



Il Ca Diabolica
Seconda Parte

Recordamos cuando comenzó a forjarse la idea de “La Niebla” hace ya un tiempo, y como teníamos en mente un único módulo, pero la idea primera parecía que no se “amoldaba” a nuestras pretensiones. En ese momento, decidimos que al menos necesitábamos otro módulo donde poder terminar con los avatares del heredero de Jesús, como pensábamos que debía terminar y que esperamos que disfrutéis... ¡Esa es nuestra única intención!

Y aquí nos vemos... Acabada la segunda parte de “La Niebla”, que transcurre en la ciudad de Burgos, y que precisa de la Ayuda No Oficial “Caput Castellae”, para darle mayor color al desarrollo del módulo.

Solo nos queda decir, que nada de lo que hacemos en el pasado se queda sin consecuencias en el presente y que...

...de aquellos barros, estos lodos...

Introduccio	3
Pars Prima	8
La Llegada a Burgos	8
La taberna de Cesáreo	9
El librero de Caño Gordo	10
La Platería de Donoso	10
Don Alipio de San Citores	11
Los rumores sobre Don Cosme Fidalgo	13
Los pecados del Canónigo	14
La reunión del Culto	22
Pars Secunda	25
Nuevas Tareas que son Viejas	25
Y pasa el Tiempo	27
Verdades y Cotilleos	29
Cosas de Familia	32
Los Descontentos	34
El Bosque	35
El Castillo	39
Las Entrañas del Castillo	46
...las Cosas sin Terminar	49
Conclusiones y Recompensas	50
Reglas Adicionales	50
La Niebla	51
Dramatis Personae	52
Auxilia	68



Introducción

Año de Nuestro Señor de 1.395.

Desde el Año de Nuestro Señor de 1.393, reina en Castilla, León, Asturias y Galicia, el Rey Enrique III de Trastámara, aunque hace más que fue Coronado tras morir su padre, pero los Condestables de Castilla creados para su consejo y ayuda, lo han tenido alejado del poder hasta que el Rey los ha separado de su lado.

Pero avivemos la memoria. Este joven Rey nació en Burgos en el año de 1.379, y pocos años después su madre Leonor de Aragón falleció. Mediante el Acuerdo de Bayona, su padre el Rey Juan I y Don Juan de Gante acuerdan el matrimonio del joven con Catalina de Lancaster, hija del Rey inglés y se celebran los esponsales en Palencia, instaurándose el título de Príncipes de Asturias.

Cuando en el año 1.390 falleció el Rey Juan I de Castilla al caerse de su montura, ha dejado escrito en su Testamento la creación de un Consejo de Regencia durante la minoría de edad de su hijo el joven Rey Enrique el Tercero de Su Nombre, encabezado por el Arzobispo de Toledo, Don Pedro Tenorio, y cinco nobles, el Marqués de Villena Don Alfonso de Aragón, el Arzobispo de Santiago Don Juan García Manrique, el Maestre de Calatrava Don Gonzalo Núñez de Guzmán, el Conde de Niebla Don Juan Alfonso de Guzmán y el Mayordomo Mayor Don Juan Hurtado de Mendoza.

El joven Rey se traslada a Madrid, donde es recibido con pompa y boato, mientras el Consejo de Regencia se reúne en la Iglesia de San Martín debido a las tensiones de su nombramiento, y hasta allí acuden el Duque de Benavente Don Fadrique de Castilla y el Conde de Trastámara Don Pedro Enríquez, molestos por no haber sido incluidos ni nombrados en el Testamento Real. El Arzobispo de Toledo y el resto de nobles

huyen en desbandada. Se teme por la vida del joven Rey, pero la presencia de las milicias reales y de caballeros leales de la Villa hacen que Don Fadrique y Don Pedro Enríquez desistan.

En el año 1.391, intentado acabar con este problema se celebran las Cortes Generales en Madrid, donde se incluyen al Duque de Benavente, al Conde de Trastámara y al Maestre de la Orden de Santiago Don Lorenzo I Suárez de Figueroa en el Consejo de Regencia.

En este bando, unos a la cara y otros a la espalda, militan el Conde de Trastámara Don Pedro Enríquez, el Conde de Gijón Don Alfonso Enríquez, el Duque de Benavente Don Fadrique de Castilla y la Reina Leonor de Navarra, hija de Enrique II de Castilla y esposa del Rey Carlos III de Navarra. Durante este período aumentaron el poder y las riquezas de todos ellos, en especial de Don Pedro Enríquez, que formó parte del Consejo de Regencia, y que en mayo de 1.391 pasó a ocupar el cargo de Condestable de Castilla, por designación del Arzobispo de Santiago Don Juan García Manrique.

Este mismo año, el Arcediano de Écija, Ferrand Martínez, asalta la judería sevillana, pasando a cuchillo a cuantos moradores encuentra dentro de ella. Inmediatamente, el brote se extiende a otras ciudades andaluzas, al Reino de Castilla, de León e incluso al Reino de Aragón. Incluso en Madrid, una muchedumbre conducida por algunos exaltados, entre los que destaca un tal Ruy Sánchez de Orozco, saltan la cerca y asesinan, saquean e incendian la judería, sin que ni el Concejo de la ciudad ni los nobles allí presentes hagan nada por impedirlo. El Rey Enrique III, impotente e incapaz de controlar estos actos, termina refugiándose entre los gruesos muros del Alcázar de Segovia.



En el año de 1.393 se proclama la mayoría de edad del Rey Enrique III de Castilla y el Consejo de Regencia se convirtió entonces en el Consejo Real. Así Don Diego López de Zúñiga pasó a ocupar el cargo de Justicia Mayor y se nombró Canciller a Don Ruy López de Ayala.

Durante las Cortes de Madrid de 1.393, el Rey Enrique III tras arduas disputas, logró restaurar el poder real, apoyándose en los nobles menores y desplazando así a sus parientes más poderosos, como Don Alfonso Enríquez y la Reina Leonor de Navarra. A Don Pedro Enríquez se le privó de numerosas rentas y mercedes, además del cargo de Condestable de Castilla, que pasó a desempeñar Don Ruy López Dávalos.

De entre todo lo acordado fija normas para proteger a los judíos, de los que sabe que promueven de abundantes ingresos las arcas reales y para constatarlo, dicta órdenes para encontrar y castigar a los causantes de los alborotos anteriores.

Para recompensar la ayuda de la pequeña nobleza, fomenta el ascenso de estos en detrimento de la alta nobleza, y así nombra Justicia Mayor a Diego López de Estúñiga, y como hemos dicho, nombra Condestable de Castilla a Don Ruy López Dávalos.

Impulsa la figura de los Corregidores en las ciudades y hace un gran esfuerzo por sanear la economía del Reino.

Y como colofón a las Cortes de Madrid, se casa en la misma ciudad con Catalina de Lancaster, pero no es la única boda que se celebra ese día, pues su hermano Fernando casa también con su tía Leonor de Alburquerque.

Continuando con su labor de establecer un Reino fuerte, nombra Almirante de Castilla a Don Diego Hurtado de Mendoza y está próximo a su tío Don Juan Hurtado de Mendoza, que es ya Mayordomo Mayor del Reino.

Sin temblarle el pulso suprime el título de Duque de Benavente que ostentaba Don

Fadrique Enríquez desde el año de 1.379, al considerar la aptitud poco leal de éste hacia su Rey.

Y no debemos olvidar que en Aviñón, Don Pedro de Luna es elegido Papa con el nombre de Benedicto XIII, y la Iglesia se encuentra en una extraña situación, con dos Pontífices al mismo tiempo, pues en Roma ejerce Bonifacio IX y en Aviñón, Benedicto XIII.

En este año que ahora corre, Don Pedro Enríquez ha formado parte de la Liga de Lillo, un último intento de los parientes del Rey Enrique III por recuperar el poder en la Corte castellana. El intento ha fracasado y el Rey ha encomendado a Don Diego Gómez Sarmiento, Adelantado Mayor de Galicia, que confisque en su nombre todos los bienes de Don Pedro Enríquez.

Y todo esto puede “resumirse” en una leyenda sobre el propio Rey que se cuenta de antiguo, y que viene a decir:

“Que cierto día, el joven Enrique, que luego llegaría a ser el Rey Enrique el Tercero de Su Nombre, siendo aun menor de edad marchó de caza pues sus allegados se encargaban de las cuentas y preocupaciones de gobernar el Reino.

Acompañado de algunos nobles ricamente vestidos y otros enfundados en sus brillantes armaduras, así el joven Enrique anduvo por el monte durante una ardua jornada, y de este modo, cuando llegó el momento de regresar a su morada, ya había asomado la luna por los espesos y oscuros montes castellanos. Los nobles marcharon a sus hogares y el joven Enrique hizo igual, así, cansado y sudoroso se sentó a su mesa, para con gran sorpresa ver como nadie les atendía. Su paje marchó a averiguar que sucedía y al rato regresó, nervioso relató a su Señor que en el castillo no quedaba nada que ofrecer para llenar los estómagos. Su juventud le hizo creer que se trataba de una absurda chanza e insistió en que ya era la hora de la cena, pero el Mayordomo del Rey insistió en que no había nada que servir pues las despensas estaban vacías.



No tardó en comprender que la chanza no era tal y que en aquellas palabras había gran verdad, y que no había ni un solo bocado que llevarse a la boca. El joven, que no deseaba quedarse esa noche sin cena, mandó coger el mejor gabán de su vestuario y que se llevara a empeñar a la judería para poder sacar algunos maravedies que le permitieran esa noche acallar su estómago.

Cuando por fin llegaron las viandas, observó que alrededor suyo sólo se encontraban el Mayordomo y un cocinero, por lo que preguntó irritado a qué se debía aquello, y ambos susurraron que como no quedaba ni un maravedí en las Arcas del castillo, los criados y servidores habían cometido la tremenda felonía de abandonar sus deberes y el lugar durante la ausencia del Rey en la cacería.

El joven comenzó a recapacitar y pensó que si sus Arcas estaban vacías, cómo sería entonces la vida de sus vasallos, e interesado preguntó insistentemente a su paje, y tanta fue su insistencia que le confesó muy secretamente que los Regentes del Reino eran como aves de rapiña para el tesoro real, que habían diezmado las arcas y los recursos de todos los vasallos para provecho propio. Asombrado el joven Enrique cuestionó cómo podía obtener pruebas de semejante acusación y el paje le respondió que esa misma noche uno de los Regentes daba un gran banquete en su castillo, al que estaban invitados todos los nobles de la Corte.

El Rey quedó perplejo por lo que oía, y después de meditar un rato, confió a su paje el deseo de asistir a aquel banquete disfrazado para ver con sus propios ojos lo que sucedía. Hizo su deseo realidad y al cabo se presentó ante las murallas del castillo donde tendría lugar la celebración, y allí todo era lujo y alegría. El joven Rey vestía de pobre trovador y no encontró obstáculo para entrar, de este modo, gracias a sus dotes para los cantares y los sonos, acarició su laúd con sensibilidad y maestría, y muchos nobles comenzaron a escucharle atentamente. Estos hombres poderosos le invitaron a compartir un rincón de su opulenta mesa y allí le escucharon contar que era un pobre huérfano de ilustre cuna, y que sus tutores dilapidaron sus rentas dejándole empobrecido y sin más remedio que

dedicarse a cantar y entretener en los banquetes de los nobles para aplacar su hambre.

El Arzobispo y los demás nobles se indignaron al oír semejante calamidad y cada uno de ellos expuso el castigo que a su entender aplicarían a los indeseables tutores de tan buen artista. El joven agradecía con amables palabras tanta comprensión y poco a poco, con la conversación, el vino y la comida fueron desatando las lenguas y cada uno comenzó a referir con grandes risotadas las artes de las que se había valido para aumentar sus riquezas a costa del joven e inexperto Rey.

Tentado estuvo en más de una ocasión el Rey de quitarse las pinturas de la cara y el ridículo disfraz para darse a conocer, pero se contuvo y decidió esperar a que la "lección" terminase.

Al término, salió de allí camino de su castillo, por momentos apelando a la prudencia para vengarse de los malos administradores y corruptos nobles de su Reino, y al instante lleno de furia contenida por todo lo visto y escuchado de sus allegados.

Muchas fueron sus cuitas y decidió celebrar un banquete unos días después, y convidar al mismo a todos los que habían tenido la bondad de invitarle como juglar. Hizo pregonar por todas partes la suntuosidad de la que iba a hacer gala, de forma que los nobles quedaron sorprendidos pues pensaban que el joven Rey no disponía apenas de recursos, así que entre el ansia de un banquete y la curiosidad, acudieron todos a la hora señalada. Todos fueron llevados al Salón Real, donde su asombro fue grande al ver que en las mesas sólo había comida sencilla y unos cuantos trozos de pan con un jarro de agua para cada uno, y en la cabecera de la enorme mesa estaba sentado el Rey armado con su armadura de batalla y con una enorme espada desenfundada. Se sentaron en silencio y aguardaron a que el Rey rompiera con su voz tanto misterio. En silencio comenzaron a comer y a más de uno se le atragantó el humilde pan campesino.

Cuando terminaron de cenar, el Rey les hizo pasar a la capilla donde había un púlpito y las



ventanas estaban tapadas con crespones negros, lo que hizo que los nobles comenzaran a sentir temor. El Rey con enérgica voz comenzó a imponerles a cada uno de ellos el castigo que hacía unos días ellos habían impuesto para los dilapidadores de la fortuna del juglar, y una vez que hubo terminado, los aterrorizados nobles que se vieron descubiertos, observaron como decenas de soldados entraban armados en la dependencia, y con ellos vieron un sacerdote y un verdugo.

Los temerosos nobles perdieron la compostura y se arrojaron a los pies del Rey rogando clemencia, implorando perdón e incluso llorando de terror al verse pronto con el cuerpo separado de su cabeza.

El Rey tuvo piedad y les perdonó la vida a cambio de devolver todo lo robado y le juraron eterna fidelidad, pues no era su deseo comenzar su reinado con un baño de sangre. De esta forma el Rey Enrique se ganó el respeto de los nobles que ya dejaron de verle como a un joven inexperto".

Hace poco tiempo, el Rey ha tenido que salir apresuradamente de Madrid por un brote de epidemia de peste en la ciudad y se ha refugiado fuera de la villa.

Y como ya dijimos en su día, sabiendo donde estamos, lo que nos falta saber es a donde vamos y los secretos que allí se esconden. Que todo comenzó hace muchos años, cuando la Orden de los Pobres Caballeros de Cristo, más conocidos por la Orden del Temple o Templarios, escondió a los descendientes de Jesús y María Magdalena en el Valle de Mena al norte de Castilla.

Addenda: *Herederos de la dinastía merovingia de los reyes francos y protegidos por el Priorato de Sión, surgido en secreto entre los miembros de la Orden Templaria.*

Pero todo esto, no es más que una partida entre dos fuerzas más poderosas que la historia de los hombres y que desde hace cientos de años, Belcebuth, el Demonio de la Guerra, urde planes para alcanzar el Trono del Infierno y sin modo de lograrlo de manera más directa, espera y observa para doblegar al "resplandeciente" Lucifer. Se

trataba de encontrar la manera de conseguirlo sin arriesgar y vio la manera. Supo de la descendencia de Jesús con María Magdalena y por tanto de Yahvé, su "divino" Padre, si lograba hacerse con las almas de estos descendientes de la Sangre Real y Divina, bien pudiera chantajear al mismo Creador para que dispusiese un cambio en las cosas y el Trono del Infierno no fuese ocupado por el "resplandeciente". Al fin y al cabo, que más le da a Dios el demonio que ocupe el Trono mientras cumpla con su "obligación" de castigar a los pecadores.

Como Belcebuth sabe, Lucifer no peca de ingenuo y sigue los movimientos de este y su compañero de intrigas Astaroth, por lo que tuvo que buscar otra manera de encontrar su "premio". El modo fue realizar un "pacto" con Masabakes y que ella fuera la que realizara la "investigación", aunque proponiéndola acuerdos que la beneficiaran en muchos sentidos. La diablesa accedió y envió a los suyos a diferentes lugares del mundo donde Belcebuth la indicó, y allí rebuscó por medio de sus Súcubos e Íncubos. Así los servidores de Masabakes, astutos en sus lides y sabiendo que en la cama los hombres hablan más de lo que debieran, conocieron que los Templarios escondieron tiempo atrás a uno de esos descendientes merovingios, un hijo descendiente de los conocidos como Reyes Brujos o Reyes Melenudos.

La diablesa confió en uno de sus fieles servidores, Don Mateo de Vallejo, para encontrar al descendiente de Jesús en el Valle de Mena y la suerte del Cortesano, ayudado por un Incubo conocido como Manolete, ha logrado que secuestren a Dagoberto, el descendiente de Jesús y María Magdalena, y escapen hacia Burgos con premura. Allí en Burgos espera encontrarse con Alipio, un antiguo "aprendiz" suyo y que este le preste ayuda en lo que precise. Y lo que precisa es poder comunicarse con su Señora y que esta le ordene cual es el siguiente paso...

Tras ellos, Albert, un servidor de Agaliarepth, que desconoce que sucede pero siguiendo las órdenes de su Señor persigue a



Don Mateo con la intención de averiguar que pretende e informar a su Amo.

Pero desde que Don Mateo conoció a Alipio han pasado muchas lunas y mucho es lo que ha tornado, que el maestro ya no es tal y el aprendiz ha medrado más de lo imaginado. Cuando el Cortesano era joven y ambicioso, ayudado por Alipio, su mejor aprendiz, organizaron poco a poco una red de seguidores entre la nobleza y burguesía de Burgos, con el tiempo solo eran servidores de él y de su Señora Masabakes. A unos pocos les desvelaron leves secretos de la alquimia y la brujería, con el fin último de ganar poder y prestigio.

Cuando Don Mateo abandonó la ciudad, su aprendiz Alipio continuó con el plan, pero

sabiendo que el poder material solo le era útil en tanto en cuanto le proporcionase medios para adquirir grimorios, y estos el conocimiento para alcanzar el verdadero Poder que solo otorga la hechicería, y trocó su "devoción" a la diablesa Masabakes por el servicio al Señor de la Magia Negra, Agaliarepth.

Ahora, Don Alipio tiene sus propios problemas y pretende realizar un hechizo conocido por "Abrazo de las Tinieblas", y convertirse en un demonio... ¡Pero con sus condiciones! Y en eso está...

Y aquí comienza todo, pues los Personajes llegan a la ciudad de Burgos...



»»» De aquellos barroos, estos lodooos...»»»

La Crónica está dividida en dos Partes, las cuales versarán cada una sobre un aspecto concreto de la historia, pero las cuales se pueden entremezclar dependiendo de cómo los Personajes lleven sus indagaciones hacia un lado u otro.



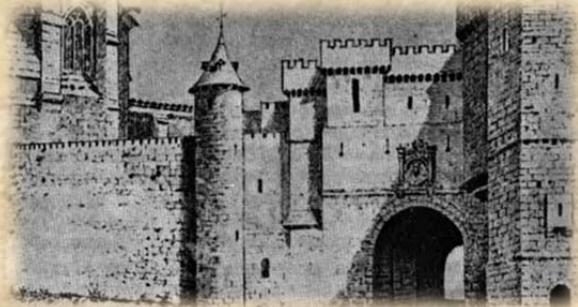
Burgos Prima

Donde se cuenta de cómo los Personajes llegan a Burgos tras Don Mateo de Vallejo y descubren un entramado de mentiras en la ciudad Cabeza de Castilla, que les llevará a descubrir los engaños para alcanzar el poder de un religioso y las orgías en honor a Masabakes en las entrañas de la ciudad.

La llegada a Burgos

El camino desde el Valle de Mena ha sido largo. El viaje ha sido duro, pues el invierno se acerca al norte del Reino de Castilla, y cuando observan las grandes murallas de Burgos, todo parece algo mejor. Mientras cabalgaban, el viejo caballero Dimas les ha contado a los Personajes su historia, les ha contado a quien deben rescatar y que no hay tiempo para pensar, solo pueden actuar. También les ha contado que el Priorato de Sión tiene un "castellano" en Burgos, un burgués llamado Arnaldo Chomón que se dedica al estudio de la genealogía y linajes, y a la compra o venta de libros, legajos o cualquier cosa que pueda ser leída en el idioma que sea.

Aunque no ha anochecido, poco falta, y bien es sabido que cuando el sol se esconde, las puertas de la ciudad de Burgos se cierran y hasta el amanecer no vuelven a abrirse, por lo



que Dimas pide que apuren el paso de las monturas hasta que no crucen la Puerta de San Gil. Cuando desde la loma del norte de la ciudad divisan Burgos, es poco más que algún punto iluminado pues la niebla cubre todo como si de un velo se tratase, y espoleando las monturas, con el tiempo justo cruzan la entrada a Burgos. Una entrada sombría, pues entre la niebla y la poca luz que se filtra bajo el arco, se escuchan los lamentos y gritos procedentes de la cárcel del Concejo aneja. **Addenda:** La niebla debe ser



una constante en toda la historia, y aunque esta vez no sea "parte de la historia", si que debe ser la acompañante en silencio de la misma. Se debe recordar a la hora de buscar, de otear, e incluso de combatir, pues como

hemos dicho, aunque en silencio, siempre está presente. Ver las Reglas Adicionales sobre la niebla en la página 51.

El caballero les comentará que se hospedarán en el Monasterio de San Juan, y allí se

repondrá escondido entre los peregrinos, explicando que sus heridas han sido obra de unos bandidos con los que se topó en el camino. Les pedirá que ellos hablen con Don Arnaldo, y para ganarse su confianza les entrega su medallón con el símbolo del Priorato, le deberán contar donde está él y cual es el motivo de la "visita".

Es de noche, y los Personajes deberán buscarse alojamiento, pues los pocos transeúntes que encuentren no se pararán a hablar y mucho menos informarles de donde está la casa de un vecino... ¡Que no son horas!



La Taberna de Cesáreo

Los Personajes pueden hacer memoria y recordar la Taberna de Cesáreo de la calle Tenebregosa, que es donde les citó Don Mateo en su primer encuentro, y además de encontrar allí acomodo para pasar la noche, puede que el Cortesano también esté allí hospedado. Y no hilan mal sus cábalas, pues es uno de los escondites preferidos de Don Mateo, que si que ha acudido y alquilado habitación, pero no ha vuelto por allí desde que lo hizo esta mañana a primera hora.

Nada más que crucen la puerta, Cesáreo estará muy solícito y les ofrecerá un último trago, pues a punto están de cerrar e ir a descansar. Si se muestran observadores, se percatarán que el tabernero está "algo nervioso" y con ganas de que se marchen, pues no se ha molestado en ofrecerles apenas bebida, nada de comida y menos aún alojamiento, lo cual no es muy lógico en alguien que vive del dinero de los que se quedan.

Si los Personajes preguntan directamente a Cesáreo sobre Don Mateo, les dirá que vino ayer noche, pero tras degustar unos caldos y unas mozas, se marchó. Pago bien y espera que vuelva, eso es todo lo que le importa. Esa

respuesta es cierta, pero no es toda la verdad y los Personajes deberán "motivarlo" para hablar, ya sea de manera directa, y dolorosa, o de manera taimada con buenos maravedíes. El resultado, de lograrlo, será que Don Mateo le visitó esta misma mañana y le pagó bien por informarle si "unos amigos" regresaban por la Taberna y preguntaban por él. Le dijo que le informase de la manera habitual, y esa es dejándole un mensaje a un orfebre en la calle Cantarranas la Mayor. Y no sabe nada más... ¡O sí! **Addenda:** *Se supone que visitarán la Taberna la primera noche nada más llegar a la ciudad, es decir, que si lo hicieran tiempo después, se deben calcular los días que hace que llegó Don Mateo, tanto el día real como el que de primeras cuenta el tabernero. Además, esta parte debiera ser algo complicada, pues Cesáreo intentará no estar jamás a solas con los Personajes, y confiará en la "buena voluntad" de sus parroquianos en caso de tener problemas.*

Es importante, que de ninguna de las maneras, los Personajes consigan alojamiento en la Taberna, y deberán buscar otro establecimiento, que no les será complicado. El motivo por el cual no pueden quedarse a diferencia que la primera vez que estuvieron con Don Mateo es precisamente que este ha



advertido a Cesáreo de no dejarles, pues andan con la mosca tras la oreja y bien pudieran descubrir el acceso a las cuevas bajo la taberna. **Addenda:** Aunque posteriormente se explicará más adecuadamente, solo decir que por la taberna hay uno de los accesos a la pequeña red de cuevas que cruzan Burgos, y en las cuales

se celebran los rituales a Masabakes por parte de Don Alipio y sus "fieles". El hecho de la visita de los Personajes persiguiendo a Don Mateo de Vallejo será motivo para que Don Alipio de San Citores se muestre "molesto" con su antiguo mentor, pues puede estropearle todo el plan por el cual lleva tanto tiempo trabajando.



El librero del Caño Gordo

Cuando los Personajes se levanten y metan a sus estómagos algo caliente, podrán averiguar que Arnaldo Chomón es un librero, al que algunos dicen "judío" y que se dedica a la usura, prestando maravedíes que luego devuelves por duplicado o triplicado, y a poco que los Personajes hagan sus averiguaciones, descubrirán que es cierto.

De este modo, llegarán a su establecimiento en la calle del Caño Gordo, próxima al Mercado Menor, donde les recibirá con toda la cordialidad posible. Arnaldo es cauto y espera a ver que desean, que bien puede ser que necesiten de conocer a sus ancestros, comprar alguno de sus libros o bien pudieran ser "necesitados" de oro. Lo que no se espera es que sean "miembros" del Priorato, o que sean amigos de Don Dimas di Vechia Signora, y por un instante se mostrará sorprendido, pero cuando compruebe lo que dicen, ya sea viendo el medallón o hablando con el propio Dimas, les ayudará en todo lo posible.

Si le hablan de Don Mateo de Vallejo o del nombre de Alipio y Cantarranas, pronto

podrá darles una respuesta a esa cuestión: *"Si... Claro... Don Mateo de Vallejo fue un hombre importante en la Corte del padre de nuestro Rey e hizo muchos amigos... Y uno de esos amigos fue el Barón de San Citores... ¡Don Alipio! Pero ya no vive en Cantarranas, que ha medrado mucho desde entonces y ha mudado a la zona de los que tienen posibles en la parte alta de la Tenebregosa, y además, no es bocado fácil este hombre, que muchos han sido los que se le han opuesto durante estos años en la ciudad, y la desgracia les ha venido, ya sea en un palmo de acero, por repentina indigestión o por la más severa ruina de sus haberes... Ahora anda metido en algo con un Canónigo que está en boca de todos... Su nombre es Cosme Fidalgo y se dice que quiere llegar a convertirse en Obispo de Burgos".* Si le preguntan más en concreto, les dirá que poco o nada más sabe, pero que dispondrá los medios para poder averiguar algo más entre los rumores de las buenas gentes de Burgos y se entretendrá en escuchar lo que se dice entre los muy nobles de la ciudad.

Pero por el momento, eso es todo.



La Platería de Donoso

Si los Personajes acuden a esta Platería en la calle Cantarranas, encontrarán a Donoso, un

anciano que les confirmará que un noble llamado Don Mateo de Vallejo le paga





generosamente por hacerle el favor de guardarle las cartas o paquetes que le traigan a su nombre, y es así desde hace más de veinte años. Y nunca, nunca, ha habido problemas. El nunca curiosear lo que no es suyo y a cambio cada mes recibe cien maravedíes, lo cual le parece... ¡Generosamente retribuido!

Todo lo que ha dicho es verdad y es tal cual, pero Donoso es parte de la red de contactos y personas que Don Alipio tiene entre sus seguidores, que harían casi cualquier cosa

por él. Si los Personajes le “aprietan”, ya sea con motivos o por cualquier “sospecha” peregrina que se les ocurra, les desvelará que aunque es bien pagado por Don Mateo, le facilita también la información a Aurelio Mosquera, al que conoce desde hace ya muchos años.

Lo que debe quedarles claro a los Personajes es que no sabe donde se hospeda Don Mateo de Vallejo y tampoco cuando vendrá a comprobar si tiene algún recado, que hasta el momento no tiene.



Don Alipio de San Citores

Pocas son las pistas que hasta ahora tienen, y sobre Don Alipio de San Citores es sencillo averiguar que ahora no se encuentra en su casona de la calle Tenebregosa y sus criados desconocen cuando regresará. Sus siervos esto se lo dirán con amabilidad a cualquiera que aparente “raíces nobles”, y al resto, con otro tipo de “amabilidad” les indicarán que se marchen o les apalearán el lomo.

La verdad es que Don Alipio no se ha marchado, sino que tiene muchas cosas en su mollera, y para llevar a cabo su plan, ahora tiene su residencia en el castillo, pero de vez en cuando pasa algún tiempo en su casa, ya sea para acudir a las “reuniones del culto” en la Taberna de Cesáreo, o para realizar en su laboratorio algún preparado que precisa para sus pociones o ungüentos. **Addenda:** Si los Personajes vigilan la casa, generalmente cuando el sol está en lo más alto, Beltrana acude a la casa, donde es conocida y la dejan pasar sin preguntas. Ella bajará al sótano, donde está el laboratorio de su Señor, y preparará los “Bebedizos de Sueños” que tan necesarios le son en estos momentos, tal y como veremos más adelante.

Para poder saber que sucede, hay que remontarse a cuando Don Mateo conoció a Alipio, pues han pasado muchas lunas y mucho es lo que ha tornado, que el maestro

ya no es tal y el aprendiz ha medrado más de lo imaginado. Cuando el Cortesano era joven y ambicioso, ayudado por Alipio, su mejor aprendiz, organizaron poco a poco una red de seguidores entre la nobleza y burguesía de Burgos, y con el tiempo solo eran servidores de Don Mateo y de su Señora Masabakes. A unos pocos les desvelaron leves secretos de la alquimia y la brujería, con el fin último de ganar poder y prestigio.

Así, cuando Don Mateo abandonó la ciudad hacia el Valle de Mena, su aprendiz Alipio continuó con el plan, pero sabiendo que el poder material solo le era útil en tanto en cuanto le proporcionase medios para adquirir grimorios, y estos el conocimiento para alcanzar el verdadero Poder, que solo otorga la hechicería, y trocó su “devoción” a la diablesa Masabakes por el servicio al Señor de la Magia Negra, Agaliarepth.

Por ese motivo, gracias a sus seguidores y también a muchos maravedíes bien “regalados”, el aprendiz se convirtió en Don Alipio de San Citores, más conocido en la ciudad como el Barón de San Citores, y todo con el fin de adquirir suficientes grimorios, objetos y componentes para alcanzar una meta, que no es otra que prolongar su existencia de una manera definitiva,



relegando las posibilidades de hacerlo a través de hechizos como "Elixir de Vida", "Longevidad" o "Sangre de Upiro". ¿Y cual ha sido finalmente la elección? Convertirse en un demonio a través del hechizo de "Abrazo de las Tinieblas", y en su poder ya tiene todos los componentes necesarios para poder realizar dicho hechizo: conoce de una Puerta del Infierno bajo el propio Castillo, sabe como ordenar a Balachia presentarse ante él, posee un Cáliz Maldito desde hace mucho tiempo, la sangre de un demonio y la muerte de "casi" todos sus parientes de sangre apenas le supusieron esfuerzo, pues Elena permanece viva, y tiene en su "poder" las 666 almas de su amplia red de servidores . ¿Y a que se debe que no lo haya intentado aun? Simple. Se necesita realizar frente a la Puerta del Infierno durante un eclipse y eso tendrá lugar en fechas próximas.

Addenda: Aunque todo su plan tiene sus pegas, y si el hechicero es astuto, el demonio Agaliarepth lleva tejiendo sus planes desde hace demasiado tiempo y pretende sacar beneficio de cualquier pacto. Así, cuando adivinó las intenciones de Alipio, visitó a Balachia y le propuso retorcer el destino o digamos, favorecerse del mismo. El Demonio de la Magia Negra le narró como un servidor suyo alberga la esperanza de "abrazar las tinieblas" y desea que no todo sea tan "simple". Y el Demonio sabe que las intrigas son algo a lo que apenas puede resistirse el cortesano Balachia, y esta será una intriga que no romperá de ningún modo su cometido dentro de la Corte Infernal. La "intriga" que le agradará a Balachia tendrá su punto final cuando se realice el Ritual de "Abrazo de las Tinieblas", pues Balachia no elegirá al "peor" de la lista de demonios sino a un demonio que Agaliarepth le señalará dentro de los suyos y que es "voluntario".

