ESCRITO POR PEPE PARTIDAS



Aventuras en Eyrión

WWW.LASPARTIDASDEPEPE.BLOGSPOT.COM.ES

Aventuras en Zyrión

ESCRITO POR PEPE PARTIDAS

Este libro está dedicado a todos mis jugadores, pero sobre todo a Jesús, Paco, Pepe y Víctor, cuyo especial entusiasmo e ilusión al jugar hicieron posible el proyecto.

«Aventuras en Zyrión». Primera edición Abril 2014
Idea original y texto de ©Pepe Partidas

Edición:
Pepe Partidas, www.laspartidasdepepe.blogspot.com.es

Ilustración:
©Antonio Vázquez, www.avazquezcomics.blogspot.com.es

Diseño y maquetación:
©Sol Ravassa, www.solravassa.es

Este Manual está basado en el juego de rol de «Aquelarre» 3ª edición.
Toda la información extraída de él para esta obra ha sido cedida por Antonio Polo y Ricard Ibáñez.

~~DEPÓSITO LEGAL:~~

~~Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna y por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación, en Internet o de fotocopia, sin permiso previo de sus autores.~~

Aventuras en Zyrión by Pepe Partidas is licensed under a Creative Commons Reconocimiento–NoComercial–CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Reconocimiento–NoComercial–CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

ÍNDICE

página

INTRODUCCIÓN 11

I EL PATÍBULO 15

LA SALA DE TORMENTO 21
LA MISIÓN 22

II EL VIAJE 29

EL MONASTERIO DE TARANCO 29
HACIA EL VALLE DE MENA 31
LA EMBOSCADA 32

III EL VALLE DE MENA 39

LOS AHORCADOS 39
LA HISTORIA DE LOS AHORCADOS 40

VENTA QUEMADA 43
EL SALÓN PRINCIPAL 43
LAS CUADRAS 44
LA BODEGA SECRETA 44
DESCANSANDO EN VENTA QUEMADA 45

página

IV EXPLORANDO EL VALLE 53

LOS CAMINOS PRINCIPALES 53
LOS CAMINOS SECUNDARIOS 55
LAS MONTAÑAS 56
LOS RÍOS 57
LOS BOSQUES 57
EN LOS LÍMITES DEL VALLE 57
LAS ALDEAS 58

ANGULO 58

LAS FUENTES 58
El campamento gitano 59

HAEDO 59
El Lagarto 60

COZUELA 62
La cacería de lobos 62

ABADÍA 62

ZIELLA 63
Las chicas desaparecidas 63

ZYRIÓN 69
El extraño bulto del sótnao 70
El castillo en ruinas 72

V ENCUENTROS Y LOCALIZACIONES ESPECIALES 81

LA SALAMANDRA 81
Alimentación ígnea 83
Mordedura venenosa 84

EL ESPIRITU ERRANTE 84

LA VIEJA CRUZ 86
El Ataúd Abierto 88
Las cuevas del barranco 93

LO QUE OCULTA EL PUENTE 94
¿Qué secreto oculta el puente? 96
El interior de la cámara secreta del puente 97

LA HISTORIA DE «EL VALACO» 98
La Maldición del Fuego 100

página

LA ERMITA Y EL ERMITAÑO 101

EL ENDEMONIADO 102
La Historia de Pacheco 103

LA ERMITA 104
La vida en la ermita 105
La cabra de las doce 106

EL CASTILLO DE MENA 107

RECEPCIÓN DE LOS INVITADOS 108
La cena 108

EXPLORANDO EL CASTILLO 110
Planta Baja 111
Sótano 112
Primer Piso 117
Segundo piso 119
Azotea 119

¿QUÉ HACER EN EL CASTILLO? 120
En caso de peligro 121
¡Entrenamiento! 123

EL REGRESO DEL SEÑOR DEL CASTILLO 123

VI EL DESENLACE 129

¿CÓMO LOGRAR EL OBJETIVO? 129

EL DESENLACE 131

RECOMPENSAS 132

ANEXOS 133

0: PNJs 135
I: LA MAGIA GITANA 149
II: LA MEDALLA DE SAN BENITO 161
III: CÓDICE «DE BERNARDIIS MISTERIIS» 163
IV: GRIMORIO CABALÍSTICO «DE MAESE ABRAHAM» 169
V: PERSONAJES PREGENERADOS 175
VI: CUADERNO DE ILUSTRACIONES POR ANTONIO VÁZQUEZ 181
VII: MAPAS Y PLANOS 219

BIBLIOGRAFÍA 229



INTRODUCCIÓN

Aventuras en Zyrión es un módulo para el juego de rol «*Aquelarre*», en el cual los personajes jugadores van descubrir e investigar una antigua y olvidada región del norte de la península, plagada de multitud de leyendas y misterios.

En esta aventura, los jugadores no van a ser los típicos héroes que lucharán por salvar el honor de una dama, ni se implicarán con los oprimidos para derrocar al opresor. Nuestros aventureros van a ser escoria de la peor calaña, carne de horca; van a realizar acciones lamentables, van a sembrar la discordia, estarán al otro lado de la ley. Por lo tanto no estará recomendado para jugadores de espíritu sensible.

Este módulo está ideado para proporcionar libertad de movimiento y acción a los personajes. Puede ser algo complejo de jugar para principiantes, pero los más veteranos disfrutarán de lo lindo. De todas formas, se han incluido pequeñas variantes para hacer el juego más lineal y sencillo, o por el contrario, complicarlo y hacer los retos más desafiantes.

El juego se desarrolla en una región al norte de Burgos. Puede emplearse el módulo «*Caput Castellae*» para ampliar la información de la zona, historia, etc. De todas formas, dado el carácter fantástico y atemporal de la aventura, puede ocurrir en cualquier otro lugar; no se tienen en cuenta fechas, hechos históricos ni nada por el estilo. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

En este módulo pueden utilizarse personajes de otras campañas de «*Aquelarre*», o usar los pregenerados. Es recomendable que el grupo sea de al menos tres jugadores y que esté equilibrado (en potencia de fuego, sigilo y don de gentes). Con algún jugador de sangre noble las cosas serán más sencillas y se abrirán más puertas. Y al final de la aventura, es posible que los jugadores terminen siendo señores feudales, propietarios de un pequeño castillo, con lo que el módulo se puede utilizar como inicio de una gran campaña.



