza al gigante. Los personajes pueden encontrarse en cualquier lugar de la comarca de Sobrarbe, aunque lo mejor es que estén en la ciudad de Aínsa al ser el núcleo urbano más importante de la región.

- Los pj pertenecen a la Iglesia o tienen especial interés en ver las ermitas de Tella, lugar de peregrinación de algunos religiosos de la época.

- Jara, una de las hijas de Marieta, se encuentra en Aínsa pues necesitan la sangre de un mago para invocar a las sombras. Hace unas noches que consiguió el ingrediente para el que fue al ciudad y ahora necesita volver a su casa. Para el viaje de vuelta a Tella, y dado que para conseguir la sangre del mago ha tenido que esforzarse mucho y el camino a Tella es duro hasta en la mejor época del año, Jara puede pedir ayuda a los pj para que la acompañen en su viaje de vuelta.

- Los pj son miembros de la Fraternita Vera Lucis y están en la comarca investigando los rumores de mujeres latrantes, brujas y los actos de Silván han llamado su atención.

Por supuesto, como director de juego puedes utilizar el gancho que mejor te convenga para introducir a los personajes en el juego que Marieta ha comenzado en lo alto del valle.

El papel de las ermitas

Como ya hemos señalado anteriorme, la red geomántica que forman las ermitas mantiene la magia encerrada dentro de ella. Esto, a efectos de juego, se traduce en que todo hechizo cueste el doble de puntos de concentración para ser realizado, sean de la categoría que sean. Los rituales de Fé, sin embargo, no sufren variación alguna.

Una consideración histórica antes de meternos en harina.

Todos los lugares que aparecen en esta aventura son reales. La ciudad de Aínsa, la aldea de Tella, las ermitas de San Juan y Pablo, La Virgen de las Peñas y las Fajanillas, así como la cueva de los osos donde habita Silván son lugares reales que pueden visitarse. Silván y Marieta existieron, según las leyendas de Tella, aunque su relación y el final de su historia es distinto al que se da aquí.

La ermita de las Fajanillas y la iglesia de San Martín no se construyeron hasta el siglo XVI, pero para bien de nuestra historia todo se encuentra ya construido y, según cuentan en Tella, guardando la magia en su interior.

Las *latrantes* o la historia del gato golpeado por el criado y que en realidad, o no, era una bruja también han sido tomadas de los cuentos de brujería del Alto Aragón.

Primera parte: Por el cauce del Cinca

Construida en la confluencia de los ríos Cinca y Ara, Aínsa es la ciudad más importante de la comarca de Sobrarbe, sobre todo desde que, en 1124, el rey Alfonso I le otorgará una Carta Puebla2 con los mismos fueros que a la ciudad de Jaca.

La ciudad de Aínsa también es famosa por los peregrinajes que realizan los devotos a la Cruz de Sobrarbe. En 724, los cristianos que habían huido del dominio musulmán se reúnen en Aínsa para acometer la reconquista. Cuando las tropas lideradas por Garci Ximeno atacan a los musulmanes, una gran cruz luminosa apareció sobre una carrasca3 dando esperanzas y fuerzas a las tropas cristianas que lograron reconquistar la ciudad. Los personajes pueden encontrarse en Aínsa visitando la Cruz de Sobrarbe, disfrutando de sus muchas ferias, comerciando o de camino a Tella pues ya son conocedores de los actos de Silván. Aínsa ofrece todo lo que una persona del medievo necesita para vivir. Posee una muralla que protege la ciudad, un castillo que gobierna la urbe, numerosos comercios donde conseguir esas extrañas especias llegadas del sur de la península y ríos y bosques cercanos donde pescar y cazar.

El viaje desde Aínsa a Tella suele durar entre una y dos jornadas, dependiendo de la estación del año en que se viaje y, sobre todo, el momento de partir.

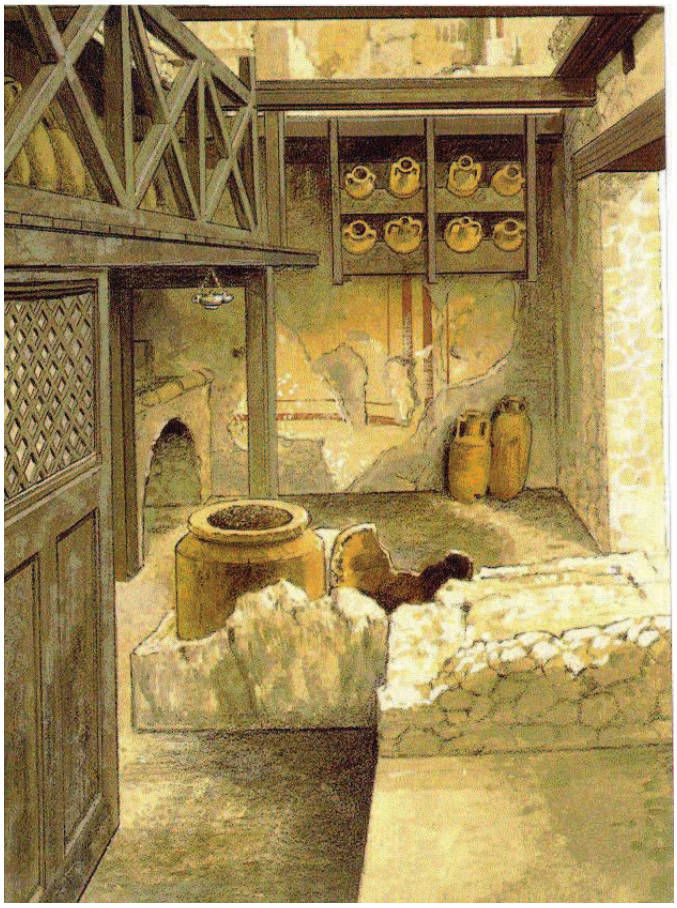
El camino más común es remontar el cauce del río Cinca hasta su bifurcación hacia Francia. Después, dejando el río Cinca a la diestra, seguir por el camino de montaña hasta Tella, en lo alto del valle, a la falda del Monte Perdido. Es difícil perderse por esta ruta ya que es transitada por comerciantes, cazadores y pescadores de la comarca. En lo alto del río Cinca, en el lado del Reino de Aragón, la posada de Broto da la bienvenida a todo aquel viajero que pase por allí.

2 Documento por el cual los reyes otorgaban ciertos privilegios a las poblaciones con el fin de repoblar lugares con cierto valor estratégico o comercial.
3 Árbol de la familia de la encina. Aparece en el escudo del reino de Aragón.

La posada de Broto

La ruta hacia Tella transcurre en paralelo al cauce del río Cinca. Sauces, chopos, fresnos y álamos acompañan al viajero junto a las zarzas y juncales que nacen en las zonas más húmedas. Las lluvias y las bajas temperaturas son comunes durante todo el año excepto los meses de verano que, , si el viajero tiene suerte y el cielo está despejado, se puede disfrutar de un viaje agradable en cualquier momento del estío. En lo alto del camino, cuando las fuerzas flaquean y la lluvia, el frío y la nieve se han llevado las últimas esperanzas de dormir caliente y seco, aparece ante el viajero la cálida luz de la posada de Broto.

La posada es un edificio pequeño de dos plantas y un pequeño pajar anexo habilitado para



dejar las monturas. El interior es amplio y con capacidad para unas veinte o treinta personas, depende de lo mucho que se quieran apretar pero, como dice el propio Broto, *nunca ha habido más personas que dedos tengo en las manos y dos de ellos se los llevó un lobo cuando aún era imberbe*. Posee tres huecos a la izquierda, frente a la barra, donde la gente que busca más intimidad puede sentarse. Unas mesas y sillas terminan de llenar el vacío del local que es calentado, e iluminado, por una chimenea.

Broto es un hombre no muy alto y entrado en carnes. Su piel es pálida y con las mejillas sonrosadas, lo que junto a su pelo rubio, poblada barba y fuerte voz le dan un aspecto afable y bonachón. Su mujer, Olaria, es natural de Aínsa. Es un palmo más baja que su marido y de estructura también ternesca. Entre ambos llevan la posada, sin duda la más barata de la Comarca pues, como reza otro dicho de Broto, *si comer en mi hogar costase lo mismo que abajo, nadie subiría a verme*. Broto y Olaria tiene dos hijas que ayudan en las tareas de la posada, Brixida y Xara, y un hijo que se encarga de las monturas de los viajeros, Pere.

Independientemente del momento en que los pj lleguen a la posa de Broto, además del grupo de parroquianos de las cercanías, pues algunas gentes construyen sus casas por el valle, se encontrarán con los siguientes individuos:

Froilán y Rolando, dos tipos envueltos en unas capas. Comen y beben al fondo de la posada y no parece que se relacionen con nadie. Ambos caballeros pertenecen a la Fraternita Vera Lucis, pero no están en la posada de camino a Tella sino de vuelta a Aínsa.

Evitarán a los personajes en todo momento, tanto si estos pertenecen también a la Fraternita como si no. Su misión era investigar los rumores de mujeres latrantes4 que se han dado en el valle, siendo todos sus esfuerzos poco productivos. Al no encontrar pruebas de latrantes, viajan hacia la ciudad de Aínsa para tomar un carro que les lleve hasta Çaragoça.

Arnal y su partida de caza, bebiendo y riendo en la barra. Un vistazo a simple vista será suficiente para saber que este grupo, compuesto por seis hombres, dedican su tiempo a cualquier negocio que ofrezca una buena recompensa y, si es posible, que se pueda hacer demostración de fuerza bruta. Ríen y hablan en voz alta como si fueran los únicos clientes del bar, e incluso alguno le dedica palabras, y gestos, poco educados a las hijas de Broto.

Portan sin reparo sus cuchillos, arcos y ballestas. El cabecilla del grupo es un hombre de mal aspecto y peores modales llamado Arnal. Viajan a Tella para matar al gigante y llevarse la recompensa. Estarán encantados de competir contra algún otro grupo de cazadores si hay alguna apuesta de por medio, y emplearán cualquier artimaña para salir vencedores.

4 Este hecho ocurrió en 1499 cuando un contagio de posesión demoníaca convirtió a varias mujeres de los pueblos del valle en latrantes.

Las afectadas habían olvidado hablar y sólo se comunicaban mediante ladridos de perro.

Si los personajes están acompañando a Jara, los hombres de Arnal también dedicarán algunos versos a la juventud de la muchacha y al tiempo que ha pasado desde que tomaron doncella alguna.

Jara. Si la joven bruja no llega con los personajes, se encontrará sentada en una mesa cerca de la chimenea. Come tranquila su plato de gachas mientras no pierde detalle del grupo de Arnal, sin dejar de escuchar las conversaciones de los parroquianos ni de echar un vistazo rápido tanto a Froilán y Rolando como a los pj, si no están con ella.

La cena para ese día son gachas y vino por sólo seis diners, y dormir en la habitación comunal cuesta cuatro diners. Guardar las monturas en el granero son dos diners. El desayuno de por la mañana son migas y vino por seis diners. Si los personajes desean comprar comida para el viaje o tomar cualquier otra cosa, hay que tener en cuenta que la posada de Broto tiene lo justo y necesario para satisfacer al viajero en un punto tan alejado de la civilización. Todos los precios son uno o dos diners más baratos que los que aparecen en el manual de Aquelarre, aunque el director de juego es libre de decidir que algo no está disponible o es más caro en base a la situación de la posada explicada anteriormente.

Durante la estancia en la posada, y hasta que se vayan a dormir, los personajes pueden hablar con cualquiera de los presentes. Jara estará muy interesada en saber si hay noticias de Tella y si Silván ha hecho alguna fechoría más. Es muy consciente de que su cargamento es muy valioso y anda con cautela por el camino. Si ve que el grupo de personajes es lo bastante ducho como para protegerla hasta su hogar, hará todo lo posible para conseguir su ayuda. Al grupo de Arnal no se acercará pues los ha calado rápidamente y sospecha que estando con ellos pone en peligro otro ingrediente importante para el hechizo de invocación de sombras: su virginidad.

Si los personajes entablan conversación con los parroquianos, estos son algunos de los rumores que pueden escuchar.

- En algunas aldeas del valle se han dado casos de mujeres latrantes. La pobres ladran como perros sin poder comunicarse de otra manera.
- Hace unos días, un pastor que vive cerca de Tella, Beturino, sorprendió a un gato bebiendo de las ubres de una de sus vacas. Según Beturino, el gato no bebía leche sino sangre, a tenor de como tenía el hocico y la sangre que manaba de la vaca. Le golpeó con su vara y el gato escapó de un bufido. Lo curioso es que al día siguiente se cruzó con una vieja en el camino a Tella que andaba cojeando de la misma piernaen la que él había golpeado al gato. La vieja, al ver a Beturino, se cruzó al lado opuesto de la senda y aceleró el paso todo lo que su cojera le permitía.
- Dicen que la otra noche, que hubo un viento de mil demonios, se pudieron oír risas en el aire como las que se oían antes de que construyeran las ermitas de Tella.
- Flotando en el río Ara se ha recuperado el cadáver de un anciano. Se le conocía en Tella por tener una tienda de especias que traía del sur. **Nota para el DJ:** Esto de rumor tiene poco pues es el mago del cual necesitaba la sangre Jara para el ritual de Invocación de sombras).

En el transcurso de la noche, entre vino y charlas, uno de los hombres de Arnal intentará llevarse a Jara a un lugar más privado. La joven comenzará ignorando al hombre, que irá poniéndose más violento a medida que las negativas de Jara crecen, lo que viene siendo al segundo "no". Si los personajes no hacen nada, Jara es lo suficientemente hábil como para defenderse sola y de un rápido movimiento le clavará un cuchillo en la pierna y correrá a refugiarse tras los personajes. Si este incidente resulta en una pelea sólo es decisión del director de juego, pero hay que tener en cuenta que un hombre se está desangrando en mitad de la posada.

Si los personajes intervinieran en defensa de Jara, enfrentándose al hombre de Arnal y, por consiguiente, al resto del grupo, Broto saldrá armado con una azada e indicará, de muy buenas maneras, que no quiere peleas en su taberna y que para eso está el monte. Si salen fuera a zanjar el asunto, o lo evitan educadamente, es decisión de los personajes, pero a partir de ahora tendrán una seria enemistad con Arnal y grupo de indeseables.

Segunda parte: Tella, Dios nos guarde de ella...

Tras dejar atrás la posada de Broto y, después los acontecimientos de la noche, seguramente acompañados por Jara, los personajes pasarán media jornada viajando hasta llegar a la aldea de Tella.

El camino puede hacerse muy largo si no hay conversación, y aunque Jara no es muy habladora si puede cruzar unas palabras con sus acompañantes. En ningún momento revelarán que su padre es la persona a la que ha matado Silván pues esto lo descubrirán los personajes cuando lleguen a Tella.

Este momento también es el más indicado para que Arnal y sus hombres se tomen la justicia por su mano y quieran una compensación por el tajo que Jara regaló al bandido. Si el director de juego quiere avivar un poco la aventura con un enfrentamiento entre los jugadores y el grupo de Arnal, debe tener en cuenta que estos últimos no quieren matar a los personajes, sólo darles una lección y llevarse a Jara para que aprenda lo que es un hombre de verdad, o seis. Si el enfrentamiento se decanta por el lado de los personajes, todo perfecto y podrán continuar su camino hacia Tella sin más complicaciones. Por contra, si Arnal y su grupo se llevasen a Jara, Marieta tomará represalias contra el grupo que ha violado y, tal vez, matado a su hija. El destino de Jara depende exclusivamente de cómo quiera afrontar el DJ esta parte de la trama.

Si los personajes pierden a Jara y, llevados por la curiosidad, husmean en las pertenencias de la chica, encontrarán un vial cerrado con cera que contiene un líquido oscuro que, al agitarlo, deja una lágrima roja como la del vino en el cristal, además de provisiones para el viaje. El cuchillo con el que se defendió la noche anterior, de haber ocurrido este incidente, también estará entre sus pertenencias ya que, además, es el usó para conseguir la sangre del mago que apareció flotando en el río Ara.

La aldea

Tella es un pequeño grupo de no más de una treintena de casas construidas a la falda del Monte Perdido y las peñas conocidas como Las Tres Sorores. La iglesia consagrada a San Martín, situada al principio de la aldea, es el primer edificio que ven los viajeros cuando llegan a Tella. Las casas están repartidas, más o menos, unas enfrente de otras formando una supuesta calle donde, al final de la misma, a unas cincuenta varas de la última casa puede verse la primera de las ermitas conocida como la ermita de las Fajanillas. Frente a ella, a unas veinte varas, se yergue la ermita de la Virgen de la Peña vigilando el valle y la comarca de Sobrarbe. La última ermita, la de San Juan y San Pablo, construida en el Puntón de las Brujas, se encuentra a unas trescientas varas de distancia de las otras dos ermitas y a novecientas varas de Tella.

El párroco, un hombre anciano que responde al nombre de Asén, les puede informar sobre lo acontecido con Silván, y si le preguntan sobre los rumores de mujeres latrantes o la vieja que cojeaba no sabrá que decir pues él no ha visto nada de eso. Para dormir les puede habilitar una habitación detrás de la iglesia ya que Tella es tan pequeña que no tiene ni posada en la que alojarse. También, les dice, pueden alojarse en casa de algún vecino, cosa difícil pues no son gente conocida por su hospitalidad pero que, llegado el caso, no niegan un techo al viajero cansado por un módico precio que suele ser, en la mayoría de los casos, ayuda con las tareas diarias.

Si el viaje fue tranquilo y no tuvieron ningún altercado, o si lo tuvieron pero salieron airosos, Jara se despedirá del grupo y se irá a su casa con su madre y sus hermanas, y su hermano. El cura puede decir algo sobre la muchacha, apiadándose de su situación al haber perdido a su padre recientemente a manos de Silván.

En cualquier otro caso, si los personajes perdieron a Jara en el enfrentamiento con Arnal y sus hombres, el párroco les puede indicar donde vive la familia de la muchacha a la vez que se lamenta de las desgracias que se han cebado con la familia Bestregui estos últimos días.

En casa de la bruja

Vayan para informar del destino de Jara o para saber más del ataque de Silván a Pablo Bestregui, los personajes deberán cruzar la aldea de Tella hasta llegar a una casa de piedra con tejado de madera. En la parte de atrás puede verse un redil para el ganado. De la chimenea sale humo y pueden oírse voces de mujer en el interior.

Al llamar a la puerta abrirá Iguazel, la hija mayor de Marieta, que invitará a entrar a los visitantes mientras va a buscar a su madre. Al rato llegará Marieta acompañada de Malena, la gemela de Jara. Deja que los pj se queden perplejos ante "Jara" y que esta no les reconozca. Por supuesto, Jara y Malena mantienen un vínculo que sólo los gemelos pueden tener y que gracias a la magia se ha ampliado. Aunque debido a la red de ermitas cuesta emplear la magia en el lugar, con esfuerzo Malena puede ver y sentir todo lo que le ocurre a su hermana. Las brujas son conscientes de lo que le ha ocurrido a Jara, si la ha ocurrido algo, y de lo que tiene que hacer para escarmentar a Arnal y sus chicos.

Si Jara regresó sana y salva a Tella, estará con su madre y sus hermanas en la casa, pero lo ocurrido en la posada de Broto no quedará sin escarmiento.

Marieta es una mujer atractiva de larga melena negra y ojos del color del cielo, aunque entrada en años. Está "muy apenada" por la muerte de su marido, pero agradecida porque su hijo sobrevivió al ataque del gigante. Ofrecerá un plato de sopa a los personajes mientras estén en su casa, tanto para agradecer que hayan ayudado a Jara como por devolver sus cosas si esta ha sido capturada por el grupo Arnal.

Su hijo Pablo continúa sacando el ganado como lo hacía su padre, por los mismos lugares y con el mismo empeño. Respecto a Silván, ha seguido atacando el ganado de las distintas aldeas como es su costumbre, y le tiene ordenado Marieta.

La bruja no dirá mucho más a los personajes. Es una experta en las artes de la mentira y, si es necesario, de la seducción. Es muy difícil descubrirla, tanto a ella como a sus hijas, y si se ve acorralada por los personajes les ofrecerá cobijo mientras cazan al asesino de su marido y, a sus espaldas, irá preparando un suculento plato para la Maldición del Lobisome.

El lugar donde las brujas esconden los ingredientes para sus hechizos y pociones se encuentra debajo de la casa, en una habitación oculta en el suelo (muy díficil, -50%) que construyó Pablo tras casarse con Marieta, aunque el pobre infeliz no lo recordase nunca y esto le salvara la vida, hasta que su mujer decidió matarle, pues sino se hubiera encontrado con el bafometo que hace las veces de perro guardián de la cueva de las brujas.

Pablo Bestreguí, hijo

El joven Pablo saca el ganado a pastar en los prados que hay subiendo el valle. Está allí desde que sale el sol hasta que comienza a anochecer, siempre vigilante ante el ataque de animales o de Silván.

Si los personajes le preguntan sobre el día del ataque, Pablo contará que Silván apareció de entre los árboles cuando estaban pastando en el prado bajo el Puntón de las Brujas. El gigante se abalanzó sobre su padre ignorándole a él y al resto del ganado. Después, tras matar a su padre, cogió un gran palo y le golpeó hasta casi matarlo. Una vez hecho esto, Silván regresó al bosque por donde había venido.

Con Pablo también han hablado unos hombres, que por su descripción son el grupo de Arnal. Si los personajes le preguntan por ellos, Pablo sólo sabe que están en un viejo refugio para viajeros en lo alto del valle. Sospechan que el gigante se esconde en la cima del Monte Perdido, y quieren estar lo más alto posible para tener una buena vista de la zona y ver cuanto antes a Silván.

La cueva de los osos

A tres leguas de Tella, rumbo al interior del valle, existe una vieja cueva antaño habitada por osos. La cueva, de unas cien varas de profundidad, es el refugio de Silván y donde se le puede encontrar por las noches en compañía de Marieta.

Esta cueva es desconocida para los habitantes de Tella, salvo quizás los más ancianos o en algún viejo registro o mapa que pueda haber en la iglesia, o incluso si algún personaje es un excelente rastreador (difícil -25% si no ha habido lluvias o muy difícil -50% si el clima ha sido malo, cosa normal en esta zona).

Si los personajes descubren la cueva, y no está Silván, pueden registrar en busca de alguna pista sobre el gigante o esperarle para tenderle una emboscada.

Si optan por esperar al gigante, hay un 50% de posibilidades de que este llegue en compañía de Marieta. Cada noche que pase tras la primera en la que los personajes hacen guardia en la cueva hay que aumentar el 50% inicial en un 10% adicional.

Por supuesto, Marieta no es tonta y sabe que hay gente buscando a Silván. No ha llegado hasta donde está menospreciando a sus enemigos, así que ante todo es cauta y utilizará cualquier recurso que tenga a su disposición para evitar ser descubierta.

Puede que los personajes encuentren la cueva y Silván no esté. Si alguno desea revisar la cueva en busca de algo sospechoso (difícil -25%) y tiene éxito en ello, entre los restos de animales muertos encontrarán varias botellas de vino va-

cías. Un examen más concienzudo a la botella (difícil -25%) revelará restos de cera alrededor de donde debió estar el tapón que, si los personajes vieron las pertenencias de Jara, es muy similar a la cera del vial de la hija de Marieta.

El destino de Arnal y sus hombres

Mal hicieron los hombres de Arnal al intentar forzar a Jara; y peor fue si la raptaron en el camino y la obligaron a yacer con ellos pues no hay nada peor que la venganza de una madre, y si encima es bruja podemos darnos por muertos. Y eso precisamente es lo que les ocurrirá a los hombres de Arnal la noche siguiente al llegar a Tella.

Marieta, como "madre preocupada" que es, hablará con Pablo para saber si los hombres que fueron a su casa, los pj, también le visitaron a él y qué les contó. Pablo, además de decirle a su madre lo que les dijo a los personajes, también le contará su encuentro con el otro grupo de cazadores, dónde están refugiados y qué planes tienen.

La bruja enviará a su hijo al día siguiente para que invite a Arnal a su casa, ofreciéndole comida y quizás algo más. Arnal, una vez haya comido, contraerá la *Maldición del Lobisome* y volverá junto a sus hombres ignorando su destino.

Puede ser que Arnal y los personajes coincidan en la casa de Marieta en algún momento. Arnal se sentirá seguro al ser un invitado en casa de Marieta, y esta no tiene ningún motivo para, de momento, atacar a los personajes. Si en el tenso momento en que coincidan con Arnal a alguno de los personajes se les ocurre delatar a Arnal de lo que ocurrió en la posada de Broto, Marieta se sorprenderá y pedirá explicaciones al cazador que, tras unas excusas bastante burdas, cambiará de tema y todo "quedará olvidado". Arnal irá convirtiéndose poco a poco en un lobisome y terminará atacando a sus compañeros para devorarlos.

También puede ocurrir que los personajes se acerquen al refugio donde están Arnal y su banda. Si Arnal ya ha visitado a Marieta, pueden tener un feo enfrentamiento con Arnal en forma de lobisome o encontrar los restos de la banda de Arnal repartidos por todo el refugio. Si Arnal no encuentra la muerte, huirá hacia el interior de los Pirineos para no volver a ser visto nunca más.

Matando moscas con el rabo

Obviamente, ante el ajetreo inesperado que tiene Tella, Marieta y sus hijas harán todo lo posible para mantener alejados a los grupos de cazadores de la aldea. Para ello harán uso de todos los recursos que tienen a su disposición y que el director de juego no debería tener reparo en utilizar.

El bafometo es el arma más indicada para lanzar contra los que se acerquen mucho a husmear en los asuntos de las brujas. En las montañas cercanas a Tella existen pueblos abandonados por los cristianos que bajaron de las cumbres para vivir en Aínsa una vez fue reconquistada a los moros. Estos pueblos albergan criaturas que la razón humana no entiende como las meliades, alguna meiga xuxona (¿recordáis el rumor del gato y el pastor?) e incluso es posible encontrar un grupo de agotes entre las ruinas abandonadas de algún pueblo perdido del pirineo oscense.

Hay que tener en cuenta que lo último que desean Marieta y compañía es descubrirse, por lo que puede que para guiar a los incautos hacia estos lugares les acompañen alguna de las hijas de Marieta o, incluso, que quieran saber qué le pasó a Jara y tengan que vérselas con el grupo de Arnal. El destino de Jara queda en manos del director de juego, por supuesto.

También hay lugares para entretenerse sin que Marieta tome partido en ello. Los ataques de Silván a las granjas de las cercanías de Tella son buenos puntos para buscar el rastro del gigante y a buen seguro que sus habitantes tendrán al-

guna cosa que contar. Si los personajes no oyeron todos los rumores en la posada de Broto, estos son buenos momentos para sacar alguno más y seguir manteniendo vivo el espíritu mágico de estas tierras.

Tercera parte: La venganza de las brujas

Llegados a este punto puede que los personajes se hayan enfrentado a Silván y salido vencedores o incluso hayan desenmascarado a las brujas y salvado el pueblo de Tella.

También puede ser que no sea así y el plan de Marieta continúe según lo previsto. Como director de juego es tu deber intentar mantener a Silván vivo hasta este punto de la historia. Si los personajes andan cerca de la cueva puedes hacer que algunos animales como lobos, osos o incluso Arnal convertido en lobisome les ataquen como si estuvieran protegiendo el lugar. Silván es una criatura irracional ligada a esta tierra y su presencia se deja notar sobre todo cerca de su refugio.

Destruyendo la ermita

La venganza de Marieta comenzará dos días después de la llegada de los jugadores a Tella. En este tiempo, las brujas han preparado todo para que su deseo de revancha se haga realidad y nada, por el bien del aquelarre, debe fallar.

El Puntón de las Brujas se encuentra a novecientas varas del pueblo. Silván aparecerá por la noche y golpeará con furia el edificio con su enorme clava. Para poder oír los golpes desde el pueblo harán falta varias tiradas de Escuchar según avanza Silván en su tarea.

La secuencia es la siguiente:
Silván acaba de llegar y golpea la pared con fuerza: Escuchar muy difícil (-50%) y un 20% de que algún aldeano próximo a la ermita oiga el golpe. Silván sigue atacando la ermita y gruñendo con cada golpe que propina: Escuchar difícil (- 25%) y un 40% de que algún aldeano oiga a Silván.

Silván ya ha logrado tirar una pared y queda poco para que el edificio se hunda: Escuchar a dificultad normal y ya sí que los aldeanos de la parte más próxima al Puntón salen de sus casas.

Tras este tercer golpe la gente que no esté sorda saldrá a ver qué está ocurriendo. Si se acercan a ver qué pasa en el Puntón de las Brujas, verán a Silván haciendo añicos la ermita.

Tienen poco tiempo hasta que Silván destruya por completo el edificio. Los jugadores deberán darse prisa para evitar que el gigante consume su tarea y Marieta tenga vía libre para traer el infierno a Tella.

La ermita será destruida cuando dos de sus cuatro paredes caigan. Esto ocurrirá al quinto turno de comenzar el ataque (recordemos que en el tercer turno consigue tirar la primera pared). Es muy posible que cuando los personajes se enfrenten a Silván la ermita ya esté destruida, por lo que si quieren llegar a tiempo deberán tener unas buenas piernas y mejores pulmones.

Tras el enfrentamiento con Silván, y estando la ermita destruida, poco más pueden hacer los personajes. Los intereses de Silván hacia la ermita son totalmente desconocidos y, salvo que hayan visto algo raro antes, las sospechas no se encaminan hacia Marieta ni hacia sus hijas.

No obstante, si los personajes vieron la cera en las botellas, podrían sospechar de la viuda y las huérfanas e investigar un poco el papel de la ermita en Tella.

Profanando la iglesia

Otra de las piezas de la maligna venganza de Marieta es la desconsagración de la iglesia. Para ello, mientras el pueblo sigue ignorante a sus planes y los personajes están ocupados buscando a Silván por el monte, la propia Marieta dará al padre Asén un vino similar al que bebió el gigante y, acto seguido, entrarán a la iglesia

donde copularán ardientemente vigilados por las niñas Bestregui, que se habrán encargado de cerrar la iglesia a cal y canto para que nadie les moleste.

No obstante, y como los personajes sabrán si se hospedan allí, la iglesia tiene una puerta trasera para poder entrar y salir sin molestar cuando hay misa.

Claro está que si los personajes aceptaron la invitación de Marieta para dormir en su casa puede ser que no se enteren de la profanación hasta que sea demasiado tarde.

Si la destrucción de la ermita y la profanación de la iglesia se logran, las cosas se van a poner muy negras para todo aquel que esté en Tella.

Revolviendo el pasado

¿Por qué destruyó Silván la ermita de San Juan y San Pablo? ¿Qué interés tenía el gigante en ese edificio? Si estas y otras preguntas no dejan dormir a los personajes, puede que una vuelta por Tella les aclare las ideas.

Los más viejos del lugar, niños cuando las ermitas se construyeron, no olvidan las noches en la que las brujas de reunían en el Puntón, justo donde estaba la ermita, a danzar desnudas en honor a Satanás. Llegó entonces la Iglesia y construyó las tres ermitas, unas enfrente de otras para liberar a Tella y encerrar el mal que habitaba estas tierras.

Ahora, con la ermita destruida, es cuestión de tiempo que las brujas vuelvan por Tella aunque, como aprendieron a hacer de sus progenitores, los habitantes de Tella tallaron espantabrujas en los tejados para que los seres de la oscuridad no entrasen en sus casas.

Tras conocer esta historia, si quieren, los personajes pueden fijarse en que las casas del pueblo tiene toda una figura tallada en piedra sobre los tejados y sobre las chimeneas.

Algunas representan gatos, otras caras horribles y malhumoradas, y otros seres barbudos imitando duendes y otros seres fantásticos. Estas figuras son los espantabrujas, y todas las casas de Tella tienen unos, dos y hasta tres construidos en ellas. Todas las casas salvo una: La casa de Pablo Bestregui.

El primer sacrificio

La noche siguiente, aun con la resaca del ataque de Silván, en la casa de Marieta se inician los preparativos para el aquelarre a Agaliarepth. La casa está sumida en la oscuridad y el pobre Pablo se encuentra desnudo y atado sobre la mesa.

Tras sacrificar a su propio hijo, el demonio Agaliarepth se presentará ante las tres mujeres otorgándoles su petición, control sobre las sombras, y convirtiendo a Marieta en una decrépita anciana.

Si los personajes tienen suficientes sospechas de que en la casa se cuece algo y que Marieta, sus hijas, su hijo y hasta el gallo del corral no son lo que parecen, pueden llegar en el momento justo del aquelarre o una vez concluido. Si tienen la fortuna de aparecer cuando Agaliarepth se encuentra presente, además de la pérdida de RR deberán hacer frente a tantas sombras como el DJ considere oportunas teniendo en cuenta que están ante un aquelarre y que de aquí sólo se sale andando o con los pies por delante.

Si los personajes no interrumpen la reunión, Marieta y sus hijas tomarán la sangre del mago y el cuchillo de plata y se encaminarán hacia la iglesia procurando, eso sí, no ser vistas con su madre y su nueva apariencia (y recordamos los rumores de la posada de Broto sobre el gato que bebía sangre y la vieja que cojeaba).

El segundo sacrificio

Para llevar a cabo la culminación de su plan, el aquelarre familiar de Marieta debe esperar hasta la media noche para poder comenzar con el ritual de invocación de sombras.

Si a estas alturas, amigo director de juego, te estás preguntando dónde está el tercer componente para el hechizo, permite que te recordemos lo que Jara más temía perder de regreso a Tella. Su preciada virginidad.

Las tres hijas de Marieta son vírgenes y tienen la edad propicia para servir al ritual, pues mucho se ha cuidado su madre de que así sea. Son conscientes de que una de ellas debe servir de víctima para el sacrificio y que su muerte culmine en un propósito mayor.

Iguazel, al ser la mayor, es la que se ofrecerá como doncella virgen y ser sacrificada para traer las sombras a Tella.

Si nadie lo remedia, cuando llegue la media noche la iglesia de Tella se tornará oscura, sombría y tétrica. Marieta, con su hija Iguazel tumbada en el altar, procederá con el ritual asesinando a su hija y vertiendo la sangre del mago sobre ella mientras se ahoga con la suya propia, momento en que invocará una sombra a la cual controlará la bruja y usará para acabar con toda la gente de la aldea de Tella. Los gritos y llantos se sucederán por todas las casas, comenzando por las más cercanas a la iglesia y terminando con las más alejadas del pueblo. Durante toda la noche la sombra sembrará el pánico y teñirá de sangre las calles de Tella, a menos que alguien haga algo para evitar la desgracia.

Los personajes puede que hayan estado en casa de Marieta y descubierto los restos del aquelarre; también puede ser que estuvieran durmiendo en la Iglesia y el ritual les haya despertado o que, en un ataque de pánico, corran a refugiarse en la iglesia.

Sea como sea, al final se enfrentarán a la sombra o a las brujas, o a la sombra y a las brujas, y solo un bando vivirá para salir de Tella.

Epílogo

Si los personajes son lo suficientemente hábiles como para sobrevivir a la venganza de Marieta y, además, han acabado con las brujas, podrán irse del pueblo sin mirar atrás, dejando a las gentes de Tella con sus secretos y sus misterios y con la satisfacción de ver otro amanecer, que después de las noches que han pasado no es moco de pavo ni recompensa pequeña.

Días más tarde, si se encuentran en alguno de los pueblos de la comarca de Sobrarbe, oirán rumores sobre el pueblo de Tella y lo acontecido a sus pobres habitantes. Un enorme incendio se declaró en el pueblo y se extendió rápidamente sin dar ninguna opción de salir con vida a las buenas gentes de la aldea.

Quizás los personajes sospechen de alguna bruja, pero la verdad sobre lo ocurrido es más mundana y tiene que ver con un cura pecaminoso que huyó una noche tras conocer los aborrecibles actos que cometió en su iglesia y dos caballeros que se dirigían a Çaragoça y se cruzaron en su camino.

O bien puede ser que los propios jugadores, si fráteres son, hayan sido los responsables de tal incendio.

Si, por el contrario, Marieta logra su objetivo y concluye con éxito su venganza, Tella será reclamada poco a poco por la magia y las criaturas irracionales. Las ermitas restantes caerán derruidas por el efecto de la magia y Marieta no tardará en morir y reunirse con su señor Agaliarepth, consecuencia del aquelarre que invocó a su señor. Sus hijas tomarán caminos diferentes y no volverá a saberse de ellas en lo que resta de vida a los habitantes de la comarca. Algunos viajeros y cazadores que pasen por el lugar contarán historias sobre el pueblo abandonado de Tella y las risas que se oyen a veces, cuando la luna está álgida, en el Puntón de las Brujas.

Alguien, para mantener la tradición popular, responderá al oír hablar de Tella "Dios nos guarde de ella", y si alguna mujer cercana respondiera "ojalá tengas los huesos de la carne tan lejos como estás de ella" mucho habríamos de cuidarnos de ella, pues seguro que cojea.