Aunque así no termina el tejemaneje, pues "aprovechando" dicho Ritual y las Puertas del Infierno estén "abiertas", otro demonio más cruzará el umbral y poseerá a un bebe, un recién nacido que debe ser "más que humano" y esa

parte, Agaliarepth le ha dejado que la teja por completo Balachia, más dado a estos ardides. Y así, Balachia se ha dispuesto a proporcionarle el mejor "cuerpo" posible a Agaliarepth y para tal fin, contactó con Alipio y le explicó, que Agaliarepth le ofrecerá una permuta más beneficiosa si le ofrece un "regalo adecuado", y por medio de Beltrana, la "aprendiz" de Alipio, el "acuerdo" va cumpliéndose. El regalo que desea es un bebe que sea algo más que un mero bebe, y por ello Alipio pretende darle a su propio nieto, el hijo de Elena, que tendrá la sangre de generaciones de brujos, de maragatos, y con un poder entre los humanos relevante al ser hijo de un Stuñiga.

¿Y cuales son las intenciones del propio Agaliarepth? El demonio pretende "encarnarse" una parte del propio demonio en él bebe ofrecido y su guardián será el demonio que se ha ofrecido "voluntario", pues cuando él bebe crezca y alcance su plenitud, le favorecerá los medios a su guardián para alcanzar un gran poder y posición en su regreso al Infierno, mucho mayor del que poseía antes de ser "desterrado".

Pero el plan de Don Alipio se ha complicado sobremanera, pues la llegada de su antiguo mentor Don Mateo lo trastoca todo, primero por la manera que en su momento cambió su lealtad de Masabakes a Agaliarepth, y posteriormente por el ritual, pues cree que si Don Mateo averigua lo que sucede, la envidia hará el resto e intentará por todos los medios evitar que el "aprendiz" logre o que pocos han conseguido. Por tanto, Don Alipio evitará encontrarse con Don Mateo y acabar con su plan antes de que este se dé cuenta.

Addenda: Y para Agaliarepth también se han complicado las cosas, pues sabe por su siervo Albert que Don Mateo, un importante servidor de Masabakes, se dirige con prisas hacia Burgos con un muchacho, y por lo que supone, puede serlo que Masabakes ha estado buscando durante tanto tiempo para Belzebuth y Astaroth. Y todo esto, puede ser poco conveniente, pues tanta "agitación" puede atraer la mirada de Lucifer y poner "pegas" a sus planes.





Los Rumores sobre Don Cosme Fidalgo

Y visto lo visto, de pocos sitios queda de donde sacar algo y pueden indagar sobre el Canónigo del Cabildo de Burgos Don Cosme Fidalgo, y les será sencillo encontrar su vida y milagros, muchas verdades y muchos bulos, desde que nació hasta ahora... Que fue Párroco de la Iglesia del Emperador y ahora es Canónigo del Cabildo de la Catedral, y reside en su casa familiar en la calle del Hospital de los Ciegos.

Pero les puede llamar la atención que la gente piensa que “el Fidalgo” será el próximo Obispo de Burgos, pues está sacando a la luz los ardides del Obispo Don Juan de Villacreces. ¿Y cuales son estos trapos sucios? El Obispo ha nombrado Arcediano de Treviño al antiguo Rabino de la judería, que ahora ya no se llama Selomoh, sino Pablo de Santa María... Y nadie es judío hoy y mañana Arcediano... **Addenda:** *Seleomoh Ha-Levi fue poeta, erudito e historiador, escritor teológico, comentarista bíblico, futuro Consejero del Rey Enrique III, y Obispo de Cartagena y de Burgos. Recibió una esmerada educación en la judería burgalesa, de donde fue Rabino Mayor, pero, después de haber oído predicar a Vicente Ferrer, abjuró del judaísmo, se convirtió al cristianismo y se bautizó con el nombre de Pablo García de Santa María en Julio de 1.390, coincidiendo con los más terribles asaltos a las juderías. Su esposa no quiso convertirse y se separó judicialmente de ella, educando a sus hijos en la confesión cristiana. Estudió teología en París y en Aviñón, ciudad donde residía el Pontífice, quien le promovió en este año de 1.395 a la dignidad de Arcediano de Treviño, cuyo ejercicio tenía su sede en la Catedral de Burgos.*

Y aunque no demasiado extendido, algunos, los menos, se atreverán a susurrar que el bueno de Don Cosme tiene sus cosillas... Que dicen por ahí, que el clérigo ha sido visto en la calle Tenebregosa y que se ocultaba... Que bien es sabido que por allí hay demasiados lugares donde las mozas son bastante relajadas y bien pudieran haberle

“convencido” de quitarse el hábito... Bueno, solo de levantárselo un poquito.

Si deciden investigar sobre este rumor, descubrirán que hace unas noches, un guardia que rondaba la calle Tenebregosa debió de verlo y que fue bien callado por el oro del clérigo, pero que debido a los buenos caldos trasegados con esos maravedíes se lo debió contar a una ramera y esta, a cien más... Así ahora lo sabe toda la ciudad, pues estas cosas corren más que las buenas liebres... ¡Ya se sabe!

La verdad se parece, pero no es tal. Lo que sucedió realmente fue que hace tres noches, Don Indalecio Castrillo, uno de los Fieles de los Cuatro comprobaba las medidas de ciertas tabernas y figones de la calle Coronería y Tenebregosa, con él iba Don Máximo Horcajo, el Escribano del Número que debía certificar todo lo que sucedía, cuando se toparon de morros en la parte trasera de la Taberna de Cesáreo con el Canónigo Don Cosme y su servidor Aurelio llevando entre ambos a una moza con aspecto de ebria. La sorpresa hizo que ambos grupos se quedaran parados y fue Aurelio Mosquera quien se dirigió a Indalecio y a Máximo, “ayudando” a la discreción de ambos sobre lo visto con dos bolsas de doscientos maravedíes. Pero tanto peso en la bolsa hizo que el Escribano quisiera rebajarlo, y visitó a Casilda, una prostituta del Arrabal de San Esteban, y entre caricias y algún caldo de más, le contó que su buena fortuna se debía a que había pillado al Canónigo Don Cosme Fidalgo consolando a una jovencita.

Addenda: *Y falta decir, que esa joven que parecía ebria no lo estaba, aunque si sedada, pues iba a “participar” en uno de los rituales a los cuales asiste Don Cosme Fidalgo y otros muchos de la ciudad, y que fue oficiado por Don Alipio de Citores en las cuevas a las que se accede desde el sótano de la Taberna de Cesáreo. Como de costumbre.*



Los Pecados del Canónigo

La prostituta Casilda

Los Personajes pueden tomarse interés por verificar los rumores del Canónigo Don Cosme, por si pudiera acercarlos a Don Alipio de San Citores, y esto pasa por recorrer las calles y buscar el origen de rumor sobre los “gustos” de faldas del clérigo.

Si indagan y aflojan su bolsa, un mendigo les dirá que escuchó a un mozo, que una lavandera con la que flirtea, supo que un primo de ella retozó con la Casilda del Arrabal de San Esteban, y le contó que el Canónigo fue “cazado” mientras culeaba con una dama en una casona de ricos. De todo estos dimes y diretes, lo único a destacar es el nombre de Casilda, y si la buscan en el Arrabal, por lo que cuesta un servicio les contará lo que sabe, y poco tiene que ver con los rumores escuchados al mendigo que escuchó a un mozo a una lavandera que tenía un primo.

La prostituta les contará si la pagan por su trabajo, que hace tres noches, un cliente habitual llamado Máximo, un escribano del Concejo, la visitó bien pasada la medianoche con la bolsa llena de maravedíes y la pago por lo que restaba de noche. Parecía muy contento y se las prometía muy felices, contándole que mientras hacía su trabajo esa noche había visto al Canónigo Don Cosme abrazado a una mujer borracha.

La bolsa o la vida

Esta escena se debe incluir mientras investigan las acciones del Canónigo Cosme Fidalgo, para crear una situación de continuidad entre las investigaciones de una trama y la otra, de la trama del Canónigo y la trama de Don Alipio.

Así, cuando los Personajes visiten a la prostituta Casilda en el arrabal de San Esteban, a poco que los Personajes se den a ver y aunque su actitud sea buena, aparecerán un grupo de jóvenes con la clara

actitud de “solicitarles sus bolsas”. El grupo es muy numeroso, diez ladrones, y se han dispuesto de una manera bastante “profesional” para evitar que los “incautos” escapen. A los Personajes les quedan tres opciones, o “contribuir voluntariamente”, o sacar los aceros y comenzar una trifulca, o intentar escapar por piernas de allí.

Sea cual sea la elección, si deciden investigar, podrán conocer que últimamente los ladrones de Burgos andan bastante bien organizados gracias a un tal Federico, un joven del arrabal de la Vega que prepara asaltos hasta dentro de la propia ciudad, y no hay familia de noble o burgués que no conozca a alguien que no les haya sufrido en sus carnes, pues han desvalijado unas cuantas propiedades en los últimos meses. **Addenda:** *El tal Federico durante la investigación del culto de las “profundidades” de Burgos será imposible de encontrar, pero tras la salida de los Personajes de las cavernas bajo la Taberna de Cesáreo, podrá “localizarle” cualquiera que le busque, y más si ya no cuenta con la “ayuda” de Aurelio Mosquera. Se explicará mejor en “Los Descontentos” en la página 34).*

El Escribano Máximo Horcajo

A los Personajes no les queda otra que buscar a este Escribano, y en el Concejo les podrán decir que hoy, Máximo Horcajo no ha venido a trabajar, y que su misión hace tres noches fue dar constancia de las actuaciones de los Fieles de los Cuatro. Por unas monedas, cualquier buen compañero del escribano, les contará que vive cerca de allí, en la calle Avellanos.

Como es de esperar, los Personajes irán a visitarlo, pero en el cuartucho que tiene alquilado no hay nadie, ni tampoco nada destacable. La dueña de la casa les dirá que desde que salió anteayer por la mañana, no ha vuelto... Y les dirá muy apenada... “¿Saben si va a volver? Es por alquilar o no el cuarto...”



Lo sucedido no es nada extraño. Aurelio Mosquera pagó hace tres noches generosamente para mitigar la lengua de los dos testigos, pero no es de los que se fían de los secretos eternos y ha pagado a unos "amigos" para que se encarguen que los "secretos sean enterrados". Y así lo han hecho. Sorprendieron de anochecida al Escribano, lo dejaron sin vida y esa misma mañana lo sacaron en una carreta para enterrarlo en una zona fuera de Burgos, lejos de los curiosos.

El Fiel de los Cuatro

En el Arco de San Esteban está el Peso de Burgos, y las dependencias de los Fieles encargados de velar que las pesas, medidas y tasas de la ciudad se cumplan escrupulosamente. Si los Personajes acuden hasta allí para encontrarse con Don Indalecio Castrillo, uno de los guardias que allí vigilan les indicará que Don Indalecio, ayer por la tarde dijo que tenía deberes pendientes y marchó, y en el día de hoy tampoco le han visto por acá. Aun así, el guardia tiene ganas de "colaborar", que mira con discreción la bolsa, y que por unas monedillas les contará que Don Indalecio tiene su casa en la calle de La Puebla.



Si acuden a su casa, nadie les responderá. Si esperan... ¡Será eternamente! Si deciden entrar, podrán registrar la casa y no verán nada, pero descubrirán que en la casa de al lado, un ventanuco parece ocultar a alguien. Si se fijan bien, una anciana desdentada les observa con miedo, y con cautela deben convencerla que nada tiene que temer de ellos.

La anciana se llama Josefa, y la noche pasada observó a cuatro hombres entrar en la casa antes que llegara su dueño, y la extrañó que no encendieran lámparas, pero bien pudiera ser que quisieran dormir, pues ladrones no asemejaban. Desde su ventanuco también vio a Don Indalecio mirar hacia su casa varias veces y pasar otras tantas, hasta que de pronto, con cierta premura abrió la puerta y entró. Al rato uno de los hombres salió, para regresar con una carreta y cargar un bulto, del que quiso la mala fortuna que se saliera un pie... Y por eso piensa, que esos hombres dieron muerte al pobre Indalecio.

Los Personajes notarán que la anciana parece guardarse algo, y no será cuestión de maravedíes, que los agradecerá, sino que no ha dicho todo... Que cuando la bota se salió, también cayó al suelo un trozo de papel que ella mandó coger a su nieto pequeño y este no la quiso dar, y la abuela dirá que el pequeño Robertito es un niño un poco "travieso", pero en el barrio dirán que más bien es "cabroncete". Y no, no sabe donde anda pues se pasa el día por ahí, corriendo y jugando...

Si se lo piden, puede describir a los "asesinos", pero no dejará de ser algo muy general y hasta los mismos Personajes pudieran ser culpados si se hiciera caso a esa descripción.

Robertito les enseña la ciudad

Toda esta parte será un correr, saltar y trepar, pues el "simpático" Robertito, por una "corazonada" le dará por correr en el momento que vea a los Personajes y por el camino, reclutará a otros amiguetes para que practiquen su buen hacer con piedras. Su buen hacer de arrojarlas contra los Personajes.

El "pequeñín" cuando se sienta más acorralado buscará grietas o gateras para colarse o se subirá al tejado de alguna de las casas del barrio, y desde ahí se procurará apedrear a placer a los Personajes mientras corre o busca un escondite que "aleje el peligro".



Si todo va más o menos “bien”, atraparán al pequeño Robertito, que llorará y berreará, ofreciendo su mejor cara de niño asustado e inocente... Tras intentar salir bien parado, y si lo “cree” oportuno, cuando le pidan el “papelito de Don Indalecio”, él se verá “reforzado,” y su natural avaricia infantil pedirá buenas monedas para “cuidar de su abuelita”. Finalmente conseguirán el papel que cayó de la mano de Don Indalecio, y que solo tendrá unas palabras escritas: “Iglesia del Emperador Venancio” (ver la página 68).

La Nota de Don Indalecio Castrillo

La nota de Don Indalecio tiene una historia, y es la que le ha llevado a la muerte. El Fiel de los Cuatro es extrañamente un hombre honrado y no le agradó el soborno al que fue “obligado” por el criado del Canónigo. Dispuesto a devolver la “bolsa de Judas”, prefiere primero hablar con el Escribano Horcajo y decirle sus intenciones. Tras buscarle por todo Burgos y no encontrarle, supone que el “pago” fue momentáneo y que para largo, no hay mejor silencio que la muerte. Y ese pago piensa que es el que ha recibido el Escribano y del cual, él quiere librarse.

Como es hombre resuelto, decide buscar en los trapos sucios del Canónigo para asegurarse su futuro, y descubre que hace un año, más o menos, en la Parroquia de la que era y es responsable, sucedió algo, y supo que Don Cosme Fidalgo parecía llevarse muy bien con la familia de un campesino llamado Matías, y especialmente según las malas lenguas, con su esposa Encarna, y *“algo debía de haber pues su hijo Venancio cierta noche mató al padre y la madre, y buscó hacer lo mismo con el cura, pero un guardia dejó al muchacho sin vida”*. Y pensó que el Canónigo sucumbía demasiadas veces al pecado de la carne y que bien pudiera defenderse con ello.

Cuando regresó a su casa, observó y pasó por su puerta hasta asegurarse que nadie había por allí, y decidió entrar. Allí le recibió Aurelio Mosquera con tres “amigos”, que le

dieron muerte con rapidez, le envolvieron en una manta y se deshicieron de su cuerpo cerca de donde estaba el cadáver del Escribano. Pero quiso la fortuna que de la mano de Don Indalecio cayera una nota que llevaba y que cogió del suelo Robertito. En la nota solo había cuatro palabras: “Iglesia del Emperador Venancio”.

¿Pero que sucedió realmente en la Parroquia del Emperador? El clérigo Don Cosme Fidalgo es un alumno aventajado de Don Alipio Citores, y osado a la hora de ir más allá, pues decidió pasar de ser un colaborador en los rituales de su Maestro a intentar realizarlos por el mismo. Aunque antes hay que decir que Don Cosme, bastante influenciado por la pleitesía a Masabakes, en su Parroquia encontró un “apoyo” en muchas de las beatas que confiaban plenamente en las palabras del clérigo, y una de ellas fue Encarna, la esposa de Matías y madre de Venancio.

Los intereses de Don Cosme por la hechicería le hicieron buscar antiguos pergaminos con los cuales poder realizar sus propios rituales, y encontró un antiguo pergamino para realizar una invocación a un demonio menor. Durante mucho tiempo lo estudió y “comparó” con los realizados por Don Alipio... ¡Y se asemejaban! Eso le convenció y comenzó a pensar en realizarlo él sin el conocimiento de su “maestro”, por lo que necesitaba de un grupo de “acólitos” que lo ayudaran y los encontró entre sus fieles vecinos. Engatusó a su “amante” Encarna, de quien sabía que disponía de un enorme sótano en su casa, y posteriormente ella le “ordenó” a su esposo Matías que colaborase, y así sucedió. Una noche, en el sótano de la casa, Don Cosme, Matías y Encarna realizaron el ritual para convocar a Lilith, la favorita de Masabakes... ¡Y algo falló! Apareció una bestia del Infierno, y pese a su aspecto brutal se notaba su satisfacción, que se sabía sin ataduras a nada ni a nadie y bien podía satisfacerse con “tener” una vida “humana”. Pactó con Don Cosme que le “enseñaría” la hechicería y a cambio el clérigo le daría un nombre y un refugio, y ambos acordaron sus favores ante el terror de Matías y su esposa. Esa noche Don Cosme y



Matías salieron de la casa para “secuestrar” a un mendigo dormido cerca la iglesia, y que fue la primera de las víctimas nocturnas del brucolaco.

El brucolaco, que esta era la criatura que apareció, se convirtió en Martín, el nuevo sacerdote de la parroquia y ayudante de Don Cosme, de este modo, durante el día “vivía” una vida normal y por la noche saciaba su sed de sangre con peregrinos, mendigos o enfermos, pero siempre de gente que no pudiera echarse en falta. Al tiempo, Don Cosme supo que el engendro jamás le enseñaría hechicería y dejó a Matías y Encarna como servidores del demonio, visitándoles lo menos posible.

Cierta noche, Matías y su esposa fueron sometidos a los apetitos carnales de “Martín”, y fueron sorprendidos por Venancio, el joven enloqueció ante la escena que contemplaba y las carcajadas del engendro infernal. Su padres intentaron calmarlo, pero Venancio asió el hacha y decapitó a su padre, y persiguió a su madre hasta darla muerte en la calle, mientras la seguía arrojaba los candiles que encontraba a su paso para quemar la casa y con ella a la bestia. En la calle, donde había dado muerte a su madre se percató de la presencia de Don Cosme, a quien Venancio, en su locura o lucidez, supo culpable y decidió darle muerte. La suerte se alió con el clérigo, y Blas, un Fiel de los Veintiséis, consiguió dar una estocada al joven Venancio, que murió al instante.

A partir de ese día, Martín se beneficia de su puesto de sacerdote para enterarse de casi todo lo que sucede en la zona, y por las noches, cuando no puede tomar la sangre de alguien “cercano”, recorre grandes distancias para alimentarse de algún peregrino que sabe de paso.

La Iglesia del Emperador

Si los Personajes deciden investigar lo que pone en la nota que Robertito cogió del suelo, y acuden a la Iglesia del Emperador, la gente es muy humilde y en su mayoría trabajadores de las huertas y campos de los alrededores.

El sacerdote se llama Martín, y les atenderá con mucha paciencia, mostrándose muy atento con los Personajes e incluso ofreciéndose a ayudarlos en lo que precisasen. **Addenda:** *Martín es un Brucolaco engendrado sin quererlo por Don Cosme Fidalgo, y lo que desea es saber hasta donde conocen los Personajes, para posteriormente, cuando anochezca darse un atracón con su sangre, y poder seguir adoptando la forma que posee y que tan fáciles presas le proporciona.*

El “sacerdote” no desea mentirles para no levantar sospechas, pero tampoco desea darles las respuestas correctas, por lo que se mantendrá “entre dos aguas”. Les contará que hace menos de un año, más o menos cuando él fue reclamado a esta parroquia, se comentó que un muchacho llamado Venancio mató a sus padres y después debió morir. Pero no ha hablado jamás de esto con nadie.

Si los Personajes no se quedan “a gusto”, y preguntan entre la gente de por allí, les contarán que Venancio era un muchacho muy trabajador y que cuidaba bien de sus padres, pero que cierta noche el “demonio lo volvió loco”, quemó su casa y mató a sus padres. La suerte fue que en su locura se topó con Blas, uno de los Fieles de los Veintiséis que regresaba para la ciudad y pudo darle muerte, que el chico bien podía haber matado a otros vecinos.

Blas, el Fiel de los Veintiséis

Si buscan a este guardia de los campos, lo encontrarán de anochecida cuando regresa de vigilar los campos, y viene “bien remojado por dentro”, pues desde que mató al joven Venancio, se ha aficionado al vino.

Si le preguntan, les dirá que hace un par de días también le pregunto un compañero suyo llamado Don Indalecio Castrillo, y si los Personajes desean que les diga que le contó deberán convencerlo, además de con buenas palabras, siendo generosos con las monedas: *“Don Indalecio deseaba conocer sobre la muerte de un muchacho llamado Venancio... Y sobre el Párroco Don Cosme Fidalgo... Le conté que esa noche regresaba como las demás noches de hacer la ronda por los campos y escuche unos gritos...”*



Según me acercaba vi la casa ardiendo y pese a que corría todo lo deprisa que podía, no logré impedir que el muchacho matase a su madre con la hoz... Le grite que parase pero no lo hizo... Me miró o eso creía, pero miraba tras de mí... Era al párroco Don Cosme que estaba a mi espalda... Y se vino hacia nosotros mientras gritaba "demonio"... Le ordené que se detuviese, y varias veces, pero no hizo caso... Empuñé mi hacha y me defendí... Lo maté sin dudarlo... Pero me clavó su mirada... Su mirada era como si me perdonará... Como si...".

La casa de Venancio

Los vecinos de Matías, el padre de Venancio, les contarán a los Personajes que este era un buen hombre y que gustaba de ayudar en la parroquia, hasta el punto que Don Cosme, el sacerdote, le pedía ayuda para limpiar de mala hierba de los alrededores de la iglesia, y a Encarna, la esposa de Matías, no era raro verla limpiar la iglesia. Algunos vecinos próximos a la casa les contarán que se decía que el Párroco muchas veces se llegaba hasta la casa para cenar con la familia y bendecir la mesa de estos vecinos con algunas viandas que les proporcionaba por los favores prestados. Otros rumoreaban que se acercaba para beneficiarse a la Encarna, que estaba de buen catar y que Matías era un cornudo bien pagado.



Si los Personajes deciden "visitar" la casa quemada del muchacho, verán que no era de planta y piso, y en conjunto, no demasiado grande. Si miran con atención, bajo las vigas caídas verán una pequeña grieta que bien pudiera ser un acceso a un sótano, algo bastante inusual, pues estas casas se han construido sobre terreno muy húmedo y no es recomendable este tipo de estancias.

Si deciden "entrar", primero deberán quitar algún estorbo y abrir la loseta que cierra el paso. Todo esto si lo hacen de día atraerá la atención del sacerdote Don Martín, que taimadamente alentará a los vecinos y a la guardia para que les impidan la entrada. El Brucolaco sabe perfectamente que lo que les ha impedido de día a los "curiosos", le beneficiará por la noche, pues sabe que intentarán entrar al sótano, que será el momento en el que les atacará. **Addenda:** *No se debe olvidar esta parte, pues el Brucolaco no es idiota y los intentará matar cuando estén bajando o subiendo, evitando enfrentarse con todos a la vez.*

Los Personajes se adentrarán en el sótano, que para sorpresa de ellos, es más grande de lo que pudieran esperar. Tras las escaleras de caracol, un pequeño pasillo con varias "celdas" a sus costados y que finalmente se abre a una estancia mucho mayor. Si los Personajes lo registran, que será lo normal, pueden encontrar lo siguiente:

- ✦ Una celda abierta, cuya puerta está reforzada y con un gran tranco de cierre, hay un jergón destrozado, unos cuencos y una cuchara tirada. La habitación tiene un fuerte olor a sangre, que se encontrará si se mira bajo el jergón. **Addenda:** *En esta celda mantuvieron a "Martín" la familia de Venancio, mientras Don Cosme decidía y pactaba con el brucolaco.*
- ✦ En la estancia más grande encontrarán velas negras, una buena cantidad de jarras de barro destrozadas con sus contenidos esparcidos por el suelo, y un enorme pentagrama grabado en el suelo. **Addenda:** *En este lugar es donde Don Cosme Fidalgo practicaba las artes negras y otras muchas disfrutaba de los placeres de la carne con Encarna, generalmente cuando no lo hacía en la iglesia mientras ella "limpiaba".*
- ✦ En el sótano encontrarán una pista que les será fundamental para poder continuar la investigación, y se trata de un trozo de pergamino prácticamente quemado, en el cual se lee: *"...ma de la Aljama. Carbón de madera de aliso. Incienso de romero. Eléboro negro. Azufre.."* (ver la página 69).



Addenda: Esta hoja, con caligrafía de Don Cosme, hace referencia a los productos que mandaba a Encarna para ir a comprar a una musulmana llamada Fátima, y que proveía de casi todo tipo de componentes. Obviamente el Canónigo no le gustaba ir a comprarlo debido a su posición eclesiástica, y que le pudiera poner en un compromiso. Estos componentes son los necesarios para realizar un "Aquelarre Menor", y era lo que pretendía Don Cosme al realizar el Aquelarre a Lilith.

La herboristería de la Aljama

Si los Personajes se dirigen a la Aljama, y preguntan con cierta discreción por alguno de los artículos, o sobre quien pudiera disponer sobre los mismos, más tarde o más temprano conocerán que Fátima, la dueña de la herboristería puede que los tenga. Así, con lo averiguado, pueden buscar la herboristería, pero no será una labor sencilla pues dentro de un pasaje estrecho de calles y otros puestos comerciales, bajando unas escaleritas muy estrechas se encuentra la tienda de Fátima. En la herboristería se puede comprar casi cualquier componente de sanación e incluso "mágico", siempre que sea de origen animal, mineral o vegetal, y además, Fátima es una bruja bastante competente en todo lo relacionado con la curación y la sexualidad.

En la aparentemente pequeña tienda se encuentra una mujer muy bella, que les saludará amablemente y solicitará lo que necesitan de ella, a la par que hace un leve gesto a un muchacho que se encuentra en la puerta para que avise a los "mozos" por si las cosas se torcieran.

Los Personajes pueden "curiosear" con la vista, pues todo está fuera del alcance, y pueden ver estantes con cestas llenas de extrañas hierbas, unas por sus formas y otras por sus aromas, o diferentes piedras y polvos en jarras, o algún animal o parte del mismo en diversos recipientes. Salvo para quien sepa "ver", son productos "corrientes" para hacer cremas y bálsamos, pero en realidad, es mucho más... Por este motivo, si algún Personaje decide ser sincero con ella, y le pregunta sobre los componentes que

encontraron en el sótano, la herborista les contestará que "por separado no debieran ser un problema, incluso son muy beneficiosos en algunas circunstancias, pero juntos... ¡Juntos son otra cosa...! Y no es bueno tentar la suerte con ellos...", y salvo que la comenten que no la entienden o que encontraron esta nota, no les explicará que "Como les he dicho, por separado no son más que productos que pueden sanar, pero juntos y realizando los gestos adecuados, pueden ser la puerta para llamar a los demonios... ¿A qué demonios? No lo se, pero me basta con saber que quien lo utiliza, para nada bueno puede ser...". Y nada más dirá al respecto.

Si la piden información sobre quien pudo comprar dichos productos juntos, no por separado, ella sabe perfectamente quien fue, pues generalmente nadie "versado" compra todos los componentes de un hechizo a la vez, pues primero no desea revelar lo que puede conocer y mucho menos revelarse claramente como un practicante de la magia o la hechicería. Pero no les será sencillo lograr que desvele al comprador, salvo que la "recuerden" que como ella ha dicho, "para nada bueno puede ser", y en ese caso, les dará un nombre y una dirección: "Mosquera. Hospital de los Ciegos.". **Addenda:** El nombre y la dirección que les ha dado pueden parecer erróneos a simple vista, pero nada más lejos de la realidad. El nombre es el de Aurelio Mosquera, el hombre de confianza del Canónigo, y la calle es en la que vive el propio canónigo, y es a donde Encarna pagó para que la llevaran. Obviamente no debía salir a relucir el nombre del religioso, por lo que iba destinado el paquete a nombre de su "criado".

Cabe aclarar, que en el caso que los Personajes se pongan más "violentos" de lo recomendable, el muchacho de la puerta ha avisado a otros jóvenes y no tan jóvenes, y bien pertrechados de cuchillos aguardan por si debieran usarlos para defender a Fátima.

La casona del Hospital de los Ciegos

Si los Personajes acuden a la casa de Don Cosme Fidalgo, en alguno de los momentos



verán salir a un religioso, y al parecer de relevancia por la escolta de cuatro soldados que lleva, el cual parece poco contento mientras se mete en su carro y se aleja de la zona. Este religioso no es otro que el Obispo Don Juan de Villacreces, que ha venido a “pedir” a Don Cosme que deje de difundir falacias sobre él y el Arcediano de Treviño Don Pablo de Santa María. El Canónigo le ha asegurado que nada tienen que ver con esos rumores y que “vigilará” para descubrir de donde proceden, lo cual al Obispo le ha parecido una mofa desagradable e innecesaria.

Los Personajes pueden tomar varios caminos en este momento, como pueden ser preguntar por Aurelio Mosquera o vigilar la casona:

- ✦ Si preguntan por Aurelio Mosquera en la calle Hospital de los Ciegos o en sus proximidades, averiguarán que es el hombre para todo del Canónigo Fidalgo y que reside en la casona familiar del religioso. En el caso de desear visitarlo en la casa, en ningún momento se les concederá permiso, salvo que consigan “endulzarle” la vida a la responsable de las criadas, Clotilde de Valdorros, y que se explica a continuación.
- ✦ Si vigilan la casona, verán que toda la servidumbre está formada por diez mujeres, lo cual no es muy “adecuado” para un religioso por los rumores que pudiera suscitar este detalle. Si observan quien pudiera ser la persona responsable de la servidumbre, pronto averiguarán que se trata de una mujer de muy buen ver y que es quien realiza las compras, trata con los criados, con las visitas... A poco que se interesen averiguarán que su nombre es Clotilde Valdorros, mujer de armas tomar y a la que no se conoce parentesco en la ciudad.
- ✦ Los únicos hombres que pueden ver salir o entrar son de aspecto bregado, con buenas armas y armaduras, que guardan la casa de lo que pudiera suceder. Si están atentos y son constantes en la vigilancia, advertirán que son seis los hombres de armas.

Rondando a Clotilde de Valdorros

Si los Personajes siguen a la criada, verán que su día a día es bastante intenso, pues no para en ningún momento y que es ella la que parece organizar la vida dentro de la casa del Canónigo. Cuando sale a la calle a realizar sus quehaceres, si la siguen, verán que “casualmente” lleva unas ropas a una costurera y las deja allí. **Addenda:** *Si los Personajes preguntan a la costurera sobre las ropas, les comentará que son unas capas que han dejado para coser la parte baja de las mismas, pues están bastante ajadas por el roce con el suelo. Si la animan dejando escuchar el tintineo de unas monedas, les mostrará dos capas con capuchas negras y algo de embozo, bastante extrañas y más grandes que las capas habituales, y es así, pues son las que utilizan ciertos miembros del culto de Alipio de San Citores para no ser reconocidos. ¿Y como es que Don Cosme las envía a coser? Sencillo. La decisión la ha tomado la propia Clotilde con el desconocimiento de su Señor, pues generalmente es ella la que lava y cose las ropas, pero estas prendas estaban demasiado ajadas para su pericia con la aguja y las ha llevado a una profesional, y si su amo o Aurelio se enteran, el desliz la puede llevar a “participar” plenamente en la siguiente reunión del culto. Como ofrenda.*

En el caso de acercarse y “tontear” con la criada, esta en principio se mostrará distante pero si el Personaje que la “pretende” es educado, galante y sobre todo, parece importante, derribará el “escudo” de Clotilde y podrá conseguir lo que desee salvo ir al lecho, que es mujer de bien y solo lo hará tras los esponsales. Por lo demás, la criada podrá facilitarles varios detalles interesantes:

- ✦ Si desean hablar con el Canónigo Don Cosme, les indicará claramente que no puede facilitarles la entrevista pero si puede hacer que vean a su hombre de confianza Don Aurelio, el cual es “la puerta que hay que abrir” para entrevistarse con el Señor.
- ✦ Sobre las capas, les dirá que son “romanas” o eso escuchó a su Señor cierto día, y siempre las limpia y arregla en casa, pero estaban rompiéndose por los bajos y ha decidido repararlas con una



costurera, que para eso es una profesional. Si la insisten sobre las capas y su Señor, y la enredan lo suficiente, se hará la interesante diciendo que son unas capas muy distintivas y que su Señor solo la usa los sábados, por lo que supone que son galas para visitas o actos relevantes.