PARTE I
EL PATÍBULO

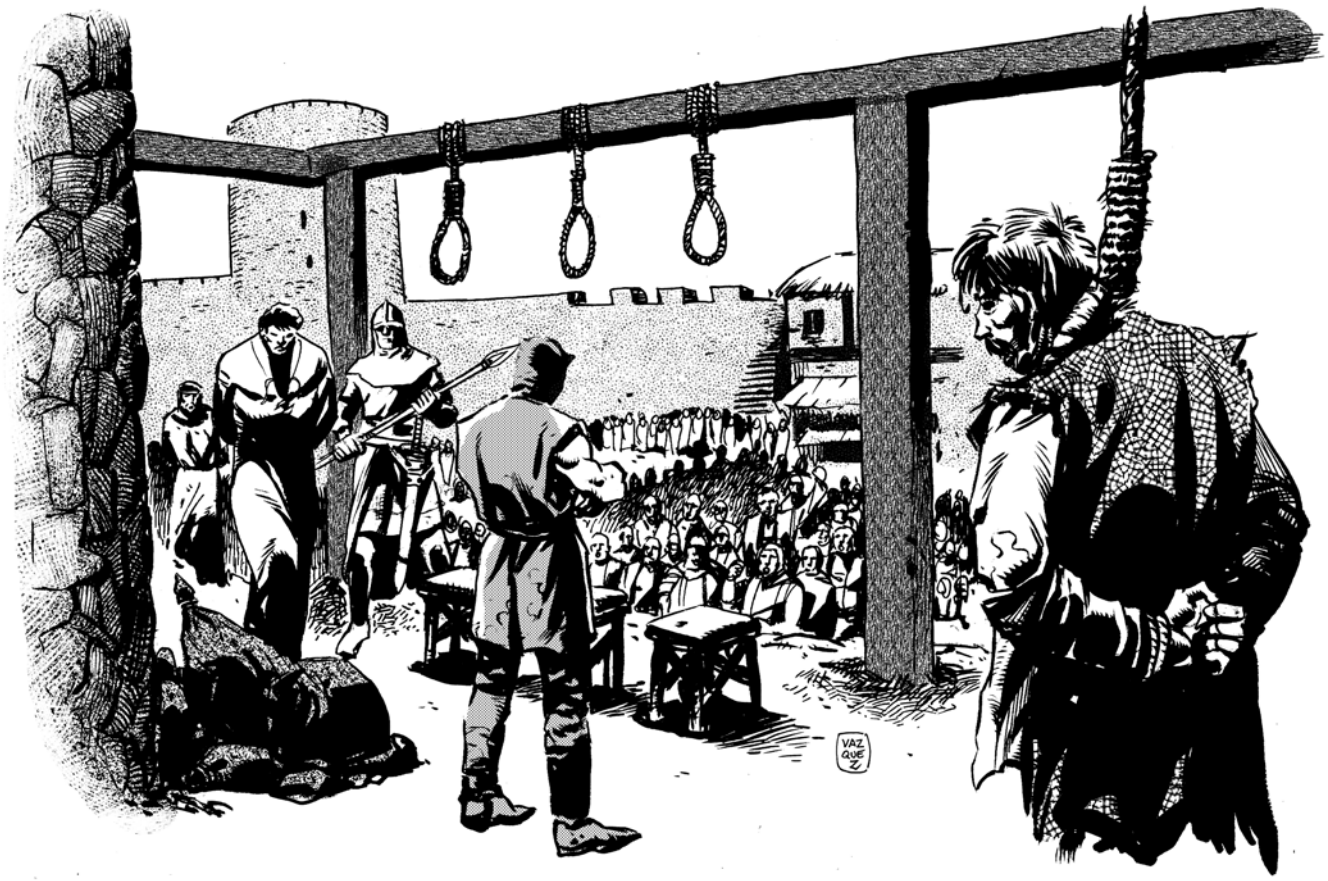
PARTE I
EL PATÍBULO



El suelo embarrado de la plaza hace más penoso el lento caminar. Las cadenas oxidadas de los pies tintinean con un lúgubre tañido, mientras descubres el miedo de tu compañero en el fétido olor de sus harapos. Tú también has visto las sogas.

Una procesión de condenados se acerca a la plaza. La ligera llovizna de anoche ha creado pequeños charcos aquí y allá. Un patíbulo de madera se levanta en el centro, mientras que una exaltada multitud pide a gritos que se haga justicia. Varios guardas armados con garrotes empujan a los presos al patíbulo, mientras que soldados dispersos por la plaza y las murallas vigilan que no se produzcan tumultos.

Sobre el patíbulo hay un verdugo que les da órdenes a los guardias, los cuales colocan a cada preso en una de las cuerdas de la horca. A un lado hay una gran mesa, donde varios clérigos y el obispo de Burgos en persona presiden la ejecución.



Sobre el patíbulo hay un verdugo que les da órdenes a los guardias, los cuales colocan a cada preso en una de las cuerdas de la horca.

NOTA PARA EL MASTER: En este punto de la partida, es fundamental que los jugadores conozcan cómo funciona la regla de «Suerte» y que sepan que pueden hacer uso de ella (de hecho, lo más probable es que tengan que hacer uso de ella). Gastar puntos de suerte para conseguir el éxito automático de una acción, es básico en situaciones cruciales o de vida o muerte. También puede ser interesante que cada jugador redacte un breve historial delictivo de su personaje (si son personajes antiguos, pueden haber sido capturados junto a unos forajidos a los que intentaban detener y confundidos con miembros de su banda; en este caso, que cada jugador redacte un breve historial delictivo en un trozo de papel, luego se barajan y se reparten de nuevo al azar a cada jugador).

Los personajes serán conducidos cada uno ante una soga. Van atados de pies y manos. Si hubiese alguno de sangre noble, será apartado de la soga con una serie de disculpas y humildes reverencias por parte del verdugo: «*Por favor, señor, disculpe esta horrible confusión; ¡Cómo he podido ser tan ignorante!*», para a continuación, quitarle la soga del cuello y conducirlo ante un gran tronco de madera con una cestita de mimbre a sus pies. «*¡Alguien de su elevada alcurnia merece una muerte más digna que ser ahorcado como un perro!*». Para los personajes de sangre real se reservaba la decapitación; una muerte mucho más rápida y limpia que la soga (siempre, claro está, que el verdugo fuese diestro en el manejo del hacha!!).

17

Junto a los jugadores hay otros presos. El orden de ejecución será: primero los PNJs y luego los PJs. Y dentro de los PJs, realiza una tirada de suerte para cada uno de ellos (los que no pasen la tirada —o saquen menos— serán los primeros en ser ejecutados). El obispo, aparte de dirigir la ejecución, tiene en secreto la intención de formar un grupo con algunos de los delincuentes para realizar un trabajo en las sombras. A aquellos que tengan un buen potencial delictivo se les perdonará la vida a cambio de realizar dicha misión. Los jugadores tendrán una sola oportunidad de mostrar sus habilidades antes de ser colgados.

La ejecución podría transcurrir de la siguiente manera:

Un feliz trovador, con una voz potente y musical, se dirige a la multitud, arengándola: «*¡Pueblo de Burgos! ¡Hoy es el día en el que se hará justicia! ¡La infame banda de Pedro el Largo ha caído! ¡Que paguen por sus pecados!!*»

El populacho responderá con entusiasmo: «*¡Asesinos! ¡Que los cuelguen!*»

El trovador se dirige al primer presidiario: «*¡Joaquín el Tuerto! ¡Buscado por ladrón de gallinas, por hacer trampas en la posada y por echarle mal de ojo a más de veinte personas! ¡Que el señor se apiade de tu alma!*»

—¡No, por favor, soy inocente! ¡Excelencia, piedad! —dice dirigiendo su único ojo al obispo. Éste, con un gesto aburrido, le indica al verdugo que prosiga la ejecución.

El verdugo lanza un puntapié a la banqueta en la que se mantenía en precario equilibrio Joaquín el Tuerto y éste queda colgado de la soga, mientras sus facciones se van congestionando y el ojo intenta salirse de la órbita. Espumarajos salen de la boca, mientras el cuerpo se balancea.

«*¡Asesinos! ¡Hijos de puta!*» El preso que estaba al lado de Joaquín, un fortachón de casi dos metros, grita con lágrimas en los ojos: «*¡Es mi hermano y lo habéis matado! ¡Os arrancaré las entrañas!*». Con una fuerza brutal, carga contra el guardia que tenía al lado y lo derriba del patíbulo sobre la multitud. «*Os arrancaré la cabeza!*» grita, mientras intenta agarrar al verdugo. La cuerda se le tensa en el cuello de toro mientras se abalanza sobre el verdugo. El poste donde están las demás sogas se tambalea y uno de los otros presos pierde el equilibrio y se anticipa en su ejecución.

Varios soldados y guardas arremeten a palos contra el gigante, que queda malherido y sin sentido. La agarran entre tres y vuelven a colocarlo en la soga. El verdugo suelta el hacha que había cogido para defenderse y se acerca para asegurar el nudo. El otro infeliz que resbaló está colgando, inmóvil y con la lengua fuera, como Joaquín.

El juglar retoma su posición y continúa con la locución.

—¡Mateo *el Chico*! ¡Aberración de la naturaleza, camorrista, acusado de provocar numerosas peleas, agredir a los soldados de la ciudad, romper las extremidades al recaudador de la iglesia y arrancar la cabeza a su caballo! ¡Que el señor se apiade de tu alma!

En este momento, el obispo, con un gesto de interés, se dirige a un monje escriba que parece tomar nota de toda la ejecución. Tras intercambiar unas palabras, se levanta el monje y le susurra algo al verdugo y al juglar. Tras esto, vuelve a ocupar su sitio en la mesa.