Recompensas

Teniendo en cuenta que se enfrentan a un aquelarre de cuatro brujas, que si bien no son muy hábiles en combate sí que poseen recursos suficientes como para poner las cosas muy difíciles a los personajes, y suponiendo que lleguen al final de la aventura y se enfrenten a la Sombra, las recompensas serían las siguientes:
50 Pa a cada personaje que termine con vida la aventura; +10 Pa si Jara no es raptada por Arnal y su grupo; +10 Pa si el grupo consigue matar a Silván; +10 Pa si Marieta es descubierta antes del aquelarre; +10 si matan a las brujas o frustran los planes de Marieta.

Dramatis Personae

Marieta, bruja de Tella

FUE: 10 AGI: 10 HAB: 15 RES: 15 PER: 10 COM: 20 CUL: 20 RR: -25% IRR: 125% Suerte: 50% Templanza: 52%
Altura: 1,64 varas Peso: 125 libras Aspecto: 20
Competencias: Alquimia 95%, Astrología 75%, Aragonés 100%, Castellano 80%, Conocimiento Animal 20%, Conocimiento Mágico 95%, Conocimiento Mineral 35%, Conocimiento Vegetal 80%, Cuchillo 40%, Descubrir 35%, Empatía 35%, Leyendas 80%, Medicina 30%, Sanar 75%, Seducción 45%
Hechizos: Aliento de Salamandra, Aquelarre a Agaliarepth, Deseo Carnal,
Dominación, Filtro de Olvido, Horca de Bruja, Invocar Sombras, Maldición del Lobisome
Armas: Cuchillo 40% (1d6)
Rasgos de carácter: Ha recibido educación alquímica. Posee una vista excelente. Educada por una bruja. Le atrae mucho el sexo opuesto.

Iguazel, joven bruja

FUE: 10 AGI: 10 HAB: 15 RES: 10 PER:20 COM: 20 CUL: 15 RR: 30% IRR: 70% Suerte: 55% Templanza: 45%
Altura: 1,64 varas Peso: 125 libras Aspecto: 18
Competencias: Alquimia 80%, Astrología 75%, Aragonés 100%, Castellano 60%, Conocimiento Animal 25%, Conocimiento Mágico 55%, Conocimiento Mineral 15%,
Conocimiento Vegetal 55%, Cuchillo 15%, Descubrir 20%, Empatía 35%, Leyendas 15%,
Medicina 15%, Sanar 15%
Hechizos: Aliento de Salamandra, Dominación, Filtro de Olvido, Maldición del Lobisome.
Rasgos de carácter: Educada por una bruja. Sodomita.
Armas: Cuchillo 15% (1d6)

Malena, bruja gemela de Jara

FUE: 5 AGI: 15 HAB: 15 RES: 10 PER: 20 COM: 20 CUL: 15 RR: 20% IRR: 80% Suerte: 55% Templanza: 49%
Altura: 1,52 varas Peso: 106 libras Aspecto: 15
Competencias: Alquimia 60%, Astrología 65%, Aragonés 100%, Castellano 60%,
Conocimiento Animal 20%, Conocimiento Mágico 80%, Conocimiento Mineral 20%, Conocimiento Vegetal 60%, Descubrir 20%, Empatía 20%, Leyendas 15%, Medicina 30%, Sanar 30%
Hechizos: Aliento de Salamandra, Dominación, Filtro de Olvido.
Rasgos de carácter: Educada por una bruja. Tímida y reservada.

Jara, bruja gemela de Malena

FUE: 5 AGI: 10 HAB: 20 RES: 15 PER: 20 COM: 15 CUL: 20 RR: 10% IRR: 90% Suerte: 55% Templanza: 64%
Altura: 1,52 varas Peso: 106 libras Aspecto: 15
Competencias: Alquimia 80%, Astrología 75%, Aragonés 100%, Castellano 80%, Conocimiento Animal 20%, Conocimiento Mágico 60%, Conocimiento Mineral 20%, Conocimiento Vegetal 75%, Cuchillo 20%, Descubrir 20%, Empatía 35%, Leyendas 20%, Medicina 20%, Sanar 30%
Hechizos: Aliento de Salamandra, Dominación, Filtro de Olvido.
Rasgos de carácter: Educada por una bruja. Ávida de conocimientos.
Armas: Cuchillo 20% (1d6 - 1d4)

Pablo Bestreguí, el hijo ignorante de la bruja

FUE: 15 AGI: 15 HAB: 20 RES: 15 PER: 20 COM: 10 CUL: 5 RR: 80% IRR: 20% Suerte: 35% Templanza: 50%
Altura: 1,52 varas Peso: 106 libras Aspecto: 12
Competencias: Artesanía 20%, Astrología 5%, Conocimiento Animal 55%, Conocimiento Vegetal 30%, Correr 35%, Descubrir 60%, Escuchar 60%, Hondas 25%, Lanzar 15%, Palos 15%, Rastrear 60%, Saltar 15%, Trepar 15%
Armas: Honda 25% (1d3 + 2 +1d6)
Rasgos de carácter: Criado en el campo.

Silván el gigante

FUE: 35 AGI: 20 HAB: 15 RES: 35 PER: 15 COM: 5 CUL: 5 RR: 30% IRR: 70% Suerte: 25% Templanza: 73%
Altura: 3 varas Peso: 400 libras Aspecto: 4
Competencias: Conocimiento Animal 30%, Correr 75%, Descubrir 70%, Lanzar 80% Rastrear 90%
Armas: Clava 70% (1d6 + 4d6)
Rasgos de carácter: Carisma con los animales. Miedo atroz a los caballos. Valiente.

Arnal el cazador

FUE: 15 AGI: 20 HAB: 15 RES: 15 PER: 20 COM: 10 CUL: 10 RR: 80% IRR: 20% Suerte: 40% Templanza: 51%
Altura: 1,77 varas Peso: 150 libras Aspecto: 16
Competencias: Aragonés 100%, Arcos 75%, Cabalgar, Castellano 40%,
Conocimiento Animal 25%, Conocimiento Vegetal 10%, Cuchillo 65%, Descubrir 50%, Escuchar 70%, Lanzar 20%, Rastrear 80%, Sigilo 75%, Trepar 20%
Armas: Arco Largo 75% (1d10 + 1d6)
Cuchillo 65% (1d6 +1d4)
Rasgos de carácter: Guarro. Persona de mundo. Sádico. Tacaño.

Miembro del grupo de Arnal

FUE: 10 AGI: 20 HAB: 20 RES: 15 PER: 15 COM: 10 CUL:10 RR: 90% IRR: 10% Suerte: 35% Templanza: 48%
Altura: 1,64 varas Peso: 125 libras Aspecto: 16
Competencias: Aragonés 100%, Ballestas 15%, Castellano 50%, Conocimiento del área 30%, Cuchillos 60%, Descubrir 45%, Empatía 15%, Escuchar 15%, Lanzar 20%, Rastrear 45%, Sigilo 60%, Tormento 60%, Trepar 20%
Armas: Ballesta Ligera 15% (1d6 + 1d6)
Cuchillo 60% (1d6 + 1d6)
Rasgos de carácter: Guarro. Sádico.

Sombra, elemental de oscuridad invocado por el aquelarre de Marieta

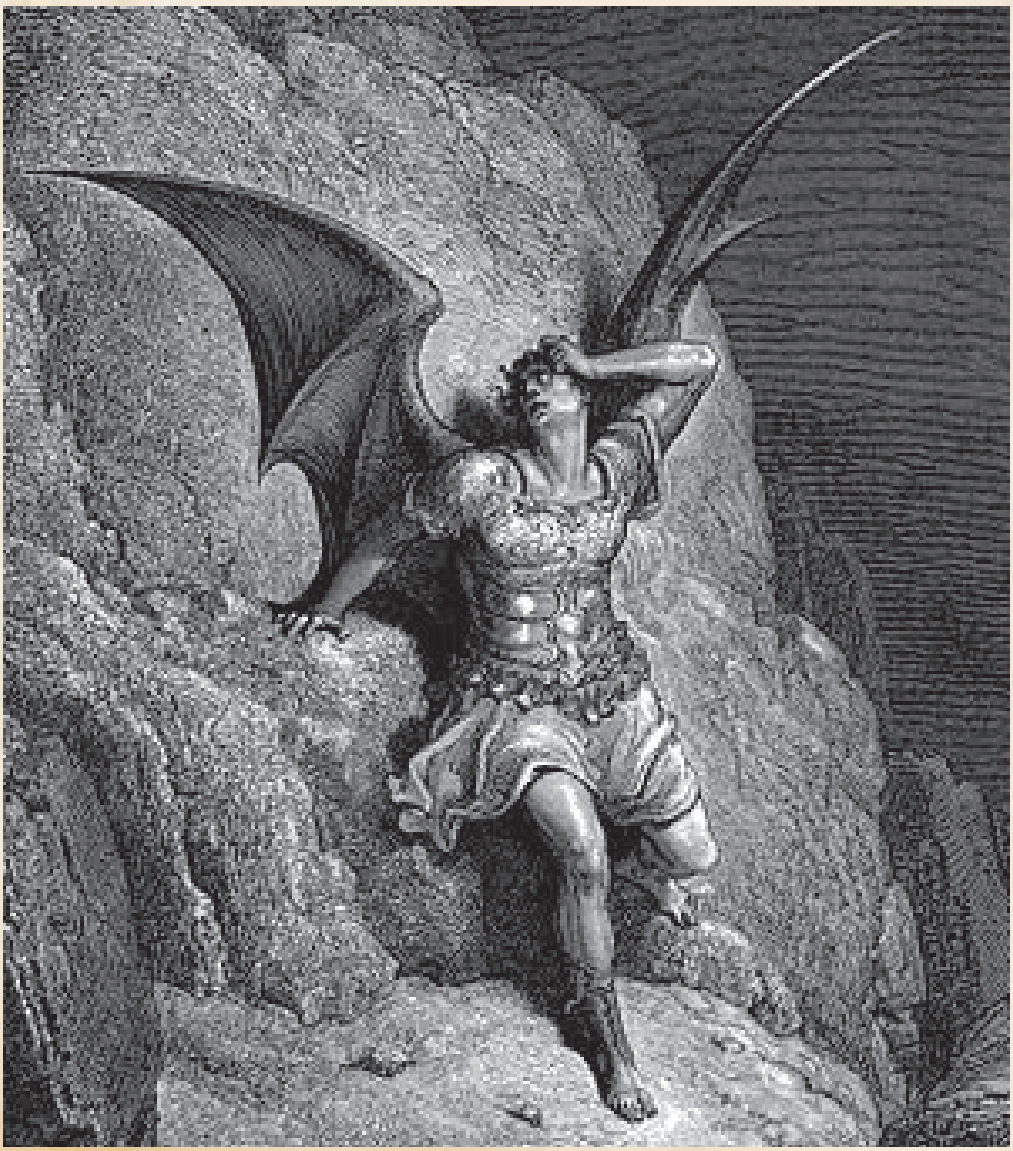
FUE: 20 AGI: 18 HAB: 20 RES: 18 PER: 15 COM: 5 CUL:15 RR: 0% IRR: 300% Altura: 2 varas Peso: Carece
Competencias: Alquimia 90%, Conocimiento Mágico 99%, Leyendas 95% Hechizos: Todos los del libro básico de Aquelarre.
Armas: Garras de sombra 75% (2d6)
Poderes especiales: No pierde PC al lanzar hechizos.

"Foro dedicado en exclusiva a Aquelarre dónde encontrarás a otros aficionados, a autores, a la editorial y al staff de DP"

http://www.dramatispersonae.eu/

La Hoz del Diablo

Mordín Solus



Partida recomendable para 4 jugadores como mínimo. Preferiblemente de origen social villano o noble, con algún que otro hombre de armas como cazador o soldado y algún erudito que tenga cierto porcentaje en Conocimiento mágico.

Que es este módulo:

La Hoz del Diablo es un módulo para el juego de Rol Aquelarre, preparado para jugarse con las reglas de la 3ra edición. La acción se desarrolla en la ciudad de Albarracín y alrededores, y toma como punto de partida la leyenda de Doña Blanca, la dama errante de Albarracín.

Como todas las leyendas , encajar su cronología en la historia real es complejo o imposible directamente . Se ha escogido pues un año, el 1314 , y el rey Jaime II de la corona de Aragón, como marco histórico . Los personajes secundarios se han intentado ajustar al máximo a los reales y al contexto histórico, pero adecuándolos a la trama de la leyenda y a la jugabilidad del módulo. Hecha pues la aclaración , vamos a ...

La leyenda:

Como a los pj's les gusta saber "de qué va " el modulo, se les puede leer la leyenda, tomando la precaución de añadir al final... " Vuestros personajes..... conocerán la verdad de lo que paso..." o algo similar para picarles la curiosidad:

"*Cuenta la leyenda que existe en Albarracín un torreón que estaba destinado a la vigilancia y que los habitantes llaman "Torre de Doña Blanca*".

Doña Blanca era la hermana menor de un príncipe heredero al trono de Aragón. Su figura era conocida por todo el reino, pues se decía de ella que era muy humilde y que poseía un corazón enorme. Incluso los nobles de las principales casas se disputaban su mano porque era una mujer de extraordinaria belleza. Sin embargo la esposa de su hermano estaba celosa de la joven pues no recibía las mismas atenciones que ella, a pesar de ser alguien más importante.
Cuando el príncipe subió al trono, Doña Blanca permaneció en la corte junto a su madre, mas los nobles, conocedores del odio que le tenía la nueva reina, le aconsejaron que huyera a Castilla cuanto antes para ponerse a salvo.

Camino del reino vecino, la joven y su corte hicieron una parada en la villa de Albarracín, señorío de la familia Azagra. Las gentes la recibieron con gran alegría pues hasta ellas habían oído hablar de sus virtudes.

Trascurridos unos días, los habitantes esperaban impacientes volver a ver a la princesa en su marcha hacia Castilla. Mas el tiempo pasó y la comitiva regresó a Aragón, pero a Doña Blanca jamás la volvieron a ver...

El pueblo empezó a pensar que había muerto de pena al verse obligada a abandonar el reino y que había sido enterrada en una de las torres de la muralla. Pero nadie supo qué pasó en realidad, pues los señores de la ciudad nunca revelaron el secreto.

Cuentan los habitantes de Albarracín que todas las noches de luna llena durante el verano, cuando las campanas de la iglesia de Santa María tocan a medianoche, se puede ver la figura de una mujer que baja a bañarse al río Guadalaviar y que desaparece una vez llega a este para no ser vista hasta el siguiente plenilunio. Es el espíritu de Doña Blanca, que vaga errante de pena por la ciudad que la vio morir..."

Como usar el módulo:

Este módulo está pensado para un grupo de 4 jugadores, de los cuales sería interesante que alguno tuviera conocimientos de magia. Conocimientos no quiere decir que la practique, sólo que sepa ... El módulo es solo para lectura del DJ. Los textos en cursiva son para leer a los jugadores, (o no, a conveniencia y gusto del Dj...) . Está pensado para desarrollarse en varias sesiones de juego, variando la cantidad de sesiones según lo que se líen los Pj's en seguir la trama.

Es abierta, en el sentido que los pj's no necesitan seguir todos los puntos de la trama, aunque cuanto más la sigan, más se incrementaran las posibilidades de sobrevivir.....

Que está pasando y porqué :

Gobierna Jaime II en el reino de Aragón. Se encuentra en Valencia preparando la invasión de Córcega y Cerdeña. En Zaragoza se encuentra su primogénito, Jaime de Aragón y Anjou, y varios de sus hijos e hijas, entre ellas Blanca de Aragón y Anjou.

Durante una cacería, el heredero se separa del grupo, y se pierde en la espesura. Allí se encuentra con Guayen, una meiga aún joven, que viendo los ropajes del joven príncipe, lo hechiza por medio del conjuro de Dominación. Utilizando dicho conjuro, y Cadena de Silcharde, se introduce en la corte como su nueva prometida. Envuelve sus orejas puntiagudas en un tocado ya pasado de moda, pero que le cubre todo el pelo.

Su llegada, su actitud arisca , y su mal genio no pasan desapercibidas en la corte , pero el control de la voluntad del heredero impide que nadie haga nada. Sólo una de las hermanas pequeñas, Blanca, se enfrenta públicamente a ella. Guayen, airada , decide que Blanca , con sus 13 años, con su beatería y religiosidad, es perfecta como "voluntaria" para el conjuro de "invocación de sombra". Blanca, asesorada por el embajador del rey, Eymeric de Usall, decide irse de la corte hasta Valencia , con la intención de avisar a su padre sobre la "nueva prometida" del heredero.

Para preparar el viaje de la infanta, Eymeric de Usall, le precederá asegurando el itinerario. Guayen, decidida a no dejar escapar la oportunidad de vengarse de Blanca , finge estar embarazada del heredero. Dicho embarazo le permite decir que tiene necesidad de reposo e intimidad. Así, se asegura que nadie se extrañe si no aparece por la corte durante un tiempo. Luego Guayen sale de incognito en persecución de Blanca.

ACTO 1: Los guardaespaldas.

7 de julio del año del señor de 1314. Faltan 5 noches para la luna llena. Posada el Borrico Alegre en Santa Eulalia del Campo Eymeric ha tenido éxito en su tarea de preparar el camino.

Avanzándose a la cabalgata de Blanca disfrazado como mercader de sedas, ha ido localizando castillos y casas nobles amigas avisándolas con dos ó más días de antelación. Gracias a eso, los señores envían tropas por el camino hasta encontrar a Blanca, acompañándola. Guayen no ha sido capaz de encontrar ninguna manera de atacar a Blanca. A medio camino de Valencia, en el pueblo de Villafranca del Campo, Guayen se ha dado cuenta de la idea de Eymeric. A Guayen se le acaba el tiempo, el heredero se puede liberar en cualquier momento del hechizo, alguien puede ir a ver el supuesto embarazo.... Necesita acabar esto ya. Para poder atacar a Blanca necesita eliminar a Eymeric. Paga a unos bandidos para que le ataquen . Los bandidos asaltan a Eymeric y sus guardaespaldas en el camino. Los guardaespaldas mueren para que Eymeric pueda llegar a salvo al pueblo de Santa Eulalia del Campo. La comitiva de Blanca está dos días por detrás.

A esta hora, descontando el mesonero, hay 10 personas en la sala (sin contar a los pj's). Eymeric viaja "de escondidas", presentándose como "Chaume de Valencia". Sus características están en el resumen de personajes. No revelara su identidad ni el verdadero motivo de su viaje a los pj's excepto extrema necesidad o que los pj's se hayan ganado su confianza (después de combates donde los pj's hayan luchado por él Y si cree que serán discretos. unos pj's que se emborrachen y digan de todo no serán de confianza). Llevará el amuleto de "Encanto del viajero" activado al entrar en la taberna, y se intentara granjear la simpatía de todos (al final es comerciante....) y conseguir que alguien (los pj's) sean su nueva guardia hasta el final del viaje.

Estáis en la Venta del Borrico Alegre, acabando la jornada del día. Ayer , como hoy, los parroquianos son los mismos, con la misma cantinela de siempre. Los albañiles que trabajan en la nueva ermita que hace demasiado calor, que cobran muy poco. Los viajeros que van hacia Zaragoza quejándose de los puentes del Turia. Los campesinos cansados del calor inaguantable. Los pocos soldados de permiso hartos de aguantar el sol cayendo a plomo sobre sus cascos metálicos.

Tirada de Descubrir normal: Los Pj's se dan cuenta que hoy no hay viajeros que vengan de Zaragoza hacia valencia. DJ: los que iban de viaje con Eymeric están muertos. Los viajeros que iban detrás y han encontrado los cuerpos han retrocedido espantados.

Tirada de escuchar difícil : Oirán cómo los soldados de guardia se despiden de alguien felicitándolo por su suerte al llegar al pueblo+ Tirada normal Tirada de escuchar normal : Oirán llegar un carromato . A estas horas es poco habitual.

Cínco minutos más tarde:
.Por encima de los murmullos de las conversaciones e historias, se oye abrirse la puerta y entra un hombre. Alto, maduro, con las sienes encanecidas, inusitadamente moreno, ataviado con un lujoso y estrafalario jubón de seda.

- Mesonero!!! Pago una ronda para todos!!!! Hoy he salvado mi vida!!!

DJ: Bebida e historia aseguradas, "Chaume de Valencia" se convertirá en el centro de atención de toda la venta. Explicara:

.-Que es un mercader de sedas (habéis visto que jubón tan distinguido? Chifla a las mujeres!!) de "moderado éxito", en ruta hacia Valencia desde Zaragoza.

.- Que unos bandidos han asaltado su grupo de viajeros hace sólo tres horas, de camino hacia aquí (dónde iremos a parar! Suerte de mi taciturno compañero Chuaquin, que era una fiera con el carro!!! Dios lo tenga en su gloria!! sabría dónde estaría yo si no fuera por ese chaval) pudiendo escapar sólo él, ya que Choaquim (de una flecha) y 6 acompañantes mas mueren a manos de los bandidos.

- Que los bandidos eran muchos, tal vez diez (pero ahora son menos , si señor!!! porque les dimos bien , y cuando huí no quedarían más de 6!!)

- Preguntara (con mucha atención e intención) si alguien sabia de tan numeroso grupo de bandidos . Alguien del pueblo de toda la vida le contestara que sabía de grupos sueltos de 4 o cinco, pero no tan numeroso. (pues perra suerte la mía que se hayan unido justo hoy!!)

- Preguntara si hay alguien en el pueblo (el señor , la señora del señor , la hija,) que pueda necesitar finos ropajes a la moda de la corte, ya que por suerte ha salvado su mercancía. Le informaran que nadie en el pueblo es tan distinguido como para poder pagar unas sedas. (pero si no solo tengo eso! Llevo también vestidos distinguidos y de más sencillos , de lienzo o de fustán, de Damasco o aceituní , y un pardillo teñido que parece Sanjuanes que engañaría a la suegra más exigente ! Asequible y muy efectivo para conseguir los cariños de las damas!)

- I no hay alguien de los presentes, que sepa de armas, que me pueda acompañar a Teruel? Mañana quisiera proseguir mi viaje, ya que ansío ver ya el mar de Valencia!. Le informaran con risas que va a tener que tomárselo con calma, que el Turia en Teruel se llevo los puentes en la última crecida de la primavera, y la única manera de cruzar con un carro es por Albarracín.

Tirada de empatía fácil (recuerda el encanto del viajero): Si la pasan verán que le sienta fatal! En cualquier caso callara unos momentos, (Milagro, pensaran todos!)

- El tabernero, con humor, le dice:

No tengáis miedo, señor, ya sé que a nadie le gusta desviarse de su camino para ir a Albarracín, y que la llaman la Hoz del Diablo, pero desde que pusieron a los moros en su sitio , ahora es un gran pueblo cristiano!! Sí, puede que pongan lagartos de metal en las puertas, pero nadie ha visto nunca al diablo excavando el lecho del rio!. Además, los Señores Azagra de Albarracín seguramente sí podrán comprar vuestras telas!

-"*Chaume de Valencia*" , con resignación, contestara que irá a Albarracín (Ya que Dios ha tenido a bien no dejarme ir directo a Teruel , será señal que quiere que vaya a hacer negocio con los Señores de Azagra!!)

Los pj's son los únicos de la venta con cara de saber coger una espada sin ser de la guardia. " Chaume de Valencia" les preguntara quienes son, que planes tienes, y en general intentara saber si puede fiarse de ellos o no. Una vez se haya hecho la idea de cómo son, les intentara contratar para que le acompañen hasta Teruel . Con el encanto del Viajero, a los pj's "Chaume" les parecerá como mínimo un tipo simpático. Les ofrecerá 72 Maravedís, el precio de un mes de servicios por soldado experto a cada uno de ellos. Contra este valor se puede utilizar una tirada de habilidad de comerciar para mejorarla, si superan el comerciar de Eymeric!!. Con todo, a Eymeric le preocupa más que le acompañen que el precio, ya que siente que no es normal que le hayan atacado un grupo tan numeroso de bandidos. Les ofrecerá la mitad del dinero acordado ahora y la otra mitad al llegar a Teruel. Una vez cerradas las negociaciones, se irá a una habitación privada a dormir. Les dirá a los pj's que se irán por la mañana temprano.

ACTO 1: Actividades Nocturnas.

Guayen no piensa dar tregua. Sobre las 3-4 de la mañana, hora en que los cristianos que trabajan y se levantan a las 6 hace ya un rato que duermen, utilizara una Bendición de San Nuño para entrar en la posada e intentar matar a Eymeric en su lecho. Abrirá la puerta principal e intentara subir por el interior de la posada hasta su alcoba.

Si los pj's han hecho algo que tengan opción a verla:

Montar guardía: La verán.

Dormir en la sala común: Tirada de **resistencia** x1 o x2 según el vino que hayan bebido.

Si los pj's no la ven , entonces Guayen se encontrara con el hijo del posadero, que tiene una enfermedad venérea que hace que este despierto de dolor y que paseaba por la casa para distraerse.

Guayen huira SIEMPRE, y no hay ninguna acción que pueda hacer nadie para retenerla que pueda tener éxito. Lo máximo que podrá ver quien la encuentre es que "era una figura embozada que llevaba faldas y algo en la mano, pero con el susto no la vi bien".

Por la mañana, si pasan una tirada de escuchar o de descubrir, oirán que la posadera se queja .- De que su hijo se acueste con todo lo que lleve faldas, y que luego pasa lo que pasa .- Que ni las gallinas han puesto huevos, ni la cabra ha dado leche. Que algo raro está pasando.

Con estos oscuros presagios, emprenderán la marcha hacia Albarracín. " Chaume" llevara el carro, y los pj's pueden ir a caballo o a pie.

ACTO 2: Los bandidos.

8 de julio del año del señor de 1314. Faltan 4 noches para la luna llena. Camino de Santa Eulalia del Campo a Albarracín. 35 km. Unas 6 horas de caminata.

Eymeric lleva un carro con un caballo de tiro. Normalmente no lleva él el carro, y se nota, ya que su habilidad en el tema es muy básica. No hace falta tirar los dados, pero si algún pj sabe más de llevar carros que él, le cederá gustosamente el puesto de conductor. La carreta con-

sencillos con cierres que sólo impiden que la caja se abra durante el viaje. Los arcones con las sedas y el material más lujoso van cerradas con candados de primera calidad. 5 baúles más.

Eymeric tiene las llaves de dichos candados. Una de dichas cajas lleva una loriga de mallas, un escudo con las armas de la corona de Aragón y una espada con su vaina. Éste equipo es el uniforme de combate de Eymeric, y esta a medio camino entre un equipo práctico y un equipo de embajador. Esto quiere decir que es bastante más lujoso que el de un soldado normal, pero aún así se puede utilizar perfectamente en combate. Un mercader "normal" no llevaría cosa parecida en ningún caso, y Eymeric lo lleva por si las moscas , pero no se lo pondrá en ningún caso (de momento) . Eymeric ha cambiado su jubón de seda por un gambesón reforzado, y llevara al cinto una Gumía. Debajo del asiento del carro, escondida, hay una espa-

Tiradas de **descubrir** permitirían a los pj's ver los detalles de la vestimenta de Eymeric. Si los pj's preguntan, " chaume " les dirá que se ha

el gambesón por "precaución" después de los problemas del día anterior, y que la Gumía es un recuerdo de uno de sus viajes.

El camino hasta Albarracín se puede hacer en un día si no se paran mucho a la hora de comer. Eymeric o los pj's se habrán informado del recorrido y sabrán que hay un día de camino. Eymeric tiene interés en llegar a Albarracín antes de que anochezca, y los pj's también deberían tenerlo...pero Eymeric dejará que los pj's tomen las decisiones sobre orden de marcha, paradas, etc. A medio camino hay el pueblo de Pozondón, donde lo lógico sería pararse a comer algo, pero los pj's pueden seguir y comer por el camino si así lo desean.

En cualquier caso, tanto si se paran en Pozondón a comer como si siguen por el camino, se encontraran con un grupo de 5 viajeros que van a pie y que también se dirigen a Albarracín. Si paran a comer en Pozondón se los encontraran en la venta, y si van por el camino se los encontraran justo después de Pozondón . Estos viajeros van en grupo para protegerse de posibles ataques, y les sugerirán a los pj's de viajar juntos a Albarracín.

Si los pj's aceptan, llegaran a última hora todos juntos a Albarracín. Si los pj's no aceptan, adelantaran al grupo y pronto los dejaran atrás. El grupo lo forman un peregrino, un buhonero con hatillo y su aprendiz, un estudiante despistado que va hacia Valencia, y un pastor que va a visitar a la familia a Albarracín.

Los pj's se unen al grupo:

Durante el camino, los pj's hablaran con el grupo, y aparte de la conversación típica (cuanto calor, como suben los impuestos, el rey Jaume II el justo....)conocerán lo siguiente:

- El pastor, de nombre Asén, es de Pozondon, de pocas luces... y me gusta viajar a ver a la familia en verano, sí señor, por que en invierno hay muchos lobos, y cosas peores que lobos, ya lo creo, que yo tengo los ojos bien abiertos, sabe usted? y aunque no me creo lo que cuenta Juan de que en Tramacastilla (el pueblo de al lado, sabe usted?) encontraron un lobo que se convirtió en hombre, y que lo encerraron en una jaula y se murió de hambre, sí que he visto alguna cosa rara por ahí . Pero Juan sólo cuenta esas historias cuando alguien le paga el vino, sabe usted? Así que creo que se lo inventa para hacerse el interesante, pero no estoy seguro...

Si los pj's son de los que se las saben todas, deja que piensen que hay un lobisome cerca. Realmente no va a aparecer ninguno en este módulo, pero ellos no lo saben, no?.

- El peregrino les habla de la iglesia y el párroco nuevo, y de la antigua....

Cada año viajo a la Iglesia de Santa María. Me gusta, y apacigua mi alma terrenal.... y así dejo de ver a mi mujer durante unos días!!! Qué pesada se pone, por Dios!! En que estaría yo pensando cuando me case con ella! Pero como le iba diciendo, esa iglesia tiene algo que me tranquiliza... aunque la verdad es que a mí me gustaba más la pequeña capilla, que era la que a mi padre me llevaba....pero el nuevo Obispo ha dedicado toda la energía y los maravedís a la grande , y la antigua capilla ha quedado abandonada....

La antigua capilla es una pequeña iglesia en las afueras del pueblo que ya no se usa. Tal vez no esté consagrada..... Como invocar sombras requiere una iglesia de estas características, ya tenemos el sitio.... Además es la primera presentación del nuevo párroco, que saldrá más adelante.

Cuando faltan 2 horas para llegar a Albarracín, los bandidos atacaran. Son los 6 bandidos del ataque del día anterior, que han cruzado monte a través para acabar la faena.

Orden de marcha: Excepto que hayan dicho EXPLICITAMENTE otra cosa, pon el orden de marcha como mas te convenga. lo más normal si van sin tomar precauciones es que los pj's (con o sin el grupo de pn'js) vayan delante y el carro detrás.

Disposición de la emboscada: 3 bandidos atacaran por un lado del camino, 2 por el otro lado del camino, y el ultimo atacara por detrás. Este último será el jefe.

Ataque con/sin pn'js:

Una tirada de **descubrir** muy difícil = Ven arbustos y alguien escondido por delante del camino (atención! pueden suponer que no son hostiles.... allá ellos!!). tienen 4 asaltos de reacción antes de recibir el ataque.

Una tirada de **descubrir** difícil = Ven arbustos

y alguien escondido por delante del camino (atención! pueden suponer que no son hostiles.... allá ellos!!). tienen 2 asaltos de reacción. Si no son descubiertos, los bandidos tienen la iniciativa ganada el primer asalto de combate , en el segundo se tira normal.

Eymeric se defenderá a sí mismo, y su prioridad es sobrevivir . Su primera acción será siempre sacar la espada del carro y utilizarla. Antes de hacer nada se asegurara de no recibir ataques por la espalda. Si no le ataca nadie irá a ayudar al pj más poderoso (quiere sobrevivir y ayudar a doña Blanca, y ayudar a unos campesinos no compensa el riesgo de morir). No seguirá instrucciones de los pj's excepto que estas sean lógicas y razonables.

Combate de bandidos con el grupo de pn'js: Si viajan todos en grupo, serán 5 pn'js , 4pj's y Eymeric. Superan en número a los bandidos.3 bandidos atacaran aleatoriamente a los pj's, 2 a los pn'js, y el jefe donde te parezca más inteligente.

Los pnj's que reciban el ataque de los bandidos aguantaran 1d12+2 asaltos, luego morirán. Los que no reciban ataque tira % por cada uno de ellos:

0-40% =huyen

41-80%=se quedan quietos asustados sin hacer nada

81-100%= atacan a los bandidos (utiliza la estadística de humano normal)

Los bandidos que ataquen pnj's seguirán atacando pnj's hasta que hayan huido todos o estén todos muertos. Los bandidos que ataquen pj's seguirán atacando pj's.

Combate de bandidos sin el grupo de pn'js: Si viajan solos , serán 4 pj's contra 6 bandidos. Tocara a bandido por pj's, y los dos restantes a criterio tuyo.

Conclusión del combate:

El objetivo del combate es que los pj's vean que esto va en serio, no que mueran. Si han sido razonables y han tomado precauciones , y viajan con el grupo de pn'js, deja que los pj's y Eymeric sobrevivan (haz que los bandidos pifien, o fallen sus tiradas.)

Si los pj's han ido de sobrados, viajan solos, y no han sido razonables.....pues que tengan mucha suerte con los dados!!!

Si mueren uno o dos pj's, haz que encuentren pj's de reenganche en Albarracín (antiguos compañeros de armas en una taberna, por ejemplo).

Si la cosa se pone realmente mal, con más de 2 pj's muertos y con el combate que sea evidente que va mal, Eymeric montara en un caballo y huira al galope hacia Albarracín.

Puntos de aprendizaje:

Cuando ganen los pj's, toma nota para repartir Si viajan solos: 0 puntos Si viajan con pn'js: 5 puntos de aprendizaje por cada pnj vivo después del combate (los que huyan no cuentan).

Si hay muertos y se toman el tiempo de enterrarlos o recogerlos llegaran a Albarracín con las puertas de la ciudad cerrada pero con el deber cristiano hecho. 5 PA mas.

Los bandidos no llevaran nada remarcable más allá de armas y armaduras. los caballos que han utilizado no serán encontrados por mucho que se busquen, y el tesoro que pudieran tener esta con los caballos.

Si las puertas de la ciudad están cerradas al llegar, encontrarán una posada por fuera. Si no irán a una posada en el interior de la ciudad. Si los pj's lo han hecho bien, y han luchado protegiendo a Eymeric, éste les contara la verdad, que es el embajador del rey, que está preparando el camino a Doña Blanca, ya que no se fía de Guayen. El embajador ha visto muchas cosas

en sus viajes, y aunque no conozca la magia , sí sabe cuándo algo huele mal. Les comentará que por la mañana irá a presentar sus respetos al señor de Azagra, le enseñará las telas e intentará hacerse una idea de su carácter. Si le parece de fiar, se identificará, le explicará que doña Blanca está en camino, y le pedirá que envíe soldados a escoltarla a la ciudad.

ACTO 2: La hoz del Diablo

Albarracín es un pueblo que está situado al lado del rio Guadalaviar. Este mismo rio luego cambia su nombre por el Turia a su paso por Teruel. En Albarracín el rio hace una profunda curva en forma de "U". Esta curva ha sido excavada por la acción del agua, haciendo una "hoz" o cañón como el de Colorado, pero curvado y en pequeño. En el centro de la U, sobre un peñón, rodeada de agua por todos los lados menos uno, se yergue Albarracín. De origen árabe,la familia bereber Al-Banu-Razín hizo de estas tierras un pequeño reino. De esta familia le viene el nombre actual (Al-Banu-Razín: los hijos de Razín). En las mentes de la época, la hoz del rio y el pueblo sobre la montaña sólo podían ser obra del Diablo, de aquí lo de la Hoz del Diablo. Es un pueblo totalmente amurallado, de casas hechas de entramado de madera y tabicones de yeso rojizo. El yeso es material característico en Albarracín, más incluso que la piedra. La arquitectura de madera y yeso es más liviana que la de piedra, lo que reduce el volumen de materiales a utilizar, y ahorra dinero en la construcción .Sus calles empinadas y estrechas, con casas que son más anchas en el primer piso que en la base, se ajustan a una ciudad con poco terreno para construir.

En contexto de juego, Albarracín tiene las siguientes características:

- Recinto amurallado. Las puertas de entrada se cierran por la noche. Hay vigías en las almenas de día y de noche, ya que Albarracín está en la frontera del reino. Estos vigías hacen su faena con razonable interés. Cualquier tirada necesaria de **descubrir, escuchar**, etc. será al 50%. No se puede acceder a la ciudad por la muralla sin que un centinela tenga que tirar como mínimo una vez.

- Calles estrechas: Al estar rodeado de rio por tres cuartas partes el espacio útil para construir casas está limitado. Esto, en el más humano sentido del comportamiento, hace que las casas estén casi pegadas las unas a las otras. No pueden acceder caballos a la ciudad que no sean de nobles, y aún así sólo por la calle principal. Cualquier tirada de Ocultar o Sigilo tendrá un modificador de difícil.