Addenda: Si es verdad que solo se las pone generalmente los sábados, pues es el día que el culto se reúne y realiza los ritos que su maestro Don Alipio realiza en común con sus más de seiscientos fieles acólitos.

La cita con Aurelio Mosquera

Si logran encontrarse con Aurelio Mosquera en las pocas ocasiones que abandona la casa, o a través de Clotilde, que les favorece la entrevista, la actitud de Mosquera será siempre fría y distante, no enfadándose si salen en la conversación “temas personales”. No mentirá jamás y callará la mayoría de las veces que no desee mentir. En temas puntuales estas serán sus respuestas:

- ✧ En el caso de solicitarle que les proporcione una cita con el Canónigo, será educado y les afirmará que se lo comentará, y que necesita una dirección para llevarles la respuesta.
- ✧ Sobre las posibles actividades “entre faldas” de su Señor, se limitará a invitarles a salir de la casa o se alejará de ellos mostrando su malestar.
- ✧ Respecto a las posibles actividades “ocultistas” de su Señor, se limitará a invitarles a salir de la casa o se alejará de ellos mostrando su malestar.
- ✧ Sobre las compras de su “amo” en la herboristería de la Aljama, se limitará a invitarles salir de la casa o se alejará de ellos mostrando su malestar.

Tras la visita o el encuentro, con “todo” lo que han averiguado los Personajes, Aurelio Mosquera ordenará a tres de sus hombres seguir a los Personajes sin llamar la atención, incluso haciendo que se turnen, con el único propósito de averiguar donde se hospedan y hacerles una “visita” nocturna. **Addenda:**

Evidentemente, Aurelio Mosquera estará sorprendido por las insinuaciones que puedan dejar caer los Personajes, por lo que seguirlos y averiguar sobre ellos es fundamental, y en el caso que los Personajes fueran demasiado “claros” con sus sospechas, tras averiguar lo que pueda, Aurelio mandará a sus hombres deshacerse con prontitud de los Personajes.

Si visitan la casa sin ser invitados

No es de extrañar que los Personajes deseen entrar a escondidas en la casona y averiguar todo lo posible del Canónigo o de su hombre de confianza, Aurelio, y de lograrlo, esto será lo poco esclarecedor que sacarán:

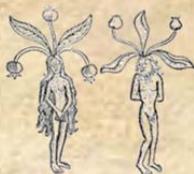
- ✧ En el despacho de Don Cosme Fidalgo encontrarán un pergamino donde se “explica” como realizar un “Aquelarre Menor”.
- ✧ En un pequeño cofre, que pudiera hacer las veces de joyero, hay un anillo forjado con oro, plata y bronce, que sirve para “identificarse” entre si los miembros del culto. **Addenda:** Aunque casi todos los miembros del culto llevan el anillo a diario en su mano izquierda, el Canónigo, prefiere no mostrarse a los demás pues ha observado a Don Alipio en privado y por lo general, no suele llevarlo, y si no lo hace será por algo. Que Don Cosme piensa que cuanto menos sepan de él, mucho mejor.
- ✧ También en este despacho, oculta en un arcón, encontrarán la “capa” del culto, si es que no está en la costurera, y la máscara sin rasgos con la que se ocultan los participantes del culto, que solo tiene orificios para los ojos.
- ✧ Y por último, en el mismo arcón, hay una carta que recibió de su “mentor” Don Alipio recientemente y que hace mención a Don Mateo de Vallejo (ver la página 69):

*Necesito de tus amistades y aptitudes ahora.
En la ciudad está un viejo conocido mio y puede que indague sobre mi o mis actividades.
Debes impedirselo sin que lo perciba.
Su nombre es Don Mateo de Vallejo.*

A.

- ✧ En el resto de la casa no habrá nada extraño, salvo en el cuarto de Aurelio Mosquera, en el que encontrarán otra

capa del “culto”, si es que no está donde la costurera, y la máscara.



La Reunión del Culto

La entrada a las cuevas

Si los Personajes descubren sobre las “salidas nocturnas” de Don Cosme Fidalgo y su buen siervo Aurelio, podrán seguirlos hasta la Taberna de Cesáreo, donde el sábado por la noche pasadas las vísperas y acercándose a maitines, el culto se reúne. Los Personajes pueden darse cuenta que la disposición de la guardia de la ciudad es más “relajada” que de lo habitual, y puede decirse que hasta escasa. **Addenda:** *Esto es debido a que Aurelio le ha solicitado a su “amigo” Odón Cañete que “afloje” la mano los sábados por la noche en esta zona, y que la guardia si no se la ve cerca, nadie la echará en falta. Y obvio es que el guardia ha accedido.*

La taberna estará cerrada y poco a poco irá llegando gente, y no dos, doce, o doscientas personas, y los Personajes pueden abrir los ojos hasta salirseles, pues en la Taberna entrarán más de medio millar de personas, y todas irán completamente embozadas incluso al traspasar el umbral de la taberna, donde solo mostrarán su mano izquierda al propio Cesáreo y a otra persona embozada que está próxima. **Addenda:** *Estos anillos forjados con oro, plata y bronce no son meramente “decorativos” y con ellos el hechicero lo que ha logrado es retener 666 almas que precisa para el ritual de “Abrazo de las Tinieblas”, además de señalares como parte del “culto” y poder favorecerse unos a otros sin “desvelar” nada a los otros que no “saben ver”. Evidentemente Don Alipio solo lleva dicho anillo mientras acude a las “celebraciones” de los sábados, pues así nadie jamás podrá reconocerle o señalarle fuera de allí. Y*

es que a veces la Santa Inquisición puede llegar a ser muy convincente si se la deja.

Si los Personajes deciden entrar y descubrir lo que allí sucede mientras se celebra el “ritual”, pueden intentar hacerlo de varias maneras:

- ✧ Si intentan acceder por la fuerza, haciendo valer las armas, su recorrido será breve pues tras la puerta hay diez miembros del “séquito” de Aurelio Mosquera procurando seguridad a los miembros y cuidando que no se cuele nadie. Y por si esto fuera poco, el que comprueba los “anillos” es el propio Aurelio Mosquera tras la máscara y la capucha del culto, ocultando así su identidad.
- ✧ En el caso de intentar entrar “sin molestar”, es decir, a escondidas, el resultado si les descubren será más o menos similar a si lo hicieran por la fuerza. Lo que pueden conseguir es acceder a la parte alta de la taberna, y suerte de no encontrarse con ninguna de las prostitutas, pues todas y cada una de ellas son miembros del culto. Aunque lo que realmente es complicado, es acceder a las “cuevas”, pues el paso está custodiado por los hombres de Mosquera.
- ✧ Si son un poco más astutos, y viendo la cantidad de personas que van llegando, pueden mezclarse con las sombras para hacerse con las suficientes indumentarias y anillos que les permita acceder a la taberna. **Addenda:** *Si es menester, puede el Director hacerle pasar un mal rato al*



Personaje cuando esté en la puerta de la taberna pasando la inspección de Aurelio, y mas si ya se entrevistaron con él. Finalmente, salvo que lo “enreden”, deben poder pasar.

- ✧ El otro método para poder acceder es a través del complejo de cuevas y pasos que hay bajo la ladera del castillo, pues se puede acceder desde el propio castillo, desde un paso cercano al puente Santa María en la zona del río y desde una zona próxima a la muralla que está entre la puerta de Santa Águeda y la puerta de Santa María. **Addenda:** *Estos lugares serán totalmente desconocidos por los Personajes salvo que consigan documentos sobre la ciudad y ellos tengan buenos conocimientos de la ciudad, para lograr descubrir estos accesos. Aunque también pueden lograr llegar desde estos puntos, si una vez que logren entrar de la manera “habitual” para los cultistas, deciden explorar los muchos túneles y pasos que hay, muchos de ellos ya hundidos o a punto de hacerlo.*

El ritual en las cuevas

Pues una vez dentro de la taberna verán que desde el sótano donde hay un pequeño almacén y diversas barricas con una buena variedad de caldos, y tras un mueble de considerable tamaño se encuentra el acceso a las cuevas.

Los pasos son bastante estrechos y vagamente iluminados por teas, en los cuales el camino está marcado sobradamente y si es cierto, que en algunos puntos se dejan túneles a los lados, algunos mueren en pocos metros, otros se retuercen y se encuentran bajo la ladera y los menos, logran llegar hasta el castillo, o las dos entradas cercanas al río.

Addenda: *En estos túneles, lo peligroso no es solo perderse, lo cual no debe ser complicado por los muchos huesos de los “valientes” que decidieron explorar sin prepararse adecuadamente, sino que realmente es muy peligroso los muchos pozos naturales que se han producido por el tipo de terreno y que esconde más cadáveres que los que se pueden encontrar por los diferentes túneles. Finalmente llegarán a una gran cavidad, lo suficientemente grande para acoger a todos los que han entrado y alguno más si llegara, y*

que está claramente diferenciada con un altar enorme de madera en el centro y un ara de sacrificios, en la cual se advierte pese a la distancia y la poca luz, la sangre seca de los sacrificios. Si observan, los Personajes verán claramente unas veinte personas que vigilan la cueva, hay otras tantas alrededor del altar y a las que parecen dejar espacio el resto de personas, las cuales en voz susurrante hablan unas con otras mientras parecen aguardar a que todo comience. Hacia la medianoche, desde un túnel diferente al cual llegaron los Personajes, aparece una figura y tras ella otras dos personas, las tres con máscaras, que llevan a un muchacho y una joven completamente desnudos, y por como caminan parece que pueden estar sedados.

Addenda: *La primera persona que llega es Alipio de San Citores, y con ella van Cosme Fidalgo y Aurelio Mosquera, que llevan a una joven de unos quince años y un muchacho un poco mayor, y que van a ser las “ofrendas” de la noche.*

El oficiante, con voz gutural, arengará a los allí presentes prometiéndoles más de lo que ya tienen y que todos y cada uno será recompensado por su sacrificio a Masabakes... Que la diablesa no se olvida de los suyos y el día del triunfo está cerca... Y así seguirá durante un buen rato. **Addenda:** *La verdad es que todo lo que dice son banalidades y a Alipio solo les interesa la fidelidad de sus “acólitos” para conseguir 666 almas para poder realizar el “Abrazo de las Tinieblas”, y para ello les proporciona todo lo que precisan como medio para lograrlo. Su “lealtad” a Masabakes no es cuestionable, pero su “servidumbre” a Agaliarepth está por encima de esta “lealtad”, y los verdaderos rituales que le confieren poder los realiza personalmente y sin tanta “teatralidad”, y a su verdadero “señor”.*

Tras unas invocaciones en un idioma que no comprenden los Personajes, pero que claramente tiene un “componente mágico”, y poco a poco parece arrastrar a los presentes al trance, a repetir las palabras que surgen del oficiante y marcar una cadencia de sonidos que finalmente lleva a que las personas que estaban próximas al altar se despojen de sus vestiduras y se mezclen entre los congregados, eligiendo al azar a sus “víctimas”. A estas víctimas las despojarán



por igual de sus atavíos y practicarán actos sexuales de forma casi animal, sin ningún miramiento... **Addenda:** *Todo esto es un "rito" de Don Alipio para contentar a Masabakes, a la cual ofrece la orgía, y son sus diez súcubos y sus diez íncubos los que se mezclan entre la gente y fornican hasta agotar a sus "víctimas", y nadie parece "asombrarse" por nada de lo que sucede. Si los Personajes desean resistirse, simplemente lo lograrán, pues no hay nada sobrenatural en lo que sucede, pero si pueden ser "víctimas" de las criaturas de Masabakes. Si no sacan un Pifia en una tirada de Suerte, no serán parte de la orgía, pero en caso de ser parte, deberá volver a tirar Suerte para ver si quien le "hace arrumacos" es de su "gusto" o no, es decir si a un Personaje le atraen las mujeres y quien le "toca" es un "mozo".*

Mientras se realiza esta orgía, el oficiante va realizando pequeños cortes en los jóvenes que están en el altar, pequeños cortes que poco a poco conforman símbolos, hasta que pasadas un par de horas y el sedante de los jóvenes se diluye, cuando parece que comienzan a "entender" lo que sucede... Les arroja a los congregados, que se abalanzan como alimañas sobre estos, a los que brutalmente golpean, muerden, arañan... Hasta darlos muerte.

Para cuando los congregados salen "del trance" y levantan la cabeza, tanto Alipio como Cosme y Aurelio ya han salido de allí, y parecerá que a nadie le extrañe, pues acabada la "celebración", vuelven a sus casas como si nada hubiese sucedido. **Addenda:** *Debajo del altar hay un "hueco", de entre los muchos pozos que hay, que permite al oficiante pasar "por debajo" de los congregados y llegar a otro túnel cercano por el cual salir de la zona sin ser "molestado". Este túnel, si se toma adecuadamente, conduce hasta la entrada que está entre las puertas de Santa Águeda y Santa María.*

Los miembros del culto

Los muchos miembros del culto, más de setecientas personas de todos los estratos

sociales y de todas las cataduras, todos y cada uno de ellos son totalmente fieles a su "líder", pese a que casi ninguno conoce quien es realmente pero si se desvelara, le serían fanáticamente fieles, hasta el punto de "destrozar" su vida por salvarle.

Por este motivo, cualquier acto de interrogatorio solo tendrá éxito si se procede con medios no habituales, ya sea mediante la magia o por el menos cómodo, el tormento. Además, salvo Don Cosme Fidalgo y Aurelio Mosquera, el resto desconocerá que Don Alipio es el que ha gestado el culto, y quien lo dispone cada sábado.

Algunos de los miembros del culto a la única persona que reconocen como uno de los "líderes", es a Aurelio Mosquera, pues no es extraño que acuda a la casa de un miembro del culto para solicitarle o favorecerle con algo que se precisa. **Addenda:** *Esta treta ha sido dispuesta por Don Alipio, a quien es realmente fiel Aurelio y no al Canónigo Fidalgo, pues el brujo piensa que es necesario para el culto que todos los miembros puedan informar si sucediese algo "inesperado" al culto y no tener que esperar a la "reunión semanal", momento en el cual pudiera ser tarde.*

Si los Personajes deciden que hay terminar con el culto, es menos sencillo de lo que parece pues deben conocer a quien denunciar y ante quien, pues todos pueden ser miembros del propio culto, y la Inquisición tampoco está libre de adoradores de Masabakes. Entonces... ¿Qué hacer? La respuesta es complicada y tal vez, pese a la dificultad, la mejor manera para acabar con todo es "cortarle" la cabeza al "demonio", y aunque los Personajes puedan pensarlo, no bastará con eliminar al Canónigo Cosme Fidalgo y a Aurelio Mosquera, pues por el primero pueden descubrir que es Don Alipio de Citores el "alma" del culto y que sin él, los demás no pueden realizar los "rituales" a su Señora Masabakes.



Parte Segunda

Donde se cuenta de cómo los Personajes deben decidir que hacer para librar de un gran mal que se cierne sobre Burgos, y que puede hacer que tengan que pactar con el "demonio".

Nuevas Tareas que son Viejas

Los Personajes llegado el momento, a poder ser una vez que tengan "resuelta" o al menos encaminada la primera parte de la Crónica, sabiendo de la existencia del Culto a Masabakes en las "entrañas" de Burgos, y que el Canónigo Fidalgo no es más que un títere, pueden continuar la Crónica bajo dos opciones: continuar investigando a Don Alipio de Citores como medio para llegar a Don Mateo de Vallejo, o aparecerá en escena Don Mateo de Vallejo para "aclararles" algunos puntos. **Addenda:** Para facilitar la Crónica y el trabajo del Cronista, insistimos en que esta Parte de la misma se desarrolle a partir de tener "concluida" la Primera Parte, pues se evitan así problemas a la hora de narrar los sucesos. ¿Y si los Personajes insisten en trabajar o acceder al castillo? Si acceden de forma "ilegal", apenas podrán investigar nada pues son "ladrones" y por tanto deben mantenerse con disimulo. Si desean acceder como "trabajadores", se les puede decir que se les tendrá en cuenta y que en un par de días regresen, pues es probable que tengan trabajo para ellos.

Si deciden que la "cosa" no ha terminado

Si los Personajes continúan intentando investigar por su cuenta, ya sea que crean que Don Mateo y Alipio pueden ser "socios" o por la nota que pudieran haber encontrado en la casa de Don Cosme Fidalgo que le ordenaban "eliminar" al cortesano. El caso es que los Personajes deciden por si mismos que el asunto dista mucho de estar resuelto...

¡Además de no haber recuperado a Dagoberto!

Si esto es así, Arnaldo Chomón les confirmará desde que hablaron cuando llegaron, ha estado indagando sobre Don Alipio y aunque no de manera directa, sabe *"que en estos últimos tiempos dicen que se le ha visto muchas veces a en el Castillo de la ciudad, y rumorean que ha trabado buena amistad con Don Adolfo de Stuñiga, el actual Alcalde del mismo. Que apuntan estos dimes y diretes a que confía Don Adolfo en el Barón debido a sus conocimientos de medicina, y que ha seguido los pasos de este para que en el alumbramiento próximo de su esposa, todo salga bien, pues ha sufrido el de Stuñiga la muerte de una esposa y dos abortos, y no desea que le pase de nuevo a Doña Elena, de quien además parece realmente enamorado"*.

Llegados a este punto en el cual los Personajes saben que en el Castillo puede suceder algo, y deseen entrar de manera "lícita" en el mismo, lo cual pueden lograr de varias maneras:

- ✧ Si se presentan en el castillo y se ofrecen para trabajar allí de lo que buenamente sepan hacer, serán vistos por Don Sancho de Stuñiga quien les evaluará y aceptará entre sus soldados o servidores, pues le interesa contar con ayuda dentro de una corte y una ciudad que no le son afines. **Addenda:** Don Sancho les explicará que desea información de lo que sucede en el castillo y en Burgos, por lo que tendrán

"tiempo libre" para "cotillear", pero deberán ofrecer información a Don Sancho o se deshará de ellos. Es decir, que podrán ir o venir sin dar cuenta de lo que han hecho o dejado de hacer, siempre que Don Sancho crea que su dinero está bien empleado.

- ✦ Al igual que en el caso anterior, pero los Personajes desean "trabajar" para el propio castillo y rehúsan el ofrecimiento de Don sancho, por lo que se les "evaluará" en la tarea para la que se ofrezcan y de superarla, les darán trabajo.

Addenda: El método con menos opciones de poder hacer lo que "los Personajes desean", pues apenas dispondrá de tiempo libre el Personaje, y cada vez que desee hacer algo deberá tirar por Suerte, y de fallar la tirada tendrá trabajo que le impedirá "husmear". De lograr la tirada de Suerte, aun deberá realizar otra tirada de par o impar, a elección del Personaje, y de no acertar la tirada podrá "investigar" pero sin acceso a lugares "privados" o de cierta relevancia, y en el caso de acertar, puede investigar, pero además en lugares que no son comunes o de fácil acceso. Por ejemplo, si es un soldado casualmente le ha tocado una guardia en las estancias personales de la familia Stuñiga, o si es un criado, debe limpiar o llevar leña a las mismas.

Si son citados por Don Mateo de Vallejo

Esta Escena solo transcurrirá una vez que el "Ritual a Masabakes" tenga lugar, pues el propio incubo Manolete percibirá la "orgia" y se lo dirá a Don Mateo, sabiendo así que su discípulo Alipio está actuando por su cuenta y que deja claro que nada necesita ni quiere del cortesano. Por este motivo, y viéndose bastante atado, el viejo cortesano "acudirá" a los Personajes a través de Donoso el platero,



quien les buscará y citará en la Plaza del Mercado Mayor, cerca de la Puerta de San Pablo y a la vista de un gran número de personas, pues no se fía que los Personajes le dejen a

las buenas noches nada más toparse con él.

Addenda: ¿Y por qué el cortesano se preocupa más de su aprendiz que del "heredero de Jesús"? Pues la respuesta es simple. Don Mateo no soporta que su "pupilo" le supere pero menos aún que le engañe, y la soberbia siempre fue un gran defecto de Don Mateo de Vallejo, tanto así que prefiere destrozar a Alipio que lograr su propio propósito, del que piensa que "ya tendrá tiempo".

Debemos aclarar, que el platero intentará informar de lo sucedido por medio de una nota a Don Alipio con las intenciones o planes de Don Mateo, pero Manolete, que no se fía de nada ni de nadie, le seguirá en secreto y en cuanto vea lo que pretende Donoso, le asesinará.



Addenda: El juglar está bastante escamado con todo lo que sucede, pues tiene fuertes sensaciones de la presencia de su Señora en la ciudad, y supone que si entrega al "crio" a Alipio, otros serán los que se lleven el mérito de lo que él ha logrado. Pretende seguir el plan de Don Mateo de esconderse unos días y asegurarse que son ellos quienes se ganan el favor de Masabakes, y no el "pupilo" aventajado.

Es de suponer que los Personajes decidan acudir a la cita y "charlar" con Don Mateo, quien les tratará como si de viejos amigos se tratase, para finalmente ofrecerles un "acuerdo de caballeros", explicándoles "Caballeros... Me he visto en la encrucijada de tener que contarles, que no solicitar su favor, de algo que a ustedes les puede venir a bien y por supuesto a mí también. Debo decirles que si cumplen con su parte, yo les favoreceré en lo que quieren y no mataré al crio ya mismo. Les concederé un tiempo para que procuren evitarlo... ¡Lo sé! ¡No es un gran acuerdo, pero no tienen nada más! ¿Desean que continúe?" Si los Personajes cometen la "locura" de atacarlo o de negarse al "acuerdo" para seguirlo sin ser descubiertos, finalmente fracasarán y la Crónica estará terminada, que si tiene a bien el Cronista, les puede dar la oportunidad de continuarla tras los pasos de Albert y de Dagoberto camino de Gerona... ¡Pero esa es otra historia!



En el caso de aceptar el “acuerdo de caballeros”, el cortesano les contará que *“hace unos cuantos años, conocí a Alipio, que antes era solo Alipio y ahora se adorna con el título de Barón de San Citores, y fue mi aprendiz, y organizamos poco a poco una red de fieles a nuestra Señora, sacados de entre los nobles y burgueses de Burgos. Ahora todos ellos me ignoran, cuando no me niegan y hasta Alipio me es esquivo, pues le he llamado y me ha dado silencio como respuesta. Sé que está envuelto en algo y no ha de ser baladí cuando no le importa tratarme como a un don nadie... Hasta he sido atacado en la ciudad por su voluntad, de eso estoy seguro... Sé que pasa mucho de su tiempo en el Castillo, y sé que a ocultas entra y sale...”*

Pueden solicitarle al propio Don Mateo, que gracias a su influencia les consiga un “trabajo” en el Castillo, y aunque no será inmediato, antes del anoecer cada Personaje se podrá alojar en el propio castillo como parte del servicio del propio Don Mateo, aunque esta situación no podrá

prolongarse más de un par de días.

Addenda: *El mejor medio para disponer de todo el tiempo para hacer lo que desee el Personaje, pues obviamente Don Mateo no les encargará ningún cometido que no sea “deshacerse” de Don Alipio.*

El Sueño de Lonora

Si los Personajes se encuentran con Don Mateo y acceden a “cumplir” con lo que les propone, uno de los Personajes que conoció a Lonora tendrá un sueño.

En el sueño el Personaje estará caminando entre la niebla, escuchará ruidos muy cerca, parecen lamentos... Si siguen el sonido, llegará al claro del bosque en el Valle de Mena, y allí verán a Lonora arrodillada. Llorando. La joven les contará que no puede seguir, que su paso al Cielo o a los Infiernos terminará cuando se cumpla con lo que es justo, y Don Mateo aun sigue vivo. Tras esto, la niebla rodeará al Personaje y despertará.



Y Pasa el Tiempo

Desde el momento en el cual los Personajes comiencen a investigar directamente sobre Don Alipio, o de los sucesos extraños que suceden en el castillo, se deberá tener en cuenta que comienza la “segunda parte” de la Crónica, estando en “estado latente” para no precipitar las tramas y los acontecimientos que transcurren hasta ese momento.

Posteriormente se explicarán con mayor detalle muchas de las situaciones que a continuación se mencionan, y que sirven para poder recordar de un simple vistazo los sucesos, que de no impedir los Personajes, sucederán con seguridad. También aclarar, que no se especifica un momento concreto para que ocurra lo narrado, sino una orientación para que el Cronista lo adapte como mejor le convenga, incluso llegado el

caso, adelantarlos o retrasarlos según su criterio.

✧ Primer Día

- * Los Personajes serán contratados o lograrán tener acceso al castillo.
- * Por las celebraciones del nacimiento del Primogénito, en la ciudad se celebrarán torneos de bolos y tuta, permitiéndose además las apuestas a las Tabas.
- * Al atardecer se produce la “charla” entre Don Sancho y Doña Elena.
- * Por la tarde se celebran los torneos de arquería y de armas.





- * Por la tarde, el lobisome macho captura y esconde en la casona a un esmolet.
- * Al anochecer, Federico ataca un cuartelillo de Odón Cañete próximo a la calle San Juan, en la zona baja de la ciudad.
- * A medianoche Balachia llega a la cueva bajo el castillo.

✧ Segundo Día:

- * Por las celebraciones del nacimiento del Primogénito, en la ciudad se celebrarán torneos de bolos y tuta, permitiéndose además las apuestas a las Tabas.
- * Antes del mediodía, Don Adolfo anunciará la cacería y pago de mil maravedíes a quien logre traer el corazón de la bestia más enorme de Castilla en honor al futuro nacimiento de su hijo.
- * Durante todo el día, los trovadores recorren las calles alabando la venida de l nuevo Stuñiga.
- * Durante el día, Heliodoro envenenará la comida de los Personajes.
- * Por la tarde, por las Fiestas del Primogénito se celebran Bofordos. Se dará pitanza a los presentes y se terminará con los bailes populares.
- * Al atardecer, Beltrana se reunirá con Aurelio o Federico para que al día siguiente queme varias granjas de los Stuñiga y poco antes de la medianoche, ataque el castillo con sus hombres.
- * Al anochecer, el lobisome dejará dos nuevas ofrendas en la cueva

- * A medianoche, Balachia será ayudado por Beltrana en la preparación del ritual.

✧ Tercer Día:

- * Por las celebraciones del nacimiento del Primogénito, en la ciudad se celebrarán torneos de bolos y tuta, permitiéndose además las apuestas a las Tabas.
- * De amanecida, muchos salen a cazar una "enorme bestia". Los lobisome de Beltrana atacarán a Don Sancho.
- * Antes del mediodía, los hombres de Federico atacarán varias granjas de los Stuñiga.
- * Al atardecer Don Adolfo Stuñiga decide eliminar de una vez por todas esta "insurrección" y se cancela la Gran Cena en honor del Primogénito por lo que está sucediendo.
- * Cuando comience a anochecer se comenzará a ver el eclipse de la luna.
- * Al anochecer Beltrana a sedará a la guardia y a Doña Elena.
- * Ya de noche, si algún lobisome ha sobrevivido traerá a las últimas "ofrendas".
- * Si aun está vivo, Aurelio buscará a los Personajes para darles muerte o Garcés les conducirá a una encerrona.
- * Si Federico está vivo o sus hombres, atacarán el castillo poco antes de la medianoche.
- * El eclipse estará en su cenit a medianoche y se celebrará el "Abrazo de las Tinieblas".
- * Albert junto a Dagoberto y Teresa se marchan de Burgos.





Verdades y Cotilleos

La manera en la que los Personajes van a conocer mucho de lo que ha sucedido o sucede, es a través de la gente, y muchos son los rumores y cotilleos que llenan las calles de Burgos, y los pasillos de su castillo no son menos, que muchos son verdad o casi, pero otros tantos son falacias o casi. **Addenda:** *La parte más complicada de este punto es saber quien puede decir alguno de los rumores, pues aunque en general son conocidos por todo el mundo, no todos se atreven a contarlos, y algunos de las "verdades", solo son conocidos por unos pocos, y en ese caso se especificará la persona que lo sabe y puede contar si lo desea.*

Sobre Don Alipio de San Citores

- ✧ Dicen que de joven y de eso no hace tanto, le gustaban tanto las mujeres que se olvidaba de todo lo demás. **Addenda:** *Es verdad.*
- ✧ Se le conoció en la Corte por mediación de Don Mateo de Vallejo, pues antes no era de sangre noble y se dedicaba a limpiar establos. **Addenda:** *Es verdad todo menos lo de limpiar establos, pues era "curandero".*
- ✧ Se rumorea que su madre es de Cernégula y de allí ya se sabe... ¡Todas fornican con el Cabrón! **Addenda:** *Es verdad*
- ✧ Siempre le ha gustado vivir en la ciudad, pero últimamente, desde que Don Adolfo le acogió como consejero apenas sale del castillo. **Addenda:** *También es verdad, pero en su elección tuvo que ver más Doña Elena que el propio Don Adolfo.*
- ✧ Muchos son los nobles y no tan nobles que le deben mucho, y el jamás les ha pedido que le devuelvan el favor... ¡Y eso no es normal! **Addenda:** *Es una gran verdad, pues necesita de 666 almas que intercambiar el día que realice el "Abrazo de las Tinieblas".*

Sobre Beltrana o Magdalena

- ✧ Si preguntan por Beltrana, pocos la conocerán, pero los que la conozcan "como es", les confirmarán que es poderosa y no tolera los errores... ¡Vamos, que la compasión no va con ella. **Addenda:** *Si es cierto que los pocos que conocen a Beltrana, como Doña Elena o Aurelio Mosquera, pueden confirmar esto. Y llegado el momento, Federico o quien le sustituya, también puede llegar a conocer esta faceta de Beltrana.*
- ✧ Si la pregunta es sobre Magdalena, la gente les puede confirmar que es la criada personal de Doña Elena, y que esta la maltrata siempre que puede. **Addenda:** *Es verdad, pero todo es una farsa para que la gente se confíe con ella y la cuente lo que de otra manera no podría.*
- ✧ También sobre Magdalena el rumor es que la han visto algunas veces con el cocinero en "condiciones" no muy recatadas por los rincones de las cocinas. **Addenda:** *Cierto, pero solo para poderlo manipular a su antojo.*

Sobre Don Adolfo de Stuñiga y Doña Elena de Arranz

- ✧ Si preguntan en las tabernas, posadas y figones de la ciudad, los rumores son muy diversos y si se ayuda de buenos caldos que "aflojen las lenguas", podrán escuchar muchas cosas:
 - * La historia es muy bonita, pues dicen que el Señor de Stuñiga salió como de habitual a buscar bandidos en los caminos, y esta vez se topó con una celada que casi lo envía a reunirse con el Creador. La suerte quiso que el fuera el último contendiente en pie, pero gravemente herido, y allí quiso el destino que lo encontrara Doña Elena, que lo llevó hasta su casona, le cuidó y sanó sin saber quien era el



apuesto caballero herido. Tanto esmero y tiempo juntos hizo que se enamoraran y pronto casaron en la propia Catedral, como grandes señores y para regocijo de la ciudad.

Addenda: Es una "verdad provocada", pues el encuentro con los bandidos no fue fortuito y que apareciese su futura esposa allí tampoco fue casualidad, y su enamoramiento fue ayudado por una poción de "Filtro Amoroso".

- * Desde que casó Don Adolfo con Doña Elena ha perdido las entendederas y parece estar en una nube, y más aún desde que se supo que iba a ser padre.