—¡Pueblo de Burgos! —interrumpe el juglar— ¡El sufrimiento de este engendro no conocerá parangón! ¡Su muerte no será rápida como la de sus afortunados compañeros de fechorías! ¡A Mateo *el Chico* se le reserva «El Tormento»! ¡Confesará sus pecados a través de la tortura y después será devorado por las llamas purificadoras!

«*¡Bieeen!*» responde el populacho: «*¡Tor-men-to!... ¡Tor-men-to!...*»

Los tres guardas toman a Mateo, el cual está inconsciente y va chorreando sangre por varias brechas de su cráneo y lo llevan al interior de la iglesia (catedral).

Tras esta interrupción, la ejecución continúa:

—¡Tomás *el Santo*! ¡Embaucador, estafador y sinvergüenza! ¡Acusado de hacer pactos con el diablo, de fingir sanaciones y vender venenos y pociones a los campesinos ignorantes! ¡De cometer traición a la iglesia y practicar abortos por toda la región! ¡Que el señor se apiade de tu alma!

El verdugo se acerca de frente a corregirle el nudo a Tomás, un hombre flaco y canoso y le mira a los ojos... unos ojos cansados, fatigados de tanto vivir... unos ojos que han visto sufrimiento, dolor... unos ojos que han visto nacer y morir a generaciones enteras... unos ojos de alguien que hace el bien, que ayuda a los demás... unos ojos de alguien inocente, que no merece este trato, ¡que no merece morir!

El verdugo, con lágrimas en los ojos, le quita la soga del cuello a Tomás y lo abraza entre llantos y pucheros, como quien abraza a un padre largo tiempo perdido.

La multitud queda en silencio. El juglar mira al obispo, el cual está hablando con el monje escriba. Le hacen un gesto y el juglar cambia de cantinela:

—¡Pueblo de Burgos! ¡Como brujo y practicante de magia negra, a Tomás *el Santo* se le condena al... Tormento!! ¡Que confiese sus pecados y arda para siempre su cuerpo pecador!

Un par de guardias se llevan a Tomás, evitando mirarlo a los ojos, mientras que otro se lleva al verdugo, que llora desconsoladamente en su hombro. Otro soldado coge la capucha del ejecutor y toma su lugar en el patíbulo. Se dirige hacia el primero de los personajes jugadores, con la intención de terminar pronto la ejecución y llegar temprano a casa para comer.

NOTA PARA EL MÁSTER: En este momento de la narración, los jugadores habrán deducido que tienen que hacer algo para impresionar al obispo. Ningún intento de fuga será permitido (hay muchos guardas, soldados y una multitud deseosa de ver sangre —incluso de participar en un linchamiento—).

Las posibles acciones que pueden despertar el interés del obispo son:

- ***Un buen historial delictivo:*** **si los jugadores hicieron bien la tarea de redactar un historial atractivo, el juglar lo leerá en voz alta y el obispo dará la orden de que no ejecuten inmediatamente al personaje, sino que lo trasladen al interior de la catedral para seguir con el «Tormento».**



En este momento, el obispo, con un gesto de interés, se dirige a un monje escriba que parece tomar nota de toda la ejecución. Tras intercambiar unas palabras, se levanta el monje y le susurra algo al verdugo y al juglar. Tras esto, vuelve a ocupar su sitio en la mesa.

- ***Cualquier habilidad de combate:*** **si el personaje comienza una pelea, si rompe una de las vigas con su cuerpo, si deja lisiado a algún guardia,... Importante: Si el personaje sigue siendo una amenaza tras la demostración de fuerza, la guardia en pleno se lanzará sobre él, armados con garrotes. Realiza el combate sin miramiento alguno ante el jugador envalentonado... ¡está poniendo en entredicho la autoridad del obispo, nada más y nada menos! Cuando caiga inconsciente (o muerto), varios de los monjes se acercarán y lo llevarán aparte, donde lo reanimarán fuera de la vista de sus compañeros (entre los monjes hay un santón curandero que puede incluso hacer milagros, llegado el caso)**
- ***Cualquier habilidad «sobrenatural»:*** **si realiza algún hechizo o conjuro, o algún milagro.**
- ***Cualquier habilidad de «subterfugio»*****: Si se desata de sus cadenas, si escala por la viga para intentar escapar, si le birla el arma a algún guardia.**
- ***Cualquier habilidad de «interacción social»*****: charlatanería, derecho canónico, seducción, ganarse al populacho, etc.**

En todo caso, la forma de actuar será la siguiente:

- **Presentación del personaje, con su correspondiente historial.**
- **Abucheo por parte del público, con amenazas de muerte, recuerdos a su familia, etc.**
- **Interés o falta de interés (aburrimiento, bostezos) por parte del obispo.**
- **Preguntarle directamente al jugador : «¿Qué haces?», mientras el verdugo se dirige a ejecutarlo. «¡Sólo tienes un momento, una oportunidad!». Crea tensión, expectación, ante lo que es su muerte inminente y sobre todo asegúrate de que conoce la regla de «Suerte» y de que es el mejor momento de usarla.**

Y si nada de esto funciona, si no consigue impresionar al obispo, pues ejecuta al personaje y continúa con el siguiente de la fila.

VARIANTES DE «EL PATÍBULO»

—PARA DIRECTORES DE JUEGO SÁDICOS (O GRUPO DE JUGADORES EXPERIMENTADOS)—

- Al comienzo de la partida, reduce a la mitad los puntos de vida de los personajes (para que se refleje el estado lamentable en el que se encuentran: hambrientos, ateridos por el frío, enfermos por las condiciones insalubres del cautiverio, llenos de piojos, con los músculos atrofiados por la inmovilidad que les provocan las cadenas...).
- Sortea algunos palos de los guardias y pedradas del público entre los asistentes.
- Realiza tiradas de percepción para que caigan en la cuenta de las primeras señales entre el juglar, el escriba y el obispo.

—PARA MASTERS BENÉVOLOS (O GRUPO DE JUGADORES NOVELES)—

- Pásalos directamente a la sala de Tormento, independientemente de lo que hagan o dejen de hacer (eso sí: asegúrate de que pasen un mal rato en el patíbulo).
- Lánzales verdura y huevos (son más inocuos que las pedradas). Mucho mejor si está en mal estado, podrida y echando mucha peste. Puedes lanzarles tomates si quieres (aunque no se ha descubierto América, estamos en un juego de fantasía —¿puede haber magos y no puede haber tomates? Por favor... —).



LA SALA DEL TORMENTO

Los ojos tardan en acostumbrarse a la oscuridad, pero el olfato nos indica al instante dónde estamos. El olor a orín, sangre y heces inunda la estancia. Gemidos y lamentos surgen de gargantas quejumbrosas y corrientes de aire infecto mueven tenuemente las cadenas y garfios que adornan el techo. Varios presos escuálidos, no se sabe con certeza si vivos o muertos, cuelgan de grilletes en las paredes. Tras una pesada puerta enrejada escapan los últimos alaridos de un hombre agonizante...

Tras atravesar varias mazmorras llenas de aparatos de tortura, los guardias llevan a los presos a una sala aparte. Varias teas alumbran la habitación, en la que un potro con un torno destaca en el centro. Los guardias salen y una figura alta y familiar ocupa su lugar. Es el monje escriba, que tras asegurarse de que salen los vigilantes, invita a los personajes a tomar asiento.

Si el grupo de jugadores es pequeño, o tiene poco potencial de fuego, puede ser aumentado con la compañía de alguno de los PNJs que sobreviviesen a la ejecución, que tomarán asiento junto a ellos. Si el grupo está equilibrado, no será necesario que los acompañe ningún PNJ. Podrán ver a los reos que sobrevivieron a la ejecución colgados de cadenas, o agonizantes sobre el potro de tortura.

«¡Me alegra verlos de nuevo, caballeros! ¿Les han tratado bien los soldados? Disculpen si han sido un poco bruscos, pero hemos de guardar las apariencias ante el vulgo. Soy el hermano prior Abelardo Montoya y me gustaría ilustrarles cuál es su actual situación. El obispo, en un alarde de magnificencia y benevolencia, ha accedido a condonarles la sentencia y a gratificarles con un salvoconducto y una bula papal, los cuales les permitirán libertad y descargo de culpa alguna por fechorías pasadas, presentes y futuras.