- Pendiente: al punto anterior hay que añadirse que la gran mayoría de la ciudad está en calles con mucha pendiente. Si a esto le añadimos el punto anterior, tenemos que cualquier acción de correr, saltar o similar que pase en las calles tiene un penalizador de difícil .... acumulable con efectos de alcohol y similares, si es el caso.

- Casas colgantes: Las casas más exteriores de Albarracín están colgadas sobre el acantilado que da al rio. Cualquier pj que quiera trepar por el exterior de una de ellas deberá superar primero una tirada de **templanza**. Si falla la tirada y cae al vacío el impacto será de 3D6 puntos de vida.

- Limpieza: Las calles estrechas no permiten esquivar demasiado el consabido orinal o similar vaciándose en la calle. Una vez por la mañana y otra por la tarde tirada de descubrir o escuchar de un pj aleatorio . Si la pasan tirada de **esquivar**. Fallar cualquiera de las dos es recibir el contenido por el cuerpo. Una vez haya "pillado" alguno no hace falta continuar.

- Musulmanes: Albarracín mantiene un pequeño grupo de musulmanes en la ciudad, resto de su pasado árabe, que hacen todos los trabajos serviles y son considerados, cuando alguien se fija en ellos, como habitantes de tercera.

- Encuentros: Una vez por mañana y una por tarde tira o selecciona de la lista siguiente un encuentro.

01%-05%: El ulema Harum ibn al razin, que esta paseando por la ciudad, dedicado a sus asuntos (ver acto 3, 10 de julio). Algún pj verá que está intentando pasar "demasiado" desapercibido y ello llamará su atención. Tiradas de descubrir o empatía permitirán ver que su porte es más elegante y su actitud más noble que el resto de musulmanes que han visto hasta ahora.

06%-09%: La criada del párroco, que está haciendo encargos. Como es una morena espectacular, el pj que la vea tendrá muy claro por qué se ha fijado en ella.

10-20% : El loco del pueblo, que se acercará a los pj's y les avisara de "*Estáis en la Hoz del diablo, locos!! Huid, antes que sea tarde! Vendrá de las grutas malditas , de donde nadie vuelve, y ni los dragones de hierro de las puertas impedirán que entre!! Pero por una bota de buen vino, señorías,os puedo salvar!!! Las grutas malditas son la cueva falsa*". Si alguien le compra el vino ,en agradecimiento,les llevará a la peor parte de la ciudad, junto a los árabes, donde tiene una ridícula choza, y allí le dará una ramita de olivo al pj, asegurándolo que lo salvará de todo mal . La ramita no sirve para nada ni tiene poderes mágicos.

21%-40%: Un grupo de borrachos

41%-60%: Un grupo de tres soldados que patrullan la ciudad

61-93%: Nada especial

94%-96%: Un vecino de Albarracín de pocas luces al que alguien ha estafado vendiéndole un anillo con una piedra falsa (" que ha sido este malnacido, de verdad, que me vendió un anillo con un rubí, y mirad, es falso!!! Que lo cuelguen! Quiero mi dinero!!) , y está convencido que ha sido un pj. Se exclamara, y montará un alboroto tan grande que vendrá la guardia. Si los pj's dan explicaciones razonables (elocuencia normal) los guardias les dejaran marchar.

97%-00%: Acuchillamiento. De entre las sombras saldrá un tipo embozado que atacara a un pj una vez con una daga para matarlo y robarlo, pero que al ver al resto del grupo huirá en busca de una presa más fácil . No puede ser atrapado , ya que conoce el pueblo mucho mejor que los pj's.

Rumores :

En el transcurso de la aventura los pj's escuchará u oirán rumores en tabernas, calles y similares tanto de Albarracín como de los alrededores. Estos rumores pueden ser verdaderos o falsos, y les servirán a los pj's para saber qué pueden hacer. Tira o selecciona el rumor.

Pistas Verdaderas:

Guayen

Entre dos mujeres "*La prometida del príncipe es muy rara, con ese tocado que le cubre la cabeza....eso ya no se lleva! Además , no puede lucir pendientes !!!*" **DJ**: Su deformación por ser meiga es que tiene las orejas puntiagudas y salidas. Para evitar que se vean lleva un tocado que le cubre todo el pelo.

.-Ulema Harum ibn al razín.

entre dos árabes, sólo si algún pj sabe **árabe**: Alá puso a Harum en Albarracín para ayudarnos! anteayer mi mujer tuvo fuertes dolores, y él supo como calmarla y curarla! No sé qué habríamos hecho sin él.

.- La leyenda de la Mora

en una taberna , cuando ha llegado la hora de explicar historias.... Y os juro que mi abuelo escuchó a un caminante contar cómo un guerrero musulmán escondió a su esposa en una cueva antes de partir para la guerra, bajo la promesa de que no saliera hasta que él volviera. Tras morir en combate, éste jamás regresó a la sierra y la mora allí lo esperó oculta. Y su fantasma sale por las noches en una gruta que siempre tiene agua para peinarse con un peine de oro, volviendo a su cueva al día siguiente con la esperanza de que vuelva su amado. Y el caminante le enseñó a mi abuelo dónde estaba

la gruta, y le dijo que iría a conseguir el peine de oro. Y se fue a la mañana siguiente y nunca más se le volvió a ver.

.-El ermitaño:
Por el mercado , entre dos hombres con pinta de leñadores, y tuve suerte del ermitaño, si no llega a ser por él el corte en el brazo se me habría hecho mucho mayor. Es algo huraño, pero sabe lo que se hace, lo tengo como nuevo.

Pistas Falsas:
- La cueva falsa
en una taberna , cuando ha llegado la hora de explicar historias.... *pues os juro que en la loma de la montaña hay una cueva que llega hasta el infierno, de tan hondo que baja!! Yo fui una vez, y la cueva era redonda, picada a mano! la hizo el diablo, por dios que sí! Y me caí , y tropecé , y tuve suerte de salir con vida!!!*

El pastor que cuenta la historia se tropezó con el acueducto romano que llevaba agua a través de las montañas. En lugar de rodear las montañas los romanos las excavaron, y ahora , perdida su función y olvidado para que servían, los habitantes creen que el largo túnel lo excavo el diablo, y que está maldito. SI los pj's van allí esperando encontrar a Guayen, no encontraran a nadie.

ACTO 3: Las nubes crecen.

9 de julio del año del señor de 1314. Faltan 3 noches para la luna llena. Albarracín.

La comitiva de Doña Blanca está a 1 día de camino.

DJ: Por la mañana Eymeric irá a ver al Señor de Azagra , Juan Núñez, y se llevará con él 5 de los cofres más lujosos. Les dirá a los pj's que se vayan a dar una vuelta por la ciudad, quedando con ellos por la tarde. Los pj's pueden dar vueltas por la ciudad. Con una tirada de descubrir normal, verán como a mediodía parten un grupo de soldados hacia Pozondón. Al ir a encontrar a Eymeric, éste estará meditabundo cargando el carro.

Si los pj's se han ganado la confianza de Eymeric, este les confiará que el Señor de Azagra sólo ha accedido a echar una mano a Doña Blanca a cambio de una considerable cantidad de telas finas. Le proporcionará escolta, y le dará alojamiento en una de las torres más grandes de la muralla. A Eymeric no le ha gustado la actitud del señor, pero no puede hacer nada más.

Si Eymeric no confía en los pj's, sólo les dirá que ya ha cerrado sus negocios y que se preparen para partir.

Antes de irse, Eymeric se empezará a encontrar mal, con mareos y vómitos. Su estado se agravará de tal manera que será imposible continuar el viaje. Guayen le ha echado un maleficio. Ningún pj sabrá que maleficio es. Lo meterán en cama en la posada, donde continuará igual de grave. En un momento de lucidez, con o sin confianza , agarrará a un pj del brazo, y le dirá:

Ha sido Guayen! No sé cómo, pero ha sido ella! No .....os fiéis de ....ella! Doña Blanca!!! Está en ....peligro...Protegedla! No dejéis que....

Y se volverá a desmayar. No reaccionara a las posibles tiradas de **medicina**, pero si algún pj tiene esta habilidad y pasa una tirada fácil, tendrá claro que esta enfermedad no es natural.Si le piden un sanador al posadero vendrá alguien que primero preguntará quién pagará sus tarifas (6 Maravedís por tirada de **medicina**). Si le pagan , inspeccionara al paciente, y dirá que para estos síntomas se necesita una sangría para dejar salir los malos humores.

Si los pj's le dejan hacer la sangría, Eymeric morirá al alba.... Si no le dejan hacer la sangría, se mantendrá estable dentro de la gravedad. Los pj's quedan libres para hacer lo que les parezca.....por la mañana, ya que a estas horas son de noche. Si con todo deciden salir , tira en la tabla de la ciudad con los siguientes cambios:

01%-30% : No encuentran a nadie

30%-60%: Patrulla de cuatro soldados. Si los pillan, o pasan una tirada de elocuencia con modificador de muy difícil, o irán al calabozo. Si dicen algo confidencial o fuera de sitio (lo típico de " llévame ante tu señor, que tengo información importante") los soldados les echaran al calabozo directo. (" no te preocupes, ahora mismo te llevamos. De hecho me pareció que se estaba arreglando para recibirte"). los soltarán por la mañana, cuando hayan "dormido el vino"

61%-00%: Navajazo, excepto que ya lo hayan recibido. En ese caso ignora el resultado. Para ver qué tipo de averiguaciones pueden hacer en Albarracín, consulta el día siguiente. 10 de julio del año del señor de 1314. Faltan 2 noches para la luna llena. Albarracín. La comitiva de Doña Blanca llega a última hora del día. DJ: Se supone que los pj's no saben (pero pueden suponer) que Doña Blanca está al caer. Lo suyo sería que intentasen curar a Eymeric o localizar a Guayen , o avisar a Doña Blanca. Avisar a Doña Blanca será imposible, ya que ella no conoce a los pj's , y los guardias no permitirán que nadie se les acerque. En cuanto al resto, escuchando rumores o fijándose en la gente de la ciudad pueden encontrar varias pistas. Ojo con los tiempos, ya que es posible que los pj's no pueden hacerlo todo!

- Visitar al Ulema requiere medio día.
- Visitar la cueva de la mora requiere una noche.
- Visitar la cueva falsa lleva un día.
- Visitar al obispo lleva medio día. Es un hombre muy ocupado.
. Visitar al ermitaño lleva medio día.

Ulema harum ibn al razín

Es el último descendiente de los señores árabes de Albarracín, y el líder de la comunidad árabe. Es un hombre mayor, de sienes plateadas, sabio y relajado. Todos en la comunidad árabe le conocen, y le ayudan a pasar desapercibido a los ojos de los cristianos. Dado que los árabes sólo son tolerados, nunca es sabio ser reconocido como el líder de la comunidad. Vive en una choza en el barrio árabe. Para encontrarle los pj's deberán hablar con un árabe y:

- Pasar una tirada de dificultad normal en árabe y una de empatía o elocuencia a dificultad normal.
- Pasar una tirada de dificultad muy difícil en **elocuencia** si no saben **árabe**.

Si consiguen pasarla tirada, el pj habrá convencido a su interlocutor de acompañarlo al Ulema.

Si cuando los pj's se encuentren con el Ulema se comportan como personas normales , sin arrogancias, y le EXPLICAN LA VERDAD , el Ulema les ayudará. Reconocerá a Guayen como una bruja, y no desea ver semejante adorador del diablo cerca de Albarracín. Les ofrecerá una redoma con un líquido dentro. Les dirá:

Alá no tolera a los sirvientes de shaytan. Cuando llegue el momento de enfrentaros a ellos, esta infusión os puede ayudar y daros valentía y entereza. Utilizadla sabiamente!

El contenido de la redoma es una *INFUSION DE SERENIDAD*. El contenido permitirá a todo el grupo de pj's beber una sola vez. La idea es que la utilicen durante el combate final, pero si los pj's tienen otras ideas....

No sabrá como curar a Eymeric, pero si alguien le pregunta conoce la leyenda de la cueva de la mora, y se la repetirá a los pj's, diciéndoles el nombre del amado "ABSAM". Es el único todo de Albarracín que sabe el nombre.

Puntos de aprendizaje:

10 Puntos si consiguen la redoma. Si por lo que sea no la consiguen pero hablan con el Ulema 5 puntos.

La cueva de la mora.

Si preguntan a los viejos del pueblo, les sabrán indicar dónde está la cueva (pero no vayáis, hombre de dios! que todavía hay muchas mozas por ver en Albarracín , y nadie que haya ido a ver a la Mora ha vuelto nunca!!)

Para situarte, toma como punto de partida **la Mora Encantada** (pág. 351 del manual). La Mora de nombre Jadicha, sigue esperando que su novio Absam vuelva de la guerra contra el infiel.

Cuando los pj's entren en la cueva , si es de día no verán más que la cueva con un arroyo dentro. Si es de noche , verán en su interior una completa y lujosa tienda árabe, y a Jadicha a punto de lavarse el pelo en el agua que mana de la cueva, con un peine de oro a su vera.

Jadicha es muy bella, con un aire triste, y lleva ropas que (tirada de **descubrir** normal) son bellas y lujosas pero de un estilo muy anticuado.

Si los pj's llevan armas en la mano , se comportan de forma abiertamente hostil o intentan algún tipo de hechizo agresivo, Jadicha hará un gesto con su mano. Los pj's se dormirán en el acto hasta la mañana siguiente. Al despertarse , a plena luz del sol,no habrá nada en la caverna. Si los pj's hablan con ella, ella les contestará. No sabe nada del reino , ni de Guayen , ni de curar. Les preguntará sobre la guerra, sobre si les ha enviado su amado Absam, si está bien. Hablará de Ibn-Al-Razín , en lugar de Albarracín . Con una tirada de **cultura** x2 , se darán cuenta que habla de una guerra de antes de que Albarracín pasara a manos cristianas. Si los pj's

- Son groseros, Jadicha les pedirá que se vayan. Si no le hacen caso actuará como si llevaran armas.

- Le dicen que su amado ha muerto: Jadicha se entristecerá, se encerrará en su tienda y no saldrá. Los pj's no podrán entrar en la tienda por mucho que lo intenten. A la noche siguiente, no aparecerá mas la tienda.

- le dicen que traen un mensaje de su amado diciéndole que está en camino y pronto llegará. Jadicha se pondrá muy contenta. les entregará una botella muy ornamentada en señal de gratitud y se despedirá de ellos. "*Absam me la dio para protegerme de shaytan y sus seguidores, pero ahora que está por venir yo ya no la necesito.Que Alá os proteja y guarde!*"

.- Si los pj's saben el nombre de su novio ABSAM, y no le dan ninguna mala noticia, se pondrá también muy contenta y les dará la botella.

- En cualquier otro caso hablará hasta el alba, cuando se despedirá de los pj's y desaparecerá. La botella es una versión de *BOTELLA DE SULEIMAN* (pag 224). No necesita activar el hechizo, pero por contra sólo sirve para seres irracionales "menores" . Guayen es el límite máximo de poder que puede absorber. Si la abren delante de Guayen quedará atrapada en su interior, pudiendo hablar como en el conjuro.

Puntos de aprendizaje:

10 Puntos si consiguen la Botella. Si Jadicha no se enfada con los pj's pero no les da la botella sólo 5 puntos.

El Obispo nuevo:

El nuevo obispo, Roldán, es un hombre joven que tiene muy claros sus objetivos, que son vivir bien la vida y hacerse rico. Si los pj's van a hacerle consulta o pedirle cosas, no les dará nada , y su respuesta, digan lo que digan, siempre será del estilo:

"*Hijo mío, debes tener fe en Dios y rezar mucho. Y Dios escucha más todavía si encargas misas. Por una módica cantidad yo puedo oficiar misas para que Dios en su divina providencia te guíe y oriente tus pasos para que todo se resuelva* " Pedirá 8 Maravedís por cada misa.

La criada del obispo es una chica de muy buen ver que se ocupa de TODAS las necesidades del obispo. Es razonablemente discreta, pero si se la encuentran por la ciudad una tirada de **elocuencia** normal permitirá hacerse una idea del tipo de personaje que es el obispo, ahorrándoles tiempo a los pj's.

El ermitaño:

Vive en una cabaña en las afueras de la ciudad. Es un hombre huraño, llamado Marzal, al que no le gustan las visitas, pero si los pj's le cuentan la verdad (notara si le mienten) les dará una redoma para Eymeric. Al dársela Eymeric se irá recuperando, y quedará recuperado para la noche de luna llena.

11 de julio del año del señor de 1314. Faltan 1 noches para la luna llena.

Albarracín.

La comitiva de Doña Blanca ha llegado a la ciudad, la gente ha salido a recibirla encantada, saludándola al pasar. Se ha instalado en una de las torres de la muralla, la mayor de todas, y todo el mundo habla de lo bonita que es. Si los pjs están mirando la entrada, con una tirada de percepción fácil verán que lleva una bonita cruz de oro colgada del cuello. Asimismo, como la gente está muy apiñada, tira un % por cada pj. Con un resultado de 96% o más le habrán robado la bolsa. El señor ofrece un festín privado a la infanta.

12 de julio del año del señor de 1314. Noche de Luna llena. Albarracín.

Guayen se ha cansado del juego. Ha decidido que la noche de luna llena es perfecta para sus propósitos. Ha conseguido comprar a un nuevo grupo de bandidos, y con su ayuda planea raptar a Blanca. AL amparo de la noche, utilizando Ungüento de bruja, talismán de San Nuño y Alma de estatua, burla la guardia, entra en la torre, y da a Blanca el Bebedizo de Sueños. Luego la lleva a la capilla desconsagrada de fuera de la ciudad, donde se oculta en la cripta con el resto de sus bandidos.

Por la mañana, al verse que Doña Blanca ha desaparecido, el señor de Azagra , Juan Núñez, emprende su búsqueda, pero temeroso de que le acusen de ser el culpable, indica a sus soldados que no digan qué estan buscando.

Los pj's, con una tirada de descubrir fácil, se darán cuenta del movimiento de soldados. Haz que oigan una conversación entre soldados, o que la criada del obispo (que sabe todo lo que se cuece en la ciudad) casualmente les informe de que Doña Blanca ha desaparecido.

Deja que los pj's busquen por la ciudad, o hagan lo que les parezca. Con todo, es importante

que los pj's acudan a la capilla abandonada al anochecer. Antes será demasiado temprano y menos emocionante. Si ves que los pj's están muy perdidos, haz que el ermitaño haya tenido una visión en la que ha visto a los pj's, en la capilla abandonada, poco antes del anochecer. Si Eymeric está todavía enfermo también le traerá la redoma con la poción de curación.

Al curarse , Eymeric se armará con la armadura que llevaba en el carro , y acompañará a los pj's a la Capilla.

ACTO 4: Estalla la tormenta.

Los pj's entrarán en la capilla en el momento que Guayen está preparando la invocación de sombra. Habrá indicado a los 4 bandidos que la acompañan que vigilen fuera de la capilla. Tendrá a Blanca atada sobre el altar, con la cruz todavía en el pecho. Al lado tendrá la jarra con la sangre del mago muerto. Blanca estará despierta. Como Guayen todavía no ha empezado la invocación, si oye ruido irá a investigar o a luchar.

El planteamiento del combate es el siguiente:

- Si los pj's organizan el combate con seriedad, deja que lo pasen mal, pero deberían acabar poniendo a Guayen en apuros. Si es necesario, haz que los bandidos o los conjuros de Guayen fallen, y que Guayen retroceda hasta el interior de la capilla.

- SI los pj's van a lo bruto y sin pensar..... que tengan suerte con los dados. Cuando los pj's entren en la cripta, Blanca tendrá cogido el crucifijo a través de las ataduras , y estará recitando en latín:

Dominus illuminatio mea et salus mea:
quem timebo?
Dominus protector vitae meae:
a quo trepidabo?
Si algún pj sabe latín , entenderá que está repitiendo:
El Señor es mi luz y mi salvación;
¿a quién temeré?
El Señor es la fortaleza de mi vida;
¿de quién he de atemorizarme?

Una tirada de **Teología** fácil informará que es el Salmo 27, y que con poco conocimiento pero mucha fe Blanca está intentando hacer el ritual de fe "*ARMADURA DE DIOS*".

Asumiendo que los pj's lo estan haciendo bien, Guayen tendría que verse muy apurada, y después de una lucha seria, estar a punto de ser vencida. En el momento que tenga claro que no va a sobrevivir, o cuando los pj's la capturen dentro de la botella de Suleiman, invocará a su padre, Agaliarepth.

" *y en medio de la cripta, con un relámpago de luz que atraviesa el techo de la capilla, veis como se yergue de golpe una gigantesca criatura. Con forma de macho cabrío, con tres cuernos en la cabeza, orejas de zorra, cabello crespo , unos inmensos ojos redondos que miran alrededor sin pestañear. Su presencia es imponente, su maldad palpable , su ira terrible*"

Los pj's que no pasen una tirada de **templanza** se desmayaran en el acto. Recuerda la **infusión de serenidad** si la tienen. Si la pasan, no se desmayaran pero quedaran paralizados, sin poder hacer otra cosa que mirar. Ni Blanca ni Eymeric se desmayaran .

" *Su mirada recorre la sala lentamente , y acaba donde empezó, fijándose en Guayen: Has osado llamarme??? a MI???* - Y los muros de la capilla se estremecen al sonido de su rugido - *Por que cuatro humanos patéticos y una chica que no sabe ni rezar te han puesto de rodillas?? Es que mi progenie no sabe defenderse?? Eres Indigna! No mereces los regalos que te hice!!!* Y

cuando su mano alzada se dispone a arrollar a Guayen contra la pared, un brillo atraviesa sus ojos animales.

Siiiii..... me acuerdo de ti, insignificante gusano. Tu orgullo era grande, tu codicia inmensa, tu sed de poder insaciable! Dónde está tu sed de poder ahora?A los pies de tus enemigos ? Dónde? En el vientre de esa doncella? Dónde? BUSCALA hasta que la encuentres!!!

Coge la jarra del lado del altar, derrama la sangre del mago sobre la cabeza de Guayen , que empieza a desvanecerse. Y cuando sus vestidos son casi transparentes, su pelo blanco, con un golpe de su pezuña en el suelo, Agaliarepth y Guayen desaparecen.

ACTO 5: Sale el sol.

Al cabo de un rato de la desaparición del demonio y Guayen los pj's empezaran a reaccionar. Blanca , una vez recuperada del susto, estará en buen estado de salud. Pero la experiencia la ha dejado profundamente impresionada, y no quiere volver a la corte.

Pedirá a los pj's que la acompañen fuera de la ciudad, hoy mismo, y la lleven a un monasterio cercano.

Con la desaparición de Guayen, el heredero se verá libre del hechizo, pero la combinación de conjuros ha sido demasiado para su mente, quedando afectado. No se casará nunca, y renunciara a la corona para ingresar en un monasterio. " y en las noches de luna llena desde entonces, *una dama blanca , con un tocado en la cabeza, y un jarra en la mano, recorre el camino de la capilla al rio, donde intenta sin conseguirlo que el agua fria apague la sed que la recorre ...."*

Puntos de aprendizaje:
10 Puntos para cada pj que acabe con vida.

Dramatis Personae:

Guayen:

Es una meiga joven, que tiene de momento las orejas retorcidas y puntiagudas:
FUE: 10 Altura: 1.60 varas Alquimia 60%
AGI: 10 Peso: 80 libras Astrologia 75%
HAB: 15 RR 0% Conocimiento Mágico 75%
RES: 25 IRR: 150% Empatia 35%
PER: 10
COM: 15 Aspecto: 9
CUL: 15
Conjuros
Dominacion ,Cadena de Silcharde, Invocar Sombra, Maldicion de Lobisome, Unguento de bruja, Talisman de San Nuño,Bebedizo de sueños, Bolsa de duendes , Alma de estatua, Maldicion del hierro

Eymeric de Usall:

Embajador de la corona de aragon, nacido en Bañolas (Girona) sobre 1267. Viaja a Egipto para solicitar al sultán An-Nàssir Muhàmmad la liberación de Fray Dalmau de Rocabertí, el último jefe de la guarnición templaria de Arwad, y no lo consigue. Después vuelve a la Corte donde se encuentra al empezar el módulo.
Características:
FUE: 10 Altura: 1.80 varas Conducir Carro 20%
AGI: 15 Peso: 160 libras Elocuencia 60%
HAB: 15 RR 45% Corte 60%
RES: 10 IRR: 55% Arabe 75%
PER: 15 Templanza: 75% Leyendas 25%
COM: 20 Aspecto: 20 Teologia 20%
CUL: 15
Otros:
Espada de mano 60%,Sigilo 30%, comerciar 40%, Empatia 50% , Escuchar 50%, Descubrir 50%.
Talisman del viajero

Bandidos:

FUE: 15 Altura: 1.80 varas Espada 60%
AGI: 15 Peso: 160 libras Esquivar 65%
HAB: 20 RR 65% Saltar 55%
RES: 15 IRR: 35% Correr 65%
PER: 10 Templanza: 50% Sigilo 30%
COM: 10 Aspecto: 11 Escamotear 30%
CUL: 15

Bibliografía:

http://es.wikipedia.org/wiki/Jaime_II_de_Aragón

http://es.wikipedia.org/wiki/Albarracín

http://www.caminodelcid.org/Poblacion_Albarracin.aspx

http://antonimer-elcid.blogspot.com.es/p/en-tierras-de-albarracin-abdelmelic-ben.html

http://www.nogueranaturalmente.com/2011/10/varias-leyendas-urbanas-rodean-de-los.html

http://www.viajesylugares.es/espana/teruel/albarracin/02-portal-de-molina.html

http://www.albarracin.es/

http://latierradelasleyendas.blogspot.com.es/2009/08/dona-blanca-la-dama-errante-de.html

http://www.santaeulaliadelcampo.com/monumentos.htm

Mitos y leyendas de la sierra de Albarracín, Ruben Sáez AbadAlbarracín

Dramatis Personae

Dramatis Personae es una revista dedicada en exclusiva a Aquelarre, dónde todo lo publicado es totalmente original. En la web, no solo está la revista sino diferentes recursos para el juego

http://www.dramatispersonae.eu/

Vallegrande

Manuel Romero Ocaña.

Partida recomendable para 4 jugadores como mínimo. Preferiblemente de origen social villano o noble, con algún que otro hombre de armas como cazador o soldado y algún erudito que tenga cierto porcentaje en Conocimiento mágico.

Mediados de 1354. Los jugadores viajan por el Reino de Castilla y por diversos motivos, se han conocido por el camino prefiriendo ir juntos para defenderse mejor de los peligros del trayecto y los bandidos. Están llegando al pueblo de Vallegrande.

Es una población de cierta importancia, situada al norte de Castilla cuya principal actividad es la ganadería, gracias a la influencia del Concejo de la Mesta en la Corte castellana, que ha promovido la construcción de vías y cañadas reales en la zona.

Con la introducción de la oveja Merina, se ha logrado establecer los intereses de los exportadores de lana, imponiéndose a los ingleses como primeros proveedores de Flandes, por lo tanto Castilla es ahora la principal exportadora de aquellas tierras, a pesar de la terrible mortandad provocada por la reciente Peste Negra en 1348. La ganadería requiere menos mano de obra que la agricultura tradicional.

Se pueden observar rebaños de ovejas a un lado y otro del camino que atraviesa el gran valle que da nombre a la población. El lugar tiene más o menos buenas comunicaciones y se respira un aire floreciente en apariencia. Se divisan algunas construcciones que destacan sobre otras, más humildes y peor fabricadas.

También asoma la torre de la iglesia. Sobre una colina destaca el castillo del Señor, controlando todo el valle. A la entrada del pueblo, el grupo podrá ver como se está trabajando en la construcción de unos muros de refuerzo. Varios soldados con lanzas y ballestas encabezados por un alguacil, controlan la llegada forasteros, cobrando unos impuestos o tasas, en especial a los comerciantes con carros y algunos animales.

Se prohíbe entrar con armas a no ser que esté justificado o el personaje sea noble. Una buena tirada de Elocuencia o un soborno usando la habilidad de Comerciar pueden arreglar este impedimento. La población de Vallegrande está compuesta principalmente de ganaderos, pastores, comerciantes, artesanos y campesinos.

Los jugadores pueden elegir hasta tres posadas para alojarse en el pueblo (es lo que probablemente hagan). La más grande es "La casa del pastor". Tanto "La vid" como "La taberna de Juan" son más modestas. Pasamos a comentarlas:

LA CASA DEL PASTOR

Amplia posada de dos pisos con varias habitaciones. Quedan dos libres y el precio de los servicios son elevados, incluso por dormir en la sala común. El comedor es grande con chimenea y varias lámparas colgadas del techo. Los pocos clientes que se ven allí son comerciantes y ganaderos que están de paso, principalmente. Algunos llevan alojados varios días. Una construcción adosada al edificio hace de caballerizas, igualmente espaciosas. Dos muchachos, Felipe y Andrés, hijos de Severino el posadero, atienden debidamente las monturas de los clientes. Atender a los caballos cuesta dinero pero no se lo dirán a los personajes si no preguntan.

La posada dispone también de letrinas y un pozo con brocal en un patio interior. Severino guarda el vino en la bodega del sótano. Antonio, el otro hijo de Severino y su madre, Clara, completan el personal.

Las habitaciones son modestas y justifican poco su alto precio. Disponen de silla, cama con escupidera debajo y un arcón de madera.

–Lista de precios (En monedas de plata)

Comida sencilla 6 m.p.
Banquete 14 m.p.
Platos:
-Potaje 4 m.p.
-Sopa de ajo y pan 2 m.p.
-Cerdo asado 10 m.p
-Empanada de menudillos 2 m.p.

-Jarra de leche 1 m.p.
-Jarra de vino 2 m.p.
-Dormir en la habitación individual 18 m.p.
-Dormir en la sala común 7m.p.
-Cocinar otras comidas 3 m.p.

Severino es un hombre de mediana edad, con cierta educación, mezquino y un tanto avaro. Si los personajes tratan un poco con él, comentará que no van las cosas demasiado bien en Vallegrande. Hubo una reciente época de malas cosechas y hay rumores de una posible guerra civil en Castilla. El comercio ha descendido y aumentan los ladrones de ganado en la zona, además de los ataques de los lobos.

Añadirá con enfado:
—"*Pareciera que el demonio los ha puesto de acuerdo. Para colmo nuestro señor don Alonso ha partido hace unos días con un grupo de soldados y los que quedan en el castillo no dan abasto para ayudar a los pastores a proteger el ganado*" Y para terminar añadirá que el merino busca hombres para estos menesteres.

-Si los personajes hablan con alguien más de la familia o con los clientes de la posada les dirán más o menos lo mismo referente a la situación actual.
-Si preguntan a Severino cuales son los asuntos de don Alonso, el posadero responderá que no tiene ni idea.

*Como ya se ha dicho, hay otras dos posadas en el pueblo...

LA VID

Está situada en la plaza mayor del pueblo, más pequeña y humilde que el negocio de Severino. Es una construcción de madera y que no tiene apenas habitaciones. El comedor es igualmente más pequeño. Hay una sala común, pero no tiene caballerizas como tales y las monturas han de quedarse amarradas en unos maderos de la entrada. Regenta la posada un soldado retirado llamado Lope con su única hija, una atractiva joven de unos dieciocho años llamada Elvira.

La joven se acerca a los personajes, saludando con cortesía y preguntando que desean tomar. Los precios y servicios de esta posada son los siguientes:

–Lista de precios (En monedas de plata)

Comida sencilla 4 m.p.
Banquete en la posada 10 m.p.
Platos:
Potaje 3 m.p.
Sopa de ajo y pan 1 m.p.
Cerdo asado 8 m.p.
Gallina en espetón 3 m.p.
Empanadilla 1 m.p.
Jarra de leche 1 m.p.
Jarra de vino 1 m.p.
Dormir en habitación individual 13 m.p.
Dormir en la sala común 5 m.p.
Cocinar comidas del cliente 2 m.p.

Los clientes de Lope son más bien pastores y vecinos del pueblo. La gente está charlando en varios corrillos en un tono serio y preocupado. Si los PJs afinan el oído con **Escuchar** o son capaces de integrarse en las conversaciones de los clientes (ayudaría si algún personaje es de origen villano) podrán reunir los siguientes rumores:

*Los ladrones de ganado pertenecen a una secta diabólica y el demonio les ha otorgado el poder de dominar a los lobos. (Falso)

*Todo esto es obra de los campesinos que quieren expulsar a los rebaños de las tierras de pasto para volverlas a roturar (Falso, aunque sí que hay un grupo de campesinos que roban ovejas para alimentarse y asaltan a los viajeros solitarios que pasan por el camino del bosque)
*Los soldados del barón don Alonso están haciendo muchas preguntas y van siempre de un lado a otro buscando algo o a alguien. (Verdadero) *Los lobos suelen atacar de noche, casi nunca se les ve. Uno de los pastores amaneció el día siguiente muerto de un ataque, no tenía mordeduras pero le habían roto gran parte de

sus huesos. Era como si un carro le hubiese pasado por encima. (Verdadero en parte. Es una víctima de la Corrupia)

*Parece que el barón ha partido para la guerra con numerosos hombres, tanto soldados como gente del pueblo formando una milicia (Ya que el señor feudal tiene derecho a reclutarlos, si quiere). Uno de sus caballeros gobierna el castillo en su ausencia. (Verdadero)

Lo que piensa Lope:

Lope es un hombre curtido y amigable, que trata de sacar adelante su negocio honradamente. La peste se llevó a su querida esposa y al resto de sus hijos. Elvira es todo lo que le queda.

Al margen de lo que murmure el populacho, Lope tiene su opinión sobre las cosas. Si los jugadores quieren saberla, tendrán que mostrarse sinceros y amigables con él. Si el Dj lo considera oportuno puede penalizar las tiradas de **Elocuencia** y similares.

Lope sirvió hace tiempo en el castillo y cree que algo ocurre. Sus compañeros soldados que aún están en servicio, se muestran nerviosos y tienen prohibido comentar nada a nadie so pena de sufrir duros castigos. Es cierto que han aumentado los robos de ganado pero se trata más bien de pobres campesinos que han quedado en la ruina y no les queda nada para llevarse a la boca. Los lobos están haciendo mucho daño últimamente en la comarca. Algunos pastores han muerto defendiendo a las ovejas. Muchos de ellos tienen miedo y abandonan los rebaños a su suerte. Los hombres del barón tienen mucho trabajo persiguiendo a unos, protegiendo el ganado y castigando a otros.

-Si algún personaje del grupo saca una tirada de **Descubrir** dentro de la posada, verá sentado en el rincón a un pastor joven que bebe una jarra de vino. Parece un tanto nervioso. Si alguien lo observa el tiempo suficiente y usa Empatía, lo notará realmente asustado. Si logran ganar su confianza lo suficiente, comentará que se llama Miguel y vio la otra noche algo en el bosque que lo asustó mucho. Volvía a casa, era noche cerrada y estaba sólo. De pronto de la oscuridad, se levantó una bola de fuego que despedía una gran luz y flotaba en el aire aproximándose a él. Miguel no se lo pensó dos veces y huyó del lugar a todo correr. Con una tirada de **Conocimiento Mágico** ó **Leyendas** sabrán que se puede tratar de un Fatuo (ver pag. 349 del Manual) El pastor no sabe nada más pero dará las indicaciones precisas del lugar donde vio la bola de fuego, si alguien quiere saberlo. Por cierto, Miguel hace de enlace para los ladrones de ganado que se esconden en el bosque. Pero de esto último no tiene por qué enterarse el grupo fácilmente.

LA TABERA DE JUAN

Esta posada es incluso más humilde que el local de Lope. De hecho es un verdadero antro, sucio y descuidado. Dispone de sala común por dos monedas y pocas habitaciones que siempre suelen estar ocupadas con los clientes de las prostitutas que pululan por las mesas insinuándose. El vino es barato y aguado, pero dado el número de borrachos dispersos por el comedor, no parece importar demasiado. El dueño es un viejo mercader del Reino de Navarra llamado Juan, le ayuda su socio Eleuterio, un canalla que va por libre y vendería a su abuela.

Se lleva un porcentaje del "trabajo" que hacen las dos prostitutas: Una rubia de buen ver llamada Elena y una morena de sonrisa pícara y anchas caderas cuyo nombre es Luisa. La gente de aquí se mostrará amigable con los Pjs, sobretodo si son campesinos o villanos, aunque intentarán aprovecharse de ellos.

El grupo no sacará nada en claro salvo los mismos rumores que en otras posadas. Queda a discreción del Dj.

Eleuterio se fijará en los personajes si alguno de ellos o varios tienen pinta de cierta rique

za o llevan monturas. Rápidamente elaborará un plan para robarles. Durante la noche tratará de colarse donde estén descansando para robar cualquier cosa de valor y dependiendo del botín, se largará de Vallegrande al pueblo más cercano, robando también un caballo si hace falta, como ha hecho otras veces. No importa la posada donde esté alojado el grupo. Si se entera que los jugadores han sido contratados por el merino, se abstendrá de robar nada. No quiere riesgos innecesarios e huirá si es descubierto, sólo luchará si no tiene más remedio. Juan no tiene ni idea de las actividades de Eleuterio pero siempre ha sospechado algo.