Addenda: Don Adolfo hace tiempo que solo vive por y para su mujer Doña Elena, y desde que supo que iba a ser padre, su felicidad es aún mayor.

- * La Señora tiene extraños saberes que traen a los hombres de la tumba... ¡O los llevan! **Addenda:** Es falso que sea capaz de resucitar a un muerto, pero si es cierto que tiene cierta maña para llevarlos hasta la tumba.

- * Dicen que en la casona de los Arranz, en los bosques al norte de la ciudad han visto a un perro negro que parece haber salido del mismísimo Infierno... Y dicen que la propia Elena le alimenta con cadáveres... **Addenda:** Es cierto que en la casona de los Arranz se ocultan los dos lobisomes que "sirven" a Doña Elena, aunque su verdadera dueña sea Beltrana, cosa que esta, prefiere dejar en secreto y que su "amiga" Elena suponga que ella es la "bruja poderosa".

- * La Señora Elena es hija de los difuntos Señores de Arranz, de antiguo linaje y lealtad a Castilla, que fallecieron en un incendio que destruyó una gran parte de la casa, pero la hija no solo no abandonó la casona sino que la reconstruyó. Heredó lo poco que tenían sus padres, su apellido, la casona y unas pocas tierras a su alrededor de la misma. **Addenda:** Falso que sea la hija de los Arranz, pues

fue "adoptada" aunque esto, Doña Elena cree que nadie lo sabe, pues desconoce que Beltrana lo supo hace mucho tiempo. Y sobre la muerte de los Señores de Arranz es falso, pues los dos fueron malditos para convertirse en los lobisomes que custodian la casona y sirven a los intereses de las dos brujas. Bueno, de una más que de la otra.

- * Que la "señora" es más "puta" que "bruja", que ha tenido muchos pretendientes y que han servido solo para aplacar sus apetitos...

Addenda: A medias, pues le place tanto la carne como la hechicería, y sabe que su belleza y sus artes amorosas la granjean casi tanto como sus sortilegios.

- * El gato que siempre camina con la Señora Elena es tan negro por ser siervo del Infierno, que ya se sabe que todas las brujas tienen un siervo así.

Addenda: Cierto es que siempre hay un gato cerca de la señora, si bien es cierto que no tiene nada de "infernial". Es simplemente un gato.

- ★ Si las cuestiones las hacen en el propio castillo, además de las anteriores cotilleos, pueden escuchar estas otras respuestas, no más acertadas pero si más "interesantes":

- * Si preguntan a las personas adecuadas entre el servicio, es decir a quienes no tienen el deber de callar, o el miedo a hablar, pueden averiguar que el día de los esponsales entre Don Adolfo y Doña Elena, hace unos ocho meses largos, apareció en el salón y no se sabe como llegó hasta allí, una vieja a la que todos llamaban la "anciana" y que mora en el bosque. O moraba... Y ante los presentes vociferó "Señor Adolfo... Señor de este montón de piedras... Yo te digo que te cuides, pues en verdad el mal se ha metido entre vosotros... En los ríos el mismo demonio lava sus cabellos y sus siervos recorren los senderos buscando sangre... Cuidaos, grandes entre los grandes, pues esta



noche el demonio dormirá entre vosotros...”

El Señor se levantó con ira y señaló a sus hombres que fueran a por la anciana, pero en ese momento, Doña Elena lo cogió de la mano y miró a la vieja, a la que respondió muy calmada *“hoy no es noche para tus negras palabras anciana... Predica como gustes, que ya lo has hecho desde e día en que naci y has acudido a perturbar el día más feliz de mi vida... Vete, pues no eres más que una gallina vieja, quisquillosa y de mal agüero, y como tal perderás la cabeza y tu ajado cuerpo correrá en círculos hasta el final de los tiempos”*.

El Señor ordenó arrojar al bosque a la “bruja”, y que se diera aviso a todos, que aquel quien la hablase o prestase ayuda sería ejecutado en el acto. **Addenda:** *Esto narrado es totalmente verdad.*

- * Y solo los propios Señores, el jefe de la guardia Garcés y dos de sus hombres que allí vigilaban, el Mayordomo Guzmán y el “cómico” Genaro, podrán contar que al amanecer de los esponsales de Don Adolfo y Doña Elena, en medio de las estancias privadas de la pareja apareció una estaca con la cabeza de una gallina negra clavada y con unos harapos muy sucios, que dicen que parecían los de la “anciana”, y que el Señor se tornó rojo de ira, ofendido por la burla de la “vieja bruja”. Un grupo de hombres bajo las órdenes de Don Adolfo hizo una batida por el bosque pero no encontró a la “anciana”, pero si tuvieron la mala suerte de enfrentarse a lo que creyeron grandes osos, que mataron a varios de los hombres y espantaron a las monturas. **Addenda:** *Tras ir a descansar la feliz pareja y por medio de los hechizos precisos, Doña Elena quedó preñada de Don Adolfo, mientras su “fiel” criada Magdalena salió del castillo entre las sombras. Encontró a la “anciana” y la*

asesinó, regresó al castillo con la cabeza de una gallina y con algunos de los harapos de la vieja, los cuales dejó en el salón privado de los Señores sin que nadie la viera. La criada pretende crear cierta preocupación en su “ama” y que quede el cotilleo de sus “artes”, pues para bien y para mal, muchos comenzarán a respetarla y a temerla.

- * Solo Don Sancho de Stuñiga podrá contar que al amanecer siguiente llegó el caballo de Don Adolfo, lleno de heridas y arañazos, pero nadie ordenó que se saliese al bosque a buscar al Señor. Ni lo hizo Doña Elena y tampoco su hombre de confianza Garcés, quien esa mañana se dedicó a impartir justicia junto a su nueva Señora. **Addenda:** *Como ya hemos dicho, Don Adolfo hizo una batida para matar a la “anciana”, pero se toparon con los lobisomes que sirven a Beltrana, que les atacaron y provocaron que el noble regresara con el fracaso escrito en su rostro. Y Don Sancho observó que ni esposa, ni nadie en el castillo pareció asustarse cuando el caballo de Don Adolfo, y tras el regreso de este, ha confirmado que su hermanastro mancha el apellido de su familia y es un mero títere entre las manos de su esposa.*

Sobre la “anciana”

- ✧ La “anciana” es una “bruja” y el Señor de Stuñiga la dejó hacer durante mucho tiempo en el bosque, con sus secretos y sus demonios. Ahora desde que la prohibió ser escuchado o ayudada, nada se sabe de ella. **Addenda:** *Es verdad que la “anciana” es una bruja y de las maloadas, y también es cierto que no se la ha visto, pues hace ya tiempo que Beltrana la asesinó, aunque es obvio que nadie lo sabe.*
- ✧ La vieja era una mentirosa empedernida y vivía de meter el miedo en el cuerpo de los pobres campesinos para que le dieran lo que pedía, y así vivía sin hacer nada en su miserable choza del bosque. **Addenda:** *Casi es verdad, pues así se*



“ganaba” la vida, pero también vendía remedios a quien podía pagárselos.

Sobre Don Adolfo de Stuñiga y Don Sancho de Stuñiga

- ✧ Don Adolfo y Don Sancho son hermanastros, de familia y sangre noble, que llevan el honor ante todo y de “palabra eterna”. **Addenda:** *Es verdad.*
- ✧ Los “hermanos” no se llevan mal, pues Don Adolfo respeta a su hermanastro por ser de su sangre, aunque no acepta que se negara a obedecer lo que su padre deseaba. La opinión de Don Sancho sobre su hermanastro es desconocida, pues nunca dice nada. **Addenda:** *Esto también es verdad.*
- ✧ Don Adolfo fue educado para ser un Señor, aunque siempre le tentó más la batalla que los salones de la corte, y Don Sancho, al ser bastardo, lo educaron en las letras y los rezos, pero renunció. **Addenda:** *Verdadero, pero Don Sancho no renunció, sino que se escapó para no cumplir los deseos de su padre.*
- ✧ Don Adolfo dirige el castillo en nombre de Don Diego López de Stuñiga, Justicia Mayor del Rey, y hasta ahora lo ha hecho más que adecuadamente. **Addenda:** *Verdadero, pues su familiar, Don Diego López de Stuñiga le confió la misión de dirigir el castillo en su nombre.*

✧ Don Adolfo hace apenas un año fue herido por unos bandidos en los montes cercanos al norte de la ciudad, y dicen que su esposa le salvó, arriesgando su propio pellejo. **Addenda:** *Más o menos es verdad, pero hay más de lo que se ve.*

✧ Don Sancho ha mudado su religión por la de los “moros”, pues muchas son las veces que ha luchado a su lado. **Addenda:** *Falso. Don Sancho sigue los designios de la cruz, pero no odia a los que profesan otra fe, y si que es cierto que ha “prestado” su espada a quien pudiera pagarla pero nunca ha guerreado contra los castellanos.*

Sobre la ciudad y sus alrededores

- ✧ Un grupo de mercaderes se quejan de la gran cantidad de asaltos que se producen en los caminos cercanos de la ciudad y en la propia ciudad. **Addenda:** *Es verdadero, pues Federico y sus hombres están más activos en los caminos que en la propia ciudad, y más aún si Aurelio Mosquera ya no le ofrece información de los “asaltos fáciles”.*
- ✧ Un grupo de campesinos se queja de una enorme manada de lobos que están diezmando el ganado, y que sería conveniente crear una partida de caza para darlos muerte. **Addenda:** *Es verdad que el ganado, algunos niños y ancianos han desaparecido en el bosque, pero no son meros lobos los que están provocando estas muertes o desapariciones, pues son los lobisome, que tienen un hambre voraz.*



Cosas de Familia

Si los Personajes no descuidan sus “quehaceres”, es bastante “fácil” que escuchen los rumores sobre Doña Elena, y les puede llamar la atención que esta salga a pasear por Burgos, acompañada solamente

de su criada Magdalena. Y entre tanto, Don Sancho parece no quitar ojo a la esposa de su hermano, y tras un rato, suficiente para que no se le vea, toma el mismo camino.



Las dos mujeres caminarán con paso tranquilo pero sin pararse mientras descienden del castillo hacia la iglesia de San Martín, para llegado el momento adentrarse en las estrechas calles de la aljama, y detenerse en la herboristería de Fátima (ver "La Herboristería de la Aljama" en la página 19). Allí entrará la criada Magdalena, que comprará diversos "útiles de belleza" y además, comprará Adormidera, Beleño y Mandrágora, con la que pretende adormecer a su "señora" dentro de tres noches, y además ha comprado varias dosis de Arsénico, el cual pretende "regalar" en alguna comida a los Personajes.

En ese momento, cuando la criada está en la herboristería y Doña Elena mirando una pequeña tienda de joyas y telas, se topará con Don Sancho, que sin ninguna cortesía la dirá *"desconozco tus hechicerías pero nada bueno traen a mi familia... Don Adolfo se ha tornado en un pelele entre tus sábanas y que nada te importa lo se desde el día de tus esponsales... Esa noche la "anciana" dijo negras palabras que cada día creo mas ciertas, pero aunque el resto las olvide... ¡Yo las tengo muy presentes! "*

Addenda: El caballero se refiere a cuando "desapareció" Don Adolfo rastreando en busca de la vieja, y en el castillo a nadie pareció preocuparle que regresará su montura con heridas y sin el jinete.

Cuando se dispone a salir de la tienda, ante la mirada aterrada del dueño, su cuñada entre susurros murmura *"que se te pudra el alma "*. **Addenda:** Los Personajes debieran tener la oportunidad de darse cuenta de toda la situación desde el momento en el que Doña Elena se mete en la tienda y ven acercarse a Don Sancho con cara de pocos amigos, y es caro que ha esperado que la criada no estuviera para acercarse a la Señora. Y si se han percatado de esto, también pudieran acercarse "sin intención de molestar" para poder escuchar lo que allí se dice.

Al salir de la tienda, Doña Elena buscará a Magdalena y parece que la está contando lo sucedido, y la criada parece disgustada tanto como su Señora, y durante el camino de regreso al castillo, apenas cruzan unas palabras.

Esa misma noche, Doña Elena entre las sábanas de su cuarto le convence a su esposo de promover una cacería por los bosques donde se conocieron, para que el más leal a los Stuñiga arranque y regale el corazón de una gran fiera en honor al pequeño que ya está "muy cerca de venir". Y le susurra que sería una prueba de la lealtad de su hermanastro Don Sancho, que desde que está en el castillo no ha profesado ningún acto de servicio a su Señor Don Adolfo, por muy de la familia que sea. **Addenda:** La trampa está tejida y solo falta que Don Sancho caiga en ella.

La Cacería

✧ Segundo día

Al día siguiente de la "charla" entre Doña Elena y Don Sancho, en medio del patio de armas del castillo anunciará su especial agrado por aquel que en honor a su futuro vástago le traiga mañana el corazón de la mayor bestia que encuentre en el bosque del norte, el lugar donde el y su esposa se conocieron para bien de todos. Además del pago de mil maravedíes al valiente.

Mientras hace este anuncio, mirará especialmente a su hermanastro Don Sancho, y este se dará cuenta que todo este montaje está destinado a probarle y dejar claro al resto "quien es el que manda entre los Stuñiga", y no desea entrar en conflictos, pues adivina que es una maniobra de Doña Elena para alejar a los hermanos. Solo por eso, cabalgará al día siguiente al bosque para cazar la mayor bestia que encuentre.

✧ Tercer día

Al amanecer, Don Sancho de Stuñiga preparará su montura y otra más para aprovisionarse de lanzas con las cuales atravesar a algún jabalí y si hay suerte, algún oso. **Addenda:** Si algún Personaje trabaja para él, le ordenará que le acompañe como "escudero", pero también permitirá que cualquier caballero le acompañe si ese es su deseo, aunque dejará claro que llegado el momento, la presa sea para quien la cace o ejecute el golpe de gracia.



Así el grupo cabalgará hasta el bosque, donde todo está preparado por Beltrana, que ha convocado una gran cantidad de lobos para que “ayuden” con la tarea de matar a Don Sancho y a todo aquel que vaya con él, y por si acaso, ha ordenado a sus “servidores”, los dos lobisomes, que aguarden por si los lobos no fueran suficiente y debieran acabar ellos la labor.

En el momento que los lobisome ataquen al grupo, Erramun lo sabrá y correrá para ayudar al grupo, y aunque tardará un tiempo, aparecerá para ayudarlos a derrotar a

los “engendros del Gaueko”, que al menos, eso es lo que cree él. Si los Personajes están heridos, Erramun no desaparecerá tal y como ha venido, sino que les ofrecerá ayuda para “sanar” las heridas del Gaueko y les llevará hasta su cueva. **Addenda:** *Si en el grupo de Personajes hay alguno con profesión religiosa o con verdadera Fe, será lo menos descortés posible pero le dejará claro que donde él va, ellos no tienen cabida. Y es cierto, pues la Mari no acepta de buen grado la “expansión” de los cristianos entre “sus tierras” y “los suyos”. Si los Personajes acceden a acompañarlo, se explica más concretamente en “La cueva de la Dama de Amboto”.*



Los Descontentos

Una charla con Federico

Si los Personajes consiguen “citarse” con Federico, sea por el medio que sea, por buenos maravedíes, o por la astucia de los Personajes o por la fuerza, el caso es que Federico “colaborará”. Lo hará más fácil si Aurelio Mosquera ya no está por medio o el culto a Masabakes se ha “destruido”, del cual los Personajes adivinarán su pertenencia pues el ladrón lleva el anillo puesto.

Federico les confirmará a los Personajes que era Aurelio quien le designaba los objetivos y que por lo general, actuaban sin tener problemas con la guardia de la ciudad y por tanto sin necesidad de sangre. Lo ya comentado, unido al reparto de los botines sustraídos por los ladrones entre los vecinos menos favorecidos, ha creado una gran fama de Federico como “ladrón justiciero” y granjeado el favor de esta gente, que si no se unen a su banda, le ayudan en lo posible.

Addenda: *Si Aurelio no vuelve a “informarle”, aceptará las “recomendaciones” que le ofrecerá Beltrana “en nombre de Aurelio”, pero cuando ya no le “orienta” más, se sentirá perdido y comenzará a realizar pequeños “asaltos” con menos fortuna, hasta que finalmente sea muerto por una de sus víctimas o la propia guardia.*

Cada día una sorpresa

✧ Primer día

Cuando llega la noche, Federico ataca un cuartelillo de Odón Cañete próximo a la calle San Juan, en la zona baja de la ciudad, y a diferencia de otras ocasiones lo ha hecho con tal saña que poco queda en pie. Tal es así, que debido al ataque se ha producido un incendio y los vecinos de la zona colaboran para que el fuego no se extienda por el resto de la ciudad.

Addenda: *Esta fue la última “localización” que le dio Aurelio a Federico, tal y como Beltrana se lo ordeno, pues desea que esa noche la guardia esté “entretenida”, pues su lobisome va a utilizar los accesos a las cuevas de Burgos desde el río para llegar a la cavidad bajo el castillo, que es donde se realizará el “Abrazo de las Tinieblas”. Hasta allí va a transportar a un anano y un catite totalmente sedados, y que trae desde la casona de los Arranz.*

Muchos comentan que Federico al atacar un punto tan cercano a casas y cabañas de “compañeros”, que pudieran haber ardido con mucha facilidad, ha sido un error y que en esta zona puede que no le vuelvan a ayudar cuando la guardia le pise los talones.



✧ Segundo día

Si está vivo, Aurelio se reunirá con Beltrana, pero en caso de no estar en condiciones o no estar, la propia Beltrana acudirá a Federico, a quien entregará una nota "en nombre de Aurelio", en la que le pide que al mediodía del siguiente día, ataque y queme varias granjas de los Stuñiga de la zona, y que poco antes de la medianoche, con todos los hombres de los que disponga, ataque el castillo pues encontrarán "facilidades" al trepar las murallas de la zona este.

Addenda: Si no "está" Federico, Aurelio o Beltrana buscarán a alguno de sus hombres que tenga el mando, o en el peor de los casos, usarán a "miembros" de la secta que obedecerán a pies juntillas las órdenes.

✧ Tercer día

Antes del mediodía, un gran número de bandidos atacarán seis granjas de los Stuñiga, que tras ser saqueadas, serán incendiadas. Al enterarse Don Adolfo de Stuñiga, de labios de Odón Cañete, decide que debe eliminar de una vez por todas esta "insurrección" y

sale a caballo con más de la mitad de la guarnición del castillo. **Addenda:** A Don Adolfo, le ayuda a tomar esta decisión su esposa Doña Elena, pues su hijo no puede nacer en un lugar donde reine el caos. Obviamente la treta es conveniente para hacer salir a su esposo esta noche que ella necesita para realizar el Ritual que "la convertirá en una poderosa hechicera". Pero tras todo está Beltrana, que lo ha ideado para alejar a Don Adolfo y sus hombres, dejando la vigilancia más descuidada para mejor poder realizar el Ritual.

Antes de la medianoche, Federico, si está vivo o en su defecto alguno de sus hombres, atacarán el castillo por el lado este de las murallas donde debiera haber menos vigilancia, tal y como le indico Aurelio, ya fuera en persona o a través de una misiva.

Addenda: Realmente en todas las zonas del castillo hay menos vigilancia que otras noches, es debido a que un gran número de hombres partieron en busca de los bandidos con Don Adolfo, y Garcés ha "optimizado" las rondas para poder cubrir varios días y a todas horas, tal y como le sugirió Doña Elena.



El Bosque

Si los Personajes deciden encaminarse al bosque que hay a unas leguas al norte, se percatarán que al comienzo es de un verde vivo, pero que según se adentran, este se hace más y más frondoso y oscuro, y cada vez mas a menudo deben abrirse paso a pie, hasta que finalmente no se puede cabalgar. Y si esto no fuese suficiente para ralentizar la marcha, una niebla que parece surgir de la misma tierra impide ver más allá de unos pocos metros, dificultando cualquier intento de divisar algo en la distancia.

En algún momento, los Personajes escucharan el crujir de alguna rama, o tal vez pisadas, pero tendrán claro que no están solos en el bosque. La táctica del lobisome

será atraer a algún Personaje provocando ruidos, dejando que escuchen el respirar de lo que pueden suponer una gran bestia y ocultándose en lo posible entre el bosque y la niebla. El lobisome desea asustar a los Personajes y hacerles huir, hasta el punto de situarse tan cerca de uno que sea capaz de escuchar su respiración y ver sus ojos, para desaparecer cuando este quiera reaccionar... Su otra intención de fracasar el amedrentarlos es hacer huir a las monturas, si las llevan, para luego cazarlos con mayor tranquilidad.

Addenda: Obviamente los lobisomes que sirven a Beltrana son "inteligentes" pero bajo la voluntad de Beltrana, las criaturas vigilan el bosque y custodian a los "prisioneros" ocultos en



la casona de los Arranz, como se explicará a continuación en "La Casona de los Arranz".

La choza de la Anciana

Si los Personajes han preguntado a los campesinos de los alrededores, o han logrado por algún medio averiguar donde está aproximadamente la choza de la "anciana", y si no temen enfrentarse a lo que la niebla esconde, finalmente descubrirán una construcción que aprovecha el calor de la tierra y de la que por encima del suelo, solo está el ramaje que hace las veces de techumbre y que es obvio, que tuvo tiempos mejores. Dentro de la choza el olor está muy viciado, y se hace difícil respirar, y la poca luz que se filtra por el tejado permite ver una gran cantidad colgada de hojas y raíces secas, de pequeños animales igualmente colgados y en un rincón, una serie de potes de barro cerrados. **Addenda:** Para quien sepa "ver", la "anciana" tenía una buena provisión de componentes para realizar ciertos tipos de hechizos destinados a la sanación o con temas sexuales, lo habitual en este tipo de brujas, pero ya no hay nada útil entre lo que queda.



Si los Personajes inspeccionan la zona con detenimiento, y sobre todo el exterior de la choza, encontrarán un sendero, que casi está desaparecido, y que conduce a hasta una cueva no muy grande y donde en el exterior se adivinan algunos restos de huesos, casi todos de animales, pero también hay alguno humano. Si alguno de los Personajes tiene Conocimiento Mágico o Leyendas, puede pensar que dentro se refugia una Tarasca y que puede ser una bestia a tener en cuenta.

Addenda: Y es así, dentro está una Tarasca que servía con fidelidad a la "anciana", pues la "conquistó" cuando era joven y bella, y desde ese

momento, la Tarasca se convirtió en su esclava. La Tarasca cumple aun con la única orden que le dio la "anciana" poco antes de ser asesinada por Beltrana, y es la de crear una niebla que se extienda y oculte el bosque. Pero volviendo a la noche que la "anciana" murió, esta intentó llegar hasta la cueva de la Tarasca y ocultarse allí, pero no tuvo suerte y Beltrana la asesino de varias puñaladas, dejándola tirada por temor a que pudiera acudir la Tarasca. La criatura encontró el cadáver de la vieja y lo arrastró dentro de su cubil, donde ahora reposan los huesos, unos harapos y su bastón. Este bastón tiene dos "particularidades", así en manos de alguien que practique la hechicería le beneficiará con un +10 a la hora de lanzar los hechizos, y además, al golpear a una criatura que solo puede ser dañada por la magia, si gasta los mismos Puntos de Concentración que el daño causado, producirá daño a la criatura.

Si logran vencer a la Tarasca y llegar hasta los huesos de la vieja, nada sonsacarán de los mismos salvo que fue muerta de varias cuchilladas.

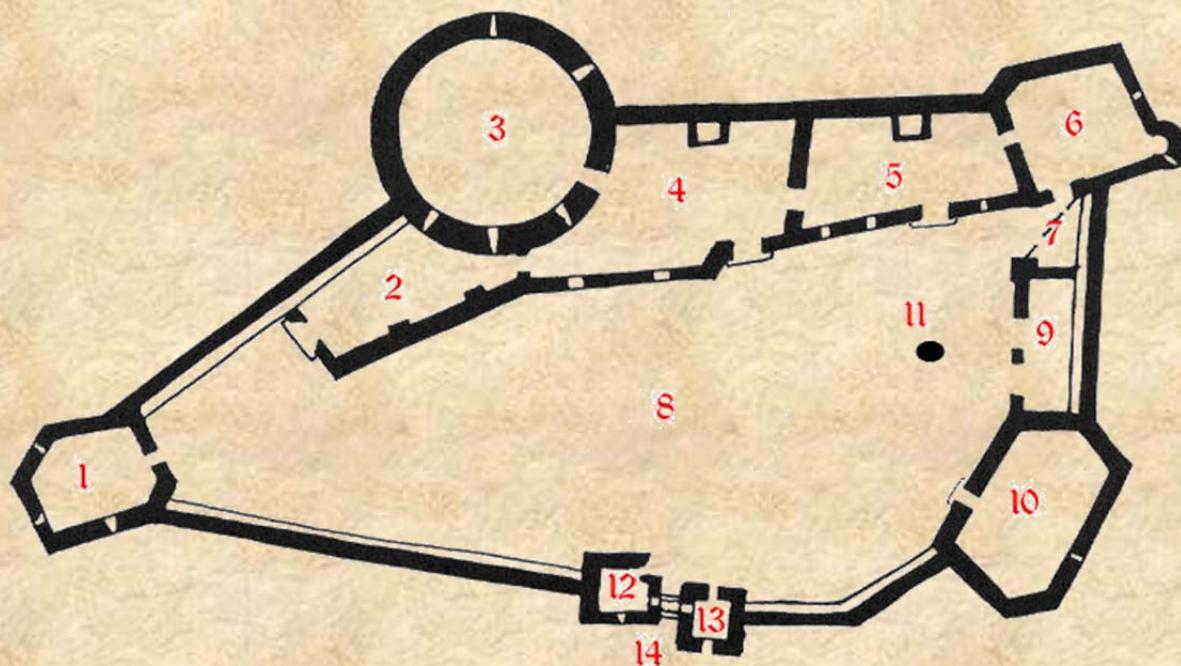
La Casona de los Arranz

Igual que anteriormente, si los Personajes han preguntado a los campesinos de los alrededores, o han logrado por algún medio averiguar donde está aproximadamente la casona de los Arranz, y son valientes al enfrentarse al "bosque", encontrarán una vieja casona en un lugar que poco a poco ha sido "vencido" por la vegetación y es bastante complicado descubrirlo, y más con la niebla. **Addenda:** Si los Personajes se cuestionan si esta es la casona, llegarán al convencimiento que debe de ser, aunque no encuentren ninguna zona que debiera estar reconstruida tras un "voraz incendio", pues realmente no ha habido ningún incendio.

A los Personajes les llamará la atención que la casona parece deshabitada y prácticamente lo está, pues desde que la Señora Elena se casó con Don Adolfo solo queda un criado, Tomasín, que es quien cuida de todo, o al menos lo intenta. Este atenderá a los Personajes como buenamente pueda, pues es mudo y nada sabe de leer o escribir, y será amable salvo que deseen acceder a la casona

pues su Señora ha sido clara... ¡Nadie debe

entrar en la casa! ¡Ni siquiera Tomásín!



- 1.- Almacén y en el piso superior el cuarto de la servidumbre de oficios
- 2.- Estancia de los Invitados
- 3.- Dormitorio de los Señores de Arranz
- 4.- Salón Principal y de Trofeos
- 5.- Comedor de la Casona
- 6.- Cocinas y cuarto de servidumbre de la casa principal
- 7.- Corral
- 8.- Patio de armas
- 9.- Establos
- 10.- Cuarto de Elena de Arranz y ahora es donde están encerradas y sedadas las "ofrendas"
- 11.- Pozo
- 12.- Cuarto de los aperos y oficios
- 13.- Armería y cuartos de los guardias en el piso superior, y ahora duerme Tomásín
- 14.- Entrada a la Casona de los Arranz

Un criado leal

Los Señores de Arranz tenían un "servidor" fiel, desconocido por ellos, pero no por ello menos leal y útil, pues el Enemiguillo llamado Recio siempre ha velado por ellos y ahora ronda el castillo escondido, observando pues poco más puede hacer.

Sus Señores no tuvieron herederos de sangre, y por tejemanajes de la "puta" y vieja bruja, adoptaron a Elena, que al final ha sido la

perdición de la familia, pues junto a Beltrana han lanzado una maldición a los Señores de Arranz y los han convertido en dos lobisomes. El Enemiguillo, si observa que los Personajes se enfrentan o lo van a hacer a sus "señores", les ofrecerá sus servicios mientras vivan los Personajes, siempre que terminen con la maldición de Don Nuño y Doña Flor, y con la vida de las dos brujas que hicieron que el no pudiera cumplir con su palabra dada hace muchos años a Don Blas de Arranz.
Addenda: Para más detalles sobre los Enemiguillos, ver la Ayuda No Oficial "Caput Castellae" para Aquelarre.

Las "ofrendas"

En el antiguo cuarto de la Señora Elena ahora están encerradas las criaturas que Beltrana ha conseguido, ya sea por muchos maravedíes, por acuerdos "comerciales" o capturados, como es el caso de Hilari, un esmolet que ha sido la última "ofrenda" en ser capturada por los lobisome. Allí permanecen sedadas las "ofrendas" por medio del "Bebedizo de Sueños" que les hacen tragar los lobisomes cada pocas horas, asegurándose así que permanezcan todas las "ofrendas" muy tranquilas.

La puerta de esta torre no se puede abrir por los medios habituales, pues Elena y Beltrana



aplicaron sus hechicerías para conferirle de ciertas propiedades “especiales”. En la madera de la propia puerta, escrito como si hubieran raspado con un cuchillo, hay escrita una estrofa que dice lo siguiente:

*Llega como un aliento sin voz,
como un humo sin humo,
tragándose toda la tierra
y ocultando a las gentes.*

Aquel que desee pasar, como es el caso de los lobisomes con notable esfuerzo por su parte, deben colocarse frente a la puerta y pronunciar en alto “la niebla”, y entonces la puerta se abrirá.

✧ **Antes del primer día**

Las primeras criaturas que logró Beltrana para el Ritual, y que fueron llevadas a la cueva bajo el castillo fueron un Agote, un Aoun, un bebe de Gigante, un Lobo da Xente, un Maragato, un Mariño y un Q'Deshim.

Allí mismo, en la casona de los Arranz quedan sedados y encerrados un Anano, un Catite, un Mairuk, un Mouro y un Gentil.

✧ **Primer día**

Por la tarde, el lobisome que fue el señor Arranz añade un esmolet como “ofrenda”, y que las hechicerías de Beltrana habían provocado que saliese de sus tierras hasta llegar aquí.

Por la noche, el mismo lobisome lleva a la cueva bajo el castillo al Anano y al Catite, mientras su “esposa” se queda guardando la casona.

✧ **Segundo día**

Como ha hecho hasta ese momento las últimas noches, el lobisome llevará al Mairuk y al Mouro hasta la caverna bajo el castillo, e igualmente la mujer se quedará guardando el sueño de las “ofrendas”.

✧ **Tercer día**

Si alguno de los lobisomes permanece con vida, continuaran con la labor de los días

anteriores y llevarán al Esmolet y al Gentil bajo las cuevas del castillo, de donde los “señores de Arranz” no se moverán hasta acabado el Ritual del “Abrazo de las Tinieblas”.

Los favores de los nuevos amigos

Si los Personajes logran salvar a las criaturas que están encerradas en la casona, solo algunos estarán agradecidos de tal modo que favorecerán a los Personajes como buenamente puedan, a saber:

- ✧ Hilari, el Esmolet, es muy grande y peludo, y en cuanto es liberado buscará instintivamente sus herramientas de trabajo. El Esmolet está más que agradecido, y les ofrecerá sus “rápidos” servicios para poder derrotar a quienes le hicieron sufrir y les fabricará un arma adecuada a los Personajes (ver la página 338 del libro básico de “Aquelarre”), o les ofrecerá “transformar” los gladius que lograron en el Monasterio de Taranco (ver el módulo “La Niebla”), en otro arma más afín a las competencias de su dueño.
- ✧ Zuzen, el Gentil, se mostrará tranquilo y les pedirá que lo liberen, pero solo les ofrecerá su ayuda cuando ellos la precisen (ver la página 339 del libro básico de “Aquelarre”).
- ✧ Fucó, el Mouro, es muy grande y su piel es casi negra, les pedirá que le dejen libre y si lo hacen les compensará largamente en lo que él pueda, ya sea librándoles de las enfermedades o llenando sus bolsas de oro (ver la página 342 del libro básico de “Aquelarre”).