»A cambio de tan suculento premio, el obispo sólo necesita de ustedes un pequeño favor. ¿Estarían dispuestos a corresponder la gracia de su santidad?.

La respuesta más acertada del grupo será aceptar el trato. Si alguien duda, el monje puede hacerle saber que su futuro será compartir celda con los pobres desgraciados que aúllan fuera y realizar un tour completo por todos y cada uno de los aparatos de tortura antes mencionados.

Tras aceptar, jurarán obediencia absoluta al obispado con una mano sobre la biblia y bajo la atenta mirada de un Jesús crucificado.

LA MISIÓN

Son tiempos difíciles para la iglesia. Dos nobles, el barón de Ayala y el señor de Mena, se disputan unos territorios al norte de Burgos desde hace décadas; y el obispo mantiene una gran amistad con uno de ellos (es cuñado del barón de Ayala). El problema es que el noble rival tiene todas las de ganar en el conflicto, pues es un protegido de la corona. Para colmo de males, la población en esa región es fiel a su señor y la iglesia tiene poco poder de persuasión. Los campesinos de esas aldeas han abandonado a la madre iglesia; no rezan, no se casan y conviven con ritos paganos y antiguas supersticiones que dejan de lado cualquier intento evangelizador que realice el clero. A la corona esto le importa bien poco, mientras sigan llegando los tributos e impuestos a llenar sus arcas.

El plan del obispo es provocar conflictos en el valle de Mena, para que se cuestione la autoridad del señor feudal y así poder intervenir sin que la corona pueda impedirlo.

Algunos de los métodos a emplear que sugiere el prior Abelardo son los siguientes:

- *Causar malestar entre la población.* Un vulgo descontento, no tardará en reclamar un señor competente. Robos, secuestros, incendios, malas cosechas... las posibilidades son infinitas.
- *Hacer disminuir los tributos de la región a la corona.* Esto llamará la atención de los consejeros reales y provocará la destitución inmediata del noble por incompetencia. Si se roban las recaudaciones del castillo, o si la población no paga sus impuestos, o éstos son robados por salteadores de caminos; si las cosechas son malas y no hay con qué pagar... También hay muchas opciones.
- *Aportar pruebas de que el noble practica la brujería*. Esto causaría una propaganda muy negativa ya que podría salpicar al propio rey de Castilla, por tener a un vasallo que realiza pactos con el diablo. Y además sería motivo de expropiación de todos los bienes y tierras del señor feudal, que pasarían a manos de la corona y de la iglesia.
- *Provocar la «muerte accidental» del señor de Mena.* Esto haría que su hijo, Gandolfo de Mena, un niño impulsivo y malcriado, por el que el populacho no siente el menor aprecio, heredase el título; pero al ser menor de edad pasaría a ser tutelado por otro noble (el barón de Ayala) o por el obispado hasta alcanzar la mayoría de edad.

Pero si se llegase a demostrar que el señor de Mena fue asesinado, el principal sospechoso sería el Barón de Ayala (por los intereses que siempre ha tenido en la zona) y el rey dispondría de un *Casus Belli* para iniciar una incursión en la región y poner paz entre sus vasallos. Esta guerra en la zona perjudicaría gravemente al barón de Ayala y al obispo de Burgos, por lo que no sería una opción válida. Esto último pondría en peligro los territorios y los benes de ambos, lo que disgustaría enormemente al obispo, por supuesto.

> **NOTA PARA EL MASTER: Si el grupo de jugadores es veterano, con estos datos tendrán información más que suficiente para comenzar a actuar. Disfrutarán de un grado de libertad absoluto para ir creando el mal allá por donde pasen, usando sus habilidades de subterfugio para ir obteniendo información y para pasar desapercibidos mientras van malmetiendo y destrozando lo que encuentren.**
>
> **Si el grupo es más novel, será labor del master el ir indicando qué tipo de misiones podrán realizar. Puede utilizar un PNJ espía, a sueldo del obispo, que se ponga en contacto de vez en cuando con ellos, proponiéndoles misiones, dándoles información crucial, enviándolos a investigar zonas, incitándoles a sabotear, asesinar, etc. Este personaje debería ser alguien con libertad de movimiento por la zona y que no despierte sospechas: un mercader o un comerciante, que se vea con ellos en el mercado de Las Fuentes; un cazador furtivo, que se reúna con ellos en un claro del bosque...**
>
> **También sería recomendable que los personajes tuviesen un disfraz para poder moverse libremente por la zona: comerciantes que llevan sus productos al mercado, peregrinos que están viajando para realizar una promesa, mercenarios en busca de un forajido que se ha refugiado en la región (en este caso deberían comunicárselo al señor y sus tropas, para contar con su permiso), clérigos curanderos ofreciendo sus servicios, jornaleros en busca de trabajo en el campo... Debería ser algo que no pueda relacionarlos con el obispo y que camufle sus verdaderas intenciones.**

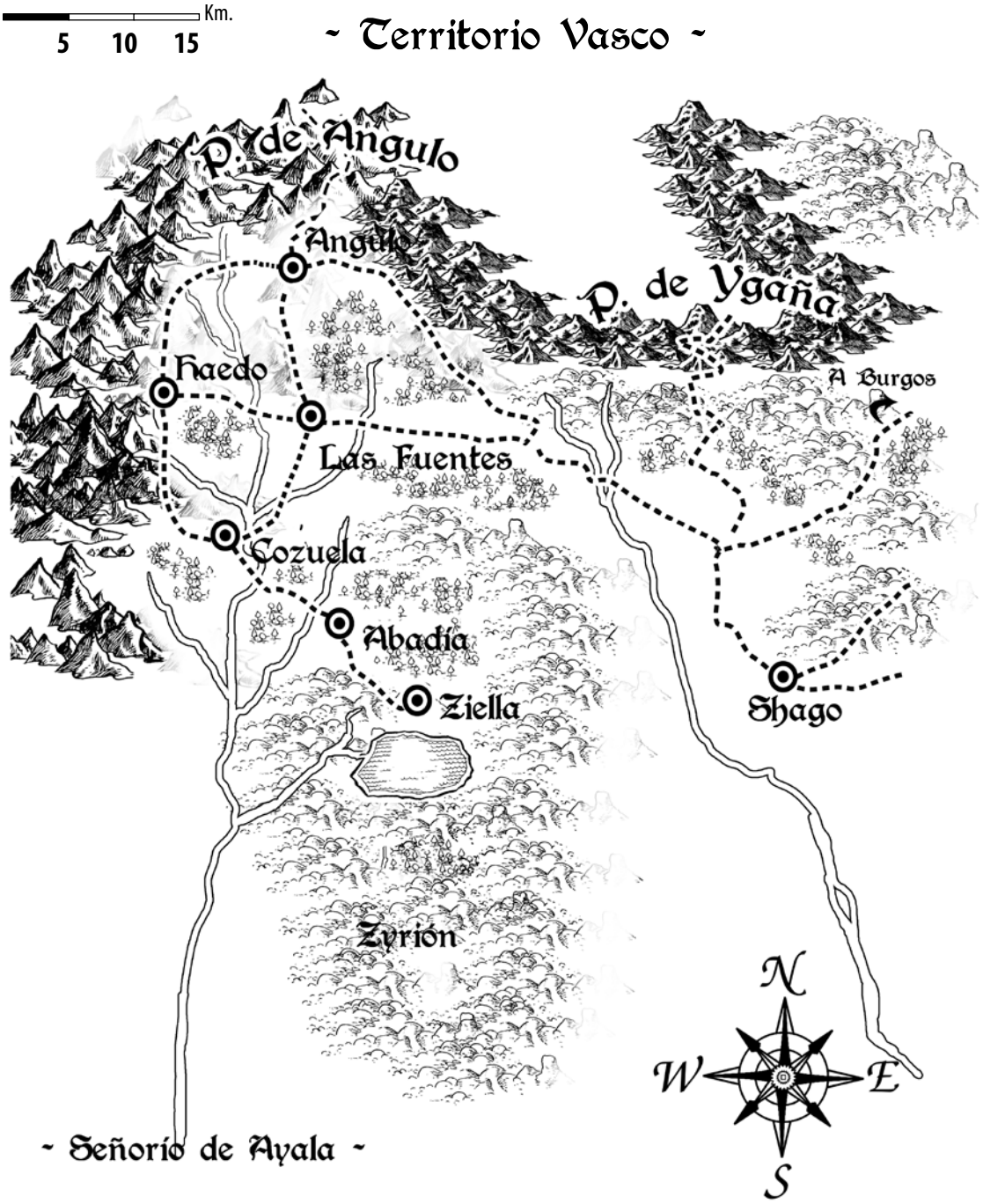
Una vez el monje se ha asegurado de que los PJs han comprendido la misión y de que cualquier palabra que salga de estos muros les puede costar la vida (tanto la terrenal como la del más allá), les mostrará un mapa de la región.