-Si algún personaje quiere desahogarse con alguna de las dos prostitutas y logra ganarse su confianza. (**Seducción, Elocuencia** o pagando muy bien el "servicio") comentará cualquiera de ellas que al parecer Fernando de Burgos, el caballero que regenta el castillo en ausencia del barón Alonso, ha desaparecido misteriosamente.

Dicen que salió hace un par de días a cazar al bosque. Iba solo. Al día siguiente apareció su caballo en las cercanías del castillo.

Es posible que se haya tratado de un accidente, el caso es que no aparece y en el castillo se han puesto muy nerviosos y no quieren que se sepa nada de lo sucedido.

Hasta ahora las patrullas de rastreo no han encontrado nada. Los soldados del barón no dan abasto con tantos problemas.

LA IGLESIA

Está consagrada a San Isidro y no tiene nada de particular salvo un reloj de misa en la fachada (especie de reloj de sol). Pedro, el párroco es un hombre de pocas palabras y semblante serio que pasa mucho tiempo cuidando del cementerio del pueblo, que está adosado a su iglesia. Su cara muestra sufrimiento. Los personajes pueden darse cuenta de ello fácilmente. Se mostrará frío con el grupo pero atenderá a sus preguntas. No sabe nada en especial salvo los rumores que se mencionan en la posada La vid. Si los jugadores preguntan por la extraña muerte del pastor, Pedro corroborará que efectivamente, pareciera que le hubieran aplastado

gran parte de los huesos, dado que él mismo examinó el cadáver ya que posee ciertos conocimientos médicos. No cree que se haya tratado de lobos pero no descarta un oso, por ejemplo. Aunque no está muy convencido de ello.

Ofrecerá su ayuda al grupo si el Dj lo considera oportuno, ya sea por sus conocimientos de medicina o para ayudar en las posibles investigaciones de los personajes. Pedro indicará claramente que no hay ningún médico como tal en el pueblo ni en el castillo, aunque algunas vecinas de Vallegrande hacen de matronas ocasionales y saben curar heridas.

LA CASA DEL ALCALDE

Aquí vive Leandro, el alcalde de Vallegrande. Colocado por el Concejo para dirigir la ciudad. Es un hacendado que ha prosperado gracias a la actividad ganadera.

Evidentemente le preocupan sus negocios más que otra cosa, por ello propondrá a los jugadores que trabajen para él. Necesita gente capaz que vigile a sus ovejas.

Pagará bien y está dispuesto a tratar con el grupo. Ofrece 25 monedas de plata por cabeza más un suplemento al terminar el trabajo, por cada lobo o ladrón de ganado que maten o apresen. Leandro es bastante cínico respecto a las desgracias ajenas.

Su rebaño se encuentra a unos pocos kilómetros al sur del pueblo. Dejará muy claro a los jugadores que deben proteger su rebaño no el de los demás.

Actualmente tiene a dos pastores que cuidan de los animales.

-Si al Dj le apetece, puede amenizar la partida haciendo que un momento determinado ataque una manada de lobos hambrientos a las ovejas del alcalde y a todo aquel que se interponga. Son el doble de los personajes, sumando a los acompañantes. Si la mitad de los lobos cae, el resto huirá.

HABLAR CON EL MERINO

Ramón, el merino, pondrá al corriente a los jugadores de los problemas de las ovejas y si cree que son de fiar, les ofrecerá trabajo para patrullar por el valle y vigilar la zona. Ofrecerá 15 monedas. No puede pagarles más. Si alguien tira **Empatía**, notará que Ramón se guarda algo. El merino sabe lo que pasa en el castillo y como obedece las órdenes de sus señores, no soltará prenda ante los personajes. Proporcionará al grupo parte del equipo que pueden necesitar dentro de un límite.

Nota: Los jugadores tienen licencia para portar sus armas dentro y fuera del pueblo como ayudantes del merino, si finalmente aceptan el trabajo.

EL CASTILLO DEL BARÓ

Si el grupo de Pjs sube al castillo pueden solicitar audiencia o alojamiento si hay entre ellos algún personaje de origen noble o burgués a lo sumo. Si esto no es así tendrán que elaborar algún motivo lo suficientemente válido para que los dejen pasar.

El capitán de la guardia hará abrir las puertas y tras presentarse con cortesía, guiará a los Pjs por el patio del castillo, que no es más que una torre fortificada con un recinto amurallado y varias construcciones de madera adosadas a la muralla: Caballerizas, armería, almacén, herrería, un pozo de agua, una construcción grande que podría ser los barracones de los soldados y otra un poco más pequeña junto a ésta, que quizá sean los dormitorios de la servidumbre. El grupo se dará cuenta que hay pocos soldados en el castillo. Los que hay, tienen ojeras y parecen bastante cansados. Los harán esperar un poco dentro de un salón-comedor en compañía de un soldado mientras el capitán avisa a la señora que está en sus aposentos.

Poco tiempo después aparece con doña Beatriz,

la baronesa, una mujer menudacon vestidos elegantes y cierto atractivo. Dará la bienvenida al castillo del Baróndon Alonso de Vallegrande.

Tras intercambiar saludos y preguntas, se les explicará al grupo los problemas queatañen a los rebaños. Con una tirada de Empatía de rigor, notarán que ocultanalgo. Si los personajes de alto rango social logran ganarse la confianza de la baronesa, les contará lo siguiente:

—"*En realidad mi esposo, don Alonso, al partir con su hueste en ayuda de su señor natural, dejó a cargo del castillo al caballero Fernando de Burgos, el cual salió hace un par de días, sólo, a cazar al bosque.A la jornada siguiente apareció únicamente su caballo, muy cerca del castillo, cuando era ya anochecida. Es posible que haya sufrido un accidente, como cree mi fiel capitán.* (Interrumpe el capitán de la guardia): —*Permitidme señora, unas palabras.* (La baronesa consiente) *Puede que le ocurriera algún contratiempo a don Fernando o bien su caballo pudo asustarse con algo, haciéndolo caer al suelo con tan mala fortuna que ha podido quedar maltrecho. El caballo apareció sólo y sin ningún rasguño. Hemos registrado toda la zona pero no hemos encontrado nada, además no tenemos suficientes hombres y no es posible una búsqueda más exhaustiva. Igualmente hemos buscado en el pueblo de forma discreta, pero sin resultados. No creemos que se haya ausentado dado que sus pertenencias permanecen en su aposento, en el castillo.*"

La baronesa mirará un momento al suelo con gesto de preocupación y tras una breve pausa contará que el caballero es un tanto díscolo a la hora de cumplir sus obligaciones y no es del todo extraño que a veces se ausentara por cuenta propia aunque no cree que éste fuera el caso. También es un gran guerrero y en tiempos difíciles siempre estaba dispuesto para la lucha. Su fama de valiente se extiende por toda la comarca. De hecho hubiera preferido marchar a la guerra junto a su señor en vez de permanecer en el castillo.

Agradecerán cualquier ayuda que puedan ofrecer los personajes en la investigación, pagándoles una buena cantidad (a determinar por el Dj) Si el grupo se aviene a ello, tendrán permiso para moverse por el castillo a su antojo, aunque deberán ir desarmados y no podrán entrar en las dependencias privadas de los señores.

-En la planta baja de la torre siempre hay dos guardias rondando entre la cocina, el almacén y el salón-comedor. Hay otros dos en las escaleras de acceso a la primera planta. Realmente no hay nada especial en el castillo salvo en dos sitios:

1 - En las caballerizas se encuentra el caballo de Fernando de Burgos. Si alguien lo observa detenidamente, se fijará que es un caballo de raza árabe usando Conocimientos de Animales, si nadie se lo dice. Es un bello ejemplar color marrón y bastante dócil. Le falta una herradura.

2 - En los barracones de los soldados está la habitación del caballero desaparecido, cerrada con llave, la cual está en poder del capitán. Para conseguirla tendrán que convencerlo de alguna manera —aunque no pondrá muchos peros— Pero si no lo logran o no quieren hablar con él, siempre se puede optar por el modo furtivo y tratar de entrar sin ser visto, usando **Forzar Mecanismos** y ganzúas si no quieren estropear la cerradura. Dentro de la habitación hay enseres personales, ropa y una bolsa pequeña de cuero con 10 monedas de plata.

Con una buena tirada de **Descubrir**, encontrarán un documento plegado, escrito en castellano. Obviamente hará falta una tirada de Leer/Escribir para entenderlo:

-Es una especie de acuerdo donde se compromete el caballero Fernando de Burgos a pagar una deuda de 1000 monedas en un plazo de un año a un tal desconocido que firma como "L". Hace un par de días que expiró el plazo. Coincide con su desaparición. Si los Pj hablan de este hallazgo a la baronesa, recibirán una respuesta de asombro ya que no sabían nada.

Importante: Si los jugadores han estado en "La vid" y han hablado ya con el alcalde, caerán en la cuenta —previa tirada de Memoria si es necesario—, que conocen a dos personas cuyo nombre empieza por "L". Leandro el alcalde y Lope, el posadero y dueño de "La vid". (Pero ninguno sabe nada ni tiene que ver en el asunto)

3 - Si el grupo pregunta a algún soldado o criado del castillo, sabrán que Fernando era un excelente jinete y él mismo adiestraba a su caballo. Creen que algo debió sucederle y no saben nada de sus posibles deudas, aunque no es de extrañar porque se afirma que derrochaba mucho dinero. No hay nada más de interés en el castillo.

EL BOSQUE

El camino que lleva al bosque está a algo más de una legua de distancia. A una hora de marcha yendo a pie o a unos quince minutos con la montura al paso, más o menos.

Es un bosque frondoso. Si los jugadores han llegado aquí después de haber hablado con Miguel (el campesino que dijo haber visto una bola de fuego) no encontrarán nada si van durante el día. Si se ponen a buscar pistas por la zona —**Rastrear** y similares— tardarán un buen rato en encontrar algo. En concreto, una herradura entre la hierba y los arbustos. Si ya estuvieron en el castillo investigando y se fijaron en el caballo de Fernando de Burgos no tendrán ninguna duda de que esa herradura le pertenece. Una nueva tirada de **Rastrear** podrá descubrir las huellas del caballo, ya sin la herradura, que se dirigen al castillo a todo galope. Deberían seguir el rastro a la inversa. Es decir, al revés, si quieren descubrir algo más...
-En este punto, si alguien se le ocurre echar un vistazo a su alrededor (sacando **Descubrir**) descubrirá que están siendo observados por un grupo de gente con ropas humildes que se mantiene a cierta distancia. Son unos seis. Si la tirada resultó exitosa sacando la mitad o menos, además advertirán a otros dos, escondidos en los arbustos.

Nota: Se tratan de los campesinos ladrones de ganado que creen equivocadamente o quizá no, que el grupo de personajes está buscándolos a ellos.

El/los que sacaron la tirada de **Descubrir** deberían dar la alarma ya que inmediatamente serán atacados, entablándose el combate. Son gente desesperada y hambrienta. Sin embargo, si tres de ellos caen heridos o muertos, el resto huirá. No rematarán a ningún personaje que caiga malherido pero tampoco se dedicarán a salvarle la vida. Se limitaran a robarles rápidamente si logran derrotar al grupo. Igualmente huirán si el grupo resiste varios asaltos (A discreción del Dj) y demuestran ser duros de roer. Si el grupo lo prefiere puede optar por perseguirlos con la idea de acabar con todos ellos o apresar a los que escapan. De ser así llegarán a la zona del bosque donde se ocultan. Es una especie de cavidad semiexcavada en la falda de un montículo aprovechando una antigua madriguera. La entrada está disimulada con algunas ramas. Dentro no hay nada de nada, salvo algún resto de hoguera y algún hueso de oveja, la cavidad es pequeña y más bien parece un nicho de tierra. Los campesinos supervivientes acudirán aquí a recoger sus cosas para largarse a otro lugar a no ser que se vean perseguidos. En cuyo caso se dispersarán para tratar de huir cada uno por su cuenta.

Si consiguen información de alguno de los atacantes, quizá por haberlo capturado, en cuyo caso pedirá clemencia y responderá a todas las preguntas que le hagan. No saben nada de la desaparición del caballero, además de que le temen lo suficiente para no atreverse a enfrentarse a él, aun estando sólo. Hace un par de noches, algunos de ellos, vieron a un extraño jinete que se alejaba de la zona en dirección al pueblo. Están seguros de que no se trataba del caballero Fernando. Vestía ropas oscuras y parecía alto. Tenía el pelo bastante largo y llevaba un sombrero ancho.

-Si los jugadores finalmente respetan la vida de los campesinos, estos prometerán no volver a robar ganado y se marcharán a otro lugar, mal que les pese. Por cierto con ellos está Miguel. Una vez acabado el encuentro, pueden seguir rastreando tranquilamente (ver "El hallazgo").

-Si los jugadores han ido al bosque de noche, no se toparán con los campesinos pero si tendrán un encuentro con un Fatuo (tirada de **Irracionalidad** correspondiente). Si deciden seguirlo, la bola luminosa se detendrá al cabo de poco rato sobre un claro de tierra quemada, donde permanecerá flotando unos segundos antes de evaporarse en el aire.

EL HALLAZGO

Los jugadores tienen principalmente dos maneras de encontrar a Fernando. Bien por el día, tras el combate con los campesinos e investigando por el bosque, sacando varias tiradas de la forma que considere el Dj. O bien durante la noche siempre y cuando decidan seguir al fuego Fatuo.

Si cavan justo debajo de donde flotaba la luz, encontrarán el cadáver del caballero con sus pertrechos y una soga apretada en el cuello. Con **Medicina** se confirmará que murió ahogado y quizá lleve un par de días muerto. Si alguien le da al coco y tira **Astrología**, sabrá que hubo luna menguante hace un par de noches. Esto por sí solo no significa nada, pero si alguien piensa que ha sido un asesinato ritual y/o tiene la más ligera sospecha, con **Conocimiento Mágico** saldrá de dudas: Para realizar el maleficio "*Alimento de Guland*" (para ver descripción consultar pags. 187-188 del Manual del juego) se requieren componentes como que el hecho de que la víctima sea de sangre noble, una noche de luna menguante, una soga, un claro de tierra quemada, etc. Así pues el asesino es un posible adorador de Guland. Nuevas tiradas de **Conocimiento Mágico** informarán sobre este Demonio Mayor.

Llegados a este punto, si los jugadores quieren completar la investigación, pueden preguntar en Vallegrande, en especial en las posadas. Nadie ha visto nada salvo en "La casa del Pastor", la posada de Severino. Cualquier miembro de la familia del posadero si es preguntado debidamente, informará de que un tal Leví, un judío comerciante que viaja con su criado se alojan en la posada desde hace más de una semana. El judío prácticamente no ha salido de la habitación en todo este tiempo. Se cree que está enfermo. El único que entra y sale de vez en cuando es su criado, un hombre delgado y siniestro con ropa oscura, pelo largo y sombrero ancho. Ocupan la última habitación del pasillo de la planta alta. No hablan con nadie y son muy esquivos, pero pagan bien y tanto Severino como su familia no se meten en sus asuntos. Es difícil que los personajes consigan esta información antes de encontrar el cuerpo de Fernando de Burgos. O al menos sin tener en su poder el documento de la deuda que guardaba el caballero en sus aposentos.

ATRAPADO A LOS MALOS

Leví y su criado Víctor, un hombre alto y delgado se hallan en este momento en la habitación. Aunque en principio no saben nada de los jugadores, están vigilantes. Se largarán del pueblo si se enteran que el cuerpo del caballero Fernando ha sido descubierto. Si no es así, permanecerán en la posada hasta la próxima luna menguante para ir a desenterrar el cadáver y extraerle la gema del corazón. La puerta de la

habitación está cerrada por dentro. Pero Leví le ha hecho un agujero con un punzón a la madera para poder ver a través de la puerta, como medida de precaución.

La habitación tiene ventana y para acceder a ella desde la calle, se debe superar una altura de 6 metros con **Trepar** aunque desde el tejado de la posada a la ventana sólo tienen que descolgarse, estirando el cuerpo. Igualmente hace falta **Trepar** pero sólo si fallan dos veces seguidas, caerán a la calle (Repasar reglas de caídas) El judío es desconfiado, además de astuto y no abrirá la puerta a cualquiera. Si entran a saco en la habitación de Leví, Víctor se interpondrá entre los jugadores y su amo esgrimiendo un bracamante. Leví le ayudará con sus hechizos pero si las cosas salen mal dadas o se ha quedado sin la protección de su fiel criado, tratará de huir (Ver más adelante).

Si los jugadores se esconden en la habitación contigua —que puede estar ocupada o no, a discreción del Dj— y esperan unas horas permaneciendo atentos, Víctor saldrá de la habitación y se dirigirá a las caballerizas. Es un buen momento que pueden aprovechar los personajes para tratar de reducirlo y encargarse por separado de Leví, tratando de entrar en la habitación de improviso, por ejemplo. Si ocurre esto, el judío no correrá ningún tipo de riesgo al escuchar los forcejeos entre su criado y los Pjs en el pasillo y al quedarse sólo, atrancará la puerta y tratará de escapar abriendo la ventana de la habitación y usando su poder de convertirse en pájaro.

Sin embargo esto no le va a resultar tan sencillo porque necesita al menos 5 asaltos para la dolorosa metamorfosis. Si entra algún personaje justo en el momento en el que Leví transformado en un pájaro negro está a punto de salir volando por la ventana, podrá tener UNA ÚNICA OPORTUNIDAD para acertarle con un arma a distancia si la tenía preparada, con un Malus de -25%. Si acierta —no importa la cantidad de daño realizado— se acabó Leví para siempre. Los personajes pueden estar seguros que han eliminado a un poderoso servidor de Guland. Si falla, de nada servirán posteriores disparos y habrá escapado un maligno enemigo que no olvidará a los personajes jamás...

Nota: En realidad el ajuste del Malus sería de -5% (+20% por distancia corta -25% por dificultad debido al movimiento y tamaño del objetivo)

También puede ocurrir que los jugadores hayan reducido a Víctor de una forma harto silenciosa o de una manera muy rápida entrando en la habitación de repente, sorprendiendo al judío sin dejarle tiempo a actuar o en medio de la transformación. Queda en manos del Dj como proceder, teniendo en cuenta que Leví no hablará salvo bajo **Tormento** y tratará de huir de una pieza, volviendo a usar su poder de transformarse en pájaro o sus hechizos en cuanto tenga ocasión.

Otra opción de las posibles es que hayan elegido seguir a Víctor hasta las caballerizas para reducirlo. Víctor, al contrario que Leví, combatirá con energía sin importar su posible desventaja numérica, además cuenta con su ballesta que está tensada y cargada, oculta en un rincón tras unas pajas y tratará de usarla contra los jugadores. También lleva encima una poción de Corazón de León que llegado el momento, puede activarla él mismo. En cualquier caso no se rendirá a no ser que se desmaye por sus heridas o muera.

-Por supuesto, existe la posibilidad de que los jugadores traten de no difundir la noticia del hallazgo del cuerpo. Ni Leví ni su criado Víctor han previsto poner "vigilancia" en la zona donde asesinaron y enterraron al caballero. Ni siquiera saben que el Fatuo es precisamente el alma de Fernando de Burgos señalando el lugar del crimen. Cuando vayan al lugar en la noche que la luna sea menguante, se pueden llevar una desagradable sorpresa. Es posible que los jugadores los estén esperando. Lo dicho varios párrafos arriba: Víctor protegerá a su amo hasta la muerte y Leví ayudará con sus hechizos

a no ser que las cosas se tuerzan, momento el cual huirá transformándose en pájaro o simulará rendirse para lo mismo, cuando menos se lo esperen los jugadores, si le dejan, claro.

HISTORIA DEL ASESINATO DE FERANDO

Fernando es, o más bien era, un gran guerrero. Todo el mundo estaba de acuerdo con esto, y como todo el mundo, también tenía sus vicios. Pecaba de ser un tanto pendenciero y bastante derrochador. Se endeudó hace poco más de un año con quien no debía: Leví un comerciante y cambista judío pero en realidad adorador de Guland. Hace pocos días tuvieron una entrevista en una parte del bosque. Fernando no tenía dinero pero estaba dispuesto a llegar a algún tipo de acuerdo con tal de que su señor no se enterase de sus faltas, además de que no estaba bien visto el hecho de que un caballero cristiano hiciera tratos con judíos usureros. Leví simuló ser comprensivo y concertó una nueva cita con el caballero la noche siguiente en otro lugar determinado del bosque. Concretamente en un claro de tierra quemada que había preparado de antemano, ayudado por Víctor. El pobre Fernando sin sospechar nada, acudió puntual a la cita y una vez allí se vio sorprendido por el criado de Leví que lo estaba esperando, apuntándolo con una ballesta. Le obligaron a cavar su propia tumba y luego de forma traicionera fue ahogado por Leví con una soga que había ahorcado a más de seis inocentes.

Después el sirviente de Guland se transformó en pájaro y voló hacia la posada, entrando por la ventana de la habitación donde se alojaba, sin despertar recelos. Víctor espantó al caballo de Fernando el cual huyó dirección al castillo, antes de regresar solo al pueblo en su propia montura. Fue entonces cuando lo vieron algunos de los campesinos ladrones de ganado.

Y es que Leví quiere aprovechar la oportunidad tan clara que le ha brindado el destino para realizar con éxito el hechizo Alimento de Guland, cuyo "componente" principal es el hecho de asesinar a alguien de posición social superior a él.

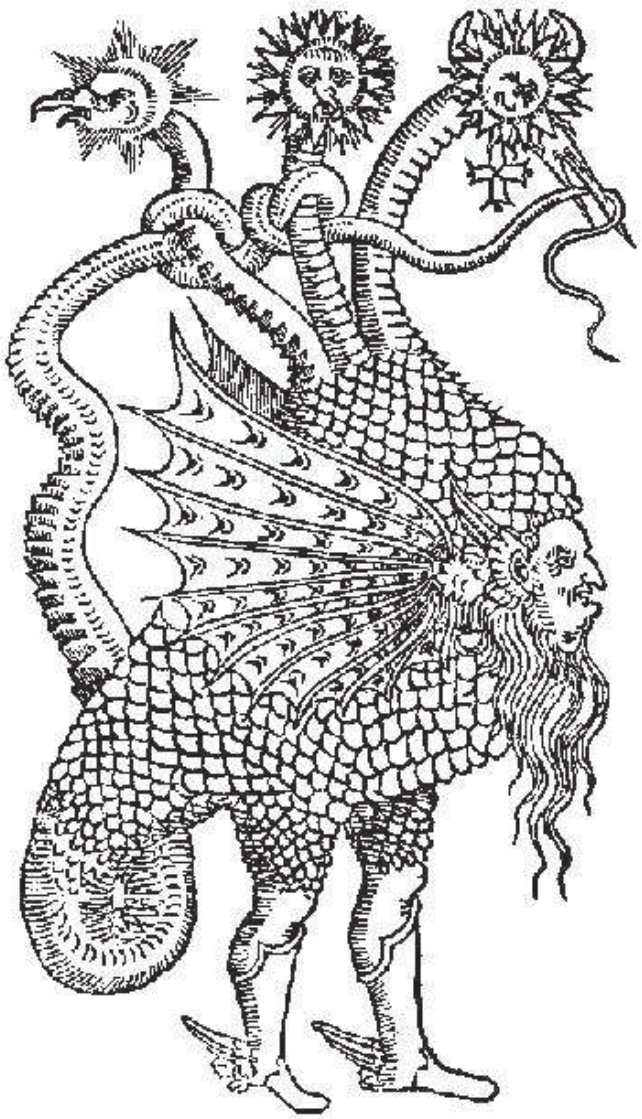
Posteriormente, recogerá la gema del cuerpo muerto y la utilizará para sus negros fines, tal como alguna invocación o aquelarre.

LA FIERA CORRUPIA

Bien sea porque algunos personajes del grupo estén patrullando el valle o vigilando los rebaños, aparte de posibles encuentros con lobos (sobretodo si están custodiando el ganado de Leandro, el alcalde) podrán toparse con una Corrupia que es la causante de la muerte y desapariciones de ovejas así como de varios pastores. Una noche mató a un pastor, arrollándolo, que se topó con la bestia mientras arrastraba una oveja muerta a su cubil que está en una cueva situada en una zona rocosa en un monte a poca distancia de allí.

-Los pocos pastores que se quedan de noche a vigilar los rebaños, están bastante crispados de miedo. Uno de ellos le pareció ver la sombra de un animal tan grande como un oso, pero anochecía y no lo distinguió con claridad. Los perros que suelen ladrar en caso de alarma, no se atreven a enfrentarse con los lobos siquiera. Están muy asustados. Unas pequeñas construcciones de madera repartidas por todo el valle, sirven como refugios y puestos de vigilancia. Los Pjs pueden usarlas si lo desean. Desde una de estas pequeñas cabañas se puede controlar el rebaño del alcalde, que mira por donde, será atacado por los lobos la primera noche que algún personaje decida hacer guardia allí. El número de lobos será igual al doble de los componentes del grupo de personajes. Si luchan contra ellos, se retirarán cuando la mitad o más de lobos caigan.

Si nadie lo impide, los lobos matarán casi a una decena de ovejas, tal es el hambre que tienen. Si los jugadores expulsan a los lobos, no volverán a atacar el rebaño y esa noche transcurrirá sin más contratiempos. Los soldados encargados de vigilar el valle son solamente cinco y se reparte como pueden en los refugios junto a los pastores.



-Si los Pjs tienen paciencia, en la segunda jornada un viejo pastor dará la voz de alarma, ha visto a un gran animal merodear por el lado oeste del valle. Si los jugadores van a echar un vistazo, con las tiradas oportunas encontrarán unas grandes huellas cerca de un charco de sangre. Podrían ser de lobo grande pero una tirada de Conocimiento animal revelará que no se trata de lobos ni osos. Si el jugador logra sacar nuevamente una tirada de **CULx2** en este caso, concluirá que las huellas son como de un gran felino. Del tamaño de un león o tigre. La sangre del suelo pertenece a una oveja muerta, también hay restos de lana. Unas marcas en el suelo indican que se ha arrastrado algo ensangrentado. Una tirada de Rastrear permite seguir las marcas hasta un monte cercano. En una zona rocosa, está la guarida de la Corrupia. A medida que se vayan acercando descubrirán diversos restos macabros y enseres de varios pastores muertos, diseminados por la ladera. La madriguera del monstruo está entre dos grandes rocas. Un fuerte hedor a carne muerta viene de su interior. Para averiguar con que se están enfrentando los personajes, necesitan usar con éxito la competencia de **Leyendas** o **Conocimiento Mágico** e incluso una tirada combinada de ambas si el Dj lo estima oportuno. También puede penalizar las tiradas o restringir información.

-Los pastores ayudarán en todo lo que puedan al grupo, menos enfrentarse con la Fiera Corrupia. De verse frente al monstruo, huirán despavoridos. El número de soldados que ayudará al grupo dependerá del potencial del mismo y de lo que le parezca oportuno al Director de Juego, como siempre. Puede que los soldados también huyan cuando se encuentren con el ser.

-Queda a manos del director de juego y de los jugadores, el desarrollo del combate con la Corrupia. En principio, no saldrá de su cubil salvo de noche lo cual no significa que esté durmiendo plácidamente durante el día.

FINAL Y RECOMPENSAS

*Por sobrevivir a la aventura: 15 p.ap.
*Actuación e ideas (malas y buenas) de -12 a +12 p.ap.
*Descubrir a los culpables de la muerte del caballero Fernando: +15 p.ap.
*Si acaban con Víctor y Leví: +15 p.ap.
*Si acaban con la Corrupia: +20 p.ap.
*Rechazar los ataques de los lobos: +10 p.ap.

Recibirán 100 monedas cada uno y el agradecimiento de la baronesa y sus vasallos por el esclarecimiento de la desaparición del caballero Fernando de Burgos.

Leandro, el alcalde, pagará lo acordado además de un suplemento de 10 monedas más por cada lobo o ladrón de ganado abatido y el merino organizará una colecta en el pueblo para pagar a los jugadores en agradecimiento por librar al

valle de los peligros y la Corrupia. Los jugadores recibirán pues 25 monedas más por cabeza.

Dramatis Personae

SOLDADOS DEL BARON

FUE 12 Altura: 1, 72 varas
AGI 15 Peso: 160 libras
HAB 15 RR: 50%
RES 15 IRR: 50%
PER 10 Templanza: 50%
COM 5
CUL 6
Armas: Lanza corta 50% 1D6+1+1D4, Cuchillo 50% 1D6+1D4, Ballesta 40%
1D10
Armadura: Gambesón (prot. 2), Grebas de cuero (prot. 2) y Capacete (prot. 2) Competencias: Descubrir 40%, Cabalgar 40%, Rastrear 25%, Escuchar 40%
Notas: Están bastante cansados por las innumerables guardias y patrullas a causa del cúmulo de tareas y falta de hombres. No tienen tiempo de investigar de forma eficiente la desaparición del caballero Fernando de Burgos.

CAMPESINOS EN GENERAL INCLUYENDO A PASTORES Y LADRONES DE GANADO

FUE 12 Altura: 1, 65 varas
AGI 13 Peso: 140 libras
HAB 15 RR: 40%
RES 15 IRR: 60%
PER 15 Templanza: 30%
COM 8
CUL 5
Armas: Cayado 40% 2D4+1, Cuchillo 50% 1D6+1D4, Honda 40% 1D3+2+1D4
Armadura: Ropas gruesas (prot. 1) Gorro de cuero (prot. 1)
Competencias: Descubrir 50%, Conocimiento Animal 40%, Rastrear 35%, Escuchar 40%, Astrología 25%, Correr 50%, Saltar 45%, Trepar 35%, Artesanía 25%, Sigilo 30%
Notas: Son bastante supersticiosos, aunque no más que cualquier otro campesino de la época. Los campesinos y pastores colaborarán, en general, con los personajes a no ser que el miedo los domine.

LOBOS HAMBRIENTOS

FUE 12
AGI 20 RR: 50%
RES 10 IRR: 50%
PER 20 Templanza: 50%
Armas: Mordisco 60% 1D6
Armadura: Carecen
Competencias: Saltar 60%, Sigilo 50%, Rastrear 75%, Escuchar 50%
Notas: Son el doble que el grupo de personajes.

SEVERINO, EL POSADERO DE "LA CASA DEL PASTOR"

FUE 12 Altura: 1, 70 varas
AGI 14 Peso: 150 libras
HAB 15 RR: 65%
RES 17 IRR: 35%
PER 12 Templanza: 50%
COM 15 Aspecto:12 Edad: 38
CUL 10
Armas: Cuchillo 45% 1D6+1D4,
Armadura: Carece
Competencias: Conocimiento Vegetal 40%, Comerciar 65%, Elocuencia 60%, Empatía 50%, Catalán 30%, Latín 20%, Leer/escribir 35%, Descubrir 40%
Notas: Preocupado por los problemas de Vallegrande porque puede peligrar su negocio. No suele meter las narices donde le pagan bien. Su familia le obedece en todo.

LOPE, DUEÑO DE LA POSADA "LA VID"

FUE 15 Altura: 1, 65 varas
AGI 12 Peso: 140 libras
HAB 13 RR: 70%
RES 18 IRR: 30%
PER 10 Templanza: 60%
COM 10 Aspecto: 14 Edad: 40
CUL 8
Armas: Lanza corta 50% 1D6+1, Cuchillo 40% 1D6, Maza 50% 1D8+1D4
Armadura: Ropa gruesa (prot. 1), Gorro de cuero (prot. 1)
Competencias: Descubrir 40%, Cabalgar 40%, Esquivar 35%, Escuchar 50%, Conocimiento de

Animales 30%
Notas: Es amigable con los clientes, en especial con los soldados. Es muy protector con Elvira, su única hija que es también la familia que le queda y no permitirá que
cualquiera se le acerque.

ELVIRA, LA HIJA DE LOPE

FUE 8 Altura: 1, 60 varas
AGI 14 Peso: 100 libras
HAB 14 RR: 50%
RES 15 IRR: 50%
PER 12 Templanza: 50%
COM 12 Aspecto: 19 Edad: 18
CUL 10
Armas: Pelea 40% 1D3, Cuchillo 40% 1D6
Armadura: Carece
Competencias: Cocinar 60%, Elocuencia 40%, Leer/esribir 25%
Notas: Hija obediente que sabe defenderse gracias a las lecciones de su padre, es de trato amable con todo el mundo pero guarda cierta distancia con los hombres. No es una "mujer fácil" dado que la joven quiere conservar la virtud hasta el matrimonio.

PEDRO, EL PÁRROCO

FUE 8 Altura: 1, 68 varas
AGI 10 Peso: 130 libras
HAB 12 RR: 75%
RES 14 IRR: 25%
PER 14 Templanza: 60%
COM 10 Aspecto: 15 Edad: 44
CUL 15
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 50%, Leer/escribir 60%, Latín 50%, Teología 70%, Conocimiento de área 60%, Empatía 35%, Descubrir 40%, Sanar 60%, Medicina 45%
Notas: Hombre culto, de aspecto triste y melancólico cuya fe fue puesta a prueba hace pocos años con la epidemia de Peste que se extendió por la región. Tuvo que enterrar a muchos feligreses, incluso niños que él mismo había bautizado y de alguna manera le afectó el hecho. El hecho de poder colaborar con el grupo le puede beneficiar anímicamente.

JUAN, EL DUEÑO DE LA TABERNA QUE LLEVA SU NOMBRE

FUE 10 Altura: 1, 64 varas
AGI 13 Peso: 148 libras
HAB 15 RR: 40%
RES 15 IRR: 60%
PER 15 Templanza: 50%
COM 10 Aspecto: 11 Edad: 48
CUL 10
Armas: Daga 40% 2D3+1D4
Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Competencias: Mando 25%, Elocuencia 65%, Comerciar 50%, Empatía 50%
Notas: Juan es un comerciante venido a menos que busca dinero fácil rozando el límite de la legalidad pero sin llegar a sobrepasarlo. Tiene un acuerdo con las prostitutas para repartirse los beneficios que sacan ellas de su "trabajo" a cambio de comida y alojamiento. También se dedica al contrabando de forma ocasional. Si descubre que su "socio" Eleuterio está siendo buscado por algún delito, tratará de encubrirlo si puede. No tiene porque enterarse de los posibles planes de robo de Eleuterio.

ELEUTERIO, UN CANALLA QUE VENDERÍA A SU ABUELA

FUE 13 Altura: 1, 73 varas
AGI 18 Peso: 150 libras
HAB 18 RR: 35%
RES 15 IRR: 65%
PER 10 Templanza: 40%
COM 5 Aspecto: 12 Edad: 24
CUL 5
Armas: Cuchillo 50% 1D6+1D4, Almarada 50% 2D4+2, Pelea 65% 1D3
Armadura: Ropa gruesa (prot. 1), Gorro de cuero (prot. 1)
Competencias: Lanzar 45%, Sigilo 55%, Esquivar 60%, Escuchar 50%, Descubrir 30%, Trepar 60%, Robar 65%, Forzar Mecanismos 50%
Notas: Exsicario, ha sido también ladrón. Es un sujeto poco recomendable que se vende a cualquier precio por cualquier cosa. De momento hace como que trabaja junto con su socio Juan, esperando la ocasión de dejarlo en la estacada.

Dramatis Personae

Elena y Luisa, las prostitutas

FUE 8 Altura: 1, 60 varas Elena; 1,57 Luisa
AGI 15 Peso: 120 libras Elena; 110 Luisa
HAB 15 RR: 40%
RES 15 IRR: 60%
PER 18 Templanza: 50%
COM 12 Aspecto: 16 Edad: 19 Elena y 23 Luisa
CUL 5
Armas: Pelea 50% 1D3, Cuchillo 35% 1D6+1D4
Armadura: Carecen
Competencias: Elocuencia 40%, Seducción 65%, Escuchar 60%, Descubrir 60%, Empatía 35%, gallego 30%
Notas: Una rubia de buen ver y tez blanca que responde por Elena y una morena de anchas caderas y sonrisa pícara, llamada Luisa.

Ramón, el merino de Valle-Grande

FUE 14 Altura: 1, 68 varas
AGI 15 Peso: 140 libras
HAB 15 RR: 60%
RES 20 IRR: 40%
PER 10 Templanza: 60%
COM 10 Aspecto: 14 Edad: 27
CUL 8
Armas: Bracamante 50% 1D6+2+1D4, Ballesta 40% 1D10+1D4, Dabus 50%
1D6+1
Armadura: Gambesón (prot. 2), Gorro de cuero (prot. 1)
Competencias: Descubrir 50%, Cabalgar 60%, Esquivar 55%, Escuchar 50%, Conocimiento de Animales 40%, Conocimiento de área 50%, Tormento 40%, Mando 30%, Empatía 30%
Notas: Es un leal vasallo y no dirá ni hará nada que comprometa a sus señores. Recibirá de buen grado cualquier ayuda para resolver los problemas de la zona.