La cueva de la Dama de Amboto

Si en algún momento son ayudados por Erramun, les conducirá hasta “su morada”, que es una cueva a la cual es bastante complicado y que a su entrada, los Personajes podrán apreciar una estatuilla de una Virgen que sostiene en su mano un palacio dorado y al otro lado una pequeña hoz, también dorada, ambos símbolos indican que es una



entrada a una morada de la Mari. El vascón les indicará que es una de las moradas de su "Señora" y que jamás deben entrar en una de sus moradas si no han sido invitados, pues la Dama es rápida en su cólera. **Addenda:** *Si los Personajes no lo saben, Erramun les indicará que nada deben coger de la cueva, mientras se habla con ella, siempre tuteándola, no deben comer, beber o sentarse aunque les invite a hacerlo y al salir, deben hacerlo de espaldas, mirando siempre hacia la Dama. Si se incumple cualquiera de esas condiciones, los hombres serán transformados en maideak y las mujeres en lamiñak.*

Si le preguntan a Erramun sobre su forma de adorar a la Dama, les dirá que realiza los sacrificios en su nombre que buenamente puede y que al menos una vez al año, sacrifica carnero, y que siempre que pasa cerca de una sima, de una cueva, de dólmenes y lagunas, para pedir alguna merced especial, arroja unas piedras o monedas, repitiendo tres veces en voz alta "¡Aketegiko dama!" o "¡Dama de Aketegi!". La Dama solamente ayudará a sus fieles, siempre y cuando se comporten de acuerdo como deben, pues a la Mari le agrada la asistencia mutua entre compañeros, y el cumplimiento de la palabra empeñada, condenando la jactancia, el robo, el orgullo y la mentira.

Cuando los Personajes accedan a la cueva, verán que las "estancias", se hallan ricamente adornadas, abundando el oro y las piedras

preciosas, pero sobre todo llamará la atención un rico manantial de agua que recorre la cueva y parece hundirse en la piedra. **Addenda:** *Si los Personajes están heridos, enfermos, malditos o su Suerte flaquea, un trago de esa agua lo sanará, les libraré de su maldición y les convertirá otra vez en una persona afortunada. Erramun les invitará a beber, y podrán hacerlo ya que la Dama no está en esta morada y por tanto no serán malditos por faltar a esta norma.*

Si confían en el "ermitaño", este les podrá confirmar del eclipse que se producirá en breve y que su Señora le envió aquí para este momento, pues ha notado cada vez más fuerte la presencia de la "magia oscura" en estos parajes y esa es la magia del Gaueko, que además es más fuerte en la noche y más si no hay Luna, que ya se dice "que el día es del día y la noche del Gaueko". Y por si esto no fuera todo, hay dos poderosos servidores del "perro negro", dos lobisomes a los que para enfrentarse, hay que derrotar antes a nuestro propio miedo, pues estas criaturas se nutren del terror, y nada les preocupa de quienes les temen. **Addenda:** *Obviamente, les dirá la noche en la que se producirá el eclipse de luna, cosa que variará dependiendo de cuando encuentren a Erramun. Sobre lo que Erramun dice del Gaueko es lo que él supone, pues su señora ningún nombre le ha dado, que la Dama sabe que no es el "perro negro" sino su poderoso Señor Agaliarepth, y que nada bueno puede salir de las argucias de este "si tan a la vista" las promueve.*



El Castillo

El Plano del Castillo

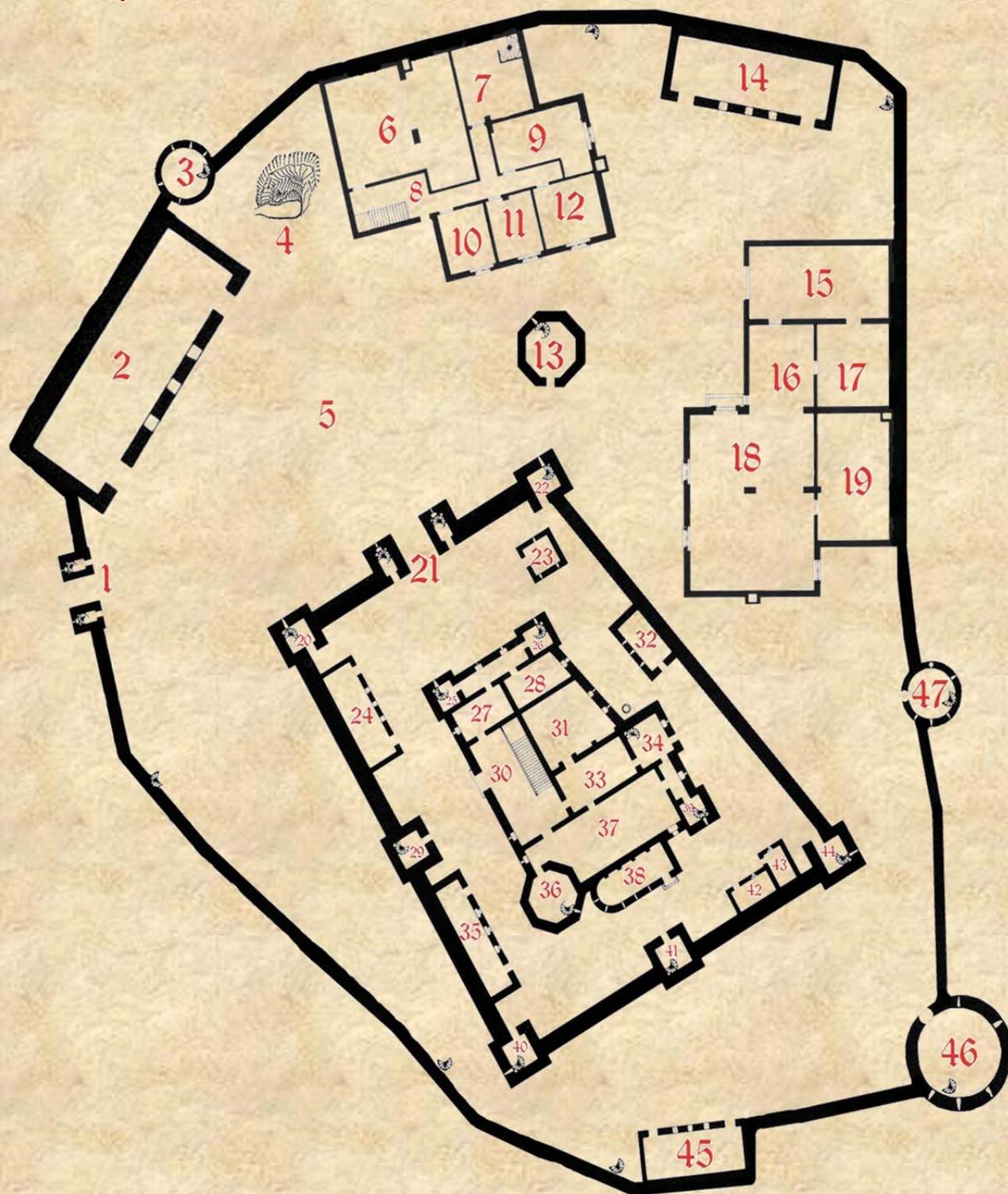
Addenda: *Es de recibo aclarar que encontrar un plano del castillo de Burgos más o menos completo es una ardua labor, y los que hay son parciales o reconstrucciones probables a través de los cimientos encontrados, pero que comparados con las diversas ilustraciones de época del castillo,*

no aparenta ser lo que debió ser. Ante dicha cuestión, hemos "reconstruido" el castillo, manteniendo un bloque central como parece observarse en las diferentes ilustraciones, otra zona adosada a la muralla y que debió ser la destinada a palacio y una fortificación central, que debía ser la guardia para el acceso al pozo. Por tanto, salvo el amurallado exterior, el resto es pura



"invención" y necesario, para el desarrollo de la aventura.

Plano Principal



1.- Puerta Principal. Puesto de Guardia que acciona el rastrillo y el puente levadizo que salva el foso.

2.- Establos y corrales.

3.- Torre de Guardia y alojamiento de los guardias.

4.- Cueva del Moro, que permite el acceso a las cuevas bajo el castillo y al pozo

5.- Patio de Armas.

6.- Salón principal y comedor.

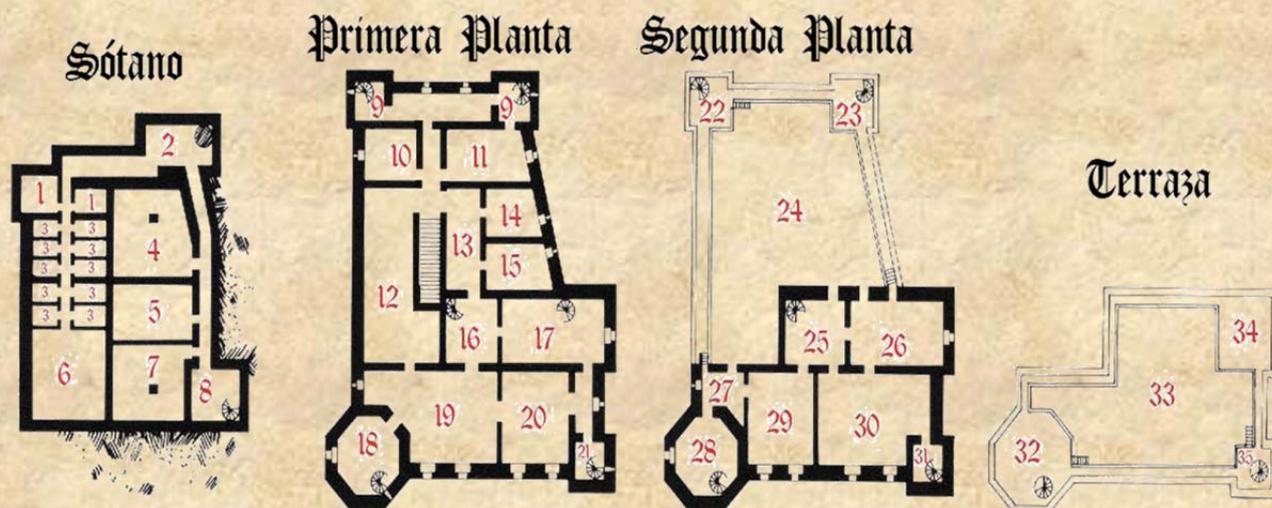
7.- Despensa y aperos para la atención del Palacio.



- 8.- Puesto de Guardia y escaleras de acceso al piso superior (zona 4 de la primera planta del palacio).
- 9.- Cuarto de las servidumbres de los invitados.
- 10.- Cuarto de las servidumbres de los invitados.
- 11.- Cuarto de las servidumbres de los invitados.
- 12.- Cuarto de las servidumbres de los invitados.
- 13.- Acceso directo por las escaleras al Pozo.
- 14.- Herrería exterior. Más dedicada a las tareas de mantenimiento y aperos del castillo.
- 15.- Cocina.
- 16.- Puesto de Guardia.
- 17.- Despensa.
- 18.- Comedor de los soldados y de la servidumbre.
- 19.- Cuarto de la servidumbre.
- 20.- Puesto de Guardia.
- 21.- Puerta de Entrada y zona de control del rastrillo.
- 22.- Puesto de Guardia.
- 23.- Corral.
- 24.- Establos.
- 25.- Puesto de Guardia y zona de descanso de los guardias, que se comunica con la planta superior (zonas 9 de la primera planta).
- 26.- Puesto de Guardia y armero, que se comunica con la planta superior (zonas 9 de la primera planta).
- 27.- Salón de los Tapices, con batallas victoriosas de los castellanos, donde se hace esperar a los visitantes.

- 28.- Habitación de Guzmán, el Mayordomo.
- 29.- Puesto de Guardia.
- 30.- Salón de la Caza o recibidor del castillo, y da acceso por las escaleras principales al piso superior, generalmente para los invitados al castillo.
- 31.- Despensa.
- 32.- Almacén de víveres.
- 33.- Cocina.
- 34.- Entrada de la servidumbre, donde se almacenan aperos y útiles necesarios para sus labores.
- 35.- Barracones.
- 36.- Puesto de Guardia de la Torre del Homenaje y acceso al salón privado de Don Diego López de Stuñaiga del piso superior (zona 18 de la primera planta).
- 37.- Sala de Juntas y Comedor en las celebraciones.
- 38.- Capilla.
- 39.- Puesto de Guardia y comunica con el sótano (zona 8).
- 40.- Puesto de Guardia.
- 41.- Puesto de Guardia.
- 42.- Carpintería interior, dedicada a la mejora y mantenimiento de esta parte en exclusiva.
- 43.- Herrería interior, más dedicada a todo lo relacionado con armas y armaduras.
- 44.- Puesto de Guardia y acceso al piso superior (zona 21 de la primera planta).
- 45.- Carpintería.
- 46.- Torre de Guardia y alojamiento de los guardias.
- 47.- Torre de Guardia y alojamiento de los guardias.

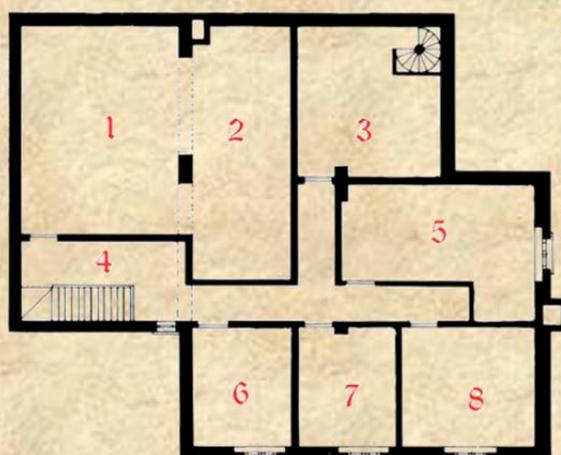
Plantas del Castillo





- 1.- Celdas para personas de relevancia.
- 2.- Sala del pozo y dormitorio de los carceleros.
- 3.- Celdas comunes.
- 4.- Almacén de útiles y aperos.
- 5.- Almacén de víveres.
- 6.- Sala de tormento.
- 7.- Bodega de vinos y licores.
- 8.- Puesto de Guardia y comunica con el castillo (zona 39).
- 9.- Puesto de Guardia y zona de descanso de los guardias, se comunica con la planta inferior (zonas 25 y 26 del castillo) y con la superior (zonas 22 y 23).
- 10.- Biblioteca.
- 11.- Sala de los Mapas.
- 12.- Sala de los baños.
- 13.- Pasillo, decorado con muchas armas y armaduras.
- 14.- Habitación de invitados.
- 15.- Habitación de invitados.
- 16.- Puesto de Guardia que comunica con el piso superior (zona 25).
- 17.- Cuarto de la servidumbre de los Señores de Stuñiga.
- 18.- Salón privado del Señor del castillo, se comunica con la planta inferior (zona 36 del castillo) y el piso superior (zona 28).
- 19.- Salón y comedor de Don Adolfo y Doña Elena.
- 20.- Dormitorio de los Señores Don Adolfo de Stuñiga y su esposa Doña Elena.
- 21.- Puesto de Guardia y comunica con el piso inferior (zona 39 del castillo) y con el piso superior (zona 31).
- 22.- Puesto de Guardia y observación, que comunica con el piso inferior (zona 9).
- 23.- Puesto de Guardia y observación, que comunica con el piso inferior (zona 9).
- 24.- Patio de Armas de la Terraza inferior.
- 25.- Puesto de Guardia, que comunica con el piso inferior (zona 16).
- 26.- Armero.
- 27.- Puesto de Guardia.
- 28.- Dormitorio de Don Diego López de Stuñiga, que ocupa cuando acude al castillo. Se comunica con la planta inferior (zona 18) y la superior (zona 32).
- 29.- Cuarto de Garcés López, Capitán de la Guardia.
- 30.- Cuartos de la Guardia del Castillo.
- 31.- Puesto de Guardia y comunica con el piso inferior (zona 21) y con el piso superior (zona 35).
- 32.- Terraza de la Torre del Homenaje, que se comunica con el piso inferior (zona 28).
- 33.- Patio de Armas de la Terraza superior.
- 34.- Puesto de Observación.
- 35.- Puesto de Observación y Guardia, que comunica con el nivel inferior (zona 31).

Primera Planta del Palacio



- 1.- Salón privado de Don Sancho de Stuñiga.
- 2.- Dormitorio de Don Sancho de Stuñiga.
- 3.- Cuarto de la servidumbre, que permite el paso desde la planta inferior a los criados (zona 7 del castillo).
- 4.- Puesto de Guardia y escaleras de acceso a la planta inferior (zona 8 del castillo).
- 5.- Estancia de Don Alipio de San Citores, en la que cabe destacar que tiene un acceso cerca



de la chimenea que le permite bajar hasta las cuevas bajo el castillo.

6.- Cuarto de invitados.

7.- Cuarto de invitados.

8.- Cuarto de invitados.

Las Fiestas por el Primogénito

En la zona del castillo y por la ciudad, se deja notar la "fiesta", pese a que los días ya son bastante "frescos", como dicen por acá, y la niebla ha tomado toda la ciudad, especialmente en las zonas que los muchos ríos y canales atraviesan (ver página 73).

✧ Primer día

Con un pago de cincuenta maravedíes, una verdadera fortuna, recompensan los Señores de Stuñiga a los ganadores de los torneos populares de bolos y tuta, que se celebraran en las eras próximas al río Arlanzón, por la Puerta de Carretas. **Addenda:** Las reglas para poder "jugar" a los bolos y la tuta se pueden encontrar en el "Caput Castellae", una Ayuda No Oficial de Aquelarre, en las páginas 72 y 74.

El permiso para abrir tabernas por toda la ciudad está concedido, y durante tres días se podrán tirar los huesos siempre que sea público, y con el límite de cincuenta maravedíes por apuesta. **Addenda:** Las reglas para poder "jugar" a las tabas se pueden encontrar en el "Caput Castellae", una Ayuda No Oficial de Aquelarre, en la página 73.

Se abre el concurso de arquería en el Patio de Armas del castillo, con un premio de cien maravedíes al mejor tirador, ya sea noble o plebeyo. **Addenda:** Las reglas serán sencillas, cada tirador realizará cinco disparos y se sumarán las Categorías de Éxito y se restarán las Categorías de Fracaso, suponiendo que sume cien un acierto Crítico y reste cien una Pifia.

Tras el concurso de arco, llegará el turno de los Caballeros en el mismo Patio de Armas, donde todo aquel que lo desee podrá combatir con sus armas de mano. La recompensa será poder escoltar al recién nacido en su Bautismo y quinientos maravedíes. **Addenda:** Se congregarán veinte

Caballeros, entre los que estará Don Sancho y Garcés con alguno de sus "leales", que tienen la orden de atosigar y castigar a Don Sancho todo lo posible. La intención no es matarlo, pero si dejarlo maltrecho... ¡Y si ocurre una desgracia tampoco pasará nada! Si algún Personaje participa, se enfrentará de uno en uno a sus rivales, hasta llegar a enfrentarse a Don Sancho o a Garcés, salvo que descubra lo que sucede y apoye a un bando o al otro.

✧ Segundo día

Los torneos de bolos y tuta continuaran durante el día, con un nuevo premio de cincuenta maravedíes, y las apuestas de tabas pueden seguir realizándose sin que la apuesta supere lo ya dicho de cincuenta maravedíes.

Los muchos trovadores que han acudido, recorrerán las calles de todo Burgos, dejando sus versos en casi cada esquina, donde las gentes les puedan ver y regalar alguna moneda. Al final del día, Doña Elena elegirá al mejor bardo de la celebración y le entregará cien maravedíes por sus versos.

Addenda: Se deberán sumar las Competencias de Cantar, Elocuencia y Música, calcular la media y realizar una tirada única para saber quien es quien mejor lo ha hecho.

En el patio de armas del castillo, Don Adolfo acompañado de su esposa, anunciará la celebración de una cacería al día siguiente en el bosque del norte, el lugar donde el y su esposa se conocieron para bien de todos. Además del pago de mil maravedíes al valiente cazador.

Los Bofordos

En el Patio de Armas del castillo, al atardecer, se dará cumplida cuenta del juego de Bofordos, durante el cual en diferentes mesas y bajo tiendas de tela se ofrecerán viandas y caldos para los presentes, que serán desde los más nobles de Burgos a los burgueses más reconocidos de la ciudad. **Addenda:** Las reglas para poder competir en los bofordos se pueden encontrar en el "Caput Castellae", una Ayuda No Oficial de Aquelarre, en la página 70.



Es importante aclarar, que como se ha dicho, en esta “celebración” están todas las personas de renombre en la ciudad, y también estará Don Alipio de Citores, lo cual debiera despertar el interés de los Personajes, pues es la única vez que se ha mostrado “a la cara” desde que llegaron a Burgos, y será el momento en el cual se “tope” con Don Mateo de Vallejo, momento que será tenso y en el cual ambos estarán “cautos”, pero sabiendo que de no ser por la gente de alrededor, la situación sería bastante más sangrienta.

Addenda: Para añadir personas de relevancia en la ciudad se puede consultar la Ayuda No Oficial de Aquelarre “Caput Castellae” entre las páginas 89 y 91. Los Personajes debieran ser conscientes que esta situación es “única”, y que en ningún momento Don Alipio se ha dejado ver, descontando el día que acudió al ritual bajo la taberna de Cesáreo, pues puede que los Personajes lo “reconozcan” de la figura enmascarada que acompañaba al Canónigo y al matón Aurelio.

✧ Tercer día

Y en este último día de celebración, los torneos de bolos y tuta continúan durante la mañana, pero no se dará premio pues no terminará el torneo, debido a los problemas que hacia el mediodía se conocerán sobre los ataques a las villas de los Stuñiga.

Según despunte el sol, un buen grupo de “cazadores”, pues hay de todo, salen hacia el bosque al norte de la ciudad.

Hacia el mediodía, como hemos comentado, se suspenden las Celebraciones, incluida la Cena de la noche, pues Don Adolfo y un grupo de sus hombres salen en busca de los alborotadores que han atacado las villas de propiedad de los Stuñiga en las cercanías de Burgos.

Un manjar digno de Reyes

En algún momento, Beltrana observará que los Personajes se pueden convertir en un problema añadido y decidirá sus “artes” en Heliodoro, del que sabe que está perdidamente enamorado de ella. Le pedirá entre arrumacos y confidencias que la comida de los Personajes y de algún que otro

guardia, más que nada por disimular y distraer las atenciones, sea “especiada” con arsénico (ver página 109 de “Aquelarre 3ª Edición”), y el cocinero no se preguntará nada más.

Si los Personajes deducen que Heliodoro es quien está detrás de lo sucedido, y lo “arrinconan” hasta hacerlo confesar, la única persona dentro del castillo que los escuchará y no traicionará es Don Sancho, pues todos los demás se lo terminarán contando a alguien que finalmente llegará a Doña Elena o Beltrana, y será el momento de actuar de Garcés, tal y como se explica en la escena siguiente, “Proposiciones desesperadas”.

Proposiciones desesperadas

En algún momento, Beltrana observará que los Personajes son demasiado “curiosos” y sus actos pueden traer al traste todo su plan, con lo que realizará dos acciones, que terminarán de maneras “parecidas”:

✧ Si Magdalena observa que el Personaje es de “buen corazón”, buscará el momento para “encontrarse” con él, con lágrimas en los ojos y un hilo de sangre en la comisura de sus labios. Al principio se mostrará como reacia a hablar, pero a poco se la “insista”, le susurrará al Personaje que su Señora la ha golpeado por andar en unos extraños y medallas que guarda en su arcón.

No le será difícil de convencer para que Magdalena le lleve a los aposentos de su Señora, donde casualmente “ahora” no hay nadie y puede enseñarle los objetos. Y dependerá del Personaje, si es avisado o no, que acabe mal o peor:

* Si el Personaje incauto no lo es tanto, y cuando le llevan a los aposentos de los Señores se fija en una puerta entreabierta y tras ella a Garcés, podrá decidirse a no entrar en la estancia. Si se niega a entrar, Magdalena se dará cuenta de lo que sucede y se arrancará la blusa dejando ver parte de su pecho, y pedirá ayuda ante tal ultraje.



El Capitán saldrá casualmente a defenderla viendo el golpe que el Personaje “la ha propinado” en el labio. En el caso que el Personaje no desee “pelearse” allí mismo, le provocará el soldado para hacerlo antes que acabe el día.

- * Si el Personaje incauto, lo es realmente y no se percata de nada, cuando esté en el cuarto de los Señores, entrará Garcés y acusará de estar robando a sus Señores. Magdalena se defenderá diciendo que la estaba obligando, de ahí el golpe de su labio, y que el Personaje deseaba robar a los Señores. Este Personaje acabará en las mazmorras del castillo si o si, salvo que decida no entregarse y huir.
- ✦ Si Magdalena observa que algún Personaje es “fácil de llevar al huerto”, se topará con el al doblar una esquina, cayendo el Personaje sobre la criada y en posición “comprometida”, vamos, entre las piernas de la muchacha. Ella se sonrojará pero parecerá complacida, y a poco que el Personaje “estire” la situación buscarán un rincón “para un rato”. En ese rincón “alejado”, entrarán tres soldados de Garcés, que cumpliendo órdenes, deben dar puerta al “galán” que les afrenta. Vamos, clavarle los aceros de lado a lado.

Las estancias de Don Alipio

Las estancias de Don Alipio (con el número 5 de la Primera Planta del Palacio), no darán ninguna pista sobre lo que pretende realizar el brujo, y lo único importante es el pasadizo que permite bajar por unas escaleras trabajadas en la pared hasta una estrecha gruta que lleva hasta las cuevas bajo el castillo. **Addenda:** Este cuarto es el motivo por el cual ha aceptado el puesto de consejero del

Señor de Stuñiga, pues le permite llegar hasta las cuevas bajo el castillo y de ahí puede llegar hasta la zona del pozo que da acceso a la Puerta del Infierno.

Las estancias de Doña Elena

En las estancias de Don Adolfo y Doña Elena (zona 20 de la primera planta del castillo), no hay demasiadas cosas interesantes que encontrar, de no ser maravedíes y joyas, salvo que bien escondido en un doble fondo de un arcón, donde hay ropas del Señor, hay un viejo libro llamado “Libro de la Potencia” (ver el libro básico de Aquelarre en la página 154). **Addenda:** El libro es un regalo de Beltrana a Elena, para que aprenda y mejore sus “artes”, pero con sortilegios que Beltrana considera “tibios” o poco peligrosos. ¿Y cual es el motivo para que esté en el arcón del Señor? Aunque Doña Elena no piensa que la pueda suceder nada y que difícilmente nadie la pueda descubrir su grimorio, prefiere esconderlo entre las posesiones de su “amado” esposo, pues de visitarlos la Inquisición, el culpable tendría nombre.

Las estancias de Magdalena

En la estancia que la criada comparte con otros miembros de la servidumbre (zona 17 de la primera planta del castillo), entre sus aperos, no encontrarán nada que sea interesante, salvo que sepan mirar más allá y en un pequeño saco con el hechizo de “Bolsa de Duendes”, podrán encontrar dentro los ungüentos o pociones de Alas del Maligno, Bálsamo de Curación, Bebedizo de Sueños, Conservación, Lujuria y Ojos de Lobo. **Addenda:** La “criada” sabe que un viejo saco no atraerá la atención de sus compañeros de cuarto, y dentro del saco hay de cada poción o ungüento hay 1D3 dosis, salvo del “Bebedizo de Sueños”, que hay al menos 3D3 dosis, que prepara para sedar a las “criaturas” que tiene escondidas en la casona de los Arranz.

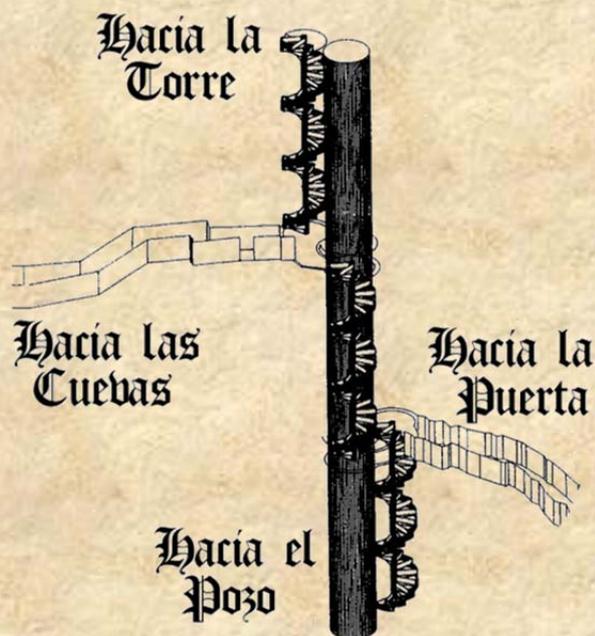


Las Entrañas del Castillo

Las Antiguas Cuevas

Como es bien sabido, las entrañas de Burgos tiene algunas cuevas, algunos pasajes más o menos secretos y algunos ríos que la atraviesan de cabo a rabo, y para aprovechar estas corrientes subterráneas, en caso que el castillo fuese sitiado, se construyó una enorme escalera para acceder a la toma del agua y a su vez, poder defenderla.

Addenda: Esta situación se describe con más detalle en la Ayuda No Oficial "Caput Castellae" para Aquelarre, en la página 105, pero a modo de resumen podemos decir que el pozo abastece de agua al castillo, y se trata de un cilindro central de aproximadamente sesenta y cinco varas de profundidad, circundado por seis husillos con escaleras de caracol de casi trescientos peldaños que se comunican entre sí mediante pequeños pasillos concéntricos al pozo, y cuya finalidad era el descenso al fondo para su limpieza y mantenimiento.



Sobre este particular, si algún Personaje logra acceder a la biblioteca o estancia de los mapas, podrá encontrar algún legajo que hace mención de dicho acceso, o también lo puede lograr accediendo por la torre fortificada en el centro del patio de armas, claro está, que deberán componérselas para "colarse", pues está siempre esta bien

custodiada por los guardias del castillo las veinticuatro horas del día.

También pueden averiguar que hay un acceso "paralelo" al pozo desde una cueva próxima llamada "Cueva del Moro", ideada con la función de poder defender el pozo de los atacantes que pretendiesen envenenar el agua. Lo que no es de común conocimiento es el acceso secundario que hay desde las estancias de Don Alipio de Citores en el castillo, y motivo por el cual este noble finalmente "accedió" a ocupar el puesto de consejero de Don Adolfo de Stuñiga. Desde la estancia de Don Alipio se llega a las cuevas y desde ahí al pozo, donde tras una pared "falsa" se accede a hasta una Puerta del Infierno y que precisa para realizar su ritual de "Abrazo de las Tinieblas". **Addenda:** El plano mostrado a continuación, es la disposición de las cuevas desde varios puntos como "la Cueva del Moro", el acceso desde las proximidades del río Arlanzón, la que llega desde la estancia de Don Alipio y otras grutas que ni tan siquiera están "inspeccionadas", y se han bloqueado para evitar males mayores. Para más detalles ver la Ayuda No Oficial para Aquelarre "Caput Castellae", en la página 105.





Si los Personajes continúan por el túnel que conduce hasta el Umbral, un lugar que da paso a otro lugar que está entre la tierra de los hombres y el propio Infierno, en definitiva, un lugar en ningún sitio. El Umbral es un pozo de líquido negruzco y algo viscoso, similar a la sangre si esta fuese negra, y que precisará de mucho valor para dar el primer paso y hundirse en el Umbral:

- ✦ Si deciden no atravesar el Umbral y permanecer en este lado, si es antes al día del eclipse, podrán encontrarse con Beltrana, los lobisomes, Elena o el propio Alipio, cuando alguno de estos acudan ya sea a preparar el ritual final o que directamente acudan al ritual del "Abrazo de las Tinieblas" la noche indicada.

Addenda: Los lobisomes no son "necios" y han "aprendido" a cruzar este Umbral, para poder llevar las "ofrendas" hasta la sala del ritual.