«Este es el Valle de Mena. Queda recogido por varios sistemas montañosos, que lo aíslan de los territorios vecinos. Las aldeas se reparten a lo largo del rio y al norte se encuentra el castillo del señor de Mena. Éste protege un paso montañoso que está cortado desde hace años, pues más allá de esas cumbres se encuentran los territorios vascos; hace tiempo el comercio fluía con ellos, pero tras la invasión de los bárbaros esas montañas se volvieron peligrosas ya que se asentaron tribus hostiles de autrigones. Tan solo unos pocos incautos se atreven a viajar por la zona, con la duda presente de si volverán con vida. Les aconsejo que no viajen al norte, pues sus vidas correrían gran peligro. Tampoco es aconsejable que salgan hacia los territorios vecinos, pues la mayor parte son propiedad del Conde de Ayala, amigo personal del obispo y no está dispuesto a cobijar bandidos en su condado. Patrullas de caballeros vigilan la frontera y tienen órdenes de empalar primero y luego hacer las preguntas. Hay una zona, al sur de la región, que los autóctonos evitan: Zyrión. Es un pueblo abandonado hace largo tiempo y no creo que les cueste mucho encontrar el antiguo camino. Allí no hay campesinos establecidos; ni siquiera se aventuran leñadores ni cazadores. Por descontado, los soldados del Señor de Mena tampoco se adentran mucho. Corren rumores supersticiosos entre los lugareños, relacionados con aparecidos y tonterías por el estilo. Pueden aprovechar ese temor sin fundamento para ocultarse allí sin miedo a ser descubiertos, montando el campamento base en la zona. Deberían ser lo más cautelosos posible, para evitar despertar sospechas y viajar por caminos secundarios o por zonas despobladas o montañosas.

»Otra opción podría ser el ganarse la amistad del Señor de Mena. Al ser alguno de ustedes caballero, éste se vería obligado por el código de honor a hospedarles como invitados en el castillo. Una vez dentro, pueden investigar sus entresijos, conocer sus puntos débiles y traicionarle cuando menos lo espere.

»Lo que sí les recomiendo es que eviten en todo lo posible un enfrentamiento directo con los hombres del señor de Mena. Ustedes tendrían todas las de perder. Si fuesen descubiertos en campo abierto por los soldados, finjan alguna excusa para su paso por la zona y reclamen el derecho de hospedaje que su alta alcurnia merece.

Valle de Mena



»Espero que haya quedado lo suficientemente clara la naturaleza de su misión. Una vez dentro del Valle de Mena estarán solos. Quiero que sepan que si les capturan, o algo de esto se revela, negaremos cualquier participación o conocimiento de su existencia.

»¡En fin! Les recomiendo que cenen y descansen bien, pues mañana les espera un largo viaje.

PARTE II
EL VIAJE



PARTE II

EL VIAJE



A la mañana siguiente, al romper el alba, los personajes son conducidos a golpes y porrazos a una jaula montada sobre un carromato. Otros presos les acompañan y su aspecto tísico y frágil revela que más de uno no llegará a su destino con vida.

El viaje será rutinario y no es necesario su desarrollo. De todas formas, si alguno de los jugadores tiene intención de fugarse, el Master puede hacerlo cambiar de parecer ejecutando a alguno de los otros presos en un frustrado intento de huida.

EL MONASTERIO DE TARANCO

Tras varios días de penoso viaje, tras atravesar un frondoso bosque llegan a un remoto monasterio enclavado en lo alto de unos riscos. Los guardias empujan a los que sobrevivan sobre el duro pavimento del claustro, donde unos frailes se apresuran a atenderlos. Tras ellos llega el monje.

—Bienvenidos al monasterio de San Emeterio de Taranco y disculpen toda esta comedia. Pero era necesaria para guardar las apariencias y que pasasen desapercibidos por las tierras de varios nobles, a los que no queremos dar explicaciones.

»Descansen, refrésquense y pasen al refectorio, donde se les dará una frugal comida y podrán coger el equipamiento que van a necesitar. Descansarán aquí el tiempo que sea necesario hasta que se restablezcan y comiencen su viaje hacia el valle de Mena.

»Si lo desean, pueden visitar nuestra biblioteca, en la cual podrán encontrar algunos volúmenes muy interesantes.



Si lo desean, pueden visitar nuestra biblioteca, en la cual podrán encontrar algunos volúmenes muy interesantes.

Este monasterio es bastante peculiar. No está asentado sobre terreno sagrado. Se mandó construir sobre un antiguo conjunto megalítico, quizás de origen celta o anterior. La zona posee las características de una «Puerta del Infierno», que es aprovechada por los frailes (los cuales, en su mayor parte se dedican a la investigación de hechizos, rituales y sortilegios). La principal labor del monasterio, a la que se entregan los monjes con gran dedicación, es a copiar volúmenes y hacer acopio de saberes arcanos y prohibidos.

El propio fraile les mostrará la biblioteca y les hablará de las posibilidades de usarla. Sólo aquellos personajes conocedores de hechizos podrán pisarla y será con la siguiente condición: un hechizo a cambio de otro. Si los PJs enseñan un hechizo a los monjes, estos le enseñan otro a ellos. El pj que acceda será recluido durante todo un día para enseñar a un grupo de monjes y escribas el funcionamiento, ingredientes y demás componentes de su sortilegio. Ellos a cambio le darán un pergamino con las instrucciones, ingredientes necesarios, fase lunar idónea, etc. del nuevo hechizo. Para aprenderlo y poder usarlo, deberá respetar los tiempos de aprendizaje que sean necesarios según las reglas. Y el nivel del hechizo entregado será el mismo o menor que el enseñado por el jugador.

Para decidir el hechizo, numera los que aparecen en el manual del mismo nivel y tira un dado. Tras esa tirada, vuelve a repetir la tirada con los hechizos de nivel inferior. El PJ podrá decidir si quedarse con uno u otro. El hechizo descartado pasará a engrosar la biblioteca del monasterio (para posteriores negociaciones, o por si le da a alguien por robar aquí dentro).

A cada personaje se le entregará, el día de su partida, todo el equipo con el que empezase a jugar la partida (espadas, armaduras, etc). Aparte, el que no tenga montura recibirá una burriquilla y dispondrán de un carro tirado por un par de mulas si lo desean (aunque les advertirá que es más difícil pasar desapercibidos si eligen llevárselo). Si alguno pidiese algún tipo de disfraz, el hermano prior Abelardo le proporcionará hábitos de monje (por si desean disfrazarse de clérigos que están realizando una peregrinación).

NOTA PARA EL MASTER: Un PNJ que puede acompañar al grupo es el hermano Tobías. Se trata de un poderoso curandero que podrá sacarles de más de un apuro. El único inconveniente es que debe mantener su estado de santidad, por lo que no podrá participar (ni presenciar) actos pecaminosos o impuros. Este personaje también puede servir de enlace con el monasterio de Taranco, enviando noticias del progreso de los jugadores a través de palomas mensajeras que lleva en un par de jaulas sobre su borriquilla.