Leandro, alcalde de Valle-Grande

FUE 10 Altura: 1, 60 varas
AGI 12 Peso: 160 libras
HAB 13 RR: 50%
RES 12 IRR: 50%
PER 14 Templanza: 50%
COM 10 Aspecto: 12 Edad: 52
CUL 10
Armas: Carece
Armadura: Ropa gruesa (prot. 1)
Competencias: Descubrir 40%, Conducir carro 40%, Conocimiento de Animales 50%, Comerciar 60%, Leer/escribir 50%, Latín 40%, Conocimiento de área 60%, Empatía 50%, Mando 50%
Notas: Hombre altanero y egoísta que sólo vela por sus propios intereses, despreocupándose de los problemas del pueblo.

Doña Beatriz, la baronesa

FUE 5 Altura: 1, 73 varas
AGI 10 Peso: 94 libras
HAB 12 RR: 50%
RES 14 IRR: 50%
PER 12 Templanza: 40%
COM 15 Aspecto: 18 Edad: 28
CUL 15
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Bordar 45%, Cantar 50%, Elocuencia 60%, Leer/escribir 60%, Catalán 40%, Francés 30%, Latín 30%, Mando 30%, Sanar 30%, Corte 40%, Juego 35%, Seducción 50%
Notas: Persona afable y buena con sus vasallos, dirige con mano temblorosa el castillo en ausencia de su marido, ayudada por el fiel capitán de la guardia. Lo hace lo mejor que puede. Echa de menos a su amado esposo en estos días tan difíciles para todos y será bienvenida cualquier ayuda que puedan brindar los personajes.

Capitán de la guardia y actualmente mano derecha de los señores del castillo

FUE 12 Altura: 1, 75 varas
AGI 15 Peso: 160 libras
HAB 15 RR: 75%
RES 20 IRR: 25%
PER 10 Templanza: 70%
COM 10
CUL 7

Armas: Lanza corta 60% 1D6+1+1D4, Cuchillo 60% 1D6+1D4, Ballesta 50%
1D10
Armadura: Gambesón reforzado (prot. 3), Grebas de cuero (prot. 2) y Capacete (prot. 2)
Competencias: Descubrir 50%, Cabalgar 50%, Rastrear 35%, Escuchar 40%, Mando 40%, Conocimiento de área 50%, Esquivar 50%, Sanar 30%
Notas: Curtido en mil batallas, siente un profundo aprecio por sus señores y moriría por ellos si hace falta. Se ha ganado el respeto de todos los habitantes del castillo y aunque colaborará con los jugadores en lo que pueda, su lealtad es indiscutible y no hará ni dirá nada que comprometa a sus superiores.

CORRUPIA, LA BESTIA QUE ATERRORIZA EL VALLE

FUE 25 Altura: 1, 90 varas
AGI 28 Peso: 300 libras
RES 30 RR: 0%
PER 15 RR: 175%
Armas: Mordisco de lagarto 75% 1D4+2D6, Embestida de toro 90% 1D6+2D6
Armadura: Carece
Competencias: Descubrir 60%, Correr 80%

LEVÍ, ADORADOR DE GULAND

FUE 8 Altura: 1,70 varas
AGI 15 Peso: 128 libras
HAB 15 RR: 0%
RES 15 IRR: 140% Puntos de concentración: 28
PER 15 Templanza: 60%
COM 15 Aspecto: 12 Edad: 35
CUL 20
Armas: Carece
Armadura: Ropa Gruesa (prot 1)
Competencias: Con Mágico 99%, Alquimia 90%, Conocimiento de plantas 99%, Conocimiento de minerales 99%, Astrología 80%, Ladino 100%, Hebreo 60%, Leer/escribir 80%, Latín 60%, Griego 60%, Árabe 50%, Castellano 80%, Comerciar 60%, Escuchar 50%, Empatía 75%, Elocuencia 60%, Descubrir 60%
Hechizos:
Vis prima. Coste de puntos de concentración 1. Malus: 0
-Maldición, Lámpara de Búsqueda, Arma Inquebrantable.
Vis secunda. Coste de puntos de concentración 1. Malus: -15%
-Maldición de Ashavero, Mal de Ojo.
Vis tertia. Coste de puntos de concentración 2. Malus: -35%
-Vela de temor
Vis cuarta. Coste de puntos de concentración 3. Malus: -50%
-Alimento de Guland, Danza, Talismán de Protección, Corazón de León (la poción
que tiene Víctor)
Vis quinta. Coste de puntos de concentración 5. Malus: -75%
-Maldición del Gul, Maldición del hierro
Vis sexta. Coste de puntos de concentración 5. Malus: -100%
-Aquelarre a Guland, Aquelarre Menor (Andrialfo)
PODERES ESPECIALES: Convertirse en pájaro a voluntad. Poder concedido por el demonio menor Andrialfo, subordinado de Guland, por sus varios servicios. La duración de la transformación son 5 asaltos. Una vez transformado podrá permanecer en forma de pájaro hasta un máximo de 12 horas. No es necesaria ninguna tirada pero el adorador pierde automáticamente 5 Puntos de Concentración. El Dj puede cambiar las condiciones de este poder si lo cree conveniente.

VÍCTOR, SIRVIENTE DE LEVÍ

FUE 12 Altura: 1,70 varas
AGI 20 Peso: 146 libras
HAB 15 RR: 20%
RES 15 IRR: 80% Puntos de concentración: 16
PER 15 Templanza: 80%
COM 5 Aspecto: 12 Edad: 25
CUL 8
Armas: Bordón 75% 1D4+2+1D6, Pelea 60% 1D3, Ballesta 50% 1D10+1D4
Armadura: Velmez (prot 2), Grebas de cuero (prot 2), Gorro de cuero (prot 1)
Competencias: Con Mágico 30%, Descubrir 65%, Sigilo 60%, Escuchar 50%, Esquivar 75%, Cabalgar 50%, Trepar 50% Notas: Fiel hasta la muerte. Tiene una poción del hechizo Corazón de León que Leví le ha enseñado a usar.

Canarii

David Sánchez López-Trejo

¡Ay, la ignorancia! Vives feliz junto a ella hasta que algo hace caer algunos de tus esquemas, luego no tienes más remedio que hacerte algunas preguntas.

"¿Es posible que nadie haya escrito aún...?" Así empieza una pregunta que hasta hoy me hacía prácticamente desde que conozco Aquelarre.

Supongo que, de seguro, muchas mesas de juego de la zona lo habrán hecho ya, sin que por ello haya trascendido las fronteras del cuarto en el que se jugó, sin que haya visto la luz en forma de módulo. Quizá sea porque, a diferencia de la historia de otras regiones de la España medieval, la que suscita mi pregunta está especialmente plagada de evidencias contaminadas por intereses políticos u otras causas, y por ello puede resultar más difícil de abordar. Quizá sea ignorancia por mi parte, más que otra cosa. Ignorancia después de todo porque, en realidad, poco más he leído de Aquelarre que no sea su edición más reciente, la tercera.

Quizá tal vez es porque los potenciales autores nunca se toparon con una oportunidad como la que me animó a mí, un concurso donde probar suerte escribiendo un módulo para el que ahora es el decano de los juegos de rol españoles.

En serio, ¿Es posible que nadie haya escrito aún un módulo, suplemento, lo que sea para Aquelarre que trate o tenga lugar en las Islas Canarias? Puede que algún día conozca la respuesta. Mientras tanto, aprovecho el potencial que no parece haberse usado aún, le doy respuesta y me estreno por partida doble. Por un lado porque es el primer módulo que presento a concurso, y por otro porque también es mi primer módulo para el juego de rol demoníaco medieval por excelencia. Espero que el clima, los paisajes y la rica mitología que impregna el lugar donde vivo me ayuden a crear algo que resulte interesante para todos.

¡Deséenme suerte...!

Primeras consideraciones

Este módulo esboza dentro de lo posible (y lo adecuado para el desarrollo de la aventura) la situación de la isla de Gran Canaria, y en particular de la región costera de Telde, aproximadamente a mitad del siglo XV. La fecha escogida para el desarrollo del módulo es el mes de Junio de 1445, aunque si el árbitro desea incluir la aventura en una campaña ya existente la trama podría ubicarse perfectamente en cualquier fecha del siglo XV anterior al año 14781. Hasta principios de este siglo la conquista de la isla no había dado fruto alguno debido a la resistencia aborigen, limitándose a relaciones amistosas entre estos y los nobles normandos Jean de Béthencourt, vasallo del rey Enrique III de Castilla, y Gadifer de La Salle, quienes en ese momento gozaban de un derecho de conquista que nunca llegaron a culminar. El enclave insular de Telde corresponde también con la ubicación de la primera sede del Obispado de Canarias, por bula del papa Clemente VI en 1351.

Fue la presencia de frailes mallorquines en Telde durante todo el siglo XIV lo que propició la emisión de dicha bula y la institución del Obispado. La historia nos dice que el creciente odio de los aborígenes hacia estos monjes franciscanos, a quienes asociaban con los esclavistas que emprendían campañas de saqueo por las costas canarias, hizo que a finales de siglo los frailes fueran asesinados, arrojados por la Sima de Jinámar; sin embargo, para ampliar las posibilidades de creación de personajes y suavizar las relaciones de los castellanos con los aborígenes canarios (al menos en principio), asumiremos que estos asesinatos no tuvieron lugar, o que de haberlos fueron solo de aquellos frailes más amigos de los esclavistas, problemáticos tanto para los indígenas como para los propios monjes.

Aunque la parquedad en las evidencias históricas impide asegurarlo, la presencia de estos frailes mallorquines y la comentada bula papal emitida a mitad de dicho siglo hacen más que probable la existencia de una ermita o monasterio en la región, cerca del cual pudo construirse un enclave en el que los castellanos habrían habitado hasta su eventual expulsión por el rechazo de una segunda entrada armada acontecida sesenta años después de la protagonizada por los normandos, ya en la segunda mitad del siglo XV. Es en este hipotético enclave, donde conviven monjes franciscanos, comerciantes, señores y vasallos de la corona, donde se desarrollará la mayoría de la trama de este módulo.

Esta aventura no está pensada para jugarse con un número concreto de personajes jugadores, por lo que se anima a los árbitros a dirigirla con la cantidad que les sea más cómoda. Sí que hay, sin embargo, algunas sugerencias a la hora de escoger la profesión y procedencia de los mismos.

Se recomienda que los personajes sean habitantes ya establecidos en la ciudad de Telde, cristianos a poder ser, por lo que los monjes franciscanos del pueblo catalán (aunque mallorquines en realidad) encajan especialmente bien en el tipo de población del lugar al haber tenido presencia en la isla desde el siglo anterior.

Los comerciantes también pueden encontrar interés en la isla de Gran Canaria debido a las posibilidades económicas que brinda. Aparte de la captura y comercio de esclavos indígenas, durante muchos años se cultivó y procesó la caña de azúcar en instalaciones conocidas como ingenios azucareros, que acabarían dando nombre al municipio insular de Ingenio, y fueron los productos tintóreos bajo la forma del liquen roccella canariensis (también llamada orchilla) quienes suscitaron el interés del normando Jean de Béthencourt, poseedor de factorías textiles, en las islas afortunadas.

También resulta fácil introducir hombres de armas de diversa categoría social en la isla. Las incursiones para la captura de esclavos y el tanteo de la resistencia aborigen en el territorio interior de cara a los futuros intentos de conquista representan oportunidades más que idóneas para desarrollar este tipo de personajes. Pertenecer a la guardia de la ciudad, por otra parte, podría facilitar mucho el trabajo de los personajes.

Por último, sería también posible interpretar a un aborigen isleño integrado de alguna forma en la sociedad castellana, como representante puntual de ese contacto amistoso comentado más arriba o, quizá más probablemente, como esclavo de los castellanos. Esto puede ser una oportunidad original para conocer en mayor detalle la sociedad de los nativos grancanarios, cuyos aspectos más relevantes para el módulo que nos ocupa se detallan en el apéndice situado al final del documento, lectura recomendada a quienes opten por esta opción que además podrán usar jugadores y árbitros para determinar las profesiones y competencias que deban tener los personajes de este tipo. Huelga decir que, como siempre, todo esto queda a discreción del árbitro.

Tener alguna noción de la lengua aborigen hablada en Gran Canaria, llamada actualmente Tamazight o bereber insular por la etnia de los aborígenes, puede resultar bastante útil en diversos momentos del módulo. Es por eso que se recomienda que al menos uno de los jugadores tenga cierto conocimiento (alrededor de un 35%, si no mayor) en este idioma, justificable fácilmente por el mero contacto comercial. Cabe destacar que la lengua canaria hablada por los indígenas de aquel entonces era aún de carácter primitivo por lo la forma escrita, aunque existente, estaba muy restringida. Se considera que los personajes jugadores indígenas tienen como idiomas la **Lengua Canaria al 100%** y **Castellano** al (**CULx4**)%. En relación con este respecto se incluye también, al final del módulo, un breve glosario de términos aborígenes, en su mayoría denominaciones jerárquicas y nombres mitológicos, que aparecerán a lo largo del texto.

Por último y quizá más importante de todo, recomiendo encarecidamente a los directores de juego que lean el módulo al completo antes de dirigirlo, ya que bien es sabido que algunos acaban dirigiendo módulos cortos como este "al vuelo". Al margen de palabras aborígenes, hay varios detalles que se dejan a discreción del director para que desarrolle la aventura como más le convenga, por lo que debería tenerlos atados para cuando empiece la partida.

A partir de aquí comienza la descripción de la aventura. Si vas a utilizarla como jugador, ¡No leas más adelante a no ser que quieras desvelarte la trama!

Canarii

Sinopsis

Restan pocos días para que llegue el verano, y con él, la semilla de la desgracia.

En la costa Este de la isla de Gran Canaria se concentra un pequeño grupo de viviendas dominadas por un monasterio franciscano. Con el mismo nombre que los indígenas dan a la región, el pequeño enclave de Telde es, aparte de sede del Obispado de Canarias, un incipiente nexo de rutas económicas.

Aunque el lugar se considera parte del Reino de Castilla, allí permanecen, aunque en su mayoría de forma temporal, diferentes grupos de comerciantes provenientes de Génova, Portugal y el Reino de Aragón en sus rutas hacia Oriente o África en busca de seda y especias u oro y esclavos. Aprovechando las amistosas relaciones que esta comunidad guarda con los indígenas de la región, de la isla se consigue caña de azúcar y el tinte púrpura conocido como orchilla. También, aunque procurando no llamar la atención de las agrupaciones más grandes de aborígenes que puedan tomar represalias, se suelen llevar a cabo incursiones tanto para el saqueo y la captura de esclavos como para tantear la resistencia local ante una conquista armada que saben que llegará tarde o temprano.

Es una de estas escaramuzas, perpetrada en el sitio incorrecto, lo que propiciará el desastre.

Existen ciertos lugares en la isla cuya entrada está prohibida a los hombres; lugares donde las maguadas2, jóvenes sacerdotisas vírgenes, viven en pequeñas comunidades de completo aislamiento. Desde las cuevas donde suelen hacinarse, estas maguadas ofician rituales como el paso a la edad adulta para las jóvenes de la nobleza canaria, así como plegarias y ofrendas a los dioses.

Quiso la fortuna que la incursión de cinco castellanos encabezada por Alejandro Ramírez, acompañado en ese momento por el señor de la ciudad de Telde, alcanzara el lugar hoy conocido como el barranco de Guayadeque. Encantados por el profuso verdor y las altas laderas de aquel valle, el grupo de castellanos exploró el lugar y no hubo de pasar mucho tiempo hasta que encontraran lo que les pareció una de estas áreas sagradas. Una pequeña cueva, de no muy fácil acceso, situada al final del barranco.

Sin embargo, la creencia de los incursores tardó poco en desvanecerse y dar paso a la curiosidad, pues al acercarse a la cueva quedó patente que aquello no era en realidad tal refugio de maguadas. Aunque se trataba con toda seguridad de un lugar sagrado, allí se oficiaban otro tipo de rituales de carácter algo más macabro.

Fue en aquella cueva donde Alejandro Ramírez y los suyos encontraron un altar, sobre el cual descansaba una figura de obsidiana de gran calidad en el tallado. Del tamaño de la mano abierta de un hombre adulto, la estatua representaba con mucho detalle a un siniestro perro negro, sentado en posición vigilante.

No pasó desapercibido a los castellanos el valor que podría tener aquella estatua si se vendiese al mercader adecuado, acompañada de la historia del exótico lugar de adoración donde fue hallada, así que entre todos acordaron llevarse la estatua asegurándose de que ningún aborigen les viera y, una vez vendida en Telde, repartirse los maravedíes entre todos.

Lo que no sabían los castellanos es que lo que han robado no es simplemente un ídolo pagano. La criatura representada en la estatua, el demonio canario Guayota, es tan real como terrible y las maguadas que le rinden pleitesía, temerosas de su ira al conocer el robo días después, responderán al insulto de los invasores haciéndoles pagar un precio en sangre que bien podría acabar con la masacre de la colonia castellana de Telde… Si nadie hace nada por evitarlo antes.

El entorno de Telde

La ciudad castellana donde se desarrollan los acontecimientos de este módulo es un pequeño conjunto de viviendas y almacenes construidos en las cercanías de un monasterio franciscano. La región de Telde se halla en una llanura fértil y de suave clima, salpicada por diversos tipos de vegetación. Los sauces y acebuches de las zonas barrancosas dan paso a extensos pinares según aumenta la altura, y la propia llanura alberga en su zona central varios palmerales entre los que se erigieron las construcciones, cercanas a la costa para ser visibles a los barcos.

El señorío de la ciudad se encuentra temporalmente en manos del inexperto Pedro García de Herrera, hijo mayor de Diego García de Herrera y su mujer, Inés Peraza3, mientras estos se encuentran liderando la conquista de la isla de Lanzarote. Sin embargo, el control que Pedro de Herrera ejerce sobre la ciudad es más bien laxo, consistiendo sus actividades en salir de expedición al interior de la isla en compañía de algunos hombres y su amigo Alejandro Ramírez, quien por experiencia lidera estas incursiones.

Fuera de las jerarquías españolas, la isla de Gran Canaria también tiene sus regiones y sus gobernantes. Aunque se profundizará un poco más sobre esto en el apéndice, el "reinado" de la isla lo ostenta el Guanarteme de la región de Gáldar, Tenesor Semidán, aunque el administrador de la región de Telde es el Faycán llamado Guariragua, pariente de Tenesor.

Desarrollando la Aventura

Debo aclarar que este módulo está escrito para jugarse un poco "por libre", es decir, aunque hay una línea de acción definida, que es devolver la estatua robada a su ubicación original en el santuario del barranco de Guayadeque, los personajes no tienen que pasar por cada una de las escenas que se detallan en el módulo. Hay algunos hechos que suceden de forma obligatoria, como el episodio en el que los personajes jugadores son testigos del asesinato de Alejandro Ramírez a manos de un tibicena4, el encuentro con Atidanama, la maguada que de forma críptica anuncia el destino que espera a Telde si los castellanos no enmiendan el error cometido, y la recuperación de la estatua de la casa del gobernador.

Aclarado este punto, los jugadores son libres de llevar a sus personajes por donde crean oportuno para tener éxito en la aventura. En el módulo se incluyen varias descripciones de hechos y lugares en un intento de abarcar la mayoría de opciones en las que podrían pensar los personajes.

Sin embargo y como bien anuncia Atidanama durante el segundo día de la aventura, los personajes cuentan con un tiempo límite para devolver la estatua, cuya inminencia se irá haciendo cada vez más patente por los signos ambientales que se manifestarán a medida que transcurren los días, concluyendo el último día de plazo con la erupción visible del volcán Teide5 en la isla vecina de Tenerife, que anuncia la llegada de la legión de tibicenas que pondrá punto final a la existencia de Telde. Tras la erupción del volcán los jugadores (o más bien todos los habitantes del enclave castellano) harían bien en huir del lugar, ya sea en los barcos que se encuentren en ese momento allí o refugiándose en algún lugar de la isla hasta que pase la catástrofe y marchándose posteriormente en algún barco mercante que se acerque a Gran Canaria en busca de la ciudad.

Como también es igual de probable que los personajes averigüen desde el primer instante lo que deben hacer, se pongan a ello y solucionen el entuerto sin demora alguna (tampoco es que precisamente la historia del módulo sea tan enrevesada que no se les pueda ocurrir de primeras), se ofrece una opción para alargar el tiempo de la aventura un par de días más y que así esta experiencia en las Islas Canarias no sepa a poco a los jugadores. Los directores de juego pueden hacer uso de esta opción o no según convenga al tiempo en el que esperan jugar este módulo.

Aullidos en la noche

Esta es la primera parte de la aventura. Durante una noche tranquila de verano, los personajes vivirán muy de cerca el sangriento asesinato de Alejandro Ramírez perpetrado por una criatura irracional, un tibicena. El crimen tendrá lugar en el interior de su casa, una de las más grandes de la ciudad, mientras este duerme.

Los personajes pueden tener cualquier motivo para estar por la zona cuando ocurre la tragedia, y es recomendable que estén ya todos juntos. Quizá terminaron alguna actividad un poco tarde y pasan por delante de la casa de Alejandro o, si prefieres que estén en sus casas, tal vez viven bastante cerca y pueden escuchar claramente los ruidos. Cuando se hallen a una distancia suficiente como para percibirlos claramente, los personajes escucharán unos ladridos fuertes y profundos, como los de un perro grande, en medio de la noche silenciosa. No habrán terminado de pasar un par de segundos cuando cerca de ellos se oirán dos golpes fuertes seguidos de otro estruendo aún más intenso. Una tirada de **Escuchar** difícil (-25%) con éxito determinará que los dos primeros golpes los produce algo pesado que arremete contra algún tipo de tablón de madera, como una puerta, y el otro es de ese mismo tablón rompiéndose y cayendo al suelo. ¡Alguien (o mejor dicho, algo) está forzando una casa cercana!

Todo sucederá muy rápido. Del mismo sitio de donde vienen los golpes se empezarán a oír los gritos de un hombre adulto seguidos de desagradables sonidos de ahogamiento, identificables con una prueba de **Escuchar** muy difícil (-50%). Si los personajes deciden acudir al lugar verán de lejos que la puerta de la casa de Alejandro Ramírez ha sido tirada al suelo desde fuera con gran violencia, trozos de gruesa madera aún colgando de los goznes, pero antes de que puedan entrar sucederá algo que pondrá a prueba su templanza.

Ocupando gran parte del ancho del umbral mientras lo cruza, un perro de enormes proporciones, negro y lanudo, saldrá de la casa de forma apresurada y se detendrá unos instantes en medio de la calle mientras observa a los personajes. Sus ojos de fuego rojo se distinguirán claramente en la noche mientras sus fauces abiertas dejan caer hilillos de sangre al suelo. Sin embargo, los personajes no son el objetivo de esta criatura, que les ladrará con furia y huirá a toda prisa hacia las afueras de la ciudad incluso aunque los personajes la ataquen inmediatamente y la hieran de forma mortal, perdiéndose la oscuridad en cuestión de minutos.

Si los personajes entran en la casa para ver lo que ha ocurrido descubrirán a Alejandro Ramírez tirado en el suelo a pocos metros de su cama, ya en sus últimos estertores, mientras la sangre aún mana de una gran herida abierta en su cuello. No hay nada que hacer por él.

A los pocos minutos, alertados también por los ruidos aunque viniendo desde más lejos, llegará un grupo de tres guardias (si alguno de los personajes es ya un guardia, llegará con estos en su turno de vigilancia, no habiendo visto al perro). Asombrados por la situación escucharán el testimonio de los personajes y, aunque llegarán a la obvia conclusión de que se trata del ataque de un animal grande, darán poco crédito a la mención de un perro gigantesco de ojos rojos. Tras asegurarse de que todo ha quedado tranquilo al margen del ataque, uno de los guardias insistirá en acompañar a cada personaje hasta su casa mientras los otros dos permanecen en el lugar del asesinato.

En ese momento los personajes tienen poco que hacer a excepción de recuperarse del susto y descansar hasta el día siguiente, particularmente si decidieron intentar perseguir al tibicena. Durante la noche no habrá más altercados, y la pareja de guardias vigilará la casa de Alejandro Ramírez hasta que por la mañana se aclare lo sucedido.

La advertencia de Atidanama

Para cuando los personajes despierten, la noticia de la muerte de Alejandro Ramírez se habrá extendido ya por toda la ciudad. A poco que pregunten como si no supieran nada, los habitantes de Telde también hablarán del ataque de un perro solitario como causa de la muerte. Si se opta por preguntar a los indígenas residentes, estos compartirán el testimonio pero se mostrarán algo reservados en lo referente a la naturaleza del animal.

Pensándolo de fríamente, lo cierto es que un podenco o más probablemente un presa canario podrían acabar con la vida de un hombre, siendo las dos razas de perro más grandes del lugar, aunque no gozan de la suficiente fuerza como para tumbar una puerta de la forma que indican los rumores, y menos aún destrozarla tal y como los personajes vieron de primera mano. Para la mayoría de habitantes de Telde que se detienen a reflexionar sobre ello, alguien tuvo que abrir la puerta al perro y echárselo a Alejandro Ramírez cuando este apenas se había levantado de la cama en respuesta a los ruidos.

Los personajes no tendrán que esperar demasiado hasta que todo se aclare.

Durante la mañana y en una zona concurrida de la ciudad, por ejemplo en la zona de mercados mientras los personajes se aperciben de rumores y compran lo que necesiten, los ladridos de un perro a no muchos metros de donde están les pondrán en alerta de nuevo. Los habitantes de Telde que allí se encuentren, aún influenciados por los hechos recientes, interrumpirán sus actividades mientras dirigen la mirada hacia la fuente de los ladridos. Sin embargo, no hay allí ningún perro gigantesco, sino un perro de presa normal que acompaña y protege a una mujer indígena, ladrando mientras esta vocifera unas palabras.

Se trata de una mujer de pelo rubio oscuro y corto a la manera de los hombres, piel tostada por el sol y mirada penetrante de ojos verdes. El rostro de la mujer indica que se encuentra ya en la cuarentena, aunque se mueve con la firmeza de una mujer más joven y no ha perdido su exótico atractivo. Va vestida con un atuendo primitivo de pieles marrones de cabra, sin calzado alguno, y ase con autoridad un bastón alargado. El perro, aunque de un tamaño completamente natural, es grandes y musculoso. Mira con serenidad a su alrededor y para de ladrar cuando los habitantes de la ciudad interrumpen sus actividades para escuchar.

En ese momento la mujer comenzará a hablar en la lengua canaria, dirigiéndose a todos los que se encuentran allí. Si alguno de los personajes habla la lengua canaria con una competencia de al menos 35%, podrá entender lo que dice. Si no, los personajes deberán buscar a algún otro indígena en el mercado que también haya oído las palabras para que pueda traducirlas. Si quieres, puedes repetir a los jugadores el pequeño discurso tal y como lo presento aquí o adornarlo a tu antojo:

"*¡Marcados por Guayota, Atidanama os habla! En su nombre ordeno el regreso de lo tomado por los invasores y también sus almas, a su sagrario del valle de los muertos, pues suyo y mío es el perro oscuro que consuma la venganza. ¡Regresadlos sin demora y aplacad la ira del destructor! ¡Devolved lo tomado y la sangre de los culpables, o pasados seis días las llamas de Echeyde lavarán la mancha de vuestra sucia invasión!*".

La mujer proclamará la misma amenaza dos veces y en alto mientras recorre con la mirada a su perplejo público, tras lo cual se dará la vuelta y se dispondrá a marcharse.

Si los personajes no hacen nada destacable para con Atidanama, un mercader conocedor de la lengua indígena (y además uno de los incursores) llamado Carlos Gutiérrez gritará desde la seguridad del púlpito y acusará a la mujer de brujería. En ese momento unos cuantos de los castellanos correrán a linchar tanto a la indígena como al perro, armados con cualquier objeto contundente que tengan al alcance. El perro defenderá a la mujer de los ataques mordiendo los pies y objetos que la apalean, pero, como es obvio, no será suficiente. Durante unos minutos la mayoría de los hombres presentes se ensañarán hasta que los cuerpos de tanto el perro como la mujer yazcan inertes y enrojecidos sobre el suelo.

Por el contrario, los personajes podrían intervenir en el desarrollo de los acontecimientos, ya sea acusando ellos mismos a la mujer si han entendido lo que decía, participando en el linchamiento (con lo que uno de ellos sufriría al menos un ataque del perro de presa) o intentando convencer a la multitud de que quizá sea mejor llevar a la mujer ante Pedro de Herrera. En esta última situación, el perro atacará a quienes se dispongan a llevarse a Atidanama hasta que no pueda más.

En este momento los personajes tendrán los datos para entender el motivo del asesinato. Si creen que con la muerte o la detención de Atidanama su amenaza cae en saco roto, como cree la mayoría de habitantes de Telde, están muy equivocados.

¿Y ahora qué?

A partir de este punto, el curso de acción puede desarrollarse de forma diferente según lo que hagan los personajes. Se detallan unas cuantas de las opciones que estos podrían idear, así como los datos que pueden obtener si realizan algunas investigaciones. Queda a discreción del director el tiempo que llevará a los personajes llevar a cabo cada investigación, recordando siempre que a partir de aquí tienen cinco días hasta que se desencadenen los fuegos de Echeyde.

Más aullidos

Los ataques de los tibicenas se sucederán independientemente del destino que corran Atidanama y su perro guardián. Continuando en cada medianoche tras la amenaza de la bruja aborigen, un tibicena derribará la puerta de la casa de cada uno de los incursores, correrá hasta la víctima y se abalanzará contra ella mordiéndole el cuello antes de que pueda reaccionar. Al terminar la quinta noche empezando por la del primer asesinato, todos los incursores habrán muerto. Esto incluye a Pedro de Herrera, quien es asesinado durante noche del cuarto día.

Si los personajes conocen la identidad del resto de incursores, cosa que solo podrán averiguar visitando a Pedro de Herrera (ver la sección homónima, más adelante), podrían montar guardia en sus casas o convencer a la guardia para que lo haga, palabra del gobernador mediante. El tibicena entrará en la casa aunque esta esté siendo guardada e irá directamente a por su víctima, con lo que los guardianes tendrán oportunidad de atacarla fácilmente y quizá darle muerte. Si destruyen a la criatura o impiden que esta asesine a su víctima haciéndola huir (cosa que un tibicena solo hará si ve que le es imposible alcanzar su objetivo por sí mismo) tan solo habrán ganado tiempo, pues tres horas más tarde aparecerá otro perro lanudo reanudando el ataque, o dos si el tibicena anterior no pudo ser asesinado.

La única forma de postergar el asesinato durante un día entero es frustrar todos los intentos de los tibicenas hasta la llegada del amanecer, momento en que los monstruos dejarán de atacar hasta la noche siguiente. Sin embargo, en dicha noche los tibicenas reanudarán el ataque y también irán a por la siguiente víctima, con lo que si se impiden los ataques se multiplicarán los avistamientos de perros demoníacos en la ciudad con cada vez mayor frecuencia. El cadáver de un tibicena se desvanece pocos minutos antes de la salida del sol sin dejar rastro alguno excepto una breve nube de humo oscuro, que no hace daño si es respirado. Por esta razón,

tampoco encontrarán al tibicena que protagonizó ataque contra Alejandro Ramírez, aún cuando lo hirieran de muerte.

La casa del incursor

Construida el piedra y vigas de madera como las demás, la vivienda de Alejandro Ramírez, el cabecilla de la incursión al barranco de Guayadeque, es una de las más grandes de Telde. Los personajes podrían querer entrar en la casa y buscar el objeto robado del que hablaba Atidanama, aunque lo tendrán difícil de primeras. Pedro de Herrera ha ordenado que la casa de su amigo sea vigilada por dos guardias día y noche para evitar saqueos hasta que la puerta se arregle y se cierre, cosa que no sucederá hasta la tarde del cuarto día.

Los personajes podrán esperar hasta entonces o, si les gana la curiosidad, intentar colarse por otros medios como convencer o sobornar a los guardias, distraerlos de la vigilancia, etc.

En cualquiera de los casos, una búsqueda en la casa del incursor no revelará nada interesante que no sean sus enseres personales, pues todos los objetos saqueados durante las incursiones se guardan en un almacén de la casa de Pedro de Herrera.

Pedro de Herrera

Hay varias opciones por las que los personajes podrían optar por acudir a la casa del señor de la ciudad, Pedro de Herrera.

Por un lado, una prueba de **Conocimiento de ˚rea** (ciudad de Telde) de dificultad fácil (+25%) que realicen los personajes les revelará que Alejandro Ramírez era muy amigo del gobernador, y que a menudo este último abandonaba la ciudad para unirse al grupo de Alejandro en expediciones de corta duración.

Por otro lado podrían haber disuadido a la masa enfurecida del mercado y haber llevado a Atidanama ante el gobernador, dejando que este decidera sobre su destino. Pedro de Herrera mandará a encerrar y vigilar a la bruja y dará las gracias a los personajes por evitar el caos en el mercado, pero desdeñará las amenazas de la indígena ahora que está bajo control y despachará a los personajes, aún cuando estos le hablen del tibicena que vieron la noche anterior.

Las impresiones del gobernador en ambos casos habrán cambiado a partir de la segunda noche, cuando es asesinado su otro compañero de expedición, Carlos Gutiérrez. Si es en ese momento cuando los personajes visitan por primera vez su casa el gobernador les creerá, relacionará las palabras de Atidanama con el testimonio de los personajes y, lívido, les invitará a entrar a su casa. Si visitaron al gobernador antes de ese momento este se percatará de su error al saber del asesinato y hará llamar a los personajes.

Una vez dentro de la casa, los personajes podrán percatarse, con una prueba de Elocuencia, del alto nerviosismo del gobernador. Asimismo, una prueba de Descubrir indicará a los personajes que Pedro de Herrera parece prepararse para un viaje, pues en un rincón de la casa hay apilados un par de abultados sacos de los que sobresalen algunos de sus enseres. No obstante, no desvelará los motivos y pormenores de su viaje a no ser que sea convencido por los personajes.

Lo cierto es que, temeroso por su vida, Pedro de Herrera intentará tomar el primer barco posible y hacer que tome rumbo hasta Lanzarote, donde se encuentran sus padres y auténticos señores de las islas. Una vez allí alertará de los infames crímenes y goecias que están teniendo lugar en Gran Canaria e instará con urgencia a someter definitivamente a los aborígenes.

Si se le pregunta por el objeto robado que pudiera estar suscitando la ira de los tibicenas, el gobernador de Telde contará la historia de su expedición, revelando la identidad de todos los incursores. Aparte de Alejandro Ramírez, Carlos Gutiérrez y el propio Pedro de Herrera, en la expedición participaron un comerciante

de orchilla de origen normando (aunque habla perfectamente el castellano) llamado Claude de Ruan y Rodrigo Martinez, un miembro de la guardia que acompaña a Alejandro Ramírez allí a donde va. Tras ello mostrará a los personajes una figura de obsidiana de un palmo de largo que guardaba entre sus sacos de viaje. La estatua representa con toda fiabilidad a uno de estos tibicenas, incluso puede advertirse un inquietante matiz carmesí en los pequeños agujeros que forman los ojos de la criatura. Creyendo que si esos demonios advierten que tanto él como la estatua están fuera de su alcance los ataques cesarán, Pedro de Herrera tiene la intención de llevársela consigo a Lanzarote. Si quieren la estatua, los personajes deberán convencer al gobernador de que es mejor devolverla a su lugar que arriesgarse a perder la ciudad de sus padres. Viendo la fiereza de los ataques y el ominoso carácter de la profecía, convencer a Pedro de Herrera es una tarea bastante sencilla (+50%).

Al no haber ningún barco disponible hasta el amanecer del quinto día, Pedro de Herrera se enfrentará a su destino antes de tener oportunidad de huir. Ver la sección de Más aullidos para más detalles sobre los ataques de tibicenas.

Saber Canarii

Los personajes podrían necesitar más datos para impedir que continúen los ataques: ¿Es o era Atidanama una bruja en realidad? ¿Quién es Guayota, el ser en cuyo nombre decía hablar la mujer? ¿Dónde está ese "sagrario del valle de los muertos" del que esta hablaba en sus amenazas? Y quizá más preocupante aún, ¿Qué son esas llamas de Echeyde que "lavarán la invasión"? Para resolver dichas preguntas los personajes deberán acudir a alguien que tenga un conocimiento profundo sobre la cultura indígena, y nada hay más adecuado para ello que un propio aborigen.

Si alguno de los personajes es nativo de Gran Canaria y tiene una puntuación de al menos un 40% en la competencia de **Leyendas** el grupo podrá ahorrarse toda una búsqueda. Este personaje podrá realizar pruebas de **Leyendas** con cierta dificultad (-25%) para responder a cada una de estas preguntas. Los éxitos harán que se llegue a las siguientes conclusiones, enunciadas por el orden de las preguntas en el párrafo anterior:

El pelo de Atidanama, corto como el de un hombre, la marca como una mujer de bajo estrato social, probablemente una esclava u otro tipo de intocable de la sociedad indígena. La relación que dice tener con lo sobrenatural la identifica como una maguada, una sacerdotisa en clausura entregada a ciertos rituales religiosos, pero no una maguada común sino una de carácter siniestro, pues los espíritus con los que intima son los tibicenas, los perros lanudos que moran en la noche.