- ✦ Si deciden que es oportuno hundirse en el Umbral, su sensación será que les falta el aire y el pecho parece que les va a explotar, y de pronto, en su cabeza escucharán unas palabras, a veces melodiosas, o sibilantes e incluso atronadoras. Son los Cuatro Elementos, custodios y guardianes del Umbral, que precisan de respuestas para dejarlos pasar:

*Frotando nazco,
soplando crezco
y tapado muero.
Fuego*

*Vuelo sin alas,
silbo sin boca, azoto sin manos
y ni me ves ni me tocas.
Aire*

*De mi hijo fui engendrada,
y por frío fallezco,
para engendrar a mi hijo.
Agua*

*Tantas formas y colores que tienes
infinitos los días que disfrutas
en tu seno generoso brota la vida*

*rueda y rueda el tiempo
recoges la muerte y devuelves vida
antes, ahora y siempre.
Tierra (es un acróstico)*

Addenda: Estas pruebas y localización de la Puerta del Infierno, fueron utilizadas en el módulo "El Purgatorio del Conde de Oñate" de la Crónica "Legado", una Campaña No Oficial para "Villa y Corte", y ya entonces se aconsejó que cada Personaje debe superar sus pruebas personalmente. Si tenemos Personajes no muy dados a las adivinanzas, por sencillas que estas sean, y "desean" continuar el módulo, podemos hacer que cada error al responder les quite un cuarto de sus Puntos de Resistencia, es decir que fallar las cuatro cuestiones sería igual a morir, pero si al menos responden una correctamente lograrán cruzar "al otro lado".

Las ofrendas al Pacto

Los lobisomes que han mantenido a diversas criaturas en la casona de los Arranz, criaturas de diferentes "razas y pueblos", las han ido llevando hasta la sala donde se va a celebrar el ritual del "Abrazo de las Tinieblas", y allí se las han dejado al cargo de Beltrana, quien continuará sedándolas para que no puedan "molestar".

Estas criaturas son una "ofrenda" que hace Don Alipio de San Citores al demonio Agaliarepth para un "acuerdo" más favorable, al realizarle sacrificios de estos poderosos seres en su Nombre. Así, las "ofrendas" llegarán a la sala poco a poco:

✦ Antes del Primer Día

Las razas que ya estarán en la sala del ritual para cuando los Personajes comiencen a investigar, será un Agote, un Aoun, un bebe de Gigante, un Lobo da Xente, un Maragato, un Mariño y un Q'Deshim.

✦ Primer Día

Por la noche de este día, el lobisome llevará hasta la cueva bajo el castillo de Burgos, un anano y un catite junto a los otros. Esperará hasta la llegada de Beltrana para asegurarse que permanecen sedados, y de recoger



nuevos “Bebedizos de Sueños” para dárselas a las “ofrendas” de la casona.

✧ Segundo Día

Al igual que la noche anterior, el lobisome se colará por las grutas hasta llegar a la sala del Ritual, donde depositará a un Mairuk y un Mouro. No esperará a nada y volverá a la casona en el bosque.

✧ Tercer Día

La tercera y última noche, pues es la que debe realizarse el ritual, acudirán los dos lobisomes a la gruta, llevando un Esmolet y un Gentil, para ser sacrificados en el Ritual de esta noche. Los dos lobisomes permanecerán allí por si hubiera problemas y evitar que nada ni nadie interrumpa la realización del “Abrazo de las Tinieblas”.

El Ritual del Abrazo de las Tinieblas

Como se prepara el Ritual no es sencillo, y a Balachia y a Beltrana, les toma varios días dejar las cosas como deben estar.

✧ Primer Día

A medianoche Balachia llega a la cueva bajo el castillo y realiza los primeros pasos para adecuar la Puerta al Infierno para que cumpla con todos sus propósitos. Pretende no solo realizar el ritual del “Abrazo de las Tinieblas”, sino permitir salir un “demonio” más... Algo por lo cual debe hacer “cosas” diferentes a lo que ya ha hecho otras muchas veces.

✧ Segundo Día:

A medianoche, Balachia volverá a presentarse en la cueva y continuar con lo previsto, pero esta vez contará con la ayuda de Beltrana, que le mostrará las “ofrendas” de Don Alipio para lograr un mejor “huésped” en su viaje al Infierno.

✧ Tercer Día

Al anochecer, Beltrana a sedará a la guardia y a la propia Doña Elena, pues la necesita “tranquila” durante la ejecución del ritual en la que ella va a ser una “trágica” protagonista.

Ante la Puerta del Infierno ante la cual está Balachia, y con el eclipse formándose poco a poco, el brujo Alipio coloca sangre de demonio dentro de un Cáliz Maldito, y con un gran número de legajos de piel en los cuales está registrada la firma de muchos mortales que “vendieron” su alma a Alipio, por mil y una razones dispares.

Desde que por la ciudad suenan las campanas dando completas y el eclipse comience a formarse, el brujo Alipio renunciará al Cielo ahora y por siempre, renegando de cualquier futura redención, abrazando los ideales del Infierno, sellando el Juramento al beber la Sangre en el Cáliz y presentando las Almas como ofrenda. Mientras va realizando estos actos, cada cuarto de hora sacrificará a una de las “ofrendas” en honor a Agaliarepth.

Cuando el eclipse esté en su cenit a medianoche, Alipio clavará el puñal en el corazón de Elena, y se completará el “Abrazo de las Tinieblas”, al asesinar a la última persona con la cual el brujo compartía parentesco, y así se convierte en un poderoso demonio. El brujo y el demonio “castigado” intercambiarán sus cuerpos, y parte de la esencia de Agaliarepth cruzará la Puerta para apoderarse del bebe no nato del vientre de Doña Elena, que se abrirá paso por si mismo entre las entrañas de su “madre”, hasta tomar aire. **Addenda:** Si nos planteamos lo sucedido, podemos decir que Alipio no ha realizado el Ritual correctamente pues su “nieto” está vivo, pero realmente está no nato y por tanto, ni vivo ni muerto, aunque a elección del Cronista está si considerar el “Abrazo de las Tinieblas” completo o no... Dependerá de la elección de cada cual, aunque a todos los efectos no influirá en los sucesos de la Crónica, que ya bastantes Demonios están de por medio.





Addenda: Si la intención no es que los Personajes se enfrenten a Balachia, pues escapará en cuanto observe "complicaciones". Los

Personajes debieran tener como enemigos a Alipio y Beltrana, y como mucho a los lobisome de los Arranz.



...las Cosas Sin Terminar

Cuando los Personajes tengan las cosas resueltas con el ritual del "Abrazo de las Tinieblas", o así lo crean, podrán buscar por los medios que dispongan a Don Mateo de Vallejo, y debe "ocurrírseles" a los Personajes como encontrarlo. **Addenda:** Si a los Personajes no se les ocurre ninguna manera de buscar a Don Mateo, por fácil que se lo pongamos, aparecerá Dimas y les pedirá que le acompañen, pues ha descubierto donde se esconde el cortesano, y que parece presto para salir de viaje.

Si vigilan las puertas de la ciudad o se les ocurre cualquier otro medio de "encontrar" al cortesano, lo encontrarán "de camino" o preparándose para "cabalgar", pues el heredero de Jesús ya no está en su poder.

¿Qué ha sucedido? El incubo le explicará a Don Mateo que mientras custodiaba al crío y la moza, apareció el curandero de Mena,

Albert, y cuando se disponía a darle muerte, no sabe el motivo pero lo dejó marchar junto con los dos prisioneros. Manolete sabe que las palabras de Dagoberto le "derrotaron", y le convencieron para dejarles

marchar. **Addenda:** Realmente como descubrió Albert el escondite es irrelevante, pero basta decir que mientras los buscaba con más pena que gloria por Burgos, tuvo suerte y encontró al cortesano, lo siguió y descubrió donde se escondía. Así de simple.

Sea como fuere, si los Personajes les sorprenden en el camino o en su escondite, Don Mateo pretenderá llegar a otro "acuerdo" con los Personajes, pero Manolete no se dejará capturar y su primera intención será huir, y si no puede, luchará hasta dar muerte a los Personajes o hasta que le maten.

El viejo cortesano sabe que no tiene muchas bazas en su mano y les ofrecerá un trato a los Personajes, de los que sabe que ahora tampoco tienen muchas bazas en la suya pues desconocen todo lo sucedido. Don Mateo les ofrecerá guiarlos hasta donde se encuentre el crío, y allí deberán dejarlo marchar.

Addenda: Aunque esta segunda parte de "La Niebla" termina aquí, saber que Don Mateo ha introducido un pequeño "ojo de gul" en una herida que provocó a Teresa al venir a Burgos, y pretende volver a realizar el hechizo de "Lámpara de Búsqueda" con dicho "ojo", como ya hiciera en su momento en el Valle de Mena.





Conclusiones y Recompensas

Como se apuntó en la primera parte de la Crónica, en “La Niebla”, esta segunda parte tampoco es sencilla, ni para los Personajes descubrir lo que sucede y llegar a termino con lo que debiera suceder y tampoco lo es para el Cronista. Pensamos que para el Cronista es mucho más complicada por la manera en que pueden desarrollarse las tramas, y que cualquier acto de los Personajes puede variar considerablemente el “normal” desarrollo de lo narrado.

Por ello, si los Personajes logran resolver la trama principal de “...aquellos barros, estos lodos...”, llegando a conocer lo que sucede

bajo la Taberna de Cesáreo y logran evitar el “Abrazo de las Tinieblas”, se debiera recompensar con un mínimo de 60 y un máximo de 80 Puntos de Aprendizaje, y 20 Puntos de Aprendizaje más si la interpretación ha sido oportuna y ha mejorado el resultado de la Crónica.

En cualquier caso, los Personajes supervivientes recibirán 40 Puntos de Aprendizaje, añadiéndole los que estimemos según hayan interpretado o sufrido en Burgos, pero nunca debieran lograr más de 50 Puntos.



Reglas Adicionales

Esta parte sirve para “afinar” en ciertos aspectos necesarios, como describir el paso de las horas en la época, siendo la manera más común la rígida regla de horas y ceremonias de un monasterio como el de Taranco:

- ✦ **Maitines**, hacia la medianoche, los monjes cantan una quincena de salmos, tras los cuales descansan.
- ✦ **Laúdes**, hacia las tres de la madrugada, los monjes vuelven a orar, realizando cantos de alabanza al Señor, posteriormente realizan sus abluciones en la fuente del claustro y se dirigen a la sala capitular, donde el Abad reparte las tareas del día y los monjes comienzan a trabajar.
- ✦ **Prima**, son las seis de la mañana y los monjes continúan trabajando.
- ✦ **Tertia**, a las nueve de la mañana los monjes celebran la primera Misa del día y tras la misma, se dispone de un tiempo para la meditación o tareas asignadas que no pueden demorarse.
- ✦ **Sexta**, al mediodía, se celebra la segunda Misa diaria y al terminar, se acude al refectorio para comer en silencio, mientras uno de los monjes lee las Sagradas Escrituras o la Regla de la Orden. Tras la comida, los monjes disfrutan de un corto periodo de descanso.
- ✦ **Nona**, hacia las tres de la tarde, vuelven a sus rutinas de trabajo.
- ✦ **Vísperas**, se celebra hacia las seis de la tarde la tercera Misa del día, y tras la misma se acude a cenar frugalmente al refectorio. Al término, se reza en silencio

salvo que se tenga que terminar alguna tarea de importancia.

- ✦ **Completas**, son las nueve de la noche y los monjes se acuestan para descansar.

Los Personajes puede que necesiten más horas de las que el día tiene, y decidan que dormir no es "recomendable" dado lo que sucede. Para hacer creíble la falta de descanso y sueño, seguiremos una regla sencilla, en la que un Personaje tras las primeras veinticuatro horas sin dormir, aguantará sin penalizadores tantas horas como Puntos de Resistencia tenga y a partir de ese momento, actuarán con un -10 hasta que cubran la mitad de sus Puntos de Resistencia en horas. Pasado este límite de horas sin dormir, el cansancio es muy difícil de sobrellevar y por cada hora que pase, contarán con un -10 acumulativo hasta el -100, que caerán desfallecidos por puro cansancio. Ni que decir cabe, que un Personaje agotado deberá dormir al menos ocho horas más una hora

adicional por cada seis horas que llevase despierto desde la última vez que durmió.

La Niebla

La niebla cubre la ciudad, y hay momentos en los cuales este velo, impide la visibilidad y la realización de ciertas acciones, como el combate. Y para representar esta situación se ha seguido un dicho de la ciudad "mañana de niebla, tarde galana" o "mañana de niebla, tarde de paseo".

Desde Completas hasta Sexta, se tendrá un modificador negativo entre -25 y -50 a este tipo de acciones comentadas, dependiendo de la cercanía a las zonas que cruzan los diversos ríos la ciudad.

Así desde Sexta hasta Completas, se tendrá un modificador negativo de hasta -25 a este tipo de acciones comentadas, dependiendo de la cercanía a las zonas que cruzan los diversos ríos la ciudad.





Dramatis Personae

Adolfo de Stuñiga *Lugarteniente del Alcaide del Castillo de Burgos*

Con casi cincuenta años y una vida al servicio de su familia, ahora comanda el alcázar o castillo de Burgos en nombre del alcaide Don Diego López de Stuñiga, y representando al Rey Enrique III, con honor y con el valor de su palabra, la cual jamás romperá pese a que no le convenga.

Ha crecido como guerrero y no desea otra cosa que el ardor de la batalla, en la cual destaca por sus habilidades de combate pero también como un estratega muy capaz, aunque ahora debido a la herida de su pierna deba contentarse con la tarea de gobernar un castillo. Esta herida se le produjo en una escaramuza con unos “descontentos” en los bosques al norte de la ciudad, estos le atravesaron el costado y la pierna con virotes, pero peor suerte corrieron sus hombres, que no sobrevivió ninguno. La suerte hizo que la que ahora es su esposa, Elena, lo escuchase y reuniese el valor para acercarse, sacarle de allí y cuidarlo hasta sanar. Que además, durante el tiempo que pasaron en la cabaña de esta, se enamoraron y él, prescindiendo del consejo de los suyos la convirtió en su esposa, y ahora madre de su futuro vástago.

Al tiempo, cuando su tío Don Diego López de Stuñiga le ha solicitado el favor hacia su Don Sancho, su hermanastro, no le ha molestado pues aunque no le tiene el afecto de un hermano, no reniega que sea hijo de su padre, respetándolo como soldado por sus más que conocidos méritos.

Addenda: Aunque los Stuñiga fueron durante mucho tiempo Alcaldes del alcázar y castillo de Burgos, y una de las familias más influyentes del Reino, este Personaje de Don Adolfo es totalmente ficticio, como muchos de los cargos y Personajes que aparecen involucrados en el Castillo. El verdadero Alcaide fue Don Diego López de

Stuñiga, quien bien es cierto que sus muchos cargos como Justicia Mayor, Mariscal, Camarero Real... le “obligaban” a delegar en lugartenientes el buen gobierno del castillo, como lo hizo en su hermano Don Fernando López de Stuñiga.

Fuerza	15	Irracionalidad	80
Agilidad	20	Racionalidad	20
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	20		
Percepción	10	Aspecto	16
Comunicación	10	Peso (en libras)	180
Cultura	5	Altura (en varas)	2.00

Armadura: Cota de Placas (6), Celada (6)

Armas: Arcos 60, Cuchillos 45, Escudos 80, Espadas 80, Lanzas 75, Pelea 55

Competencias: Cabalgar 80, Conocimiento de Área 60, Correr 50, Corte 80, Descubrir 40, Elocuencia 45, Escuchar 30, Esquivar 75, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 55, Lanzar 70, Leer y Escribir 70, Mando 50, Rastrear 40, Saltar 35, Sigilo 40, Teología 20, Tormento 30, Tregar 30

Agaliarepth *Demonio de la Magia Negra*

Ver página 278 del manual básico de Aquelarre.

Albert *Curandero y servidor de Agaliarepth*

Albert nació en Barcelona hace treinta y dos años, de familia burguesa, su inclinación no fue por los negocios de la familia y gastó muchos maravedíes en el aprendizaje de la medicina, tanto de la propia como de la árabe. Así quiso la fortuna, que mientras aprendía a sanar, encontró otros conocimientos y estos le llevaron a someterse a Agaliarepth.

Hace unos cinco años, el propio Demonio le ordenó salir de su tierra y encaminarse a un valle perdido en el norte de Burgos, pues



algo había sucedido con Servando, uno de los servidores del Demonio, y tras todo lo sucedido en el Valle de Mena, y conjeturando que allí han tenido cabida sucesos que su Señor desea conocer, ha partido hacia Burgos detrás de los pasos de Don Mateo de Vallejo y del crío que ha secuestrado.

Fuerza	10	Irracionalidad	100
Agilidad	10	Racionalidad	0
Habilidad	15	Templanza	65
Resistencia	15		
Percepción	20	Aspecto	14
Comunicación	10	Peso (en libras)	140
Cultura	20	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Ropas gruesas (1)

Armas: Cuchillos 60, Palos 30

Competencias: Alquimia 45, Cabalgar 50, Conocimiento Animal 65, Conocimiento de Área 40, Conocimiento Mágico 80, Conocimiento Mineral 60, Conocimiento Vegetal 80, Correr 30, Degustar 30, Descubrir 35, Elocuencia 50, Enseñar 45, Idioma Catalán 100, Idioma Castellano 80, Idioma Latín 60, Leer y Escribir 55, Medicina 60, Sanar 70

Hechizos: Aquelarre Menor a Beherito, Bálsamo de Curación, Dolores de Parto, Expulsar Enfermedades, Incubar Diablillo, Piedra de Sanación, Talismán de Protección, Saber de Partera

Alipio de San Citores *Barón de San Citores* *y adorador de Agaliarepth*

Nació en Cernégula, un pequeño pueblo de Burgos al que muchos conocen como el "pueblo de las brujas", hace ya casi cuarenta años, y allí aprendió de su abuela y de su madre muchos de los brebajes y preparados necesarios para sanar enfermedades, las heridas, aumentar la fertilidad o quitarla, favorecer la virilidad o acabar con ella... En fin, muchas de las aptitudes necesarias para poder ayudar a los muchos vecinos de la zona, y poder vivir dignamente.

El muchacho suponía que las mujeres del pueblo, cerca de la laguna, se reunían a medianoche cada luna nueva para algo más

que "intercambiar" bálsamos y recetas, por lo que arrastrado por su curiosidad, quiso ver que sucedía y lo que allí vio le obligó a escapar, pues sus "vecinas" también le vieron y con ello firmó su sentencia. Que no es baladí presenciar un Aquelarre y pretender que no ha sucedido nada.

Marchó a Burgos, y la fortuna hizo que tropezara con Don Mateo a quien le vendió un preparado que realmente sanaba, y lo acogió como un siervo primero y como un "aprendiz" después. Un momento especial para Alipio fue cuando conoció a una bellísima mujer en el bosque, y supo que se trataba de una bruja, que no en vano había pasado mucho tiempo entre ellas. Ambos yacieron juntos en diversas ocasiones, hasta el día e que la bruja quedó preñada y ninguno de ambos deseó volver a encontrarse.

Con el tiempo idearon el modo y manera de lograr hacerse con el poder de la ciudad, y lograr un lugar donde poder adorar a su señora Masabakes. Organizaron poco a poco una red de seguidores entre la nobleza y burguesía de Burgos, y el culto fue creciendo poco a poco, hasta el momento en que Don Mateo marchó a sus posesiones en el Valle de Mena a instancias de la propia diablesa.

Así, cuando Don Mateo abandonó la ciudad hacia el Valle de Mena, su aprendiz Alipio continuó con el plan, pero sabiendo que el poder material solo le era útil en tanto en cuanto le proporcionase medios para adquirir grimorios, y estos el conocimiento para alcanzar el verdadero Poder, que solo otorga la hechicería, y trocó su "devoción" a la diablesa Masabakes por el servicio al Señor de la Magia Negra, Agaliarepth. Su nuevo Señor le hizo encontrarse con Beltrana, quien lleva a cabo sus planes directamente y él, siguiendo las instrucciones de Agaliarepth, simula su devoción a Masabakes, para no alertar a esta.

Ahora, gracias a sus seguidores y también a muchos maravedíes bien "regalados", el aprendiz se convirtió en Don Alipio de San Citores, más conocido en la ciudad como el Barón de San Citores, y todo con el fin de



adquirir suficientes grimorios, objetos y componentes para alcanzar una meta, que no es otra que prolongar su existencia convirtiéndose en un demonio a través del hechizo de "Abrazo de las Tinieblas".

Con el tiempo Alipio descubrió que para realizar el ritual del "Abrazo de las Tinieblas" precisaba de eliminar a todos sus parientes de sangre, y en Cernégula su madre, tías y primas fueron asesinadas. Pero sabía de la existencia de la hija que tuvo con la bruja del bosque, y la buscó hasta encontrarla, se llamaba Elena y pensó en ofrecerla como último sacrificio en honor a su Señor. Ya ha logrado todo lo necesario, pero precisa de un pequeño "regalo" a petición de Agaliarepth, y se trata de favorecerle un bebe nonato que sea más que un mero mortal para el día del Ritual. Junto a Beltrana ha preparado el plan de Elena, de quedar embarazada una Maragata con un poderoso Señor entre los hombres, teniendo así lo mejor de dos mundos: una sangre poderosa y una herencia igualmente poderosa.

Fuerza	10	Irracionalidad	100
Agilidad	10	Racionalidad	00
Habilidad	15	Templanza	75
Resistencia	15		
Percepción	20	Aspecto	16
Comunicación	20	Peso (en libras)	140
Cultura	15	Altura (en varas)	1.72

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 65, Pelea 45

Competencias: Alquimia 100, Artesanía 60, Astrología 80, Cabalgar 40, Comerciar 50, Conocimiento Animal 80, Conocimiento de Área 70, Conocimiento Mágico 100, Conocimiento Mineral 80, Conocimiento Vegetal 80, Correr 50, Corte 60, Descubrir 40, Disfrazarse 20, Elocuencia 60, Empatía 30, Escamotear 20, Escuchar 40, Esquivar 50, Forzar Mecanismo 30, Idioma Arabe 70, Idioma Castellano 100, Idioma Goético 70, Idioma Griego 70, Idioma Latín 70, Leer y Escribir 90, Leyendas 30, Mando 50, Medicina 60, Memoria 40, Sanar 60, Sigilo 50, Teología 60, Tormento 90

Hechizos: Abrazo de las Tinieblas, Amuleto, Aquelarre a Agaliarepth, Aquelarre a Masabakes, Aquelarre Menor a Balachia,

Aquelarre Menor a Beherito, Aquelarre Menor a Lilith, Arma Invicta, Atadura del Deseo, Bálsamo de Curación, Cáliz Maldito, Cadena de Silcharde, Conservación, Expulsar Enfermedades, Fertilidad, Guardia contra Embrujos, Invocar Íncubos y Súcubos, Invocar Sombras, Maldición de Cipriano, Maldición del Hierro, Misa Negra, Ojos de Lobo, Piel de Lobo, Puerta del Infierno, Saber de la Partera, Talismán de Protección, Ungüento de Bruja y Viaje al Infierno.

Arnaldo Chomón *Genealogista, librero, usurero y miembro del Priorato de Sión*

Ya hace más de seis décadas que nació en Salamanca, de entre la noble familia de los Vela, su devoción por la historia y los libros le alejó de las armas y lo acercó a la universidad, donde se procuró los medios para desvelar los secretos del pasado, buscar entre los linajes de la gente y más concretamente del Linaje Sagrado, lo cual llamó la atención de algunos miembros de la Inquisición, y no para bien. Por suerte también provocó el asombro de algunos miembros del Priorato de Sión, los cuales le sacaron de su ciudad y le proporcionaron una nueva vida en Burgos.

Ahora, bajo la figura del librero y usurero Arnaldo Chomón, sigue buscando entre los secretos pero bajo el amparo del Priorato, que le ha dado una nueva meta: buscar al descendiente de Jesús y María Magdalena, además de ayudar a todo miembro de la orden que se lo precisase.

Arranz *Lobisomes*

Los padres adoptivos de Doña Elena, Don Nuño y Doña Flor, son ahora dos lobisomes transformados por las hechicerías de Beltrana para que obedezcan sus comandas y las de Doña Elena. Pero sobre todo las de Beltrana.

Fuerza	30	Irracionalidad	100
Agilidad	35	Racionalidad	0
Habilidad	15	Templanza	80



Resistencia	70		
Percepción	25	Aspecto	1
Comunicación	0	Peso (en libras)	400
Cultura	0	Altura (en varas)	2.50

Armadura: Piel Gruesa (3)

Armas: Garras: 80 (1D6+3D6), Mordisco: 55 (1D8+3D6)

Competencias: Correr 90, Descubrir 65, Esquivar 70, Rastrear 90, Saltar 75, Sigilo 75, Tregar 75

Especial: Para poder hacer daño a los lobisomes, además de impactarle deben superar una tirada de Templanza, pues de no superar la tirada, los lobisomes no recibirán daño alguno pues estos dos seres se nutren del miedo.

Aurelio Mosquera

*Fiel Servidor de Alipio,
falso criado de Don Cosme
y adorador de Masabakes*

Nacido en el arrabal de la Vega hace siete lustros, nunca supo si llegaría al siguiente día, pues la vida no era fácil para quien nada tenía, y esa falta de esperanza le fue obligando a buscarse los medios para hacérselo difícil a la Parca. Aprendió a correr, robar y burlar cuando era niño, y según creció, se hizo diestro con los aceros, primero en presentártelos por la espalda y cuando la habilidad lo acompañó, también por delante los dejaba ver.

Así conoció a Don Alipio, cuando apenas era un estudioso y necesitaba de su ayuda para “convencer” a algunos de sus buenas intenciones. Así, gracias a él, se ha versado en las letras y en la brujería, no más de lo que necesita pues es más hombre de hechos que de escritos. Así, siguiendo estas pautas, Don Alipio le ha ordenado que provoque incidentes entre los propios nobles, entre los burgueses y entre ambos, pero sobre todo que se enfrenten a los “descontentos” entre el pueblo, pues de este modo, cuando se les ofrezca una “solución” la aceptarán y pasarán a ser nuevos miembros del culto. Y el plan funciona a la perfección, pues Aurelio protege a los ricos de las revueltas, y a los “rebeldes” de Federico les muestra los

objetivos más “fáciles”... Así, ambas partes quedan satisfechas e ignorantes de lo que realmente se teje en las sombras.

Una de las estratagemas de Don Alipio es colocar a un Obispo en Burgos que acate sus órdenes y aleje los problemas con la “fe”, y más en concreto con la Santa Inquisición, para lo cual ha favorecido a Don Cosme por encima de muchos otros, quitándole la competencia y aupándole poco a poco a posiciones más relevantes, como es ahora la de Canónigo del Cabildo de la Catedral. Este es el motivo por el que Aurelio pasa por su criado y cumple todo lo que le dice el religioso, proporcionándole la seguridad que precisa y los medios para lograr el puesto de Obispo.

Fuerza	10	Irracionalidad	100
Agilidad	20	Racionalidad	00
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	20		
Percepción	10	Aspecto	15
Comunicación	10	Peso (en libras)	150
Cultura	10	Altura (en varas)	1.80

Armadura: Gambesón (2), Gorro de Cuero (1)
Armas: Ballestas 60, Escudos 70, Espadas 80, Pelea 60

Competencias: Alquimia 20, Cabalgar 80, Comerciar 60, Conocimiento de Área 80, Conocimiento Mágico 50, Correr 60, Corte 30, Descubrir 45, Disfrazarse 25, Elocuencia 30, Escamotear 30, Escuchar 45, Esquivar 70, Forzar Mecanismo 30, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 30, Leer y Escribir 50, Mando 60, Rastrear 30, Saltar 60, Sanar 20, Seducción 40, Sigilo 70, Tormento 60, Tregar 60

Hechizos: Arma Invicta, Manto de Sombras y Piel de Lobo.

Balachia

Cortesano del Infierno

Ver página 284 del manual básico de Aquelarre.

El demonio se aparecerá como la “Anciana”, la madre de Elena, pero con unos hermosos ojos de serpiente de color dorado, apoyada en un báculo de madera nudosa y con una



sincera sonrisa que nunca desaparecerá de sus labios, y sobre todo, para quien se fije, sus pies jamás pisarán suelo mortal.

A Balachia le encantan las intrigas y las estrategias retorcidas, así, cuando lo visitó Agaliarepth y le propuso retorcer el destino o digamos, favorecerse del mismo cuando Alipio, un servidor suyo, “abraza las tinieblas” y Balachia no elegirá al “peor” de la lista de demonios, sino a un demonio que Agaliarepth le señalará dentro de los suyos y que es “voluntario”. Pero además, “aprovechando” dicho Ritual y que las Puertas del Infierno están “abiertas”, otro demonio más cruzará el umbral y poseerá a un bebe, un nonato que debe ser “más que un mero mortal”. Esta parte es la que el Señor de las Sombras ha dejado que la teja por completo Balachia, más dado a estos ardides, y así Balachia se ha dispuesto a proporcionarle el mejor “anfitrión” posible a Agaliarepth. Para tal fin, contactó con Alipio y le explicó, que Agaliarepth le ofrecerá una permuta más beneficiosa si le ofrece un “regalo” adecuado, y por medio de Beltrana, la “aprendiz” de Alipio, el “acuerdo” va cumpliéndose al proporcionarle un “recipiente” que tendrá lo mejor por su herencia de sangre mágica y por su herencia entre los hombres, al ser heredero de los Stuñiga.

Beltrana *Servidora de Alipio y poderosa bruja*

Nacida entre la raza de los catites en Granada, hace ya casi tres décadas, siempre ha tenido el “instinto” de su familia para encontrar a los “ceranos” a la magia, hechizos, sortilegios o brujerías. Y así supo por su Señor Agaliarepth de viajar al norte, hasta encontrar a Don Alipio de Citores y servirle, lo cual ha hecho con lealtad pues además de su mutua fidelidad al Señor de la Magia Goética, ella siente admiración por el brujo, siendo capaz de hacer “casi” cualquier cosa por él.

Su belleza, su encanto y su frialdad para mejor evaluar a las personas, hace que sepa

como acercarse a la gente y convertirse en su amiga, pero de no lograrlo, no dudará en utilizar sus “habilidades” para eliminar los “obstáculos”.

Cuando Don Alipio comenzó a gestar el “Abraza de las Tinieblas”, ella le alentó y colaboró en cada paso, hasta el punto de idear la manera de llevar a cabo los deseos de Balachia de ofrecer “algo más que un mero mortal” para lograr un acuerdo mejor en el “intercambio”. Y todo ha pasado por encontrar a Elena, la hija de Don Alipio y una bruja en el bosque cercano, y posteriormente esposarla con Don Adolfo de Stuñiga, Señor del castillo donde en sus entrañas se encuentra una poderosa puerta al Infierno.

Pero Beltrana no pierde su norte, y prefiere apartarse de la “escena principal” y disimular como Magdalena, la criada personal de Doña Elena, mientras se adentra en las entrañas del castillo para pactar con Balachia el destino de Don Alipio.

Fuerza	8	Irracionalidad	100
Agilidad	20	Racionalidad	0
Habilidad	15	Templanza	80
Resistencia	15		
Percepción	20	Aspecto	18
Comunicación	12	Peso (en libras)	115
Cultura	10	Altura (en varas)	1.65

Armadura: Carece

Armas: Cuchillos 75, Pelea 40

Competencias: Alquimia 75, Artesanía Oficio 60, Astrología 60, Comerciar 45, Conducir Carro 35, Conocimiento Animal 70, Conocimiento de Área 60, Conocimiento Mágico 80, Conocimiento Mineral 60, Conocimiento Vegetal 70, Correr 40, Corte 45, Degustar 30, Descubrir 60, Disfrazarse 45, Elocuencia 55, Escamotear 30, Escuchar 40, Esquivar 60, Forzar Mecanismo 50, Idioma Árabe 65, Idioma Castellano 100, Idioma Hebreo 50, Idioma Ladino 65, Idioma Latín 70, Lanzar 60, Leer y Escribir 70, Leyendas 30, Mando 50, Medicina 45, Memoria 50, Saltar 35, Sanar 60, Seducción 75, Sigilo 70, Teología 40, Tormento 45, Tregar 35

Hechizos: Alas del Maligno, Alma de Estatua, Amuleto, Aquelarre a Agaliarepth, Aquelarre a Masabakes, Aquelarre Menor a Balachia,



Bálsamo de Curación, Bebedizo de Sueños, Beso de Thamur, Bolsa de Duendes, Cadena de Silcharde, Círculo de Protección, Conservación, Engendrar Lutín, Invocar Incubos y Súcubos, Invocar Sombras, Lujuria, Maldición, Maldición del Lobisome y Ojos de Lobo.