«Permítanme presentarles al hermano Tobías, una de las personas más castas y puras que conozco. Es un gran erudito que les acompañará en su periplo y su habilidad para suturar las carnes abiertas, colocar huesos en su sitio y rezar en los casos más extremos les será de tremenda ayuda».

En ese momento entra en la habitación un anciano consumido, de trémulo caminar, desnudo de cintura para arriba, con grandes cicatrices por todo el torso, algunas supurantes aun y portando en una mano un cilicio que parece haber usado recientemente.

«¡Saludos, señores! Es un placer y un honor poder acompañarles en semejante gesta. Estoy realmente emocionado por ayudar al descubrimiento de la ruta de peregrinación que realizó nuestro apóstol Santiago por estas tierras. Gracias por permitir a un humilde siervo de Dios el serles de utilidad y si me disculpan, continuaré con mis oraciones para garantizar un tiempo próspero que nos acompañe en nuestra partida».

El monje hace un gesto de complicidad a los jugadores, para que no le hagan preguntas al santón y una vez se ha asegurado de que ha abandonado la habitación, les confiesa en voz baja:

«Es un buen hombre y les garantizo que les vendrá muy bien tenerlo de su parte, pero la verdad es que no debe conocer el motivo real del viaje. Parte de sus habilidades de curación dependen de que su alma se mantenga pura y libre de pecados; y si fuese consciente de que es cómplice de algún crimen, robo o cualquier empresa de dudosa moralidad, las perdería al instante. Es primordial que lo mantengan engañado y si han de hacer algo sospechoso, procuren dejarlo al margen».

A efectos de juego, el hermano Tobías es un santón capaz de hacer rituales de fe de hasta nivel tres. Algunos de los de mayor utilidad pueden ser los siguientes: Exorcismo, Iluminación (para dar pistas a los jugadores y orientar sus acciones), Alivio de Enfermedad. En casos extremos de vida o muerte, su extrema fe y dedicación le permiten realizar el poderoso ritual de «Curación Milagrosa», pero limitado a sólo una vez por semana.

Todos los días deberá dedicar gran parte de su tiempo rezar y a mortificarse; les pedirá de vez en cuando a los aventureros realizar algún alto en el camino para llevar a cabo sus plegarias, invitándoles siempre a unirse a él (pero nunca obligándoles). Pero si presencia actos vandálicos o participa en ellos, perderá sus poderes de acuerdo con las reglas descritas en el manual. Y recuperarlos no será tarea fácil...

HACIA EL VALLE DE MENA

Al sonar las campanas que anuncian la hora prima, los monjes bajan a la capilla a rezar y nuestros personajes se ponen en marcha. Una suave llovizna acompaña la partida de nuestros héroes hacia el Valle de Mena.

LA EMBOSCADA

Tras viajar todo un día sin incidentes, nuestros héroes se van adentrando en un sistema montañoso bastante abrupto. El camino va volviéndose más empinado y varios guijarros caen al vacío tras un pequeño traspiés de una de las monturas. Paredes escarpadas de roca se elevan a la izquierda y un río de aguas turbulentas ruge al otro lado. Más adelante, una densa vegetación bloquea la visión del resto del camino, que parece volverse más estrecho y sinuoso.

Aquí los personajes deberán realizar una tirada de escuchar.

Si la pasan satisfactoriamente, podrán oír unos gruñidos provenientes de una cornisa rocosa a varios metros sobre sus cabezas. Una pequeña senda, de origen animal seguramente, asciende semioculta por la maleza desde el camino hasta la cumbre, pasando junto a la repisa. Si deciden subir, han de realizar una tirada fácil de trepar (+30).



El aburrimiento de hacer guardia durante horas y el pellejo de vino que se ha metido entre pecho y espalda, lo han sumido en un apacible sopor.

Conforme ascienden, el rugido se vuelve más claro. Parecen ronquidos humanos. Si deciden asomarse a la cornisa, encontrarán a un bandido durmiendo. El aburrimiento de hacer guardia durante horas y el pellejo de vino que se ha metido entre pecho y espalda, lo han sumido en un apacible sopor. Lleva una armadura ligera y una ballesta cargada está junto a él. Sostiene un odre medio vacío de vinacho y parece estar durmiendo la mona. Aunque no suban con sigilo, el pobre está profundamente dormido y no despertará fácilmente. La repisa es pequeña (puede albergar a tres personas máximo) y se encuentra a unos diez metros de altura (una caída considerable). El bandido no ofrecerá resistencia alguna (se rendirá si despierta o se dejará degollar si no).

Si continúan avanzando por el camino, deberán realizar otra tirada de escuchar pasados unos metros. Si la tirada tiene éxito, escucharán a dos individuos discutir; una voz será grave, profunda y sumisa y la otra aguda y despierta:

—¿Quieres hacer el favor de dejarlo como estaba? ¡Lo que tienes de grande lo tienes de imbécil!

—Peero... es que si lo ponemos aquí, alguien puede tropezar y caer del caballo...

—¡Pues de eso se trata! ¿Te lo tengo que explicar de nuevo? Es como hablar con una pared ...

Al volver un recodo, dos figuras se encuentran enzarzadas en plena discusión. Se trata de dos bandidos que han bloqueado parte del camino con un gran tronco. Uno de ellos es enorme y lleva una gigantesca hacha al hombro. Sonríe de forma bobalicona al ver a nuestros personajes. El otro es menudo y bilioso y se halla de espaldas al grupo mientras le echa la bronca al grandón. Van armados con dagas al cinto y un par de de lanzas descansan apoyadas en el árbol.

Si son sorprendidos, el más pequeño fingirá que han sido bloqueados por la caída accidental de un tronco y reclamará ayuda a nuestros personajes para apartarlo del camino. Una tirada exitosa de percepción por parte de alguno de los jugadores revelará miradas evasivas y muecas que muestran claramente que está mintiendo. Y de vez en cuando, alguna de esas miradas se dirigirá hacia la repisa, preguntándose a qué diablos estará esperando su compañero para asaetearlos.

Si son atacados, se defenderán con uñas y dientes. Pero si se ven en clara desventaja, tratarán de rendirse y arrojarán sus armas. Ocultos en un bosquecillo más adelante tienen caballos y provisiones, así como algo de dinero.

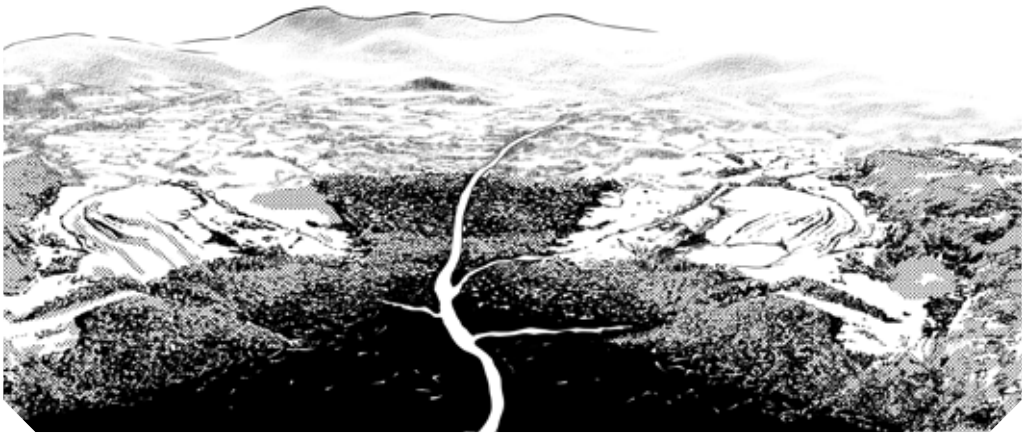
NOTA PARA EL MASTER: El director de juego puede sugerir a los jugadores que la captura de forajidos puede ir acompañada de alguna recompensa, o incluso de un pase al castillo del señor de Mena; el cual estará muy agradecido por el servicio prestado.

Incluso puede ser el bandido grandote el que se delate: *«menos mal que no son hombres del señor, ¿eh? Con la de tiempo que nos andan buscando... ».*



Uno de ellos es enorme, y lleva un gigantesco hacha al hombro. Sonríe de forma bobalicona al ver a nuestros personajes.