Guayota es, según la creencia aborigen, el cruel demonio que tiene dominio sobre los tibicenas. Es el mayor de los perros oscuros y el enemigo ancestral de Acorán, que es como los canarios llaman a Dios.

El valle de los muertos, una necrópolis, se refiere al barranco de Guayadeque. Se encuentra a unas cuatro horas de camino hacia el sur desde Telde. El sagrario es, muy probablemente, el lugar donde se embalsaman los muertos antes de ser colocados en su lugar de reposo eterno. Si se responde a esta pregunta, los personajes podrían concluir que Atidanama era en realidad una de estas embalsamadoras, un oficio considerado inmundo y despreciable por la cultura aborigen, destinado a los parias de su sociedad.

En cuanto a Echeyde, es el nombre que los aborígenes dan a la gran montaña que domina la isla vecina de Achinet6, dentro de la cual se halla el ardiente inframundo donde moran el demonio Guayota y sus perros infernales7. ¿Podría ser que la bruja se refiriese a una erupción del volcán…?

Si ninguno de los personajes puede responder a las preguntas, deberán encontrar a alguien

que pueda indicarles al menos la ubicación de la necrópolis. Posibles opciones son mercaderes que lleven mucho tiempo en la isla y la conozcan en profundidad y, por supuesto, otros indígenas.

Polvo desértico

Al amanecer del quinto día, y si los personajes no han deshecho aún el entuerto, tendrá lugar un fenómeno inusual. Aparte del asesinato de Pedro de Herrera, ya de por sí bastante grave, una gran cantidad de polvo en suspensión de color amarillento se habrá abatido sobre toda la isla8. La temperatura aumentará ligeramente, apenas se podrá ver más allá de un par de metros y se hará tan molesto el respirar que aquellos aquejados por alguna dolencia respiratoria podrían sufrir algún ataque. Los indígenas que residan en Telde estarán alarmados por lo que ocurre y no pararán de hacer comentarios sobre un castigo de Acorán o la ira de alguna entidad mucho peor. Algunos incluso intentan huir de la ciudad con la mayor discreción posible.

Los fuegos de Echeyde

El polvo en suspensión no es el único signo de la catástrofe que se avecina. Un día después de que el polvo amarillento cubra la isla, cuando todos los incursores han sido asesinados y llega el último día de plazo, el volcán de la isla de Tenerife entrará en erupción.

En un principio sólo se producirán algunos temblores de tierra a primeras horas de la mañana que confundirán a la población de Telde, pero al cabo de unas horas algunos indígenas, habitantes de zonas más elevadas de la isla, llegarán hasta la ciudad visiblemente histéricos gritando "¡Echeyde!" a diestro y siniestro, en un intento de alertar a todo el mundo. Si los personajes se alguna zona alta del interior de la isla y miran hacia el Oeste, podrán ver a lo lejos el resplandor anaranjado de la lava y la columna de humo manando desde el cono de la montaña, por encima de la nube de polvo. Además, podrán ver algunas columnas de humo provenientes de diversos puntos de Gran Canaria e incluso a lo lejos, en Tenerife. Una prueba con éxito de **Conocimiento de ˚rea** (Islas Canarias) permitirá identificar esas zonas: todos los poblados aborígenes de la isla están ardiendo.

Una vez se confirme la erupción del volcán y se extienda el rumor de que los pueblos canarios han sido incendiados, la población de Telde recordará las palabras de Atidanama y sucumbirá al pánico. Habrá robos masivos de comida y armas en los almacenes y muchos grupos de castellanos abandonarán la ciudad en busca de algún refugio donde la ira de la bruja aborigen no pueda alcanzarles.

La visión de un único navío de comerciantes que se acerca al lugar hace que todos los que no hayan huido aún de la ciudad cojan sus pertenencias más necesarias e intenten robar algún bote o embarcación pesquera que pueda llevarles hasta él. Algunos, presas de la histeria, incluso se lanzarán al mar e intentarán llegar al barco a nado, empresa en la que ninguno tendrá éxito. Si Pedro de Herrera aún vive aprovechará que ya estaba preparado para huir de la ciudad, tomará un bote con algunos de sus hombres y se dirigirá al barco. Una vez allí, pagando si es preciso, hará que este tome rumbo a la isla de Lanzarote para alertar a sus padres sobre la inminente catástrofe.

La histeria se calmará poco a poco durante las horas siguientes. Aquellos escépticos que decidieran permanecer en la ciudad pese al caos desatado durante la mañana podrán permitirse el lujo de respirar tranquilos durante un tiempo, pues la erupción del volcán no tendrá un efecto directo sobre Telde. Al fin y al cabo, está demasiado lejos.

Los aborígenes grancanarios también saben que la lava no llegará a la isla, pero su histeria es por otro motivo aún peor. Saben que eso solo puede significar una cosa: Las puertas del inframundo se han abierto y los perros oscuros de Guayota campan a sus anchas. Es por esto que los indígenas incendian sus hogares en todas las islas. En un intento de engañar al

demonio, quieren hacerle creer que las zonas ardientes pertenecen al infierno para que pase de largo.

Al ocultarse el sol, si los personajes no han colocado la estatua comenzará la destrucción final de Telde. Provenientes de todas partes, incluso saliendo del mar, innumerables grupos de tibicenas rabiosos invadirán la región y procederán a masacrar a los habitantes de la ciudad. Los personajes tienen todas las de perder si su intención es evitar el desastre llegado este momento, ya no hay nada que hacer. Si deciden plantar cara a los tibicenas deberán enfrentarse a grupos de seis sucesivamente hasta que decidan huir como puedan de la región o mueran irremediablemente. Los grupos de tibicenas continuarán llegando a Telde a lo largo de toda la noche, ignorando el resto de aldeas indígenas y refugios temporales y dirigiéndose directamente a la ciudad. Ni siquiera el monasterio es un lugar seguro, pues las oleadas de tibicenas acabarán derribando todas las puertas y dándose un festín con los frailes y refugiados que decidan huir hacia allí.

En cualquier caso, al despuntar el siguiente amanecer todo habrá terminado.

El sagrario del destructor

Para que los personajes puedan evitar la catástrofe que se ha detallado en el párrafo anterior han de devolver la estatua de obsidiana al altar de Guayota, que se halla en lo más profundo de la necrópolis de Guayadeque.

El barranco se halla a unas cuatro horas de camino hacia el sur, bordeando la costa desde la ciudad de Telde. Una vez alcanzado el valle, el más grande y verde de cuantos se han encontrado hasta el momento, deberán remontarlo

dirigiéndose hacia el interior de la isla para finalmente encontrar la cueva donde los incursores perpetraron el robo, lo que les llevará aproximadamente dos horas más.

Adornado por profusa vegetación en la parte inferior y coronado por altas y escarpadas laderas, el barranco de Guayadeque es un valle profundo de naturaleza sobrecogedora. Si alguno de los personajes tiene éxito en una prueba de **Descubrir** muy difícil (-50%) podrá alcanzar a ver, a medida que se adentra en el valle, pequeñas cuevas poco profundas y prácticamente inaccesibles cavadas en las laderas. Son estas cuevas las que forman la necrópolis, donde descansan las momias de los aborígenes fallecidos.

En medio del camino, una prueba de Escuchar revelará unos ruidos cercanos a donde se encuentran los personajes, en línea recta hacia el final del barranco. Se trata de dos mujeres indígenas, más jóvenes que Atidanama pero también de pelo corto y vestidas con pieles de cabra u oveja de color marrón. Si los personajes iban con cuidado por el camino, moviéndose de forma sigilosa, podrían tener la oportunidad de sorprender a las maguadas. Tanto si lo hacen como si van a su encuentro cara a cara, sin embargo, estas no opondrán resistencia alguna; levantarán las manos y bajarán la cabeza haciendo entender que no tienen intención de luchar ni dañar a los personajes.

Una de ellas habla algo de **castellano** (competencia al 35%). Si la dejan hablar, se presentará a los personajes como Arminda y dará también el nombre de su compañera, Andanama. Si los personajes se las arreglan para llevar con ellos a Atidanama esta correrá a abrazar a sus compañeras. Si los personajes las atacan o intentan propasarse con ellas de alguna forma Atidanama las defenderá a ultranza, aunque sin ningún tipo de arma y la mínima protección de sus pieles las tres maguadas tienen todas las de perder.

Atidanama, Arminda y Andanama son embalsamadoras de cadáveres. Consideradas parias por el pueblo canario por la vil naturaleza de su empleo, que pasa de generación en generación, las tres mujeres han vivido desde que recuerdan en completo aislamiento. Se las considera también maguadas, pues son ellas las que por medio de sacrificios animales aplacan la ira de Guayota Aunque su propósito final es noble, su condición de maguadas oscuras resulta igualmente vil para sus congéneres,.

Fue el robo de la estatua del altar lo que encendió la ira del demonio, quien envió al primer tibicena a asesinar a Alejandro Ramírez y exhortó a las maguadas a dar a conocer sus terribles exigencias a Telde y continuar los ataques, para lo que el demonio envía a sus sirvientes y los pone a disposición de las sacerdotisas. Por eso los tibicenas no atacarán a nadie que no sea uno de los culpables. Aunque Arminda conocía el idioma lo suficientemente bien como para hacerse entender, fue Atidanama quien insistió en ir a la ciudad, siendo la mayor de las tres y sabiendo el riesgo mortal que suponía llevar tan fatídico mensaje.

Arminda y Atidanama, sabiendo que los avistamientos de tibicenas llegarán tarde o temprano a oídos del Faycán (quien las castigará cruelmente por haber liberado a los demonios, llegando a matarlas si Echeyde entra finalmente en erupción), desean que todo llegue a su fin cuanto antes. Animarán y ayudarán a los personajes a continuar el camino, alcanzar la cueva y devolver la estatua de una vez por todas.

Al final de la travesía los personajes divisarán una cueva poco profunda situada en un lugar ligeramente elevado. Para acceder a ella los personajes deberán **trepar**, aunque la prueba es sencilla debido a la ayuda de las maguadas (+25%). Una vez superado este obstáculo, los personajes habrán alcanzado por fin el sagrario del demonio Guayota, el destructor.

Apoyados verticalmente en diversas oquedades naturales de la cueva, y levemente ilumi-

nadas por la luz del sol, hay varios cadáveres embalsamados y envueltos en lo que parecen pieles resecas de cabra. El suelo rocoso de la cueva tampoco está desprovisto de pequeñas oquedades, aunque más pequeñas y redondeadas, que en este momento contienen un líquido graso y amarillento. Estos agujeros siguen un patrón circular, en cuyo centro y elevándose hasta la cintura de un hombre se halla una plataforma de roca a modo de altar.

Es ahí donde los personajes han de colocar la estatua. Si lo hacen no ocurrirá nada anómalo ni en la cueva ni en los alrededores de la necrópolis, pero con esto y el derramamiento de sangre la ira del demonio habrá quedado aplacada.

La sangre de los culpables

Si para cuando se devuelva la estatua no han sido asesinados más de dos incursores, Arminda y Andanama indicarán que Guayota aún no ha sido saciado. El demonio exige que se derrame en sacrificio la sangre de al menos tres de los culpables para ver su ira aplacada, por lo que los tibicenas continuarán el ataque a la ciudad hasta haber acabado con las vidas de tres incursores. Si no obstante los personajes logran evitar los asesinatos durante los días que restan a la advertencia de Atidanama habrán rechazado entonces la ira de Guayota, que cejará en sus empeños y dejará la ciudad en paz. Telde se habrá salvado.

Concluyendo la Aventura

En el momento en que los personajes hayan colocado la estatua y aplacado las ansias de sangre de Guayota (ver el apartado anterior), todo habrá terminado.

Si las maguadas aún viven agradecerán a los personajes el haber impedido la catástrofe y les acompañarán hasta los límites del valle de los muertos. Queda a elección de los personajes si interceden por ellas ante el Faycán, quien enterará de todo durante el cuarto día de ataques, cuando el polvo del desierto inunda la isla.

En Telde la tensión continuará un par de días más, pero cuando los ataques nocturnos cesen todo volverá a la normalidad. Si Pedro de Herrera aún vive, y había caído en la cuenta de la verdad tras la profecía de Atidanama, se deshará en agradecimientos a los personajes, a quienes recompensará de forma acorde a haber salvado tanto su vida como la de todos los habitantes de la ciudad.

También queda a discreción del director el valor y la naturaleza de estas recompensas, aunque una opción bien podrían ser la cesión de territorios en la isla una vez haya culminado la Conquista de Canarias por parte de Diego de Herrera e Inés Peraza, quienes harán una entrada armada en un futuro próximo.

Apéndice

Esta sección del módulo consiste en determinadas ayudas de la aventura, tanto para asistir a jugadores que deseen interpretar a un indígena canario como para manejar con soltura el desarrollo de los acontecimientos. También se incluye un breve glosario de términos términos de la cultura canaria que aparecen de forma recurrente durante el módulo, cuyo conocimiento ayuda a sumergirse mejor en la ambientación. Usa esta última sección si en algún momento de la partida se te olvida lo que significaba alguna palabra y no puedes pararte a hojear todo el documento en busca de la definición.

Línea de tiempo

La sucesión de hechos y el tiempo límite de la aventura, contada a lo largo del módulo en noches y días, podría resultar un poco confusa. Esta breve cronología puede ayudar a comprender mejor el orden de los hechos:

1º día por la mañana: Horas previas al comienzo de la aventura.
1º día por la noche: Muere Alejandro Ramírez, comienza la aventura.
2º día por la mañana: Atidanama amenaza a la población de Telde.
2º día por la noche: Ataque a Carlos Gutiérrez.

3º día por la noche: Ataque a Claude de Ruan.
4º día por la noche: Ataque a Pedro de Herrera:
5º día por la mañana: El polvo desértico inunda la isla.
5º día por la noche: Ataque al último incursor, Rodrigo Martínez.
6º día por la mañana: El volcán Teide entra en erupción.
6º día por la noche: La legión de tibicenas destruye la ciudad de Telde.
Un poco de historia previa
Gran Canaria no era precisamente un territorio pacífico en su periodo anterior a la conquista. A principios del siglo XIV la isla se encontraba dividida en diez reinos o regiones diferentes: Gáldar, Telde, Arucas, Tamaraceite, Autiacar, Agüimes, Artevirgo, Texeda y Aquexata. Una guerra provocada por agravios entre los reyes de estas regiones acabó por unir todos estos reinos bajo el dominio del rey de Gáldar, Gumidafe. A la muerte de Gumidafe y su esposa Autindana la isla se dividió de nuevo en dos regiones, Gáldar y Telde. Una guerra posterior acabó uniendo de nuevo bajo Gáldar a estos dos reinos. En la época en la que se centra el módulo, el rey de la región de Gáldar es Tenesor Semidán, y Telde es la residencia del líder religioso de la isla, el Faycán Guariragua.

Pese a que la población de la isla llegó a rondar los veinte o treinta mil habitantes, se estima que en la época de la conquista el número de habitantes rondaba los diez mil.

La sociedad canaria estaba muy jerarquizada. Los Guanartemes, líderes militares, eran considerados los reyes de las regiones. Por debajo de los Guanartemes estaban los Faycanes, autoridad religiosa. Los Guayres eran el grupo nobiliario principal, de carácter militar, que se encontraba por encima de las otras familias nobles de la sociedad.

Por supuesto, la gran mayoría de la población era plebeya. Tanto los hombres como las mujeres de clase baja debían llevar el pelo corto para distinguirse de la nobleza, y los hombres también debían rasurarse la barba. Estos plebeyos se dedicaban a empleos de producción: agricultura, ganadería y pesca.

Más bajos aún que los plebeyos en los estratos sociales se hallan los esclavos, cuya condición es hereditaria. Se les considera intocables y son responsables de los empleos considerados más viles e inmundos: carniceros, verdugos o embalsamadores de cadáveres.

Religión y mitos aborígenes

Los habitantes de Gran Canaria veneraban a un dios solar al que llamaban Acorán o Alcorac. Tenían sacerdotisas a las que llamaban maguadas o harimaguadas, que vivían en lugares a los que los hombres no podían acceder. El enemigo de Acorán era Guayota, el demonio que se representaba en forma de un gran perro negro y lanudo, que tenía dominio sobre los engendros caninos llamados tibicenas.
La morada del demonio es el interior de Echeyde, el nombre que dan los canarios a la montaña del Teide, en Tenerife. Acorán encerró a Guayota en ese lugar después de que este intentara devorar al sol, taponando con el cono superior de la montaña.

Las maguadas junto al Faycán organizaban actos religiosos en grandes promontorios de roca como el Roque Bentayga y el Roque Nublo. Vertían leche y miel en unas cuencas excavadas en el suelo que recorrían el lugar. Estos ritos tenían el propósito de pedir y agradecer las lluvias.

Los Tibicenas

Los tibicenas, conocidos como guacanchas en la isla de Tenerife, son demonios o genios malignos que toman forma de perros negros y lanudos, gigantes y altivos.

Para los aborígenes canarios los tibicenas son hijos del demonio, Guayota. Fueron engendrados durante la larga noche que se produjo cuando el maligno secuestró a Magec, el sol. El mundo quedó sumido en tinieblas hasta que Acorán rescató al sol de las fauces de Guayota

y encerró a este último en Echeyde. Los tibicenas aparecieron entonces, huyendo de la luz, y usaron las cuevas y los fondos de los barrancos como hogar. Se cree que los tibicenas descienden de las montañas para atacar a la población y devorar el ganado sagrado. Muchos aborígenes aseguran que, a veces, estos perros salían del mar.

FUE: 28/30 Altura: 1'75 varas.
AGI: 18/23 Peso: 300 libras.
HAB: 0 RR: 0%
RES: 28/32 IRR: 150%
COM: 0
CUL: 0

Protección: Piel y lana gruesa (7 puntos de protección contra todo tipo de daño).
Armas: Mordisco 75% (1D6+2D6)
Competencias: Correr 70%, Nadar 35%, Sigilo 45%, Rastrear 55%, Saltar 70%.
Hechizos: Carecen.

Glosario resumido

Acorán: Es el nombre con que los canarios se dirigían a Dios. Se relaciona directamente con el sol.

Echeyde: El Teide, el volcán que domina la isla de Tenerife.

Faycán: Líder religioso de la sociedad aborigen.
Guanarteme: El gobernante de una región canaria. Equivalente a un dirigente militar o rey.
Guayota: La antítesis de Acorán. El demonio que reside en el interior de Echeyde.

Guayre: Miembro de la nobleza militar aborigen.

Harimaguada: Sacerdotisa, ver Maguada.

Magios: Así llaman los canarios a los espíritus.

Maguada: Sacerdotisa de la sociedad canaria. Viven en clausura, apartadas de la sociedad.

Tibicena: Perro demoníaco. Los tibicenas son los siervos de Guayota.

Fotunatae Insulae

Adríano Justicia

Año de Nuestro Señor de 1367. Mayo. Las lluvias han ido dejando paso al sol y hace un tiempo muy agradable, es incluso caluroso si lo comparamos con otros mayos. Los pájaros cantan alegres canciones y el aire es inundado por el aroma de las millones de flores de los árboles frutales de la zona.

Los PJs se encuentran en Liria, a 6 leguas (25 km) de Valencia, donde el Turia riega sus ricos campos. Si alguno de ellos es de origen noble estarán pasando un tiempo con el señor, Jaume de Liria, Barón de Liria. Si son de origen más humilde estarán simplemente a su servicio.

Liria es un un pueblo de aproximadamente 400 habitantes, situado en un pequeño valle y en una colina cercana se alza una torre fortificada, que todo lo domina. En ella vive el señor, de 42 años y barba ya canosa. En su juventud debió ser alto y fuerte, pero en estos últimos años el músculo se ha convertido en grasa y parece que haya menguado un poco. Es un hombre alegre y bonachón, siempre bien dispuesto a las bromas y a disfrutar de la buena compañía.

Su mujer es todo lo contrario. Socors de Serra tiene 38 años, tiene expresión seria y severa y no le gusta mucho la compañía. Tras las dos semanas de estancia de los PJs no se muestra descortés con ellos, pero sí fría y distante... Vamos, un cardo de tía.

Las dos hijas de los señores, Caritat y Estel tienen el mismo carácter de su madre, pero además muchas luces parece que no tienen. No son, además unas bellezas. La mayor, Caritat tiene 22 años, sigue soltera y es carne de convento. La menor, de 20, no mucho más lista que su hermana está prometida al segundo hijo de un rico señor de la zona, pero al parecer ese hijo no está muy interesado en el matrimonio, al menos con esa dama ya que hace posponer el enlace una y otra vez.

Eso los PJs lo podrán averiguar fácilmente hablando con cualquier miembro del personal doméstico: El criado personal del señor, dos sirvientas ya mayores, una cocinera y el hijo bastardo de ésta, de 16 años, que se encarga de las caballerizas. Con una tirada de PERx4 los PJs descubrirán que es clavadito, clavadito a don Jaume...

En el castillo hay también tres soldados y un jefe de la guardia, Bartolomeu.

El pueblo es muy tranquilo, como habrán podido comprobar en ese par de semanas. La gran mayoría son campesinos aunque hay un par de artesanos y un herrero. También hay una taberna, 'La prensa de vi', donde se puede beber un vino no muy aguado y los campesinos van a descansar después del duro día de campo. Se puede decir que se vive bien en Liria, últimamente las cosechas están dando buenos frutos y los impuestos son tolerables. Los cultivos en la zona son de árboles frutales (naranja amarga), vid, algarrobo, almendro, olivo y cereales.

Una noche, durante una opípara cena amenizada por las historias de Jaume, entra un hombre corriendo al salón.

-¡Señor, Señor!
-Paco ¿qué ocurre?
-¡Se la han llevado Señor!
-¿A quién se han llevado?
-A Joana, Señor, a Joana la Bajapieles.

Ante la revelación la cara del señor sufre un cambio radical, pero tras mirar un segundo la seria cara de su mujer vuelve a cambiar la expresón.

-Eh... ¿Joana dices?... Ehhh... no logro recordar de quién se trata...
-Es... ehhh... una muchacha del pueblo Señor. Iba yo... ehhh... dando una vuelta por el márgen del río, ya sabe, camino de Valencia cuando... oí la noticia, me lo dijo su... ehhh... madre, la Neus.
-¡Oh! Pero eso es horrible ¿qué ha pasado?
-La Neus me dijo que los hombres de Mateu Sietededos se la llevaron por la fuerza.

Al oír ese nombre un murmullo de terror recorre la sala.

-Dijeron que se la llevaban para hacerla esposa de su señor.
-...oh Señor... hay que hacer algo por esa pobre habitante de Liria... ahora descansad Paco, has hecho bien en venir corriendo a avisarme... amigos -dirigiéndose a los PJs- tengo que hablar con vosotros un momento.

Jaume les lleva a su habitación, donde visiblemente nervioso les hace esta sorprendente e inesperada confesión:

-Veréis amigos, en realidad sí que conozco a Joana, la quiero como a una hija -tirada de Psicología demostrará que como algo más que a una hija- . Necesito que vayáis a por ella raudos... cualquiera sabe qué puede hacer ese demonio de Sietededos...

Lo que cuentan sobre Sietededos: Dicen que es el hijo de Agaliaretph y una bruja y siempre lo acompaña un grupo de bandidos. Suele moverse mucho, desde Castellón hasta Alicante, por eso sólo aparece de vez en cuando por los distintos lugares. Es alto y fuerte como un árbol y domina la magia gracias a su madre. Es muy fácil reconocerle porque tiene siete dedos en la mano izquierda, producido por el pecaminoso fornicio entre la bruja y Agaliaretph. Se le conocen actos muy malvados y sanguinarios.

La verdad sobre Mateu Sietededos: Nació en algún lugar cerca de Castellón, en un hogar muy pobre y con una malformación en su mano. Muy pronto vio que asaltando en los caminos podía vivir mucho mejor que trabajando de sol a sol y rompiéndose la espalda, así que él mismo inventó las leyendas sobre sus orígenes y sobre la magia que domina. No hay mejor persuasión que el miedo.

-Os ruego que partáis ahora mismo, si no les interceptamos ahora bien sabe Dios que nunca les podremos dar caza. Primero id a la mancebía a hablar con la Neus y enteraos mejor de qué ha pasado.

Si los PJs son pocos y no muy duchos en el manejo de las armas Jaume les podrá prestar a uno de sus hombres pero nunca a Bartolomeu.

Al bajar al pueblo, a pesar de la hora, hay mucha gente en 'La prensa de vi', todos hombres y todos muy nerviosos a causa de la desaparición de la Bajapieles. Cuando vean a los PJs les dirán cosas como '¿Van a por Lucía señores? Tengan cuidado con el Sietededos, es hijo del demonio' o 'Traigan a la Bajapieles sana y salva, si us plau, es como una hija para nosotros'.

No tardan mucho en llegar a la casa de mancebía siguiendo el margen del río. Es una construcción de una sola planta y la puerta tiene un visor para ver quién llama. Cuando llamen aparecerá una señora diciendo que la casa está cerrada, que vuelvan mañana. Cuando los PJs se identifiquen, la Neus abrirá la puerta. Está mayor (38 años) pero en algún momento no estuvo mal. La puerta da a un pequeño zaguán y éste a una habitación amplia con varias puertas que dan, suponen, a las habitaciones. En el centro de la pieza hay un hogar que hace las veces de cocina y en un rincón hay otras dos chicas abrazadas y llorando. Neus contará lo que ha pasado:

'*Miren ustedes, estaba casi anocheciendo y tenía toda la apariencia de que no iba a venir nadie más, pero miren ustedes que en estas llegaron cuatros hombres, los hombres del Seisdedos. Los conocíamos porque ya habían venido aquí antes... Miren ustedes, aquí no nos podemos poner exigentes con la clientela, a veces pegaban a las chicas, pero traían sus buenos dineros, que es lo que cuenta. Estaban justo donde están ustedes ahora y pidieron ver a la Bajapieles. Miren ustedes, eso no es extraño, la chica es un ángel, casi todos vienen por ella. Cuando salió, dos de ellos la agarraron, la ataron y la amordazaron y los otros dos sacaron sus hachas y nos dijeron que con toda la educación del mundo se la llevaban para que hiciera a su señor, el Sietededos, el hombre más feliz del mundo con el santo sacramento del matrimonio. Miren ustedes ¿qué pueden hacer cuatro humildes damas frente a esos brutos?... deben recuperar a Joana, por favor.*'

A pesar de la oscuridad se pueden ver rastros de por dónde fueron los bandidos con la Bajapieles y además Neus les dirá a los PJs que cuando vienen por la zona suelen acampar arriba en el monte, hacia el sur, en un claro de un bosque de algarrobos. Por supuesto no podrán

ir con caballos, así que harían bien en dejarlos en la mancebía.

Al cabo de una hora y media siguiendo el camino que más o menos les ha marcado Neus y pasando una tirada de Otear, podrán ver el resplandor de un fuego más o menos cerca. Si se acercan y pasan una tirada de Escuchar podrán oír al grupo de bandidos como si estuvieran celebrando algo y gritando cosas como '¡Viva los novios!' o '¡Por el señor Sietededos y esposa!' o '...y yo le dije, prefiero estar con una cabra que contigo, y le di un puñetazo que la dejó durmiendo dos días... maldita mujer, no aguanta nada...' y un montón de risas.

Como dijo Neus la banda está en un claro, con una gran fogata iluminando la escena. Escena que por otra parte es bastante macabra: Al lado de la fogata está el cuerpo de una joven desnuda y llena de golpes y morados, tendida sobre una estrella de cinco puntas dibujada en el suelo. Cerca hay otra figura, también en el suelo con vestimentas de sacerdote y al que le falta una mano. Al rededor de la hoguera, en grupos de tres y cuatro están los bandidos, bebiendo y riendo. Son diez y les manda Mateu Sietededos, que sobresale de todos por su gran envergadura y su hacha de combate. Lleva, también, un buen número de talismanes colgados del cuello y de su arma.

Para acercarse sin ser escuchados los PJs tendrán que pasar esa mítica tirada de Sigilo en la que alguien siempre saca pifia. Aunque, y aquí viene la parte en la que acabar con once bandidos no es tan difícil, llevan bastante tiempo bebiendo y tendrán un malus del 15% en todas sus acciones excepto Mateu. Además 1D4 de ellos estarán algo peor y tendrán un malus de 25%. De todas maneras esto puede cambiar a la elección de DJ.

Tras la batalla y si queda alguien vivo, esperemos que sea Mateu para que pueda ser debidamente ajusticiado, les podrá decir what the hell was going on: Cuatro hombres fueron a recoger a la Bajapieles y otros cuatro a 'escoltar'

al sacerdote de un pueblo cercano a casar a la feliz pareja. Sietededos, el hijo de Agaliaretph, organizó una boda 'negra' y consumó el enlace encima de la estrella de cinco puntas.

Si se fijan en Joana verán que en su mano izquierda tiene cosidos dos dedos. Cerca encontrarán una mano cercenada a la que le falta el anular y el meñique. Pertenece, claro, al sacerdote. Según les podrán explicar los bandidos: '*El muy cabezota no quería darnos los dos dedos, así que le tuvimos que cortar la mano para que no hubiera complicaciones*'. También dirán que el Sietededos necesitaba a una mujer 'pura' como él, con siete dedos en la mano izquierda.

Tanto el sacerdote como Joana siguen vivos, aunque en un estado evidente de shock. Lo mejor que pueden hacer es llevar a la Bajapieles a su casa y al cura al castillo para que descansen bien. Por cierto, que con un vistazo a los talismanes de Mateu y pasando una tirada de **Conocimiento Mágico** los PJs se darán perfecta cuenta de que son simples cordeles con monedas, plumas, dientes sin magia alguna. Mateu acabó creyéndose su propia mentira.

En la mancebía les recibirán con alegría y tras lavar y acostar a Joana no dudarán en ofrecer sus servicios a los PJs totalmente gratis, por supuesto. Por cierto ¿han oído hablar de la gonorrea? Pues 25% de probabilidades de pillarla. Produce una dolorosa sensación de escozor al orinar y provoca la expulsión de una secreción amarillenta en los hombres. En algunos casos graves provoca esterilidad... ¿Cómo de cabrón se siente hoy señor DJ?

Llegarán luego sin problemas al castillo con el evidente alivio de Jaume y el resto de habitantes de Liria… excepto Socors, tal vez.

Al día siguiente y como agradecimiento por acabar con el Sietededos y liberar a la Bajapieles Jaume agradecerá a los PJs la gesta con un banquete de ricos platos con abundante vino.

Durante un par de días los PJs podrán vagar libremente por el pueblo, visitar al herrero en caso de necesidad, ir al mercado, a la taberna a beber o a jugar, visitar la mancebía a por otra ración de gonorrea… Ni que decir tiene que tras derrotar al bandido y salvar a la dama más querida del pueblo son tratados como verdaderos héroes.

Lo que se cuenta por Liria:

-Un gorrino de Agustí le mordió la mano a un zagal y le arrancó el dedo meñique. El padre del muchacho que estaba cerca le dio un puñetazo tan fuerte al cerdo en el cogote que lo mató. Dijo: '*Me cago en la santísima madre del cerdo, casi me deja el niño inservible para la siembra*'.

-Uno de los bastardos de don Jaume, Damiá, ha entrado como siervo al servicio del infante Raimundo Berenguer. Sí, el señor tiene más de dos y más de tres bastardos en el pueblo (y en otros también), pero es un buen hombre, siempre les busca ocupación.

-Don Sixt, hijo del señor de Bétera, el prometido de Estel, ha vuelto a posponer la boda unas semanas más. Al parecer tenía que resolver unos negocios en Barcelona.

Pasados ese par de días llegará un mensajero con una carta para don Jaume. Tras leerla reunirá a los PJs y esto les contará:

'*He recibido una misiva de mi gran amigo, el judío Abraham Cresques, de la isla de Mallorca. Es el más famoso cartógrafo del Mare Nostrum, su nombre se conoce hasta en oriente, donde ha viajado para completar sus soberbios mapas. Ahora quiere hacer una nueva expedición, al sur, a las Islas Afortunadas. Me pregunta si por ventura conozco a un grupo de hombres de confianza y que sean además buenos con las armas y he pensado en vosotros. Dos de sus discípulos se encuentran ahora en Valencia, adquiriendo ciertas mercancías que no es fácil conseguir en el archipiélago. ¿Querrían vuesas*

mercedes ser parte de esta expedición? Por supuesto Cresques correría con todos los gastos e incluiría un buen dinero como pago por sus servicios (10 florines de oro, unos 330 maravedís por persona).'

Si aceptan don Jaume escribirá una carta para Cresques. El barco saldrá en dos amaneceres y está atracado en el puerto de Valencia. Es una coca llamada 'Escobar'.

Valencia está a unas cuatro horas de camino a pie, así que lo mejor será que partan al día siguiente temprano. Entonces, pues, tendrán un último rato para compartir con los parroquianos en 'La prensa de vi' o con las damas de la mancebía, aunque no con Joana, que sigue de baja. Por cierto, a no ser que los PJs le hayan dado algo para abortar, dentro de nueve meses dará a luz a un robusto bebé… con siete dedos en su mano izquierda, pero eso es otra historia.

Siguiendo el camino llegan sin problemas a Valencia al mediodía. A las afueras de la ciudad, en un paisaje rodeado de tierras de cultivo con multitud de campesinos trabajándolas, hay uno que está a la linde del camino, buscando algo con la mirada, visiblemente atribulado.

'Buenos días les de Dios, señores. Verán, tengo un problema… ¿Han visto mi arado?'

Cuando los PJs pregunten qué arado, les responderá un sonoro '¡El que tengo aquí colgado!' mientras se baja los ropajes y les muestra un enorme falo hecho de trapo que le cuelga entre las piernas, lo que provocará una gran carcajada en los miembros masculinos del grupo y el enrojecimiento de las damas si las hubiera o hubiese.

'Joan de Colomer me llaman y bien creo que esas risas merecen unas pocas monedas de sus mercedes, algo para que pueda llenar mis tripas con una buena comida o, mejor, calmar mi sed con un buen vino, algo para un buen cristiano como yo.' (Si hay alguna mujer) '*Mi señora, no se sonroje, pues este apéndice mío falso es, nunca podría mostrarle mis encantos a una dama de esta manera… a menos que ella me lo pidiera, claro.*'

Si no le dan nada (¡Menudos PJs tan tacaños! Merecen enfrentarse a un grupo de gnomos… eso me da una idea…) Joan les despachará diciendo que no está hecha la miel para la boca de los asnos. Si le dan algo Joan sacará un laúd y la música acompañará a sus palabras:

'*Gracias a su generosidad el bueno de Joan podrá sobrevivir un día más… tal vez les interese oír otra historia de generosidad… generosidad y avaricia. Cuenta la leyenda que durante una de las grandes epidemias de peste de esta ciudad una noble dama sin descendencia, viendo que su fin se aproximaba consumida por la misma peste que acabó con miles de almas, reunió todos sus dineros y joyas y los metió en un cofre, confiándolo a su criada, para que cuando encontrara el descanso eterno se lo llevara al la iglesia de Nuestra Señora del Amparo para que cuidaran de los pobres y los enfermos. Cuando Dios llamó a la buena señora a su lado, su criada salió esa misma noche con el cofre, pero sin inguna intención de llevarlo a la iglesia. Dicen que cuando iba por un camino a orillas del Turia, dos caballos blancos sin jinete la arrollaron, acabando con su vida. Al día siguiente encontraron su cadaver lleno de marcas de pisadas de los caballos pero no había rastro del cofre. Algunos dicen que llegó al Mare Noustrum y se perdió en su inmensidad, otros que sigue en el río, lo que es seguro es que el alma de la pobre desgraciada está condenada a vagar por las orillas del Turia hasta que alguien lleve el cofre a la iglesia de Nuestra Señora del Amparo.*'

Joan es muy simpático y les ha caído francamente bien. Pondrá el sombrero por si los PJs quieren contribuir más y luego podrán entrar ya en la ciudad.

Valencia es una ciudad muy grande donde conviven las tres religiones no sin tensiones. En 1363 y 1364 repelió dos veces el asalto de las tropas castellanas. De esta manera el Rey Pedro

el Ceremonioso concedió a la ciudad el título de 'dos veces leal', lo que queda reflejado en su escudo con dos eles. Es una de las ciudades de la península que más sufrió la peste negra y sus posteriores brotes; diezmó a la población.

La coca 'Escobar' podrá ser fácilmente encontrada en el puerto. Tiene una eslora de 18 varas y una manga de 6. Su capacidad es de 150 toneladas métricas repartidas en dos bodegas y tiene en cubierta un altarcito dedicado a San Telmo, patrón de los navegantes. El capitán es un mallorquín llamado Llorenç de unos 30 años y la cara renegrida por el sol. Es alto y de aspecto serio. Dirá a los PJs que los judíos se encuentran en una posada cercana al puerto llamada 'La manegueta' y que partirán al amanecer de la mañana siguiente. Pueden dejar sus cosas en el barco si les place.