Blas Arroyo
*Fiel de los Veintiséis
y borracho de remordimientos*

Nacido en el arrabal de San Esteban hace casi cinco décadas, su padre perteneció a la milicia de la ciudad y él ha seguido sus pasos como buenamente ha podido. Nada ha hecho para merecer más de lo que tiene, pero tampoco ha hecho nada para merecer menos de lo que tiene., y es por eso, que poco a poco se está muriendo por dentro.

Desde que defendió al Canónigo Fidalgo y mató al joven Venancio, no sabe el motivo pero siente que se equivocó, y que la mirada del joven antes de morir le reconcome el alma y solo lo aplaca con vino, del que cada vez bebe más. La mirada de Venancio otorgándole el perdón por matarlo no se le borra y de no ser por el vino, las noches las pasaría en vela, llorando y lleno de angustia.

Cesáreo
*Dueño de la Taberna de Cesáreo y
adorador de Massabakes*

Nació hace cincuenta y pico años, y desde siempre ha estado relacionado con los buenos platos y las jarras de buen caldo, pues sus padres eran dueños de una taberna en Roa que heredó su hermano mayor. Sin nada entre las manos y con poco más que la experiencia se traslado a Burgos, donde paso a paso ha ido medrando hasta lograr ser "propietario" de una buena taberna.

La realidad es un poco diferente, pues hace años fue el lugar preferido por Don Mateo por muchas razones, por sus comidas, sus caldos y sus mozas, pero sobre todo por la entrada desde su sótano a las cuevas que hay bajo la ladera del castillo y que casualmente

descubrió. El Cortesano se lo compró por un precio mucho más que adecuado, y la única cosa que le exige es la absoluta lealtad al culto que cada sábado llena las "entrañas" de la taberna.

A día de hoy, es Aurelio Mosquera quien "gobierna" en la taberna, pues hace y deshace a su voluntad, como miembro reconocido del culto, además Cesáreo le tiene un pánico atroz por lo que pudiera hacerle.

Clotilde de Valdorros
*Ama de Llaves
de Don Cosme Fidalgo*

Nacida en Valdorros de una familia que siempre se ha dedicado a servir a los que más pueden y tienen, fue ofrecida a la familia de los Fidalgo cuando era apenas una moza y dejó de serlo tras la primera visita de su señor a su lecho, lo cual tampoco le pareció fuera de lugar, pues ya se sabe que los Señores se toman este tipo de licencias con los siervos día si y día también, pues ella lo ha visto desde bien pequeña en la casa que sirven su padres.

Es el alma de la casona de los Fidalgo en Burgos, pues ella se encarga de todo lo que sucede, desde los arreglos, a las compras, a los contratos... Todo el dinero relativo a la casa pasa por sus manos, y tiene claro que últimamente su señor ha tenido suerte en sus cosas pues el dinero entra en la casa a manos llenas.

Hoy, con casi treinta años, lo dejaría todo de lado si un hombre la propusiera matrimonio y formar una familia, pues es lo que anhela desde bien pequeña.

Cosme Fidalgo
*Canónigo de Burgos
y adorador de Massabakes*

Nació en Burgos hace casi treinta años y pese a ser el primogénito de los Fidalgo, jamás tuvo la más mínima intención de empuñar un arma y colocarse una armadura para defender su nombre y sus posesiones. Sus





padres fallecieron cuando el apenas se había convertido en un hombre y decidió que su camino estaba dentro de la Iglesia. Su fe es nula, pero sabe que es un camino más que directo para alcanzar la posición que desea, por lo que jamás ha descuidado el resto de placeres que da el dinero y la carne, aunque se cuida muy mucho de que alguien lo descubra.

Debido a su gusto por darle placer a su cuerpo fue visitado por Don Alipio de Citores, quien le dio una nueva visión de la realidad y descubrió que no solo el poder llega desde el dinero y la posición dentro de la sociedad, sino que hay cosas que se esconden entre las sombras y su poder es mucho mayor. La hechicería es el camino.

Como su mentor no parece considerarlo preparado, decidió comenzar por su cuenta y e resultado fue desastroso, pues en lugar de invocar a Lilith, logró traer un brucolaco a este mundo y el miedo ha hecho que lo "ignore" en la iglesia del Emperador, en donde le ha dejado como Martín, el nuevo sacerdote que ejerce en la parroquia.

Esperando que se tercie una nueva oportunidad, o que Don Alipio decida enseñarlo, continúa con el papel dispuesto para alcanzar el Obispado de Burgos y arrebatárselo a Don Juan de Villacreces.

Fuerza	8	Irracionalidad	100
Agilidad	10	Racionalidad	00
Habilidad	15	Templanza	50
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	17
Comunicación	20	Peso (en libras)	130
Cultura	17	Altura (en varas)	1.65

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Cuchillos 60, Pelea 30

Competencias: Alquimia 40, Cabalgar 30, Conocimiento Animal 25, Conocimiento Mágico 50, Conocimiento Mineral 25, Conocimiento Vegetal 30, Correr 25, Corte 70, Descubrir 40, Elocuencia 70, Escuchar 30, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 70, Juego 30, Leer y Escribir 70, Leyendas 30, Mando 50, Seducción 30, Sigilo 40, Teología 70, Tormento 30

Dagoberto

Descendiente de Jesús y María Magdalena

Nacido hace casi once años en Criales, es el hijo de la "difunta" María y de José, el carpintero de Siones, pero desconoce su "verdadero" legado y no deja de ser un crío con los propios problemas de un crío... De vez en cuando, y sin ninguna intención ve o hace cosas prodigiosas pero no comenta nada por miedo a que su padre lo castigue o la Inquisición le acuse de brujo.

Ahora solo trata con Teresa, una joven secuestrada por Don Mateo y el Juglar, mientras les llevan a galope hasta Burgos.

Dama de Amboto

Poderoso Numen

Ver página 333 del manual básico de Aquelarre.

Dimas di Vechia Signora

Fráter del Priorato de Sión

Nacido hace casi sesenta años en las calles de Turín, tuvo la suerte de intentar robar a la persona equivocada, un viejo caballero que parecía distraído y este "viejo" le atrapó. Algo vio el caballero en la mirada del chiquillo que le acogió, le adiestró en las lides del combate y le enseñó lo que las palabras del hombre esconden. Y Dimas fue un alumno talentoso, que aprendió más allá de lo esperado, por lo que su "padre" le presentó a sus "hermanos" del Priorato de Sión, los últimos templarios destinados a una labor mayor: encontrar y proteger el linaje de Jesús y María Magdalena, perdido hace muchas décadas.

Así, Dimas ha estudiado, combatido y orado al Señor por igual, convirtiéndose en uno de los líderes dentro del Priorato. Cuando su protector falleció, le hizo la promesa de llevarlo hasta "el fin del mundo", donde él había nacido, para arrojar sus cenizas y estas volaran hasta el lugar que las correspondiera.





Pero sus estudios, mientras buscaba una ruta para llevar las cenizas de su padre hacia Santiago de Compostela, le habían revelado ciertas casualidades en un valle al norte de Castilla, donde los nombres juntos de Sierra Salvada, la Magdalena y Siones eran para llamar la atención. Antes de partir envió un mensajero al Monasterio de Valpuesta, para que alguno de sus hermanos investigara mientras él llegaba. Al llegar supo del viaje de cinco de sus hermanos hacia el Valle de Mena y poco más hasta llegar al Valle, donde se rumoreaba que cinco mercenarios habían desaparecido recientemente... ¡Demasiada casualidad! Su padre bien podía esperar un poco más para llegar hasta el "fin de la tierra", si allí encontraba algún vestigio de la Sangre Real y vaya si la encontró. La encontró para perderla a manos de Don Mateo y de un Demonio al que llaman Manote, pero sabe que se dirigen hacia Burgos.

Fuerza	10	Irracionalidad	30
Agilidad	15	Racionalidad	70
Habilidad	20	Templanza	85
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	19
Comunicación	10	Peso (en libras)	160
Cultura	15	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Gambesón (2), Gorro de Cuero (1)
Armas: Ballestas 65, Cuchillos 60, Escudos 75, Espadas 85, Pelea 60

Competencias: Cabalgar 75, Conocimiento Animal 50, Conocimiento Mágico 45, Correr 45, Descubrir 60, Elocuencia 50, Empatía 60, Escuchar 50, Esquivar 65, Forzar mecanismo 40, Idioma Árabe 40, Idioma Castellano 60, Idioma Italiano 100, Idioma Latín 70, Idioma Griego 65, Leer y Escribir 45, Leyendas 50, 40, Rastrear 45, Saltar 50, Sigilo 50, Teología 75, Trepar 40

Rituales de Fe: Todos los de Primus Ordo y Secundus Ordo

Donoso

*Platero y hombre de contacto de
Don Mateo de Vallejo*

Nacido en Toledo hace casi siete décadas, dedicó su niñez y su juventud a aprender el

oficio de forjador entre las fraguas, pero poco a poco su pericia en el grabado le fue llevando a trabajar con los más finos y caros materiales, convirtiéndose en un orfebre de renombrado prestigio sin haber cumplido los veinte años.

Su fina habilidad le llevó a conocer a Don Mateo, para el que realizó algunos de sus encargos mejor acabados, y se forjó una "complicidad" entre ambos que le hizo abandonar todo para seguirle hasta Burgos.

Ahora, ya anciano le apena haber abandonado todo hace tantos años por seguir un "sueño", y aunque por maravedíes no es, si se le proporciona la motivación necesaria, abandonaría todo por regresar a Toledo para morir cerca de la tierra de sus antepasados.

Elena de Arranz

*Esposa de Adolfo de Stuñiga
y poderosa bruja*

Nacida en los bosques al norte de Burgos, su herencia maragata la ha convertido en una poderosa bruja, que no contenta con lo conseguido, desea mucho más poder. Su madre era una bruja maragata, conocida como la "anciana", y su padre fue Don Alipio cuando apenas era un mozo y se dedicaba en cuerpo y alma a las devociones de Masabakes. Al tiempo, la "anciana" daba a luz a una niña y observó con horror que la niña medraba mas rápido de lo normal y ella, envejecía rápidamente. Supo que la cercanía daba vida a una y mataba a la otra, y así dispuso para entregársela a la familia Arranz, unos nobles menores que no podían engendrar, y así, la adoptaron como suya. Allí pocos amigos hizo, salvo un gato negro como la misma noche que jamás se separa de ella, la ronda, se frota y arrulla en todo instante, motivo por el cual muchos susurran que es una bruja. **Addenda:** *Este gato es normal, aunque se puede decir que a veces parece mirar como si entendiera lo que sucede, lo cual puede hacer sospechar a los Personajes e incluso ponerlos "nerviosos".*

Con los años, la "anciana" se cruzo con la niña en el bosque, y la cría miró con odio a la



vieja, como si lo supiera todo. A partir de ese día, Elena, que era este el nombre que la dieron los Arranz, intentó matar a la “anciana” en repetidas ocasiones pero la cercanía hizo que “creciese” y no pudiese explicarlo, por lo que decidió alejarse de la choza de la “vieja”. Desde ese momento, la “anciana” con cuidado, y siempre como un cotilleo, extendió entre los que a ella acudían para sanar, los rumores sobre las malas artes y el veneno en el alma de Elena de Arranz.

Elena se olvidó de la “anciana” cuando el destino hizo que conociera a Beltrana, una criada de la casona de sus “padres”, y ambas se entendieron a la perfección, hasta planear como lograr mayor poder y supieron que todo llevaba a lograr pactar con Poderes mayores. Además, Elena está encantada con la situación, pues cree que Beltrana está enamorada de ella y que está dispuesta a todo por ella. **Addenda:** *En realidad, es Beltrana quien simula servirle y que es Elena la “elegida” por los infiernos, que es el camino para que la “señora” haga todo lo que la dice, como si ella misma lo hubiera ordenado.*

Cuando tras mucho buscar e investigar, encontraron “por azar” que los Señores del Infierno bien pudieran favorecer a quien ofreciera a su primogénito, siempre que se ofreciera algo máspreciado que un mortal de escasos dones. Sabían de la herencia maragata de Elena, pero precisaban de poder entre los mortales para dar más “que lo normal”. Y el destino favorece a quien lo domina pensó Elena cuando fue testigo de una escaramuza entre Don Adolfo de Stuñiga y unos bandidos, que acabó en una masacre, saliendo el vivo para favorecer los designios del Infierno.

Le sacó de la carnicería y atendió en su choza, hasta que este quedó completamente enamorado de su “salvadora”, a quien sin atender a razones y en contra de todos, se convirtió en Doña Elena de Stuñiga, y ahora en madre de su primogénito. Ahora pretende ofrecer al hijo que ambos tengan a Agaliarepth, pero también desea deshacerse de Beltrana, pues es la única que sabe de ella y sus intenciones aunque ahora le es

necesaria hasta que ella logre comunicarse con los demonios sin intermediarios.

Desde el momento en que Doña Elena ocupó su “lugar”, Beltrana ha aparecido como Magdalena, la sirviente personal de Doña Elena, y para desviar la atención, la trata de manera autoritaria, a veces hasta agria, dejando siempre claro quien manda y quien obedece. **Addenda:** *Para Elena aunque es un “acuerdo” entre ambas, la complace poder tratarla con desdén y Beltrana sabe, que la herencia traidora de los maragatos se complace de esto, lo cual retrasará las intenciones de Elena de deshacerse de ella hasta después del alumbramiento. Lo que Elena desconoce es que tras el parto, ella tampoco estará entre los vivos.*

Fuerza	5	Irracionalidad	100
Agilidad	15	Racionalidad	0
Habilidad	15	Templanza	70
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	24
Comunicación	20	Peso (en libras)	110
Cultura	15	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Carece

Armas: Cuchillos 40

Competencias: Alquimia 60, Astrología 25, Cabalgar 40, Cantar 35, Comerciar 30, Conocimiento Animal 40, Conocimiento de Área 30, Conocimiento Mágico 80, Conocimiento Mineral 40, Conocimiento Vegetal 40, Correr 35, Corte 70, Descubrir 50, Elocuencia 60, Escuchar 35, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 65, Leer y Escribir 60, Leyendas 55, Mando 60, Medicina 45, Rastrear 35, Saltar 35, Sanar 70, Seducción 80, Sigilo 75, Tormento 60, Trepar 35

Hechizos: Bálsamo de Curación, Deseo Carnal, Discordia, Filtro Amoroso, Maldición del Lobisome, Subyugación

Erramun

Antes mercenario

y ahora fiel servidor de la Dama

Nacido en las tierras del norte hace doce lustros, desde niño estuvo implicado con las armas pues no había más de lo que poder comer, y gracias a su padre se convirtió en un mercenario, luchó en mas escaramuzas de las



que desea recordar, y bajo la bandera de Pedro I en la guerra de los "Dos Pedros", ganó su soldada con sangre de castellanos, de aragoneses y de los franceses de las Compañías Blancas, y así en un ciclo interminable.

Cierta noche, hastiado de la sangre y con más vino que el que debiera, cruzaba el bosque al norte de la ciudad de Burgos cuando escuchó el resoplar de una gran bestia y supo que "la noche es del Gaueko"... Corrió como pudo, se tambaleó y cayó tantas veces como pronunció el nombre de Mari... La vieja Dama de Amboto de la que se había olvidado hacía ya demasiado tiempo. Se tropezó para levantarse frente a una diminuta entrada a una cueva, y vio la hoz... Y recordó las leyendas que dicen que así señala la entrada de las puertas a su morada...

Se arrepintió de haberse olvidado de ella, se arrepintió de su anterior vida bajo una religión que no era la suya y se comprometió a servir a la Dama contra la "noche", que hasta acá bajaba. Su Señora le dejó la cueva y un manantial de agua cristalina que le sacia de la sed, pero también del hambre y le sana las heridas que le produce su constante lucha por proteger las tierras del Gaueko. Y más estas últimas noches.

Es una persona sabia y bastante tranquila, pero también es un guerrero que cada noche lucha contra seres que no debieran pisar esta tierra.

Fuerza	20	Irracionalidad	50
Agilidad	20	Racionalidad	50
Habilidad	20	Templanza	80
Resistencia	20		
Percepción	10	Aspecto	13
Comunicación	5	Peso (en libras)	180
Cultura	5	Altura (en varas)	1.90

Armadura: Gambeson (2), Bacinete (4)
Armas: Arcos 45, Cuchillos 60, Escudos 75, Hachas 75, Lanzas 60, Pelea 70
Competencias: Cabalgar 40, Conocimiento Animal 50, Conocimiento de Área 70, Conocimiento Mágico 30, Conocimiento Mineral 50, Conocimiento Vegetal 60, Correr 70, Descubrir 50, Escuchar 50, Esquivar 75,

Idioma Castellano 25, Idioma Euskera 100, Juego 30, Lanzar 40, Leyendas 40, Mando 35, Nadar 30, Rastrear 50, Saltar 60, Sanar 40, Sigilo 70, Tregar 60

Federico *Ladrón y líder* de los "descontentos" de Burgos

Hace apenas veinticinco años nació en el arrabal de la Vega y ahí ha hecho mucha parte de su vida, hasta que la mala fortuna hizo que su padre perdiera su negocio al no poder satisfacer los impuestos pagos al Señor Adolfo de Stuñiga, lo cual le llevó a tomar el camino más "sencillo", dejando una viuda y tres pequeños, de los cuales a los dos años, solo quedaba Federico con vida.

No es un gran luchador, ni tampoco un excepcional ladrón, pero su facilidad para convencer a los otros le ha encumbrado como líder de un buen número de rateros, ladrones y gente de "mal vivir", que están haciendo mucho daño a las posesiones de los nobles de Burgos, pero sobre todo a los bienes de la familia Stuñiga.

Desde que conoció a Aurelio y se le permitió pertenecer al culto, se siente más capaz y se ha arriesgado a dar más golpes dentro de la ciudad, siempre bien aconsejado por el propio Aurelio. Pero solo hay una cosa que no le agrada, y es que su propia gente que conoce a **Addenda:** *Obvio es decir, que jamás Aurelio le "aconseja" dar un golpe donde tiene propiedades nadie del culto, pero mucho menos de Don Alipio o del Canónigo.*

Ahora, gracias a Aurelio sus golpes son más precisos y dañinos, dando mayor ventaja a los suyos que a los nobles, aunque también es cierto que cada vez más de sus seguidores se sienten atraídos hacia Aurelio y comienza a sentir cierta envidia. Y temor por perder a los suyos.

Fuerza	10	Irracionalidad	30
Agilidad	20	Racionalidad	70
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	15		
Percepción	15	Aspecto	19



Comunicación 15 **Peso (en libras)** 120
 Cultura 5 **Altura (en varas)** 1.60

Armadura: Ropas Gruesas (1), Brazales (2), Grebas (2), Gorro de Cuero (1)

Armas: Arcos 60, Cuchillos 70, Lanzas 70, Pelea 40

Competencias: Cabalgar 40, Cantar 30, Comerciar 60, Conducir Carro 30, Conocimiento de Área 70, Correr 70, Descubrir 50, Disfrazarse 40, Elocuencia 55, Escamotear 60, Escuchar 55, Esquivar 70, Forzar Mecanismo 60, Idioma Castellano 100, Juego 50, Lanzar 45, Leer y Escribir 20, Leyendas 20, Mando 40, Ocultar 40, Saltar 50, Seducción 30, Sigilo 70, Trepar 60

Garcés López

Capitán de las Guardia del Castillo

Nacido en Tardajos hace cuatro décadas, desde hace mucho tiempo su familia ha servido a los Stuñiga y él no ha sido menos, pues como soldado y caballero siempre ha estado bajo la bandera de Don Adolfo, y jamás se ha cuestionado su lealtad, pero cuando apareció la Señora Elena, todo se desmoronó y se enamoró perdidamente de ella. Y Dios quiso que fuese mutuo, pues pronto se correspondieron bajo las sabanas, pero la posición de su amada no le permitía abandonar a su esposo y tampoco él puede hacer más, pues realmente aprecia a su Señor.

Pero la lealtad a su Señor, no impide que pueda hacer cualquier tarea que le encomiende su Señora y nada la cuestionará, simplemente lo hará.

Fuerza 15 **Irracionalidad** 50
 Agilidad 20 **Racionalidad** 50
 Habilidad 20 **Templanza** 60
 Resistencia 20
 Percepción 10 **Aspecto** 17
 Comunicación 10 **Peso (en libras)** 180
 Cultura 5 **Altura (en varas)** 1.80

Armadura: Loriga de Malla (5), Celada (6)

Armas: Arcos 50, Cuchillos 45, Escudos 80, Espadas 80, Lanzas 40, Mazas 70, Pelea 40

Competencias: Cabalgar 80, Conocimiento de Área 30, Correr 40, Corte 50, Descubrir 45,

Elocuencia 30, Enseñar 40, Escuchar 30, Esquivar 75, Idioma Castellano 100, Juego 30, Lanzar 40, Leer y Escribir 60, Mando 50, Rastrear 30, Saltar 40, Sanar 35, Seducción 30, Sigilo 60, Teología 20, Tormento 55, Trepar 40

Genaro

Bufón y "chismorrero"

Nació en la zona gallega hace ya cuarenta años, no sabe donde y tampoco le ha importado jamás, pues lo único que le importa es el "manto" protector de los Stuñiga. Es un hombre pequeño, tanto de espíritu como de cuerpo y no le importa aparentar otra cosa, pese a que generalmente actúe para entretener a sus "amos", las demás ocasiones merodea y espía desde las sombras a sus "habitantes". Y con lo averiguado, le llena de chismorreos, cotilleos y "mala sangre" a Don Adolfo, para que pueda castigar a quien se lo merece, a veces quitando las ganas de la gente de hacer algo "inadecuado", incluso antes de que lo hagan.

Le gusta espiar cuando la gente mantiene relaciones sexuales, sin inmiscuirse en las mismas, salvo cuando acude a los burdeles y paga para pedir lo que desea que hagan para él. Hace un tiempo vio a su Señora andar en "trajines" con Garcés, pero nada ha dicho a nadie, pues sabe de a devoción de Don Adolfo por su esposa y hablar mal de ella pudiera costarle la vida.

Guzmán

Mayordomo del Castillo

Nacido en la judería de Burgos hace cinco décadas, pronto decidió "cambiar" su fe a la cristiana, que era menos perseguida y eso le favoreció poder trabajar para Don Adolfo, administrándole sus posesiones, y cuenta con su plena confianza. Sin saber como, cierto día comenzó a "hacer malabares" con las cuentas de su Señor, y ha ido engordando su bolsa.

Addenda: *Quien ha "motivado" esta actitud tan poco leal ha sido Beltrana, pues de este modo "obtiene" otro sirviente más para su causa, pues esto se lo contó a su Señora Elena.*



El converso creía que todo iba perfectamente hasta el día que fue llamado por su Señora Elena, que estaba con Garcés y Magdalena en la estancia, y el soldado le cortó la oreja sin previo aviso mientras la Señora le advertía que si volvía a “enriquecerse” de la manera actual, lo próximo que perdería no sería la oreja. Por esto, aunque no diga nada a favor de Doña Elena, jamás dirá nada en su contra... Además, algunas veces la Señora le visita en sus aposentos, ya sea para castigarlo de mil y una maneras o para retozar de mil y una maneras, aunque a él, ambas actitudes le parecen una tortura.

Solo confía en Magdalena, pues observó que parecía aterrada y apenada cuando perdió su oreja, y ambos se han hecho amigos, pues Guzmán ha visto y la ha escuchado las barbaridades que la infringe la Señora.

Heliodoro

Jefe de las cocinas del Castillo de Burgos

Nacido en Burgos hace medio siglo, desde niño ha servido a los Stuñiga, primero de pinche y ahora de jefe de las cocinas del castillo, mostrándose siempre leal, a su manera, hacia la familia de los Stuñiga, aunque en los últimos tiempos ha descuidado un poco las cocinas pues esta perdidamente enamorado de Magdalena, y esta le utiliza a su conveniencia.

No se ha cuestionado por que a veces ha introducido polvos o hierbas en las comidas de ciertas personas de la casa, solo por deseo de su “amada”, y aunque esta aun no le ha correspondido, espera que lo haga pronto.

Indalecio Castrillo

Fiel de los Cuatro y testigo inoportuno

Nacido, criado y muerto en Burgos con apenas cuatro décadas. Su familia nunca tuvo demasiados maravedíes pero siempre tuvo la estima muy alta y sus actos como bandera, siempre al servicio del Rey, de los Condestables y ahora de la ciudad de Burgos.

Desde hace un año trabajaba asegurándose que los pesos y medidas de la ciudad fuesen los que deben, evitando los timos por tener pesas o medidas con “beneficio” para el vendedor, hasta el punto de granjearse fama de excesivamente severo con los más mínimos deslices.

Así, cuando descubre al Canónigo con la moza, y es sobornado vilmente por el criado de este, no reaccionó como debiera y eso no ha podido dentro de él, por lo que cuando ha buscado al escribano Máximo Horcajo y este ha desaparecido, sabe que el Canónigo está silenciando sus pecados de manera eterna. Y a él, no tardan en darle puerta al más allá...

Manolete el Juglar

Juglar e Incubo al servicio de Don Mateo

Nacido de la voluntad de Masabakes y encarnado para ser su instrumento, ayuda Don Mateo para vigilar el Valle y a la par, la Diablesa tiene un instrumento por si debiera “corregir” al cortesano. Poco se puede decir de él, pues su objetivo es disfrutar y por el camino, realizar las encomiendas de Don Mateo ahora que tienen el heredero de Jesús entre sus manos.

Fuerza	25	Irracionalidad	200
Agilidad	20	Racionalidad	0
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	25		
Percepción	15	Aspecto	22
Comunicación	20	Peso (en libras)	140
Cultura	15	Altura (en varas)	1.70

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Arcos 70, Cuchillos 85, Escudos 70, Espadas 80, Pelea 60

Competencias: Alquimia 50, Cabalgar 70, Cantar 60, Conocimiento de Área 40, Conocimiento Mágico 150, Conocimiento Correr 60, Corte 50, Descubrir 70, Disfrazarse 60, Elocuencia 70, Empatía 50, Escamotear 60, Escuchar 50, Esquivar 70, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 100, Leer y Escribir 60, Leyendas 80, Música 60, Nadar 50, Ocultar 60, Rastrear 60, Saltar 60, Seducción 99, Sigilo 70, Tormento 70, Tregar 60

Hechizos: Todos los sexuales.



Martín
*Sacerdote de la Iglesia del Emperador
y Brucolaco*

Ver página 293 del manual básico de Aquelarre.

El sacerdote es en realidad un brucolaco, por el día con el agradable aspecto de un joven que aun no ha cumplido la treintena y reparte sus bondades entre los vecinos de la iglesia del Emperador, siempre atento a todo y siempre dispuesto, motivo por el cual es tan querido y solicitado por los parroquianos.

Pero la noche es otro cantar, la noche es tiempo de su verdadero ser, un brucolaco sediento de sangre, un ser que utiliza lo que descubre durante el día, los mendigos que se alojan cerca, los peregrinos que pasan y duermen en los caminos, y toda información que le puede propiciar una víctima para aplacar su sed de sangre sin descubrir quien es él en realidad.

Masabakes
Diabla de la Lujuria

Ver página 279 en el libro básico de Aquelarre.

Mateo de Vallejo
*Cortesano
y Servidor de Masabakes*

Este cortesano nació en Vallejo de Mena hace ya seis décadas, y pronto se alistó entre las huestes del Rey de Castilla Juan I, pues su heredad estaba consumida por su padre, y tras algunas contiendas tuvo claro que derramando su sangre poco iba a lograr salvo su propia muerte. Esta actitud le hizo cabalgar de un lugar a otro y entregarse a una vida desordenada, donde lo único que importaba era el momento. En la ciudad de Córdoba conoció a Abu Alim (ver "Ultima Necat" de Antonio Polo), que le enseñó a ir más allá e inició en muchos secretos, y encontró la manera de "orientar" su existencia.

Su exagerado hedonismo le hizo progresar rápidamente y pronto fue favorecido por la propia Diabla, llevándolo a la Corte castellana, donde la sencillez para dejarse atraer le hizo ir ganando posiciones hasta llegar a ser una de las personas que el Rey Juan I escuchaba con atención. Es en estos momentos cuando conoció a Alipio, quien sería su mejor Aprendiz y con el que creo un núcleo poderoso de servidores a Massabakes entre la nobleza y la burguesía de Burgos.

El cortesano viajaba con cierta frecuencia hasta su tierra natal y allí conoció a Alvar, al que inició en los placeres de la vida pero sin desvelarle los verdaderos secretos y cuando se convirtió en Barón de Ortiz, le ayudó a buscar esposa. ¿Por qué Don Mateo eligió a Doña Blanca? Simplemente por lujuria, pues había algo en ella que excitaba terriblemente al cortesano. Sin poder catarla, Don Mateo regresó a la Corte para seguir con sus artimañas y así fue hasta que hace unos doce años, su Señora le ordenó regresar al Valle de Mena y vigilar todo lo que sucediera allí, con especial atención a cualquier "aspecto" que implicara a los "desaparecidos" templarios, a alguna persona excesivamente "pura" y ninguna indicación más, que para eso, los Amos del Infierno son muy cautos de sus verdaderas intenciones.

Así, con esas premisas el cortesano se rodeó de adoradores de su Señora y practicaron rituales en su honor, y tras algún que otro altercado, la suerte ha logrado que descubriera a Dagoberto, un crío que es el legado de Jesús, y por tanto de Dios.

Y así, tras los graves incidentes que suceden en el Valle de Mena y la presencia de la Inquisición, sale al galope junto al Incubo Manolete, una joven virgen llamada Teresa y el crío hacia Burgos, donde contará con la ayuda de su antiguo Aprendiz Alipio.

Fuerza	10	Irracionalidad	200
Agilidad	10	Racionalidad	100
Habilidad	20	Templanza	85
Resistencia	20		
Percepción	10	Aspecto	15
Comunicación	10	Peso (en libras)	120
Cultura	20	Altura (en varas)	1.65



Armadura: Loriga de Malla (5), Celada (6)
Armas: Cuchillos 70, Espadas 75, Pelea 55
Competencias: Alquimia 90, Artesanía 50, Astrología 60, Cabalgar 55, Comerciar 50, Conocimiento Animal 50, Conocimiento de Área 60, Conocimiento Mágico 99, Conocimiento Mineral 60, Conocimiento Vegetal 90, Correr 50, Corte 60, Degustar 80, Descubrir 65, Disfrazarse 70, Elocuencia 60, Empatía 60, Escuchar 40, Forzar Mecanismo 50, Idioma Andaluzí 80, Idioma Árabe 95, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 80, Idioma Griego 75, Leer y Escribir 70 (árabe, castellano, griego y latín), Leyendas 60, Medicina 40, Memoria 40, Nadar 50, Saltar 40, Sigilo 70, Teología 50, Tormento 70, Trepar 40

Hechizos: Aceite de Hechicerías, Alivio del Esclavo, Amor, Aquelarre a Masabakes, Aquelarre Menor a Lilith, Atadura del Deseo, Bendición de San Nuño, Cadena de Silcharde, Clarividencia, Encanto del Viajero, Esclavo Onírico, Filtro de Olvido, Inquisición, Invocar Íncubos y Súcubos, Invocar Sombras, Lámpara de Búsqueda, Longevidad, Lujuria, Medalla de Virilidad, Mensaje Onírico, Piel de Lobo, Polvos de Seducción, Talismán de Protección, Visión de Futuro.

Addenda al Hechizo de Esclavo Onírico: El Cortesano ha investigado y creado un hechizo muy particular, pues se necesita el conocimiento previo del maleficio de Cadena de Silcharde, de la poción de Filtro de Olvido y del maleficio de Mensaje Onírico. Para realizarlo, el Cortesano al terminar el Filtro de Olvido, le refuerza con los dos maleficios a fin de poder dominar a una persona mientras duerme y que se olvide de todo lo que hace durante el "sueño". Es necesario que la víctima ingiera el bebedizo en los seis días anteriores a ser convertido en "esclavo" y podrá ser víctima durante las siguientes seis noches tras ingerirlo.