PARTE III
EL VALLE DE MENA

PARTE III

EL VALLE DE MENA

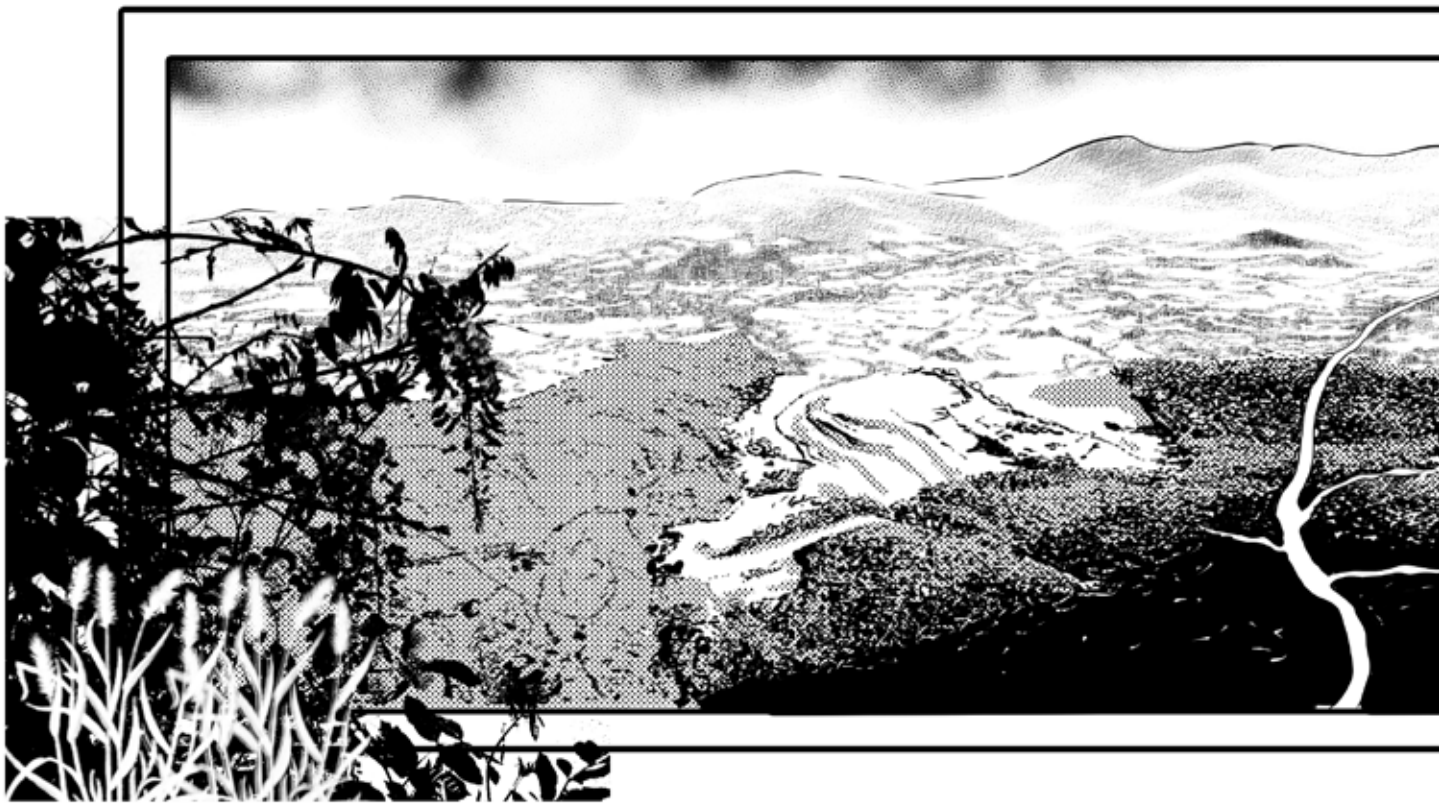


La llovizna que les acompañó durante todo el día está intensificándose poco a poco. Oscuros nubarrones presagian una tormenta inminente. El camino se va abriendo poco a poco hasta aparecer un magnífico valle ante los pies de nuestros héroes. Un tranquilo rio serpentea a lo lejos, junto a algunas casas dispersas. Una salvaje vegetación prolifera a lo largo y ancho del fértil terreno y de las montañas caen estrechas cascadas de fría agua, que van alimentando al cauce principal. La tormenta comienza a arreciar cuando los últimos rayos de sol desaparecen tras las colinas.

LOS AHORCADOS

«*Mientras siguen caminando bajo una lluvia torrencial, nuestros protagonistas hacen un macabro descubrimiento. Dos cuerpos sin vida se balancean colgados de un retorcido árbol. Están en avanzado estado de descomposición, la piel putrefacta e hinchada y en algunas zonas incluso asoma el hueso. El hedor es perceptible a pesar de estar bajo la lluvia. Se encuentran atados de pies y manos y parecen ser una especie de advertencia a los viajeros. Con sus ojos muertos parecen seguir los movimientos de los viajeros.*

En realidad se trata de una aparición fantasmal. En la región se les conoce como «Los Hermanos Soto» y se cuenta que son presagio de muerte y calamidad.



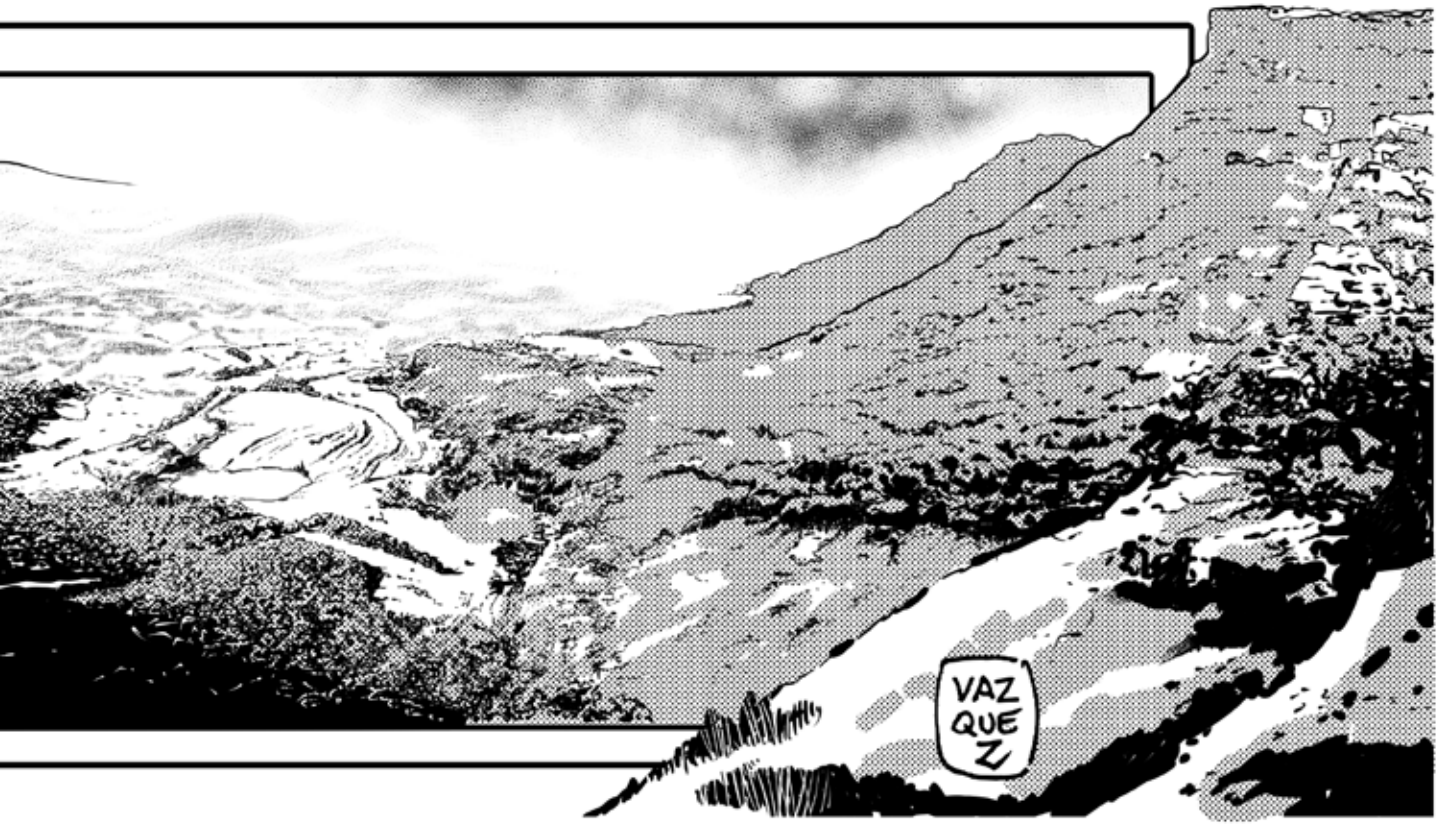
El camino se va abriendo poco a poco hasta aparecer un magnífico valle ante los pies de nuestros héroes. Un tranquilo rio serpentea a lo lejos, junto a algunas casas dispersas.