Ahora los PJs podrán hacer lo que quieran, Valencia es un puerto importante y podrán encontrar casi de todo. También pueden ir a refrescarse a alguna taberna, a compartir su gonorrea o a buscar el tesoro de la leyenda de Joan (que obviamente no van a encontrar).

'La manegueta' es una posada reconocible porque tiene una cornamusa encima de la puerta. También tiene parte de taberna donde se sirven comidas y unos vinos bastante peleones. La concurren sobre todo marinos y cuando los PJs llegan ya es media tarde y hay bastante gente bebiendo y jugando. Reconocerán rápido a dos judíos ya que van vestidos con chilabas con capucha y llevan bordadas una rodela roja y amarilla. Están en una mesa tomando unos vinos y no parecen muy habladores. En la presentación uno llevará la voz cantante. Dirá llamarse Samuel Grec y su compañero Malaquías ben Asher, pero que no se molesten mucho en hablar con él ya que es sordo y mudo como una piedra. Son, efectivamente, discípulos de Cresques y serán ellos a los que han de acompañar a las Islas Afortunadas ya que tienen que hacer mediciones y tomar notas de esa zona del Atlántico, pero primero han de volver a Mallorca para cargar unas cuantas cosas más.

Hablando, hablando, ha llegado la hora de cenar y la taberna se ha ido llenando. Mientras degustan un rico caldo de pescado y empanada de menudillos alguien entra corriendo en la posada, como huyendo de algo. Se trata de Joan, el cómico, que parece nervioso. Al verles y con cara de sorpresa se sienta con ellos.

'*Pero si son mis buenos amigos ¿qué tal por Valencia? ¿Han encontrado lo que han venido a buscar?*'

En ese momento entran cuatro hombres de manera un tanto brusca en el establecimiento y buscan a alguien con la mirada. A Joan, claro.

-Eh tú, por fin te encontramos.
-No sé de qué me habla caballero, estoy aquí, con mis compadres, tomando unos tragos y…
-¡Calla! Te hemos visto salir por la ventana de nuestra hermana.
-Has intentado mancillar su honor y ahora lo vas a pagar, bellaco.
-Les repito que no sé de qué hablan, yo…

Y aquí, querido DJ es cuando los PJs se meterán en el lío lo quieran o no. Saltará una chispa (alguien empuja a alguien, una jarra sale volando, ganas de fiesta en general -porque recordemos que los marinos no son famosos porque no les guste beber precisamente…-) y empezará una multitudinaria pelea a base de mordiscos, puñetazos y patadas. Más les valdría a los PJs dejar los aceros envainados si no quieren que aparezca la guardia y se líe más de lo que debe. Samuel, en un destello de sentido común (si no se le ha ocurrido antes a un PJ) sugerirá que vayan corriendo al barco para evitar problemas. Al salir de la taberna, Joan, con la nariz ensangrentada y un ojo morado les dirá:

'Me ha parecido oír que de la boca del judío salía la palabra barco… Vuesas mercedes se han mostrado muy generosas conmigo anteriormente ¿me permitirían acompañarles a ese barco del que hablan? No me importa hacia dónde se dirija, pero es que ya me he cansado

de Valencia… y supongo que la noble dama, hermana de esos señores, echará en falta este par de anillos que no sé cómo aparecieron en mi zurrón… Por el precio del pasaje no se preocupen, ya me las apañaré yo con el patrón.'

¿Quién es Joan de Colomer? ¿Se acuerda de don Sixt de Bétera, el prometido de Estel? Pues no fue a Barcelona por negocios sino a buscar aventuras disfrazado de cómico y es que ¿quién puede culparle de elegir una vida de emociones mundanas comparado a pasar año tras año con la amargada aquella? Sixt nunca revelará su condición a los PJs. En caso de que muera, entre sus cosas encontrarán un anillo con el escudo de su casa y un libro en el que narra quién es y sus aventuras, aderezadas, eso sí, con sus buenas dosis de hipérbole.

Hacen noche en la 'Escobar' y zarpan temprano. En las bodegas llevan lino, algodón, lana, hierro y diferentes tipos de paños. Como dijimos antes el capitán es Llorenç y cuenta con un escriba a bordo y diez marineros más. El viaje es directo a Mallorca y tardarán unos tres días. Los PJs deberán hacer una tirada de **Navegar** para ver cómo van de finos. Con una pifia tendrán un malus del 25% en todas sus acciones durante ese día. Con un fallo normal tendrán ese malus durante 1D4 horas. A medida que pasen las jornadas se le podrá dar un bonus a esa tirada de Navegar.

A medio día de la segunda jornada y en pleno mar abierto, suena un grito desgarrador en el interior de la coca. Cuando bajan a la segunda bodega verán a uno de los marinos exhalar su último aliento, tirado en medio de un charco de sangre con sus tripas desparramadas por las tablas y la mirada perdida, contemplando, tal vez, el infierno. Si pasan una tirada de Medicina verán que tiene múltiples mordiscos en el abdomen pero no son de ningún animal que les suene. En ese momento oirán un terrible aullido que les helará la sangre, hará abortar a las embarazadas (muy útil si la Bajapieles estuviera a bordo…) y embotará los sentidos de todo aquel que lo escuche durante 1D6+10 asaltos. Se trata de un gul que se lanzará hacia los PJs con intenciones nada buenas. Pero nada buenas ¿eh?

¿Qué hace un gul en un barco? Un par de marinos (uno de ellos el que ya no tiene intestino delgado. Ni estómago. Ni bazo) decidieron hacer un negocio extra aceptando el encargo que un misterioso hombre les hizo en el puerto. Les entregó una caja que, según él, contenía un animal vivo dentro. Se la tenían que dar a un hombre en Mallorca. Les dio el dinero por el transporte y ninguna pregunta. El gul consiguó escapar rompiendo la caja y el resto ya lo saben. Los marinos tienen derecho a una pequeña parte de la capacidad del barco para hacer sus negocios, pero Llorenç le abronca de una manera antológica y le pone un turno de 20 horas limpiando el barco, hasta que quede todo reluciente.

Si los PJs pasan una tirada de **Leyendas** sabrán que en uno de sus ojos suele encontrarse una pequeña piedra, componente fundamental de varios hechizos.

Finalmente llegan a Palma de Mallorca y acaba la primera parte.

Recompensas:

Por llegar a Palma: 10 PAp
Por acabar con el Sietededos: 5 PAp
Por rescatar a la Bajapieles: 5 PAp
Por acabar con el gul: 5 PAp

Dramatis personae

Jaume de Liria

FUE	15	Altura:	1 , 7 9 varas
AGI	15	Peso:	190 libras
HAB	15	RR:	75%
RES	15	IRR:	25%
PER	10	Templanza:	50%
COM	15	Aspecto:	16
CUL	10		

Protección: Cota de placas (6 puntos de protección)
Yelmo (8 puntos de protección)
Armas: Espada 70% 1D8 + 1 + 1D4
Daga 40% 2D3 + 1D4
Competencias: Cabalgar 75% Mando 45% Empatía 45%

Socors de Serra

FUE	5	Altura:	1 , 5 0 varas
AGI	10	Peso:	100 libras
HAB	10	RR:	75%
RES	15	IRR:	25%
PER	10	Templanza:	50%
COM	10	Aspecto:	14
CUL	10		

Protección: Ninguna
Armas: Ninguna
Competencias: Corte 55% Empatía 45%

Caritat

FUE	5	Altura:	1 , 5 2 varas
AGI	10	Peso:	110 libras
HAB	10	RR:	75%
RES	15	IRR:	25%
PER	8	Templanza:	50%
COM	5	Aspecto:	11
CUL	10		

Protección: Ninguna
Armas: Ninguna
Competencias: Corte 45% Empatía 25%

Estel

FUE	5	Altura:	1 , 6 0 varas
AGI	8	Peso:	105 libras
HAB	10	RR:	75%
RES	13	IRR:	25%
PER	7	Templanza:	50%
COM	5	Aspecto:	10
CUL	8		

Protección: Ninguna
Armas: Ninguna
Competencias: Corte 45% Empatía 25%

Soldados de Jaume

FUE	15	Altura:	varía
AGI	15	Peso:	varía
HAB	15	RR:	75%
RES	15	IRR:	25%
PER	10	Templanza:	50%
COM	5	Aspecto:	varía
CUL	5		

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección)
Grebas metálicas (4 puntos de protección)
Bacinete (4 puntos

de protección)
Armas: Hacha de armas 60% 1D8 + 2 + 1D4
Cuchillo 40% 1D6 + 1D4
Competencias: Otear 35% Sigilo 35%

Mateu Sietededos

FUE 20 varas
AGI 15 libras
HAB 15
RES 20
PER 10
COM 5
CUL 5

Altura: 1 , 8 6
Peso: 190 libras
RR: 50%
IRR: 50%
Templanza: 55%
Aspecto: 10

Protección: Gambesón reforzado (3 puntos de protección)
Armas: Hacha de armas 75% 1D8 + 2 + 1D6
Cuchillo 35% 1D6 + 1D4
Competencias: Discreción 45% Escuchar 45% Esquivar 30%

Bandidos

FUE 15 varas
AGI 15 libras
HAB 15
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Altura: 1 , 6 3
Peso: 110 libras
RR: 75%
IRR: 25%
Templanza: 50%
Aspecto: 8

Protección: Gambesón (2 puntos de protección)
Armas: Maza de armas 45% 1D8 + 2 + 1D4
Cuchillo 35% 1D6 + 1D4
Competencias: Discreción 40% Esquivar 25%

Luc□a la Bajapieles

FUE 5 varas
AGI 10 libras
HAB 15
RES 15
PER 10
COM 10
CUL 5

Altura: 1 , 5 7
Peso: 110 libras
RR: 75%
IRR: 25%
Templanza: 50%
Aspecto: 21

Protección: Ninguna
Armas: Cuchillo 35% 1D6 + 1D4
Competencias: Discreción 40% Elocuencia: 35% Seducción 55%

Joan de Colomer

FUE 10 varas
AGI 17 libras
HAB 20
RES 15
PER 10
COM 15
CUL 15

Altura: 1 , 6 3
Peso: 110 libras
RR: 75%
IRR: 25%
Templanza: 50%
Aspecto: 18

Protección: Ropas gruesas (1 puntos de protección)
Armas: Almarada 60% 1D4 + 2 + 1D6
Competencias: Cantar 60% Música 55% Leyendas 55% Elocuencia 60% Empatía 45% Esquivar 50% Discreción 40%

Lloren□

FUE 15 varas
AGI 15 libras
HAB 15
RES 20
PER 15
COM 10

Altura: 1 , 6 9
Peso: 130 libras
RR: 75%
IRR: 25%
Templanza: 50%
Aspecto: 12

CUL 10

Protección: Gambesón (2 puntos de protección)
Armas: Hacha de armas 60% 1D8 + 2 + 1D4
Cuchillo 40% 1D6 + 1D4
Competencias: Navegar 65% Otear 55% Nadar 55% Mando 45%

Marineros de Llorenç

FUE 12 Altura: varía
AGI 15 Peso: varía
HAB 15 RR: 75%
RES 15 IRR: 25%
PER 15 Templanza: 50%
COM 10 Aspecto: varía
CUL 5

Protección: Ropas gruesas (1 puntos de protección)
Armas: Hacha de armas 45% 1D8 + 2 + 1D4
Cuchillo 25% 1D6 + 1D4
Competencias: Navegar 50% Otear 45% Nadar 45%

Gul

FUE 12 Altura: 1,30 varas
AGI 25 Peso: 90 libras
HAB 10 RR: 0%
RES 20 IRR: 125%
PER 20
COM 5
CUL 5

Protección: Carece
Armas: Mordisco 50% 1D8 + 1D4
Competencias: Esquivar 45% Correr 60% Rastrear 90%

Poderes especiales: Aullido, Metamorfosis, Parálisis

Parte II. El mar, el mar

Ningún viaje es peligroso para el que dice adiós desde la playa.
Drezhnev, padre.

Por fin llegan a Palma sin más complicaciones por la mañana y los judíos les llevarán inmediatamente a la judería a ver a Cresques mientras Llorenç y sus muchachos descargan la coca.

La casa de Cresques se distingue de las otras de la judería por ser bastante lujosa. Cuenta con un buen número de habitaciones, dos pisos y un patio central. Les recibe un criado y les conducirá hasta lo que parece ser el despacho de Abraham Cresques, lleno de papeles, libros, mapas e instrumentos de medición. En seguida llega Abraham un hombre de unos 40 años aunque se le ve despierto y lleno de vigor. De larga barba blanca, tiene la mirada severa y pronunciada la nariz. Le acompaña su joven hijo Jehuda de 17 años. Castaña barba rala y la misma pronunciada nariz. La actitud de Abraham es como si le hubieran interrumpido mientras hacía algo importante (que es lo que ha pasado, trabaja sin cesar en sus mapas, brújulas y relojes). Es un poco nervioso, se le nota que no le gusta mucho la gente y que es desconfiado. Casi sin presentaciones (si hay algún noble sí, claro) y después de leer la carta de don Jaume les espeta:

'Si don Jaume dice que puedo confiar en vuesas mercedes tendré que creerlo… Lo que necesito es que acompañen a mis dos discípulos, Samuel y Malaquías, para que hagan las mediciones y anotaciones pertinentes de las Islas Afortunadas. Su presencia será necesaria ya que no sabemos qué nos podemos encontrar… no me refiero a temibles monstruos marinos, eso son cuentos de viejas y niños, más me preocupan los piratas berberiscos y los salvajes que aquellas tierras pueblan ¿entendido? Se establecerán primero en una de las islas centrales, en un monasterio de franciscanos mallorquines que allí se halla. Y hablando de los francisca-

nos, aprovechando el viaje van a acompañarles tres hermanos con algunas mercancías para la congregación. Y lo siento, pero ya he perdido demasiado tiempo con vuesas mercedes, tengo que volver al trabajo, si tienen alguna duda Samuel las podrá resolver. Buenos días.'

Samuel les dirá que el barco es el mismo con el que vinieron de Valencia y que zarpará al día siguiente a medio día, que hoy hay feria en Mallorca y diferentes festejos y un mercado en el que encontrar de todo.

Pues sí, ahora los PJs, como en Valencia, pueden hacer lo que les venga en gana. En la feria, dedicada a la patrona local, hay mucha gente. Encontrarán multitud de juglares, saltimbanquis y trapecistas que se disputan las monedas del público. Hay también danzas como la carola o la danza de los palotes, en la que los bailarines portan bastones que chocan entre sí o sobre el suelo al ritmo de la música. Así mismo hay desfile de zarrahones (figuras enmascaradas que se comportan de manera grotesca y en muchas ocasiones obscena, haciendo las delicias de la gente). Hay un teatro de marionetas, en el que se representa una obrita que nada tiene de casta, pero el plato fuerte de la feria es la carrera de viejas. Se ha preparado un recorrido arándolo y posteriormente echándole agua para inundarlo y convertirlo en un barrizal. En la salida hay cinco decrépitas ancianas dispuestas a ganar y a llevarse el premio, consistente en un cerdo bien cebado. Como verán los PJs, no es nada fácil para las viejas, que cuanto más lo intentan más se cansan y mientras, sus familiares, las azuzan y animan lanzándoles piedras y toda clase de insultos, que un cerdo es un cerdo y hasta sus andares se aprovechan.

Pueden participar si quiren en una competición de lanzar bohordos a una tabla, o sea, una competición de dardos. El premio será un florín de oro y la inscripción un croat de plata. Habrá dos grupos de cinco participantes y los mejores de cada grupo participarán en una final que decidirá el ganador.

Reglas:
Hay tres puntuaciones: 4 (centro de la diana), 2 y 1 (parte exterior de la diana).
Se hace una tirada por Lanzar. Si se falla se obtienen cero puntos. Si es un éxito normal se lanzará un 1D8: 1 – 4 puntos; 2-4 – 2 puntos; 5-8 – 1 punto. Con un crítico se acertará en el centro (4 puntos). Si se apunta a la diana: -50% Si se apunta a la diana más el segundo círculo (2 puntos): -25% y se lanzará 1D8: 1-3 – 4 puntos; 4-8 – 2 puntos.

Se realizarán tres lanzamientos, quien obtenga más puntos ganará. En caso de empate se repetirán los tres lanzamientos hasta que sea necesario.

Después de estas mundanas diversiones lo mejor será recogerse a la posada que les indica Samuel, no lejos del puerto. ¿O quizá querrían buscar al hombre encargado de recoger al gul? Eso ya lo dejo al buen hacer del DJ. El caso es que a la mañana siguiente aparecerán tres hermanos franciscanos buscando a los PJs para dirigirse a la 'Escobar'. Llevan su clásico hábito pardo con el cordón con tres nudos que representan obediencia, castidad y pobreza. Se llaman Alaric, Hilari y Blai.

Bueno, llegamos al puerto ya ¿no? La coca está lista y Llorenç está dispuesto a salir ahora para aprovechar el favorable viento. La carga ahora es bastante menor que en el anterior viaje. Los franciscanos llevan varios baúles con libros, objetos e imágenes religiosas, pergaminos, libros en blanco, cálamos, tinta… más un cofre cuyo contenido se descubrirá más adelante. También llevan unas cuantas cabras, ovejas, gallinas, conejos y su alimento para el viaje, cuyo destino es, claro, la congregación franciscana de Canaria.

El viaje les llevará entre 17 y 20 días, dependiendo un poco del viento y las mareas. Los PJs podrán ayudar en lo que puedan en las labores de navegación, escuchar las mil y una historias de Joan de Colomer o dejarse mecer por las olas mientras contemplan la inmensidad del

mar. Respecto a los otros viajeros, Samuel Grec y Malaquías ben Asher ocupan bastante tiempo haciendo mediciones con sus instrumentos, tomando notas, midiendo la posición del sol y las estrellas… De los tres franciscanos, durante los tres primeros días sólo pueden ver a Hilari. Alaric y Blai están en el camarote común vomitando hasta su primera papilla y no aparecerán por cubierta hasta el tercer o cuarto día con la cara muy pálida y más delgados de lo que recuerdan. Por cierto ¿cómo van los PJs? Tirada de **Navegar**.

Todo es bastante aburrido, hasta que el quinto día, llegando al lugar donde Hércules separó las dos columnas, Kalpe y Abila, algo pasa. Todo es aparentemente normal, el cielo está despejado, sopla una suave brisa y el mar está bastante calmo, pero el suave balanceo de la coca ya no es tan suave y las olas empiezan a ser más y más altas. El barco se mueve peligrosamente y la gente ha de agarrarse para evitar caer al mar. Curiosamente el sol sigue brillando en lo alto, pero el agua se cuela por encima de la borda, la 'Escobar' es mecida sin piedad por el embravecido mar, el pánico cunde a bordo, nadie sabe qué pasa, Llorenç ladra unas órdenes que se pierden con el estruendo de las olas, está a punto de volcar (que los PJs hagan una tirada de Suerte, luego se verá por qué) y de repente… de repente nada, todo está en calma, pero se encuentran ante una extraña escena: Están con las armas en la mano, se sienten cansados, tienen heridas superficiales, como si se hubiera llevado a cabo una batalla. Con PERx3 se darán cuenta de que el sol no está donde estaba un segundo antes, parece que ha pasado una media hora y hay cuerpos de marinos en cubierta, parece que muertos. Se miran todos preguntándose '*what the fuck happened?!*'

Y ahora esa tirada de **Suerte**: el segundo que peor la pase (comparada) se llevará 1D6 de daños generales (sin posibilidad de reclamación, oiga) y el que peor la haya sacado estará en el agua. Sí, en el agua y debería nadar para no ahogarse… ¿sabe nadar? ¿le ayudarán sus compañeros? Esperemos que sí ¿no?

Bueno, pero qué es esto, qué carajo ha pasado aquí. Pues ha pasado que un grupo de saals (página 343 del manual) han visto la nave y han querido acabar con unos cuantos marinos. Crearon un mar embravecido y en la confusión subieron a bordo, donde lograron acabar con 1D4 marineros, infringir daños a otros y tirar

a uno de los PJs por la borda. Al irse han borrado la memoria a todos los del barco por lo que nunca sabrán qué ha pasado. Como mucho, pasando una tirada de **Leyendas** (-50% si no son de origen islámico) podrán recordar que hay unas criaturas del mar llamadas saal que atacan a marinos y luego borran los recuerdos, pero nunca estarán seguros de lo que ha pasado.

Por cierto, no creo que los PJs sean tan cafres de llevar la armadura todo el rato puesta, lo digo por las presumibles tiradas de **Nadar**.

Así que aún con el susto y la extrañeza de este episodio y llorando a los camaradas perdidos siguen el camino hacia las Afortunadas. Las siguientes jornadas pasan de manera apacible, pero hay algo en el ambiente que escama a la tripulación, ya no se fían de un mar calmo o el sol en el cielo, nunca te fíes del agua motherfucker!

Ya están en pleno oceáno Atlántico. La vida a bordo no es la mejor. Tras un par de semanas de viaje las condiciones higiénicas no son las mejores. El agua que hay no es para lavarse y compartir el camarote con judíos, franciscanos y marinos no es muy cómodo que se diga. Ahora Llorenç sí apreciaría la ayuda en el barco debido a las bajas causadas por los saal.

Un buen día, a media tarde, acercándose ya a su destino, notarán una pequeña sacudida y cómo la coca se hunde un poco y pierde velocidad. ¿Qué hacen los PJs? Los marineros se miran extrañados ¿qué más les puede pasar? Samuel Grec se asoma por la borda y aparece por sorpresa un enorme y musculoso tentáculo que golpea al curioso. Llorenç lo tiene claro '¡Kraken! ¡Todos a las armas!' y aparecerán 1D6+5 tentáculos más que atacarán a todo lo que puedan. Caos en cubierta. Los marinos con Llorenç al frente se pondrán codo con codo con los PJs para protegerse. El kraken se irá cuando acaben con esos tentáculos o llegue a la mitad de su vida (cada tentáculo tiene 20PV que representa un 10% de la vida de la criaturita). Obviamente los tentáculos no se defienden, por lo que harán doble ataque.

Cuando todo hay acabado no habrá hecho más que comenzar. Mientras algunos vuelven a atar las jarcias sueltas y a hacer diferentes arreglos y otros recogen a los muertos (si hubiera o hubiese. Por cierto ¿cómo está Samuel? Un golpe de 5D6 no está nada mal) el viento empieza a arreciar desde el este y un cúmulo de nubes negras como el alma del demonio tapa el hasta ahora predominante sol. El mar se está picando y parece que se avecina una terrible tormenta. Llorenç musitará para sí un quedo 'Santa Bárbara protégenos' y se pondrá a dar órdenes a diestro y siniestro '¡Vamos perros, a vuestros puestos, no os pago para holgazanear!'.

El mar está cada vez más violento y la lluvia empieza a arreciar. La 'Escobar' oscila de un lado a otro, está a merced de los elementos y el mar entra en cubierta. Los Pjs deberán agarrarse bien a algo, atarse o bajar a los camarotes si no quieren caer al agua. Llorenç y sus chicos hacen lo que pueden por gobernar lo ingobernable y lo único que pueden hacer los PJs es rezar a ¿se acuerdan quién es el patrón de los navegantes? Hay un altarcito en cubierta… Pasando una tirada de Teología recordarán que pueden rezar a San Telmo para intentar salvar el pellejo.

Ayudados o no por el santo, la luz gana la batalla a la oscuridad y después de toda la noche siendo maltratados por el mar un nuevo día amanece y obvios son los destrozos en la coca: El mástil está peligrosamente torcido, la vela rasgada y vergas y jarcias rotas, además de múltiples cabos atados a nada ya. Pero afortunadamente no han tenido que lamentar ninguna baja más. Cuando empiezan las reparaciones una voz llena de tranquilidad y alivio a todos '¡Tierra!'.

Efectivamente, a unas cuantas leguas se puede ver una isla y pasando una tirada de Otear verán, gracias a la extrema claridad del día que le isla está dominada por la montaña más grande que han visto nunca.

Fin de la segunda parte.

Recompensas:

Por acabar la aventura: 30 PAp
Si alguno gana la competición de bohordos: 5 PAp
Como muestra de magnanimidad y por lo que han sudado para llegar hasta aquí recibirán 25 PAp en Navegar.

Dramatis personae

Blai

FUE	8	Altura:	1,61 varas
AGI	13	Peso:	110 libras
HAB	15	RR:	25%
RES	14	IRR:	75%
PER	10	Templanza:	40%
COM	10	Aspecto:	13
CUL	20		

Protección: Carece
Armas: Cuchillo 40% 1D6 + 1D4
Competencias: Alquimia 60% Conocimiento Mágico 65% Leer y escribir 55% Teología 60%

Kraken

FUE	30	Altura:	20 varas
AGI	18	Peso:	Más de 50000 libras
HAB	0	RR:	0%
RES	40	IRR:	225%
PER	15		
COM	0		
CUL	0		

Protección: Piel gruesa (5 puntos de Protección)
Armas: Golpear con un tentáculo 60% (5D6), atrapar con un tentáculo 50% (2D6 por asalto)
Competencias: Descubrir 75%
Poderes especiales: -Tentáculos: Un kraken puede utilizar sus múltiples tentáculos para atacar y para atrapar a sus presas. Los tentáculos no tienen armadura (no están cubiertos por la piel gruesa) y pueden ser cortados si se le inflige a cada uno 20 o más PD, daño que sólo afecta en un 10% al total de Puntos de Vida de la criatura.

Parte III. Islas Afortunadas

Un peón es la pieza más importante del tablero de ajedrez... para un peón.
Drezhnev, padre.

Efectivamente, tierra, pero ¿es la que buscaban? Como imaginarán los jugadores ese enorme pico que todo lo domina es el Teide, pero los pobres PJs tan incultos como una rodela no tendrán idea alguna. Aquí es cuando el bueno de Malaquías ben Asher intentará explicar como mejor pueda que están más al oeste de lo que debían. Como Samuel o está muerto o está tan hecho polvo que no podrá salir de los camarotes, será Llorenç quién, tras hacer unas mediciones con su cuadrante y su astrolabio comunicará que la tormenta les ha cambiado el rumbo y se encuentran a unas 40 leguas al oeste de donde tenían que ir, pero que es necesario llegar a esa tierra para poder arreglar el barco y aprovisionarse.

Así pues la isla y su magnífica montaña se van haciendo más y más grandes. Pueden ver que se trata de una isla muy abrupta y desde donde se acercan sólo ven acantilados. Deberán pues dirigirse al sur para encontrar un sitio donde desembarcar. La visión de la montaña les deja asombrados, ya que nunca deja de verse. Encuentran por fin un sitio adecuado y anclan la coca lo más cerca posible de la playa. Fletan entonces una barca donde van los PJs, Joan, Malaquías y los tres franciscanos que ya están hartos, dicen, de no poder estar sobre un suelo seguro. Llorenç les ha dado unos barriles para

que los llenen de agua y les ha encargado que lleven más provisiones.

Dejan la barca en una calita rodeada de montañas y es un sitio tan bueno como cualquier otro para empezar a buscar agua y algo de comida. Es todo muy agreste y la vegetación es baja. Tras llevar una media hora caminando y si pasan una tirada de **Descubrir** verán que un poco al norte de donde se hallan se alza una pequeña columna de humo. Siguiendo por un pequeño valle encontrarán una paupérrima construcción con un remedo de chimenea por la que sale el humo y al lado de la vivienda hay un huerto donde un hombre está trabajando. Va vestido apenas con harapos y va muy sucio. Es mayor, muy delgado, de unos sesenta años, casi no le queda pelo en la cabeza y tiene una barba cana y rala. Cuando ve a los PJs se queda muy sorprendido pero a la vez tranquilo, sereno.

'*Sabía que este día iba a venir, pero siempre he tenido la esperanza de que no pudieran llegar tan lejos… ahora veo que la mano de fray Arnaldo Burguet es más larga de lo que creía… en fin ¿me van a quemar aquí o me llevan a Girona de vuelta?*'

¿Pero de qué habla este puto loco? Si le sacan de su error, que aquí no han venido a quemar a nadie, se presentará y les contará su historia (de todas maneras que hagan una tirada de Elocuencia con un pequeño bonus, ya que sólo con saber que no tienen intenciones homicidas para con él, le caen simpático): Se llama Arnau Lluc y es de Girona. Hace casi cuarenta años que vive en esta isla, Achinech, como la llaman los nativos, pero el tiempo ha dejado de tener importancia, cada día es igual al anterior. Es un begardo, discípulo de Durán de Baldach, pero en 1323 el obispo Villamarín y el inquisidor fray Arnaldo Burguet iniciaron una dura e injustificada persecución contra su grupo. Una noche prendieron a todos mientras dormían y pudo escapar por los pelos. La suerte de Baldach y los otros no fue nada buena: fueron quemados por herejes. Durante más de un lustro viajó por la península, muerto de miedo, hasta que un conocido le habló de las Afortunadas y pensó que sería un buen lugar para esconderse. Hizo un trato con unos comerciantes mallorquines que le trajeron aquí y desde entonces ha vivido separado del mundo, tranquilamente. Respecto a los nativos: Tiene un contacto puntual con ellos. A veces le llevan algo de caza (un ratón, un lagarto, algún ave) a cambio de sus conocimientos de medicina, es una especie de curandero y ayuda lo que puede. Le dejan vivir al márgen de sus bárbaras disputas.

En estas están, Arnau contándoles su vida y los PJs las nuevas de la península, cuando aparece un joven (unos 15 años) lleno de magulladuras, cojeando ligeramente y casi sin resuello. '*Es Sunta*' dice el begardo. Cuando llega a su altura, el joven mira con perplejidad a los extranjeros y luego suelta unas ininteligibles palabras al begardo. Arnau se dirige a los PJs: '*Es Sunta, hijo de Titañe, el mencey de la isla. Dice que le persigue un grupo de seis hombres para matarle y que por favor le esconda*'.

Pero no hay tiempo para mucho, llegan seis hombres armados con mazas y en cuanto Sunta los ve saca su maza y se lanza hacia ellos sin dudar. Unos cojones cuadrados tiene el chico. Los nativos son robustos, de piel oscura y cara y nariz achatadas y ligeramente cuadradas. El color de sus cabellos es claro, al igual que el de sus ojos. Van vestidos con un 'tamarco' corto, prenda de cuero que cruza el brazo izquierdo y en diagonal cubre la mitad de la espalda y el pecho hasta las rodillas y llevan un calzado de cuero de cabra ('xercos' en Tenerife, 'maho' en Lanzarote y Fuerteventura).

Suponemos que los PJs se pondrán de parte del joven y acabarán con sus perseguidores. Cuando la pelea acabe y mientras Arnau le limpia y venda alguna de sus heridas les cuenta por boca del begardo que efectivamente se trata de Sunta, hijo de Titañe, el mencey de la isla. Sus tíos, que pretenden el menceyato, le tendieron una trampa: quedaron con él para hablar supuestamente de una resolución pacífica de la

sucesión de Titañe, pero le emboscaron siete hombres de los cuales pudo acabar con uno y huir hasta la choza de Arnau. Pide a los PJs que le acompañen hasta Adexe (leído Adeje), donde su padre tiene la corte y con su hospitalidad les agradecerá su ayuda. Los franciscanos y Malaquías deciden ir al barco ya que la posibilidad de mezclarse con más salvajes no les parece muy atractiva.

Adexe está a unas 19 leguas, a una jornada y media, así que se ponen en camino acompañados por Arnau. El paisaje que atraviesan está dominado por el Echeide, que así se llama la montaña y si pasan una tirada de Conocimiento Mineral verán que hay liparita (piedra pómez), una roca muy ligera y porosa y que según el begardo flota, lo que a los PJs suena un poco a falacia o brujería. De vez en cuando pueden observar cómo salen columnas de humo de la montaña.

'Dicen -empieza Joan- que hay una montaña similar a esta en Trinacria (Sicilia, en esta fecha regida por Federico III de la Corona de Aragón) llamada Aetna. Ya el inmortal Publius Vergilius Maro (Virgilio) escribió en el heróico poema Aeneis (Eneida):

Portus ab accessu ventorum immotus et ingens
ipse; sed horrificis iuxta tonat Aetna ruinis;
interdumque atram prorumpit ad aethera nubem,
turbine fumantem piceo et candente favilla,
attollitque globos flammarum et sidera lambit;
interdum scopulos avolsaque viscera montis
erigit eructans, liquefactaque saxa sub auras
cum gemitu glomerat, fundoque exaestuat imo.

En el que narra cómo se desata el infierno y de los abismos sale fuego.'

Si los PJs pasan una tirada de **Latín** sabrán que el texto es el que sigue:

Es este puerto grande y está libre del acoso
de los vientos, mas cerca ruge el Etna en horrible ruina
y, si no, lanza hacia el cielo negra nube
que humea con negra pez y ascuas encendidas,
y forma remolinos de llamas y lame las estrellas;
otras veces se levanta vomitando piedras y las entrañas
que arranca del monte y al aire con estruendo amontona
masas de roca líquida y hierve en el profundo abismo.

Por cierto ¿cómo es que un simple juglar sabe tantos latines? ¿No le extraña esto a nadie?

Sunta les conduce por un camino que no merece tal nombre. Caminan entre rocas y cardos y musgos y hierbas y arbustos, salpicados de vez en cuando de florecillas moradas. En ocasiones se ve algún lagarto que pueden intentar cazar para la cena de esa noche, noche que hacen en una pequeña cueva a la que les lleva Sunta donde pueden guarecerse. Al día siguiente se ponen en marcha y llegan a Adexe. Es un poblado que cuenta con algunas chozas pero como se darán cuenta rápidamente la vida la hacen en las cuevas, ahí tienen sus verdaderas viviendas.

El pueblo les mira extrañados, al único extranjero que habían visto era a Arnau, por los PJs son algo completamente diferente. Se les ve nerviosos por su presencia, pero les tranquiliza ver a Sunta con ellos. Un hombre mayor pero muy robusto, a todas luces el ya mencionado Titañe, el mencey, sale a recibir a su hijo y tienen una conversación. El begardo traduce parte de ella y se ve claramente que Titañe no está nada contento con las malas artes de sus hermanos.

Como modo de agradecimiento, el mencey organiza un pequeño banquete para los PJs en la que parece ser la cueva que habita, con una amplia entrada en la que está el hogar y una gran laja que hace las veces de mesa. El plato principal de la comida es la carne de cabra acompañada por gofio y mantequilla, pero también

pueden comer si lo desean moluscos o pequeños pescados. También hay fruta en abundancia.

Después de la comida, mientras se relajan, llega un mensajero a la presencia del mencey que le comunica algo que produce un revuelo en el poblado. El begardo les exlpica que es un mensajero de los hermanos de Titañe, le piden que renuncie al menceyato en su favor y que si no accede, mañana sus hombres no dudarán en tomarlo por la fuerza. Le proponen acudir al día siguiente temprano a una de las laderas del Echeide, cerca del Roque Cinchado, donde están acampados ellos y sus hombres, para negociar los términos de su rendición. Evidentemente el mencey se niega a ello y a grandes gritos ordena a su gente que coja sus armas, que mañana el Guayota (el Maligno, habitante del Echeide) estará contento ya que la sangre regará sus dominios. Titañe pregunta a los PJs por boca de Arnau si quieren acompañarle en la gloriosa batalla.

Esa noche se acuestan temprano ya que mañana tienen que ir hasta el campo de batalla. Duermen en una cueva, sobre un lecho de pequeñas piedras cubiertas por hierbas secas sorprendentemente no muy incómodo.

Tras un frugal desayuno antes del amanecer parten con Titañe, Sunta y cuatrocientos hombres armados con suntas y tabonas. Como armas de largo alcance llevan hondas. También les acompañan un par de docenas de mujeres y Arnau para auxiliar a los heridos. Es una caminata de unas cinco horas, pero al llegar el paisaje es subyugante: la luz inunda todo y todo está dominado por la montaña perpetuamente blanca. Hay unas extrañas formaciones rocosas que se alzan muchas varas hacia el cielo y se puede ver un pequeño ejército (pueden contar unos quinientos hombres) en la explanada.