Aláximo Horcajo *Escribano del Número y testigo bocazas*

Nacido hace casi ocho lustros de una familia de comerciantes de Burgos, al ser segundo hijo pronto supo que el cocido se lo tenía que buscar en otros menesteres pues poco iba a

heredar. Pero sus padres le facilitaron los medios para lograrlo, estudio leyes en Salamanca y regreso a Burgos para trabajar en ello, pero varios litigios desafortunados llevaron a una pérdida de los pocos clientes que tenía y lo que es peor, de los que pudiera tener. No le quedó otra que ingresar en el extenso grupo de escribanos del Concejo y ganar al menos lo suficiente para mal vivir.

Siempre miraba con envidia. Siempre estaba dispuesto a venderse por el sonido de las monedas, y finalmente las bolsas de Judas son las que le han llevado a donde está. Debajo de tierra y sin que nadie sepa de él. Y lo peor, es que a nadie importa realmente donde está.

Odón Cañete *Alguacil de la guardia de la ciudad*

Nacido en Burgos hace más de diez lustros, siempre ha dedicado su vida a las armas en la milicia de la ciudad, y ahora, sirve bajo las órdenes de Don Gonzalo Ruiz de Villegas, lugarteniente del Merino de Burgos.

Los golpes de mano que ha ejecutado Federico le han provocado reprimendas por parte de su Señor, y sabe que le será difícil evitar los muchos altercados que se producen en la ciudad, pues Federico es pícaro hábil y difícil de encontrar, pues el propio pueblo le protege. Aunque últimamente la suerte le ha cambiado, pues se encontró con Aurelio, un vejo amigo y este le informa con los rumores que no lograría escuchar de otro modo, y todo va bastante mejor.

Él se sabe no demasiado avisado, pero no es tonto al pensar que Aurelio le presta ayuda desinteresadamente, y que en esta ciudad nadie ofrece algo por nada, por lo que no le extrañó que su amigo le solicitase que las noches de los sábados dispusiera una "vigilancia más relajada" en torno a la taberna de Cesáreo en la calle Tenebregosa.

Fuerza	15	Irracionalidad	20
Agilidad	15	Racionalidad	80
Habilidad	20	Templanza	65
Resistencia	15		



Percepción	15	Aspecto	14
Comunicación	10	Peso (en libras)	130
Cultura	10	Altura (en varas)	1.65

Armadura: Gambesón Reforzado (3), Bacinete (4)

Armas: Ballestas 60, Escudos 70, Espadas 70, Pelea 45

Competencias: Cabalgar 65, Comerciar 30, Conocimiento de Área 80, Correr 60, Corte 40, Descubrir 65, Elocuencia 40, Empatía 40, Escuchar 60, Esquivar 65, Forzar Mecanismo 30, Idioma Árabe 25, Idioma Castellano 100, Idioma Ladino 25, Juego 25, Leer y Escribir 40, Mando 60, Memoria 30, Rastrear 50, Saltar 30, Sigilo 55, Tormento 50, Tregar 30

Recio

Un Enemiguillo leal a los Señores de Arranz

Ver la página 131 de la Ayuda No Oficial "Caput Castellae" para Aquelarre.

El Enemiguillo era joven cuando se dejó "atrapar" por un colacho furioso por "perder" unas plumas, y se daba por acabado cuando el acero de Don Blas de Arranz se puso de su lado, y terminó con el "pájaro" de mal agüero. El humano le proporcionó sus atenciones ante las heridas que el pico del colacho le había provocado, y ese detalle hizo que el joven Recio le jurase ayudarle a él y seis generaciones de su sangre más, que es lo justo por salvarle su vida.

Durante años Don Blas se "burló" del Enemiguillo, pues le decía que la proposición por haberle salvado jamás pensó que fuera más allá de la propia vida de Don Blas, pero que ayudar a seis generaciones de sus futuros herederos, era más que generosa por parte del inocente Recio. Sus citas en secreto les hicieron grandes amigos, más allá de su pacto, y cuando el Señor falleció, algo de Recio se fue con él. Para evitar tomar aprecio al resto de "protegidos", tomó la decisión de no darse a conocer y ayudarlos desde las sombras, y así lo ha hecho hasta que no ha sido rival para las argucias de Elena y Beltrana.

El Enemiguillo solo desea que los Señores de Arranz se libren de la maldición o "descansen" para siempre, pues no es vida lo que ahora tienen.

Sancho de Stuñiga El Bastardo

Nacido hace ya cincuenta años en Burgos, su padre fue Don Hernán de Stuñiga y su madre una Dama de Compañía de Doña Cecilia, la madre de su hermanastro Don Adolfo. Nació bastardo y se crió como tal, pues Doña Cecilia jamás le perdonó que fuese el primogénito de su esposo. Por ella fue obligado a no seguir el camino de los guerreros, orientándolo hacia las escribanías o las tonsuras, pero Sancho se fugó.

Alquiló sus armas a quien las pagase, fuera castellano, aragonés o moro, eso no le importó jamás, pero jamás en contra de los intereses del Reino de Castilla, y su valor le hizo medrar allí donde estuvo, hasta el punto que cuando se dispuso en el bando del Rey Enrique III contra los más altos nobles del Reino, fue recompensado con su verdadero nombre y el permiso para regresar a Burgos con el título de caballero.

Ahora que ha regresado, le extraña la acogida más que amistosa de su hermanastro Don Adolfo, con quien debido a la influencia que ha tenido de Doña Cecilia, jamás se llevaron bien. Más bien se llevaron muy mal. Pese a todo, desea ser leal a su hermanastro mientras este sea leal al Rey, y cree que puede servir a la ciudad desde el puesto de Merino, por lo que desea adquirir méritos para ostentar dicho cargo en el Concejo de la ciudad.

Fuerza	20	Irracionalidad	5
Agilidad	20	Racionalidad	95
Habilidad	15	Templanza	75
Resistencia	20		
Percepción	10	Aspecto	15
Comunicación	10	Peso (en libras)	160
Cultura	5	Altura (en varas)	1.75

Armadura: Loriga de Malla (5), Celada (6)



Armas: Arcos 60, Cuchillos 40, Escudos 80, Espadas 60, Hachas 85, Lanzas 50, Pelea 40

Competencias: Cabalgar 85, Comerciar 30, Conocimiento Animal 30, Correr 40, Corte 45, Descubrir 45, Elocuencia 30, Escuchar 30, Esquivar 70, Idioma Árabe 80, Idioma Castellano 100, Idioma Latín 45, Juego 20, Lanzar 25, Leer y Escribir 50, Mando 80, Rastrear 30, Saltar 35, Sanar 25, Sigilo 40, Teología 35, Tregar 25

Tarasca

Servidora de la Anciana del Bosque

Ver página 369 del manual básico de Aquelarre.

Teresa

Moza secuestrada para cuidar a Dagoberto

Nacida en Vallejo de Mena hace apenas quince años, es hija de un siervo de Don Mateo y extrañamente, aún permanece virgen, motivo por el cual es elegida y secuestrada para "cuidar" de Dagoberto, el hijo del Linaje Sagrado, mientras este en poder de Don Mateo de Vallejo.

Tomasín

Criado de Doña Elena

Nació en la casona de los Arranz hace mas de seis lustros, y muchos dicen que su madre

que de allí era criada, debió retozar con un asno, pues su hijo ha salido igual de listo e igual de agraciado. Así, cuando Doña Elena decidió casarse con Don Adolfo, dejó la heredad al cuidado de Tomasín, que cuida como puede el lugar y a duras penas el sobrevive. **Addenda:** Doña Elena mató al resto de los criados y los echó a comer a sus "padres", ahora malditos en la forma de lobisomes. A Tomasín, Doña Elena le perdonó la vida pues cuando era ella más joven se divertía con el pobre, de mil y una maneras, y de vez en cuando regresa a la casona para continuar haciéndolo.

No es muy espabilado, pero ha escuchado ruidos, gritos, lamentos y aullidos dentro de la casa principal, y no quiere ni imaginar lo que puede estar morando dentro.

Fuerza	25	Irracionalidad	50
Agilidad	20	Racionalidad	50
Habilidad	10	Templanza	65
Resistencia	20		
Percepción	15	Aspecto	4
Comunicación	5	Peso (en libras)	240
Cultura	5	Altura (en varas)	1.80

Armadura: Ropas Gruesas (1)

Armas: Hachas 65, Pelea 45

Competencias: Conocimiento Animal 10, Conocimiento de Área 60, Conocimiento Mágico 10, Conocimiento Vegetal 20, Correr 45, Descubrir 65, Escuchar 45, Esquivar 40, Idioma Castellano 100, Rastrear 35, Saltar 35, Sigilo 60, Tormento 35, Tregar 45





Auxilia

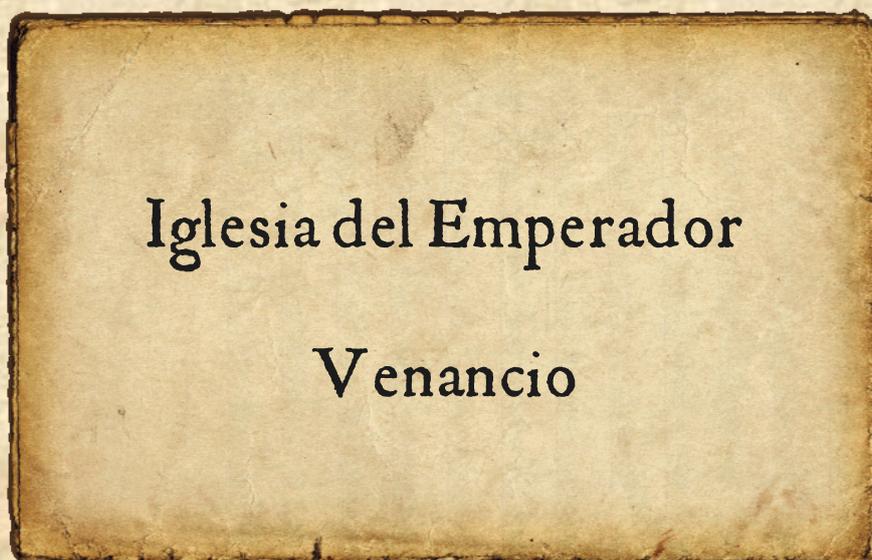
Primera Ayuda

Los pasos de Don Mateo de Vallejo



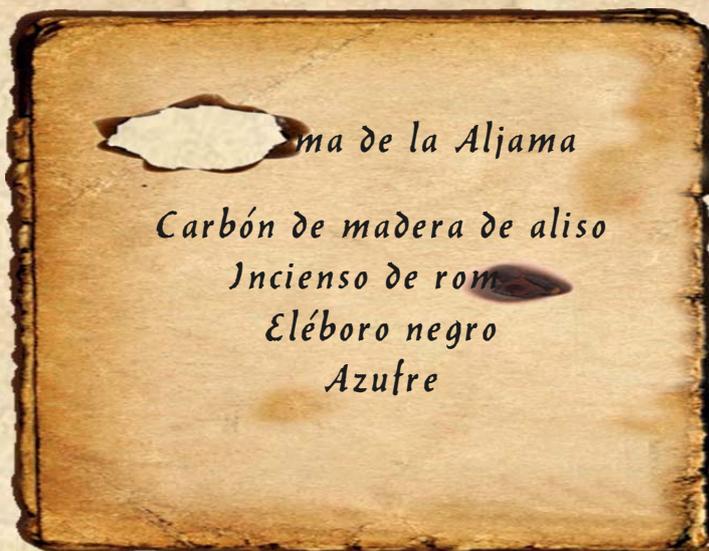
Segunda Ayuda

La nota de Indalecio Castrillo



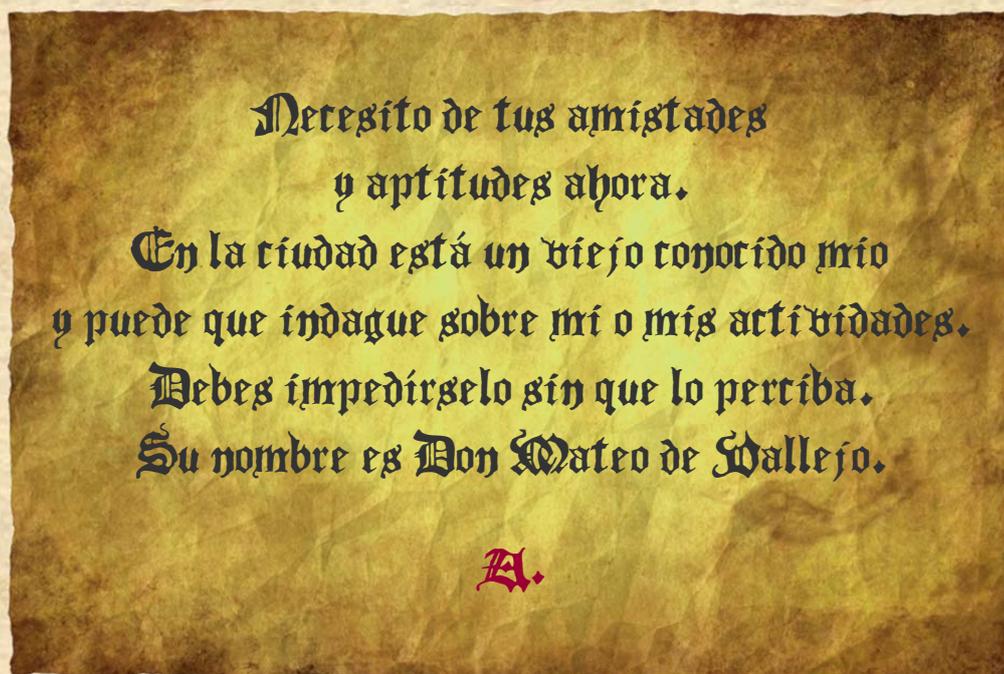
Tercera Ayuda

La lista encontrada en el sótano de Venancio



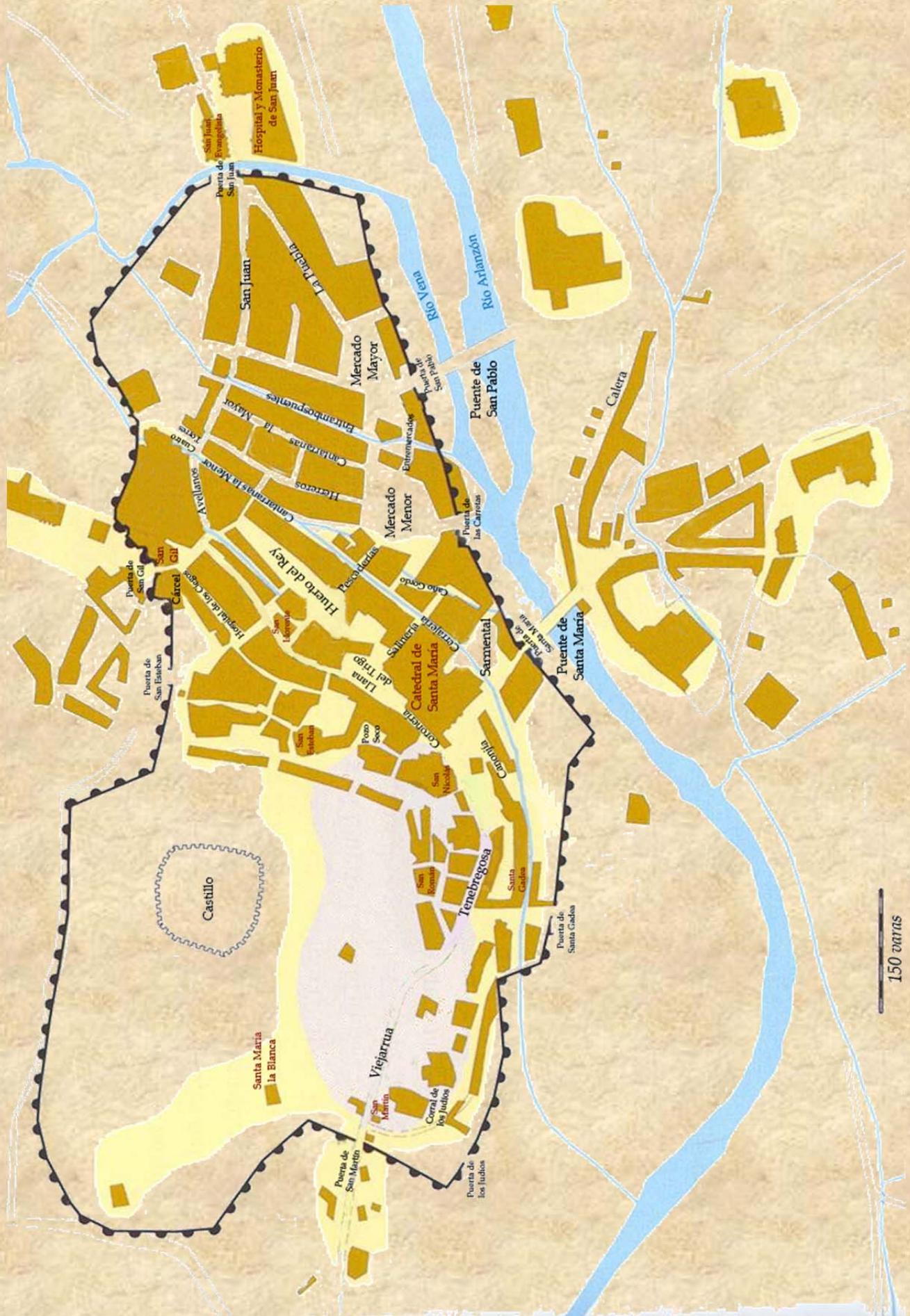
Cuarta Ayuda

La carta en casa de Don Cosme Fidalgo



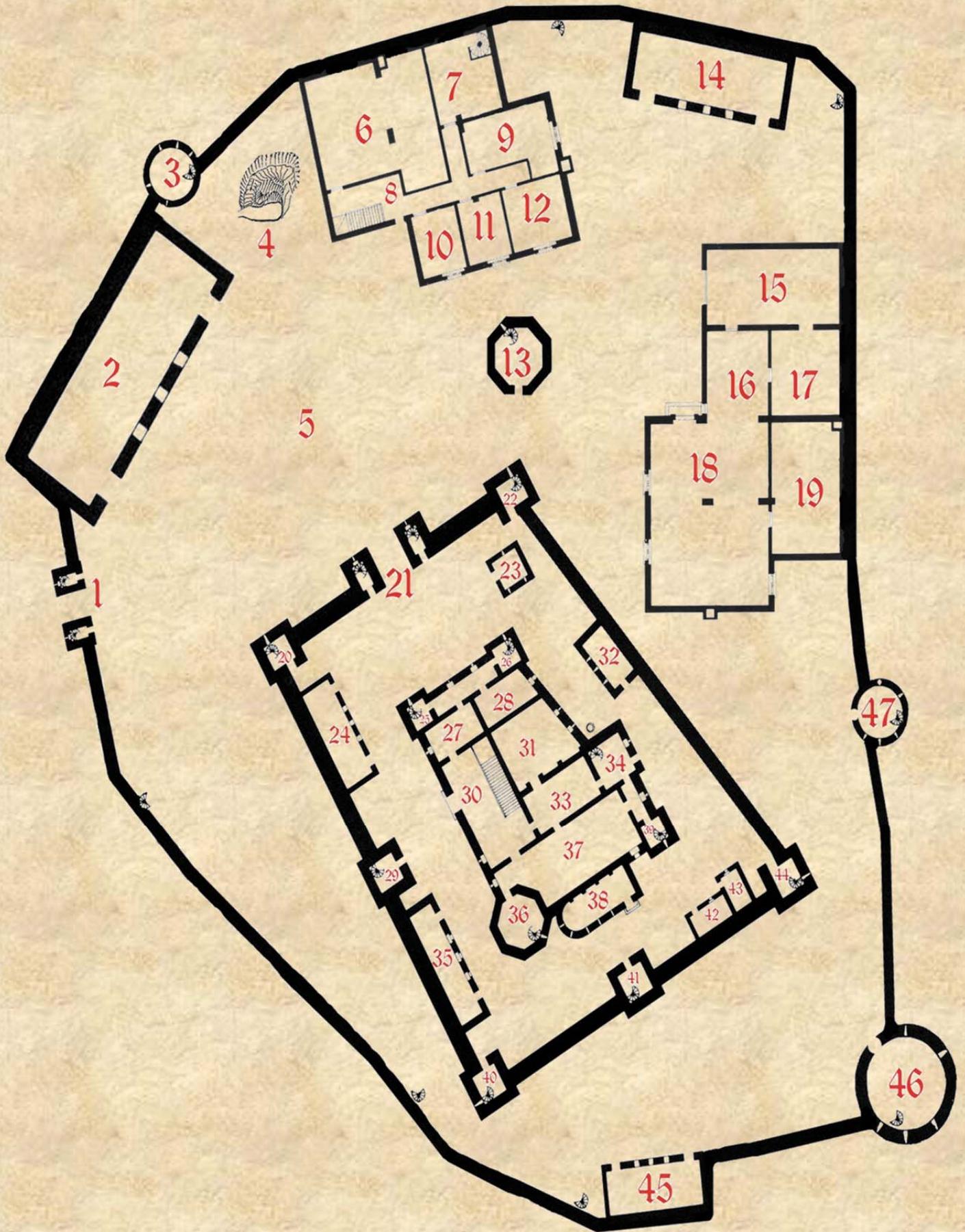


Quinta Ayuda
Plano de Burgos



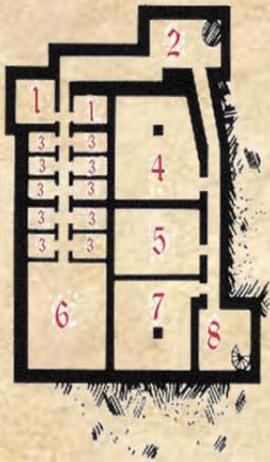


Sexta Ayuda
Plano del Castillo de Burgos y del Palacio

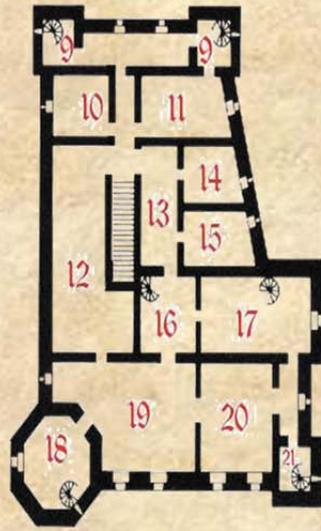




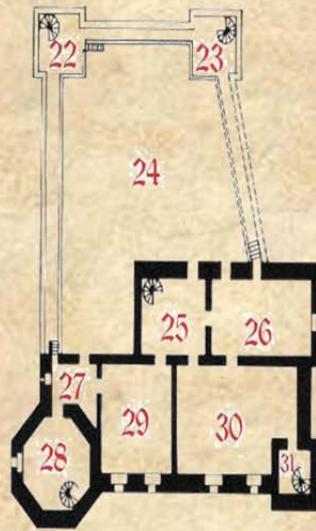
Sótano



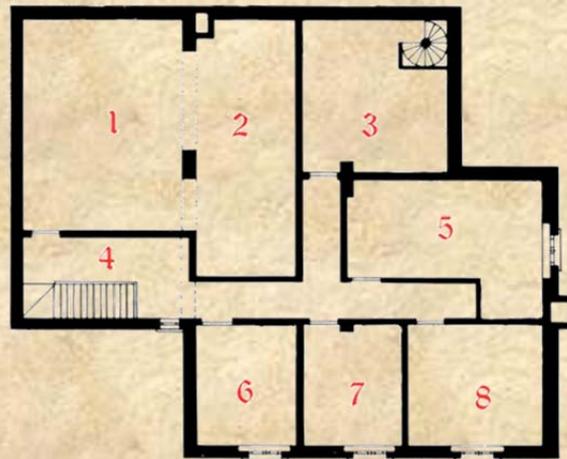
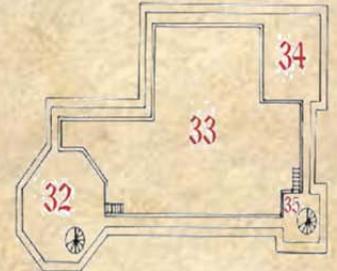
Primera Planta



Segunda Planta

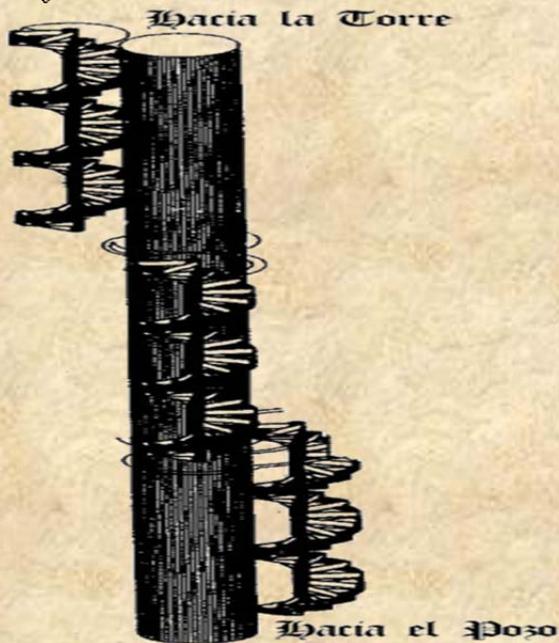


Terraza



Séptima Ayuda

Plano del Pozo del Castillo de Burgos



Octava Ayuda

Cartel de las Fiesta por el Primogénito de los Stuñiga



Por el júbilo del **Nacimiento de Nuestro Hijo**, nos complace a los **Señores de Stuñiga, Don Adolfo y Doña Elena**, compartir con **Nuestra Gente nuestra dicha**.

Y por tanto, durante los próximos días, celebraremos el futuro nacimiento de nuestro **Hereder**, con festejos dignos del acontecimiento.

Todos los días de Festejos, se abrirán las Taberas por toda la ciudad, y se podrán tirar los huesos siempre que sea público y con el límite de cincuenta maravedíes por apuesta.

Primer Día de Celebraciones, en **Viernes**, de buena mañana, buenas rivalidades de bolos y tuta en maravedíes.

En la tarde, cien maravedíes se llevará el vencedor en las pruebas de arco que se celebrarán en el Patio de Armas del Castillo, donde villano o Caballero pueden competir en buena liza.

De anochecida, el mismo Patio de Armas dará entorno a la lucha de los Caballeros, con sus armas en la mano combatirán hasta que solo quede uno. Su premio será escoltar al Hereder en el día de su Bautismo, lo cual podrá hacer con grandes galas al ser recompensado con quinientos maravedíes.

Segundo Día de Festejos, en **Sábado**, los trovadores alegrarán las calles de Burgos, dejando sus versos en casi cada esquina, donde las gentes les puedan ver y regalar alguna moneda.

Como en el día pasado, de buena mañana, seguiremos disfrutando con las buenas rivalidades de bolos y tuta en las eras próximas a la Puerta de Carretas, cuyos mejores lanzadores serán premiados con cincuenta maravedíes.

En la tarde, en el Patio de Armas del Castillo, se dará cumplida cuenta del juego de Bofordos, durante el cual se ofrecerán viandas y caldos para los Invitados al Festejo. Al término del día, Doña Elena elegirá al mejor bardo de la celebración y le entregará cien maravedíes por sus versos.

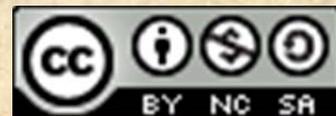
Último Día de Celebraciones, en **Domingo** que es el **Día del Señor**, de buena mañana, buenas rivalidades de bolos y tuta en las eras próximas a la Puerta de Carretas, cuyos mejores lanzadores serán premiados con cincuenta maravedíes.

En la tarde, el Obispo Juan de Villacreces, ofrecerá la Santa Misa en Honor del futuro Hereder de los Stuñiga, rogando al Señor para que favorezca el alumbramiento.

En la noche, se terminarán los Festejos con una cena ofrecida por los Señores de Stuñiga para los prohombres de la ciudad de Burgos.



Reconocimiento No Comercial



Compartir Igual III Unported [CC BY-NC-SA 3.0]

Este módulo es gratuito y no puede venderse.

Usted es libre de:

- ✧ Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
- ✧ Remezclar - transformar la obra.
- ✧ Bajo las condiciones siguientes:

- * Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).
- * No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.
- * Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

✧ Entendiendo que:

* Renuncia. Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

* Dominio Público. Cuando la obra o alguno de sus elementos se halle en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

✧ Otros derechos. Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

- * Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
- * Los derechos morales del autor.
- * Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

Aviso. Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

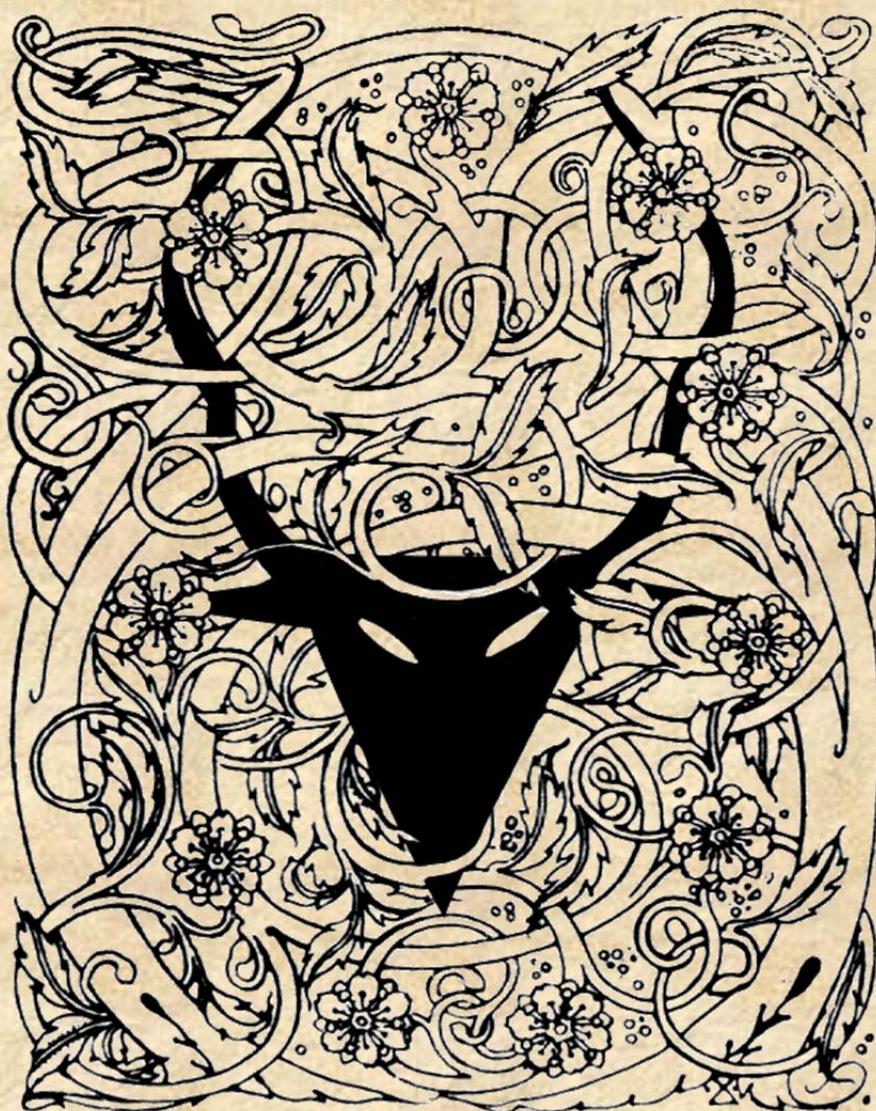
Esto es un resumen fácilmente legible del texto legal (la licencia completa) expuesta en la web.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>

La Niebla Segunda Parte por José Manuel Delgado "Chiqui" y Santiago Gómez "Urruela" se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Por **C**hiqui y **U**rruela en las letras
Por **K**arajus en las ilustraciones de personajes
Por **A**ntonio **P**olo la ilustración de Contraportada
Por **J**aime **G**arcía **M**endoza en el diseño de fondos de página
Con permiso expreso de **N**osolorol **E**diciones
Y agradecimiento a todo **A**KEL del cual nos hayamos olvidado



Módulo **N**o **O**ficial del Juego de **R**ol *Aguelave*