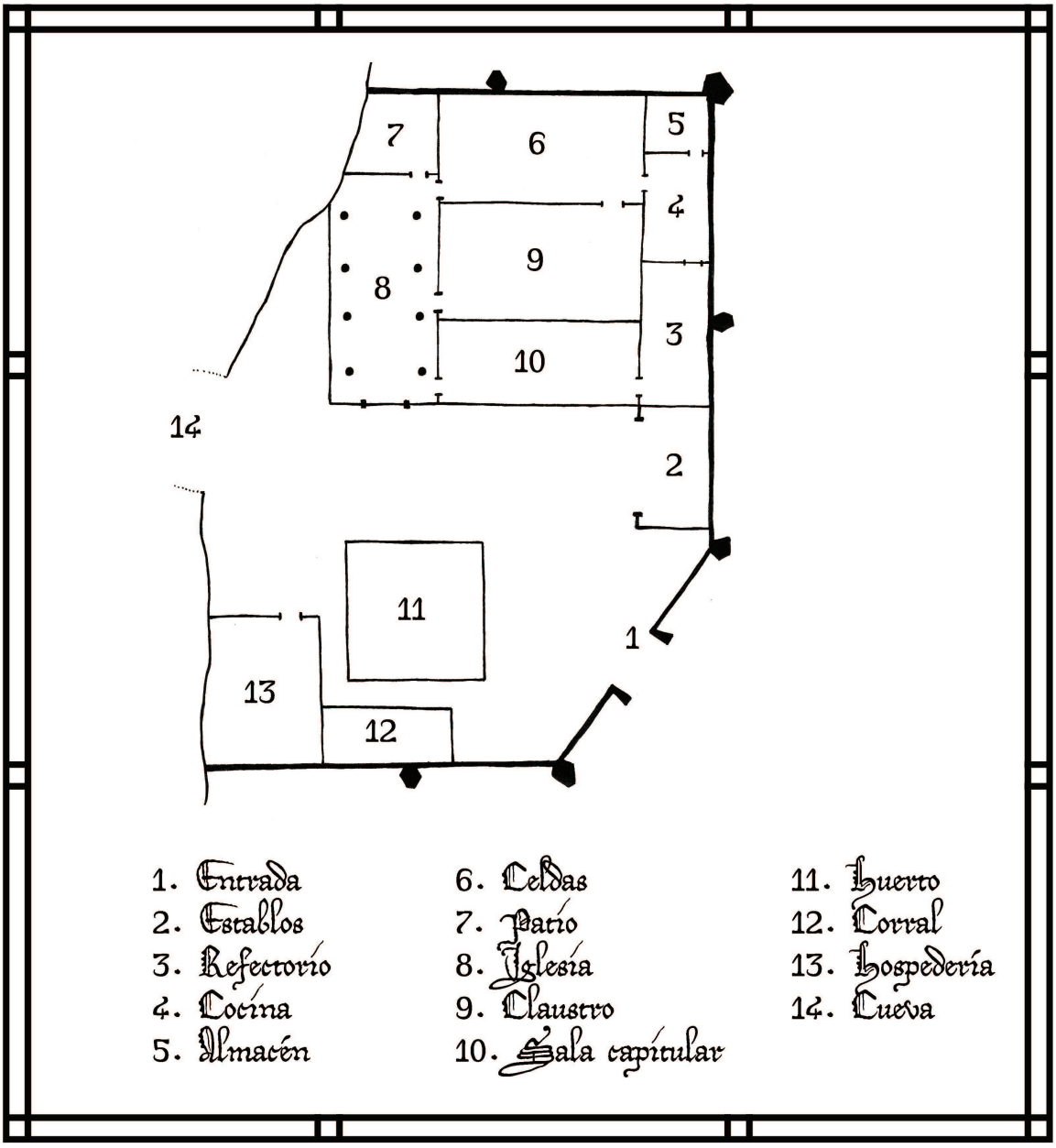
Tres hombres esperan en el centro de lo que presumiblemente será el campo de batalla. Titañe y Sunta se adelantan a hablar con ellos y tras un cortísimo diálogo se retiran todos hacia sus respectivos lugares. Las negociaciones, como era de suponer, no han llegado a buen fin y ambos bandos están listos para empezar la batalla.

¡Un poco de acción para los PJs! ¿Qué actitud van a tomar? ¿Valiente, normal o son tan cagones que van a ir cobardes? Vayan como vayan, cuando salgan corriendo hacia el enemigo, con las incomprensibles órdenes de Titañe resonando en su cabeza, recibirán 1D6 pedradas de los honderos enemigos. La batalla se desarrollará siguiendo la tabla de combate de la página 526 del manual y los encuentros siguiendo las tablas de la 527, teniendo el combatiente novato un 40% en el arma, el experto un 60% y el muy experto un 75%.

Bueno ¿cómo ha ido la batalla? Esperemos que bien para los PJs que tendrán que aguantar dos choques antes de que los hombres del mencey gracias a su mejor organización y bravura logren derrotar a los sublevados. Al acabar vuelven a Adexe con los tíos de Sunta y los hombres que les quedan bien custodiados. Titañe, en un gesto de magnanimidad deja que sus hermanos sigan vivos si le juran obediencia y que nunca más intentarán rebelarse (aunque con una tirada de **Empatía** verán que no están muy contentos). Así mismo libera a sus hombres que, igualmente, le juran obediencia.

Todo se cierra con un gran banquete bien regado con hidromiel y enormes cantidades de comida al calor de las hogeras y los cantos y bailes de los guanches, pero ¿han visto eso los PJs? Pasando una tirada de **Descubrir** verán que uno de los hombres de los hermanos de Titañe no deja de mirar al mencey y en un momento de descuido se lanza hacia él con una tabona en la mano. Intentará asesinarle antes de nadie pueda reaccionar ¿podrá detenerle alguien?

Una vez ajusticiado al traidor y después de que los hermanos de Titañe juren y perjuren que ellos no tienen nada que ver, se van todos a dormir, con suerte acompañados y al día siguiente junto con Sunta, Arnau y otros dos hombres y



bien cargados de víveres y agua fresca parten hacia la 'Escobar'. Como a la ida tardan un día y medio en llegar y pasan por bellos parajes que tardarán en borrarse de su rutina.

Sunta se despide de ellos afectuosamente y diciéndoles que pueden volver cuando quieran, que siempre serán bienvenidos (sí, algún puente largo). Por su parte, Arnau dice que ya es demasiado viejo para volver a la península y que de todas formas vive muy bien y muy tranquilo en Achinech y que de todas maneras no se fía de los franciscanos.

Al volver al barco Llorenç les recibe con alegría y les dice que estaban a punto de mandar una expedición para ver dónde demonios se habían metido. La coca presenta un aspecto mucho mejor del que tenía cuando se fueron: aunque el mástil sigue un poco torcido las velas están remendadas y los cabos han vuelto a su ser. De esta manera ponen rumbo hacia Canaria, al monasterio franciscano de Telde. El mar es bastante propicio para la navegación y en unas horas llegan hasta la isla, la cual tienen que rodear para llegar a su destino. Les recibe un pequeño puerto, un poco acondicionado, les cuenta Llorenç, para el poco comercio que llega, apañado así por mallorquines.

Los habitantes de Telde están más acostumbrados a los peninsulares gracias al monasterios, pero no se muestran muy sociables con ellos. Acompañados por Joan, Alaric, Hilari y Blai llevan los animales y los baúles con mercancías para la congregación franciscana. Malaquías y los marinos se quedarán en el barco aguardando a que vuelvan los PJs.

El monasterio está a unos veinte minutos del pueblo y lo rodea un murete de no más de vara y media de altura. Se encuentra pegado a una montaña, en uno de sus laterales. Les recibe un hermano que en seguida les hace pasar por el patio hasta un edificio bastante grande anexado a una pequeña iglesia. Tras esperar no mucho les recibe el Abad Pau de Campos, un hombre de longa barba blanca y de aspecto afable que cojea ostensiblemente, junto con otro monje.

-Buenas días hermanos, me alegra ver que han llegado sanos y salvos hasta tan lejos. Su presencia es motivo de alegría ya que no solemos recibir muchas visitas. La vida aquí no es fácil, pero Dios necesita que evangelicemos a estos salvajes y eso tenemos que hacer. El hermano Prior Marçal os mostrará un poco las instalaciones, ahora yo voy a departir tranquilamente con nuestas tres nuevas incorporaciones que seguro tienen mucho que contarme del viaje y de nuestra casa.

Al irse el Abad les deja, efectivamente, con Marçal, un hombre bajito y peludo, de pocas palabras y si pasan una tirada de **Empatía** podrán percibir que no se lleva muy bien con Pau, hay cierta barrera entre ellos. Marçal les acompaña a lo que serán sus aposentos, pegados al corral y cerca de una caverna que se interna en la montaña. Preguntado, Marçal les dirá que ahora está inutilizada, pero que antes los aborígenes usaban esa cueva como recinto para enterrar a sus muertos.

Una vez instalados pueden ver el resto de las instalaciones.

1- **Entrada**. La entrada del monasterio.
2- **Establos**. Aunque no hay caballos sí hay tres burros. Uno pardo, otro gris y otro negro.
3- **Refectorio**. Es el comedor del monasterio. Contiene una larga mesa de madera donde comen los monjes y un sitial donde un hermano lee la Biblia mientras lo hacen.
4- **Cocina**. Ricos manjares son cocinados aquí por el hermano Ramir, un hombre muy bien alimentado.
5- **Almacén**. La despensa del monasterio.
6- **Celdas**. Consta de dos pisos. El de abajo es una sala común donde duermen monjes y novicios. En el piso de arriba Abad, Prior y otros monjes de importancia tienen celdas individuales.
7- **Patio**. Situado detrás de la iglesia. Es, en teoría, el cementerio de los monjes aunque sólo hay uno enterrado, el hermano Adriá, que murió al caer por un precipicio hace unos cinco años. Se irá llenando con el tiempo.
8- **Templo**. La iglesia. Una planta rectangular muy sencilla. Uno de sus lados llega a ser la misma roca de la montaña. Pere, el Deán, fue el encargado de pintar un par de frescos que muestran a los apóstoles. No están muy bien hechos pero tampoco son el Ecce Homo de Borja.
9- **Claustro**. Patio donde los monjes pasean, meditan y rezan. Es bastante más sobrio que los de la península.
10- **Sala capitular.** Sala de reuniones de los monjes. Aquí se celebran reuniones y se distribuyen los trabajos del día. Además hace las funciones de la corta biblioteca de la comunidad. El libro más importante es el Secreta Mulierum, una obra médico-filosófica que si es estudiada a fondo aportará 20 PAp en Medicina.
11- **Huerto**. Un pedazo de tierra cultivada con la que los monjes sacan hermosos vegetales y hortalizas.
12- **Corral**. Varias decenas de gallinas ceden diariamente sus huevos a los franciscanos.
13- **Hospedería**. Pequeño edificio donde los visitantes del monasterio podían ser alojados. Tiene dos plantas. La de abajo es un gran espacio abierto con unas mesas que hace las veces de sala común para dormir. En el piso de arri-

ba hay celdas individuales para huéspedes de nivel.
14- **Cueva**. La entrada a una cueva que era usada por los nativos como lugar de descanso de sus muertos.

A las 21:00 es la cena y si quieren pueden acompañar a los monjes en el refectorio. La comida es bastante frugal, apenas una escudilla de sopa de verduras, un mendrugo de pan y agua. Se hará en completo silencio, con uno de los hermanos leyendo la Biblia (en latín, claro). Los monjes no les prestan mucha atención, una vez acabada la cena se van a la iglesia a rezar y luego a acostarse. Tampoco hay mucho más que hacer en el monasterio, así que los PJs deberían ir a la cama también.

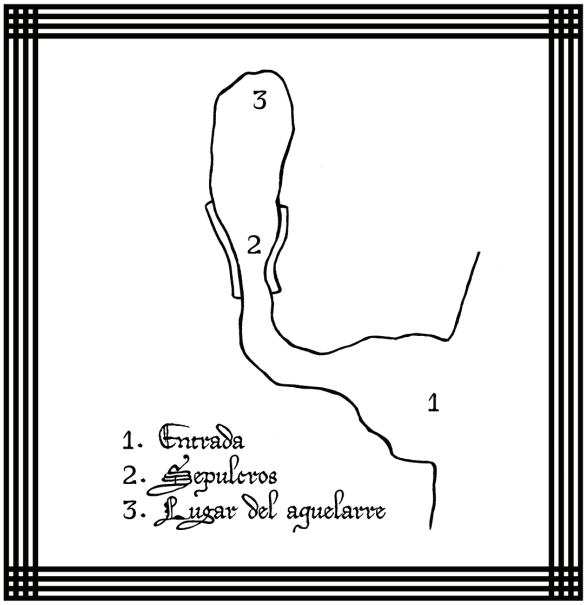
Esa noche uno de los PJs (da igual cuál, pero es preferible que sea el más religioso) tendrá un sueño: Camina, en apariencia normalmente, por un sendero solitario, pero no deja de tropezar. No sabe qué pasa, no puede dar dos pasos sin que algo trabe sus piernas y de con sus huesos en el suelo. Cada vez está más asustado, algo le está haciendo eso y no sabe qué. Hasta que de la nada aparece un enorme hombre detrás de él. Mide más de cuatro varas y tiene la piel azulada. El PJ se queda helado y el ser extiende su colosal brazo hacia él, señalándole. Cuando está a punto de tocarle un tercer personaje aparece en escena: un hombre maduro con alas de pavo real. Ante su visión el descomunal ser desaparece como llegó, para alivio del PJ. El hombre-pavo real, no dice nada, sólo señala con insistencia, de manera imperativa, una cueva de aspecto similar a la del monasterio que había pasado desapercibida en el sueño para el PJ. Y despierta sobresaltado.

Debe ser más o menos la una de la madrugada y suponemos que el PJ no es tan melón como para darse la vuelta y seguir durmiendo tranquilamente, despertará a sus compañeros y se dirigirán a la cueva. Al llegar a la entrada unos quejidos les hará ver que hay un bulto en el suelo. Se trata de Marçal y tiene el hábito pardo más oscuro de lo debido. Como pueden ver tiene una profunda herida en el abdomen y está perdiendo sangre a un ritmo alarmante. Con **Medicina** podrán ver que un arma blanca no muy grande fue la que atravesó las tripas del Prior y que ya no le queda mucho para encontrarse con su creador. Unas últimas palabras salen de su boca:

-Debéis detenerle… yo lo intenté… ese maldito Pau… iba con uno de los nuevos… hacia la cueva… será esta noche, esta noche… yo lo intenté, Dios sabe que… lo… intenté… Dios nos proteja…

Y muere entre espantosos dolores ante la (ya me lo imagino) asustada mirada de los PJs que nada pueden hacer por salvarle.

Así que ¿qué harán los PJs? Adentrarse en la cueva a ver en qué lío se menten ¿no? La entrada es amplia, pero tras unos siete metros se estrecha hasta que mide unos tres metros de ancho. ¿Llevan antorchas? Deberían ya que está negro como la boca del lobo. Siguiendo el irregular suelo y torciendo a la derecha llegan a una gran sala cuyo techo alcanza los diez metros, en la que en seguida advierten huecos a lo largo de la pared y lo que contienen: Son sepulcros donde los aborígenes depositaban a sus muertos. La sala es bastante larga y siguiendo unos metros pueden ver que la parte final está iluminada por varias antorchas y hay dos personas: el Abad Pau de Campos y uno de los franciscanos que viajó con ellos, Blai. Si pasan una tirada de Descubrir verán que la pierna izquierda del Abad, que no lleva el hábito, tan solo un taparrabos, de la rodilla para abajo no parece carne, parece más bien… ¿oro? (Pasando una tirada de Teología -25% sabrán que es una de las pruebas de lealtad que Surgat pide a sus seguidores). También verán que en el cinto Blai lleva un cuchillo. A sus pies se encuentra el cofre que viajó con ellos y que ahora, abierto y a la luz de las antorchas, resplandece con fuerza. En su interior hay más monedas de oro de las que los PJs, sus hijos y los hijos de sus hijos pudieran imaginar, suficientes para un pequeño castillo… o para llamar a un demonio. Pau



grita '¡Surgat! ¡Surgat! ¡Surgat! ¡Surgat! ¡Surgat! ¡Surgat!' y entre nubes doradas aparecerá un enorme humano, de unos cuatro metros de alto, lampiño y con la piel azulada. La cara de Pau se descompone.

-Pero, pero… he llamado a Surgat ¿dónde está, Anazareth? ¿Qué significa esto?

Si los PJs pasan **Teología** sabrán que Surgat es el demonio de las Riquezas y Anazareth es el Tesorero del Infierno, secretario de Surgat.

Anazareth responde:

-Patético humano, mi señor se ha cansado de ti y de todas formas ya tenemos lo que queríamos. Me llevaré el cofre y me iré, tengo cosas mucho más importantes que hacer.

El suelo de la cueva se abre tragándose el cofre con todo el oro y las esperanzas de los PJs por hincarle el diente. Antes de desaparecer, Anazareth mira a los PJs sonriendo y haciendo un pequeño gesto con la mano dice:

-Goziel, Fecor, encargaos.

Ese era el demonio que se le apareción al PJ en el sueño y el hombre-pavo real no era otro que Sachiel, el arcángel de las riquezas.

¿Qué tal una tirada de **Templanza** ahora?

Y aquí empieza el último gran choque de la campaña. Por un lado Pau está ciego de rabia y el pobre Blai, bastante verde en esto de los aquelarres, está congelado y se le ha formado un charquito de orines en sus pies. Por otro, aparecerán dos gnomos con enormes mazas. Uno de ellos (Fecor ¿o quizá Goziel? No sé, siempre los confundo…) alcanzará en la cara a Pau con su arma, haciendo que una lluvia de sangre, trozos de cerebro y astillas de hueso caigan sobre Blai, que está tan absolutamente estupefacto ante la situación que simplemente no reacciona, su mente nunca volverá a funcionar correctamente.

El otro gnomo le ignora e ignora también a los PJs: con su maza empieza a dar unos tremendos golpes a la pared de la cueva, a lo que se une su compañero cuando acaba con el Abad. Empieza a caer polvillo del techo, parece que la cueva se va a derrumbar.

Si los PJs salen corriendo, cosa probable y recomendable, descubrirán que el bueno de Anazareth ha hecho que 1D4 + 5 muertos se levanten de sus tumbas y les cierren el paso de la salida de la cueva… ¡horror! Deben darse prisa ya que los gnomos están haciendo endiabladamente bien su trabajo de colapsar la cueva. Mientras pelean con los muertos les cae continuamente polvo y pequeñas piedras. A partir del tercer asalto tendrán un 20% de posibilidades de que a alguien del grupo le caiga una pequeña roca (1D6) (también a los muerto, claro). Cuando llegue el sexto asalto las rocas serán más grandes y habrá más posibilidades de que les impacte (1D6 + 1D4 y un 30%). A partir del octavo asalto serán grades bloques los que caigan (3D6 y un 50%) y en el décimo asalto la gruta se vendrá abajo, matando a todo aquel que bajo ella se hallara.

Al salir, cubiertos de polvo y con el susto en el cuerpo se encontrarán con los monjes, que ase-

guran que las campanas sonaron sin que nadie las tocara y cuando salieron a ver qué pasaba oyeron el barullo de la cueva.

Cuando conozcan la verdad la escucharán atónitos y se quedarán sin habla, sin saber qué hacer. En una noche han perdido a las dos cabezas de la congregación, es más, han descubierto que su Abad era un seguidor de Surgat y que ha reunido una ingente cantidad de oro, una cantidad de oro obscenamente grande (algo radicalmente contrario a lo que haría un franciscano… ¿no os encantan estas ironías roleras?) a saber de qué manera y se la ha ofrecido a un demonio.

El Deán es el que parece llevar la voz cantante y dice que era amigo de Marçal y que ambos sospechaban del doble juego del Abad, pero que nunca pudieron demostrar nada. De alguna manera el Prior descubrió que iba a ser esta noche la del aquelarre y que al intentar detenerlo fracasó.

Tras comer un poco en el refectorio, Pere, el Deán decide suspender la rutina monacal y van todos a la cama a descansar bien. Por la mañana convoca a los PJs y les da una carta para que la lleven a Mallorca en la que explica a sus hermanos de la isla del Mare Nostrum la situación de la congregación y les pide ayuda y guía.

Los PJs se despiden de todos y van al barco. Llorenç y sus chicos levan anclas y ponen rumbo a lo conocido, a casa, deseando cerrar ya esta extraña aventura que les ha llevado al otro lado del mundo, a conocer extrañas personas como un begardo exiliado, un príncipe indígena o un franciscano demoniaco, a vérselas contra calamares gigantes, pequeños gnomos o muertos vivientes, a ser testigos de emociones tan humanas como la envidia o la avaricia pero también de cautivadoras vistas como el monte perennemente blanco. Ha sido, en fin, una aventura grande y llena de emoción… Este mundo es una isla sin par donde hay escondido un tesoro en él.

Recompensas:

Por acabar la aventura: 40 PAp
Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp
Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5 PAp
Al PJ que se le apareció Sachiel en el sueño: +5 a la RR

Dramatis personae

Kraken

FUE	30	Altura:	20 varas
AGI	18	Peso:	Más de 50000 libras
HAB	0	RR:	0%
RES	40	IRR:	225%
PER	15		
COM	0		
CUL	0		

Protección: Piel gruesa (5 puntos de Protección)
Armas: Golpear con un tentáculo 60% (5D6), atrapar con un tentáculo 50% (2D6 por asalto)
Competencias: Descubrir 75%
Poderes especiales: -Tentáculos: Un kraken puede utilizar sus múltiples tentáculos para atacar y para atrapar a sus presas. Los tentáculos no tienen armadura (no están cubiertos por la piel gruesa) y pueden ser cortados si se le inflige a cada uno 20 o más PD, daño que sólo afecta en un 10% al total de Puntos de Vida de la criatura.

Arnau, el begardo exiliado

FUE	5	Altura:	1 , 5 5 varas
AGI	10	Peso:	100 libras
HAB	15	RR:	75%
RES	10	IRR:	25%
PER	15	Templanza:	50%
COM	10	Aspecto:	10
CUL	10		

Protección: Carece
Armas: Carece
Competencias: Elocuencia 40% Sanar 40% Idioma (Guanche) 60%

Sunta

FUE	15	Altura:	1 , 4 9 varas
AGI	20	Peso:	100 libras
HAB	15	RR:	75%
RES	18	IRR:	25%
PER	15	Templanza:	55%
COM	8	Aspecto:	18
CUL	5		

Protección: Carece
Armas: Sunta 60% 1D8 + 1 + 1D4/1D6 + 1 + 1D4
Tabona 40% 1D6 + 1D4
Honda 30% 1D3 + 2 +1D4
Competencias: Esquivar 40% Sigilo 35%

Titaño

FUE	20	Altura:	1 , 7 9 varas
AGI	15	Peso:	180 libras
HAB	15	RR:	75%
RES	20	IRR:	25%
PER	15	Templanza:	60%
COM	10	Aspecto:	15
CUL	5		

Protección: Ropas gruesas (1 puntos de protección)
Armas: Sunta 70% 1D8 + 1 + 1D6/1D6 + 1 + 1D4
Añepa 60% 1D4 + 1D4
Tabona 50% 1D6 + 1D4
Honda 60% 1D3 + 2 +1D4
Competencias: Esquivar 40% Mando 50%

Guanches

FUE	15	Altura:	varía
AGI	15	Peso:	varía
HAB	15	RR:	75%
RES	15	IRR:	25%
PER	15	Templanza:	50%
COM	5	Aspecto:	varía
CUL	5		

Protección: Carecen
Armas: Sunta 55% 1D8 + 1 + 1D4/1D6 + 1 + 1D4 (sólo llevarán sunta los partidarios de Titañe)
Magado 55% 1D8 + 1D4
Tabona 30% 1D6 + 1D4
Honda 40% 1D3 + 2 +1D4
Competencias: Conocimiento Animal 50% Esquivar 40%

Monjes

FUE	9	Altura:	varía
AGI	13	Peso:	varía
HAB	15	RR:	75%
RES	13	IRR:	25%
PER	12	Templanza:	50%
COM	13	Aspecto:	varía
CUL	15		

Protección: Carecen
Armas: Carecen
Competencias: Idioma (Latín) 50% Leer y escribir 60% Teología 60%

Gnomos

FUE	40	Altura:	0 , 9 5 varas
AGI	3	Peso:	180 libras
HAB	30	RR:	0%
RES	25	IRR:	300%
PER	5		
COM	0		
CUL	30		

Protección: Costras de piedra en la piel (3 puntos de Protección)
Armas: Maza pesada 90% (1D6 + 5D6)
Competencias: Artesanía 125%, Conocimiento Mineral 95%
Hechizos: Pueden conocer y usar cualquier hechizo desde vis prima a tertia.
Poderes especiales: -Control de la tierra: Un gnomo tiene el poder de controlar una vara cúbica de tierra o piedra. Es acumulable, diez gnomos pueden controlar hasta diez varas cúbicas.

Muertos

FUE	15	Altura:	varía
AGI	7	Peso:	varía
HAB	7	RR:	0%
RES	13	IRR:	100%
PER	5		
COM	2		
CUL	5		

Protección: Carece
Armas: Magado 50% (1D8 + 1D4)
Competencias: Salir en 'The Walking Dead' 80%
Poderes especiales: -Resistencia al daño: Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.

Anexos

Nombres guanches de las Islas Canarias:

El Hierro: Eceró o Heró
La Palma: Benahoare
La Gomera: Gomera o Gomehara
Tenerife: Achinech
Gran Canaria: Canaria
Lanzarote: Titerogakaet o Titeroygatra
Fuerteventura: Maxorata

Armas guanches:

-**Banod**: Vara de madera a modo de lanza, endurecida al fuego y afilada, que tenía un contrapeso en el cuerpo para mejorar su estabilidad cuando era arrojada.
-**Magado**: especie de garrote de madera con una gran protuberancia en uno de sus extremos, era el arma más utilizada por los antiguos canarios.
-**Sunta**: Maza muy gruesa con porras en los extremos, la empleaban sobre todo los guanches. Inventada por Sunta, hijo de Titañe. Podía ser lanzada a larga distancia, siendo capaz de romper un cráneo con su potencia y si se afilaba bien un extremo podía ser clavada al enemigo.
-**Tezeze**: garrote, palo grueso y fuerte para la lucha.
-**Tamazaque**: lanza de madera utilizada normalmente como ayuda para caminar, pero que también servía para defenderse.
-**Tabona**: especie de cuchillo realizado con una piedra, la obsidiana, de gran dureza y a la que es posible sacarle un filo muy cortante. Los canarios le daban los nombres de tauas y tafigue. Como es lógico, no sólo aparecían en el combate, pues también eran herramientas eficientes, por ejemplo, para cortar tejidos y desollar animales.
-**Magido**: especie de espada de madera, delgada y puntiaguda, manejada con pericia por los antiguos canarios.
-**Moca**: estoque o vara puntiaguda, hecha en madera y endurecida al fuego, constituía el arma preferida por los auaritas.
-**Añepa**: aunque adquirió un valor más bien simbólico, pues se convirtió en la insignia principal de la jefatura y el poder del mencey, esta lanza o vara, fabricada con maderas tan consis-

tentes como la tea o la sabina, también tuvo su importancia en la armería isleña.

El menceyato de Tenerife:

Cuentan historiadores como Antonio de Viana o José de Viera y Clavijo que Titañe fue el mencey de la isla durante parte del siglo XIV. Fue hijo del mencey Betzenuriga que gobernaba desde Adexe. Cuando subió al trono tras la muerte de éste, tuvo que disputárselo primer con sus tíos y más tarde con sus hermanos resultando vencedor en ambas ocasiones.

Su hijo, Sunta, nació sobre 1370 y cuando Titañe murió tuvo que pelear de nuevo por el menceyato contra sus tíos, venciéndoles también. Murió sobre el 1440 y su primogénito Tinerfe heredó la isla y fue uno de los menceyes más importantes de la historia. A su muerte sus nueve hijos se dividieron el menceyato. Estos fueron: Acaimo, mencey de Tacoronte, Adjoña, mencey de Abona, Añaterve, mencey de Güímar, Bencomo, mencey de Taoro, Beneharo: mencey de Anaga, Pelicar, mencey de Icode, Pelinor, mencey de Adeje, Romen, mencey de Daute, Tegueste, mencey de Tegueste. También tuvo un hijo ilegítimo al que dejó un pequeño territorio en el norte de la isla.

Por otra parte parece claro que Viena y Viera se inventaron nombres y otros datos. Hay más información en los enlaces de la bibliografía.

Cronología de las Islas Afortunadas en tiempos de Aquelarre:

1291 Los hermanos Ugolino y Vadino Vivaldi, que tratan de circunnavegar la costa africana camino de la India, pasan por Canarias.
1312 El genovés Lancelotto Mallocello redescubre Canarias para la navegación europea. Llega a la isla más oriental del Archipiélago (que a partir de entonces recibirá su nombre) y vive en ella algún tiempo.
Durante todo el siglo se sucederán los ataques de piratas a las Islas.
1341 El rey Alfonso IV de Portugal envía una expedición a Canarias. El relato de este viaje constituye el primer documento etnográfico de la historia del Archipiélago.
ca. 1345 Diversos marinos mallorquines (Francesc des Valers y Domingo Gual, en 1342, o Jaume Ferrer, en 1346) intentan explorar la costa noroccidental africana y las islas adyacentes.
1351 El papa Clemente VI concede privilegios espirituales a los mallorquines Juan Doria, Jaime Segura y otros que les acompañen en la evangelización de las Islas (con auxilio de esclavos canarios redimidos).
ca. 1360 Las misiones franciscanas levantan la primera torre de Gando (Telde).
1391 La misión de Telde es destruida por los indígenas y los frailes asesinados.
ca. 1392 Las misiones franciscanas instaladas en el sur de Tenerife aprovechan el culto isleño a la estrella Canopo para asociarlo a la Virgen de Candelaria, conocida entre los guanches por Chaghiragh ('la que carga el firmamento').
1402 Bajo los auspicios de Enrique III de Castilla, el normando Jean de Béthencourt, señor de Grainville y avezado hombre de negocios, conquista la isla de Lanzarote y emprende la colonización europea del Archipiélago.
1405 En enero, se rinden a Béthencourt los dos jefes insulares de Fuerteventura.
A finales de año, Béthencourt somete también la isla de El Hierro.
Sin embargo, el empresario conquistador es derrotado por los auaritas en las costas de Tedote (La Palma).
1418 Jean de Béthencourt concede un poder a su sobrino Maciot para que venda las islas conquistadas, cosa que éste hace en Sevilla a Enrique de Guzmán, conde de Niebla (aunque conserva para sí la gobernación).
ca. 1426 Jean de Béthencourt muere en Francia.
1430 El conde de Niebla cede a Guillén de las Casas sus derechos sobre Canarias.
1432 Maciot de Béthencourt y Guillén de las Casas acuerdan que el primero quede como señor de Lanzarote, mientras el segundo se

reserva las islas de Fuerteventura y El Hierro.
1434 El papa Eugenio IV emite una bula por la que prohíbe el comercio de esclavos con nativos de las Islas Canarias.
1443 Victoria de los auaritas en Tighuya (La Palma) sobre las tropas de Guillén Peraza, que muere en el enfrentamiento.
1445 Guillén de las Casas cede los derechos señoriales a su hija Inés, casada con Fernán Peraza, que incorporará al señorío la isla de La Gomera.
1448 Maciot de Béthencourt arrienda Lanzarote al infante Enrique de Portugal.
1452 A la muerte de Fernán Peraza, hereda los derechos señoriales su hija Inés, casada con Diego García de Herrera.
1457 Diego García de Herrera ordena levantar la segunda torre en Gando.
1461 El 12 de agosto, Diego García de Herrera toma posesión de la isla de Canaria en presencia de los guanartemes de Telde y Gáldar.
1462 Se reconstruye la torre de Gando, una vez que las tropas castellanas la recuperan de la ocupación portuguesa practicada en 1459.
1464 El 20 de junio, Diego García de Herrera toma posesión de la isla de Tenerife en presencia de los nueves menceyes insulares (Acta del Bufadero).
1474 Los canarios arrasan la torre de Gando.
1476 Un grupo de diez notables canarios, en nombre de los dos guanartemes de la Isla, acuden a Lanzarote para rendir homenaje a García de Herrera y renovar las paces (Acta de Zumeta).
La población lanzaroteña se rebela contra el gobierno señorial y reclama la sumisión a la Corona. En diciembre, los Reyes Católicos designan a Esteban Pérez de Cabitos para investigar «sobre cuyo es el derecho de Lanzarote y conquista de las Canarias», que reconoce al matrimonio García de Herrera y Peraza en sus privilegios señoriales sobre Lanzarote y el resto de las islas conquistadas, así como los derechos de conquista sobre las tres restantes (La Palma, Gran Canaria y Tenerife).
1477 Hernán Peraza el Joven asume la administración del señorío de La Gomera, desde donde practica un fructífero negocio esclavista.
El 15 de octubre, la Corona adquiere los derechos de conquista sobre La Palma, Gran Canaria y Tenerife.

Glosario guanche:

Altaha: Hombre de gran valor.
Acorán: Dios del Sol.
Abora: Dios (La Palma).
Ahul Felawen: Saludos, compañeros.
Aranfaibo: Cerdo sagrado (El Hierro).
Almogaren: Templo (Gran Canaria).
Azarug: Independencia.
Achicaxna: Plebeyo.
Ahoren: Harina de cebada.
Ataman: Cielo.
Axa: Cabra.
Ayanto: Comida que hacían los guanches a media mañana.
Ahemon: Agua.
Achbinico: Cueva donde ordeñaban sus ganados.
Belingo: Diversión, fiesta.
Echedey: El que hace temblar.
Eres: Pozos y charcas en los barrancos.
Faican: Sumo sacerdote.
Guatativoa: Convite.
Guayota: Genio del mal.
Guaycos: Polainas que cubrían desde las rodillas hasta los tobillos.
Goros : Corrales
Guaire: Noble (Gran Canaria).
Gainás: Pequeña porción de gofio amasado
Gánijo: Vasija.
Haña: Oveja.
Huirmas: Prenda que cubría los brazos.
Haguanran Entidad o divinidad maligna (demonio), figurada en forma de perro.
Irichen: Trigo.
Magec: El Sol.
Maho: Calzado (Lanzarote y Fuerteventura).
Mazegue : Adivino.
Oche: Manteca.
Quevehi: Majestad , alteza.
Sansofé: Seas bienvenido.
Sabor: Lugar publico fuera de los pueblos don-

de los guanches celebraban los desafíos.
Tagrawla: Revolución.
Tano: Cebada.
Tamaragua: Buenos días.
Tizziri: Luz de la luna.
Tilellít: Libertad.
Tihaxa: Carnero.
Tibesanas: Perros lanudos.
Tehuete: Saquito de piel (Lanzarote y Fuerteventura).
Vacaguaré: Quiero morir.
Xercos: Calzados.
Yone: Adivino (El Hierro).
Yoya: Guarapo, miel de palma.
Zonzamas : Rostro alegre.

Últimas palabras

Aquí acaba esta campaña.

Cuando la empecé nunca imaginé que me llevaría tanto tiempo, pero entre que la dejé un poco de lado y que cuando me puse a sacar más y más información ésta parecía no acabar, sí que he tardado más de lo que creía.

Todos los datos de los anexos los he sacado directamente de internet y NO son obra mía. Yo sólo me he limitado a recopilarlos como ayuda a la campaña. Lo único mío es la tabla de armas guanches adaptadas a Aquelarre.

No es históricamente correcta al cien por cien. En el momento en que sucede la acción (1367) faltaban tres años para que naciera Sunta, pero es una licencia que me he permitido para que coincidiera con la trama del Atlas Catalán, en una fase temprana de su elaboración. Es ésta (la del Atlas de Cresques) otra historia en la que no me he metido muy a fondo pero sin duda se presta a una gran campaña por oriente, pudiendo ser los PJs la guardia del cartógrafo mallorquín o incluso sus discípulos y ayudantes… todo un mundo se despliega ante la imaginación de un DJ con ganas.
Es también muy interesant
e la historia de los begardos. Lo que el bueno de Arnau cuenta sobre Durán de Baldach, el obispo Villamarín y el inquisidor fray Arnaldo Burguet es cierta y puede ser sin duda fuente de aventuras para Aquelarre.

Por cierto, las frases que acompañan el comienzo de cada capítulo las he sacado de 'Viaje alucinante II. Destino: cerebro' de Isaac Asimov. Un grande. Siempre.

Y nada más, que hasta aquí he llegado. Espero que si alguien ha leído esto haya sido de su agrado. Considero que es una aventura bastante divertida, con cruentas batallas en bosques, barcos y cuevas, con PNJs que pueden dar juego en cualquier otro momento y qué coño, la excusa perfecta para quedar con tus colegas y pasarlo bien jugando a lo que más nos gusta. No me refiero al Fifa, me refiero a Aquelarre.

Bibliografía

http://www.wikipedia.org/
http://www.vallenajerilla.com/glosas/catalan.htm
http://www.iglesiapueblonuevo.es/index.php?codigo=enc_begardos
http://www.canalsocial.net/ger/ficha_GER.asp?id=10634&cat=religioncristiana
http://efrueda.com/herejia-de-los-begardos
http://www.mundoguanche.com
http://www.gevic.net/
http://www.palimpalem.com/1/MELODAIT/
MENÉNDEZ PELAYO, Marcelino. Historia de los heterodoxos españoles, Volumen I. CSIC, 1992. ISBN: 84-00-07287-1
ÁLVAREZ DELGADO, Juan. La división de la isla de Tenerife en nueve reinos. Anuario de estudios atlánticos, No 31.

Quidquid latine dictum sit, altum videtur

“ El que no conoce la historia, toda la vida será un niño”.

- Marco Tulio Cicerón (106-43 ac)”.

“ Es la Historia madre de la verdad, émula del tiempo, depósito de las acciones, testigo de lo pasado, ejemplo y aviso de lo presente, advertencia de lo por venir”.

- Miguel de Cervantes (1547-1616)

“ No castigues nunca a la fiera que no puedes aniquilar.”

- Niccolò Machiavelli (1469-1527)

cc BY NC ND