LA HISTORIA DE LOS AHORCADOS

Hace muchos años, dos hermanos asaltadores de caminos tenían en jaque al alguacil de la zona. Eran salvajes y despiadados y cortaban las gargantas de sus víctimas con la misma facilidad que cortaban el pan del almuerzo. Varias mujeres de la región fueron violadas por ellos y tuvieron bastardos monstruosos y malformados. Eran los temidos hermanos Soto. Sus fechorías alcanzaron tal fama, que varios nobles ofrecieron una sustancial recompensa por capturarlos. Decían que su maldad provenía de unas dagas malditas que encontraron en un antiguo enterramiento, oculto en un túmulo. Nadie sabe a ciencia cierta dónde acabaron esas dagas, pero sí se sabe dónde acabaron los hermanos: colgados de un viejo roble a la entrada del valle, para que su ejecución sirviese de escarmiento a futuros delincuentes. Un valiente alguacil y sus hombres, jugándose la vida, persiguieron infatigablemente a los hermanos hasta capturarlos y colgarlos.

Pasado el tiempo y tras la muerte del alguacil, los aldeanos decidieron descolgar y enterrar los esqueletos de los bandidos. Pero algunas noches, vuelven a balancearse cubiertos de carne podrida, buscando víctimas entre los viajeros incautos...

Hasta aquí llega la narración que conoce la mayoría de la gente; pero la verdadera historia es algo más retorcida.



Cierto día, los hermanos Soto fueron víctimas de una emboscada. Se refugiaron en una venta, perseguidos por el alguacil y sus hombres. Tomaron al posadero y a su hijo como rehenes; pero el alguacil amenazó con quemar la venta con bandidos y rehenes incluidos si no se entregaban. Los bandidos accedieron a soltar a los rehenes, pero el alguacil dio la orden de prender fuego igualmente. Los bandidos, huyendo del humo y de las llamas, se refugiaron en una bodega secreta, dentro de una gran cuba de vino, donde sin fuerzas para seguir luchando y medio asfixiados por el humo, perecieron ahogados. El fuego desplomó varios muros de la venta, sepultando la entrada a la bodega.

A la mañana siguiente, el alguacil, junto con sus hombres y el posadero, buscaron infructuosamente los cuerpos de los bandidos. El pérfido alguacil reunió a sus hombres y elaboró un siniestro plan para cobrar la recompensa: usarían los cuerpos del posadero y de su hijo, tras desfigurarles los rostros hasta dejarlos irreconocibles, para reemplazar a los de los bandidos. Los pobres desgraciados no tuvieron ninguna oportunidad ante los avariciosos soldados.

Lo que el populacho creyó fue la mentira que contaron el alguacil y sus compinches: que los bandidos quemaron la posada con el mesonero y su hijo, pereciendo ambos calcinados en el incendio. Sus restos nunca fueron hallados. Y los valientes soldados del alguacil capturaron y ejecutaron a los ruines hermanos Soto, cobrando así la suculenta recompensa.

Desde aquel fatídico día, los espectros del cantinero y su hijo aparecen colgados en este árbol reclamando justicia...



Dos cuerpos sin vida se balancean colgados de un retorcido árbol. Están en avanzado estado de descomposición, la piel putrefacta e hinchada y en algunas zonas incluso asoma el hueso.

VENTA QUEMADA

La lluvia arrecia con fuerza, cuando ante los ojos de los viajeros aparece la imagen, iluminada por un rayo, de una ruinosa y abandonada posada. Las ventanas están tapiadas con tablones de madera; la cerca de los establos está destrozada y parte de la techumbre, derruida. Pese a todo esto, parece el mejor sitio para pasar la noche.

En este momento, sería recomendable que los PJs realizasen una tirada de percepción, con la excusa de buscar un sitio seguro y a cubierto entre las ruinas donde pasar la noche. Una tirada exitosa, con los penalizadores por lluvia y oscuridad pertinentes, mostrará al jugador que la supere la presencia de un cepillo de limosna medio descolgado, junto a un cartel cubierto por la maleza.

El cartel de madera, muy deteriorado por las inclemencias del tiempo, reza así:

«*Señores viajeros, sed caritativos y rogad por las almas de Juanelo y su hijo, que en otros tiempos fueron mesoneros de Venta Quemada. Después seguid vuestro camino y en ningún instante, bajo ningún pretexto, se os ocurra pasar aquí la noche*».

Si sacuden el cepillo, varias monedas tintinearán en su interior. Está tan deteriorado, que un golpe contra el suelo bastaría para liberar su contenido.

Si los PJs deciden seguir viajando de noche y en mitad de la tormenta, recuérdales los efectos adversos que una pulmonía puede tener sobre ellos; el frío intenso y el fatigoso caminar por el camino embarrado deberían ser motivos más que suficientes para que buscasen resguardo en Venta Quemada.

Si investigan las ruinas, encontrarán que gran parte de la posada se halla en un estado tan deteriorado que resulta incluso peligroso, por la posibilidad de derrumbe de algunos muros. Pero hay algunas zonas que todavía son habitables.

EL SALÓN PRINCIPAL

El salón principal se encuentra en bastante buen estado ya que parece ser que el fuego apenas le afectó. La antigua puerta de madera aún se sostiene sobre sus goznes, pudiendo ser atrancada desde el interior en caso necesario. Algunas ventanas se encuentran clavadas con maderos, aunque el viento gime con fuerza por entre sus rendijas. Restos de mesas y taburetes indican que esta habitación era el comedor de la venta. Una gran chimenea ocupa un rincón de esta sala. Si intentan encender fuego, una gran humareda llenará la sala, provocando toses y escozor de ojos en todos los presentes. Si los PJs deciden echar un vistazo al tiro de la chimenea, verán que está obstruido por ramas y follaje. En realidad se trata de un nido de lechuzas (previa tirada de con. Animal), con varios huevos frescos en su interior (o cocidos; depende del tiempo que los jugadores tuviesen encendida la chimenea).



«Señores viajeros, sed caritativos y rogad por las almas de Juanelo y su hijo, que en otros tiempos fueron mesoneros de Venta Quemada. Después seguid vuestro camino y en ningún instante, bajo ningún pretexto, se os ocurra pasar aquí la noche».

LAS CUADRAS

Muy deterioradas y con el vallado en mal estado. Queda un rincón cubierto por techumbre, que puede cobijar de la lluvia a los caballos. Si deciden dedicarle una media hora de trabajo, pueden restablecer parte del cercado con troncos, ramas y cuerdas y dejar un lugar aceptable para el descanso de sus monturas (y para ellos, en caso de no querer dormir dentro del edificio). Si examinan los restos de la cuadra, encontrarán un abrevadero de piedra labrada. Alguien con buena base de cultura descubrirá que se trata de una talla bastante antigua, seguramente de origen romano o anterior. Quizá en la región exista algún yacimiento, o restos de alguna villa romana.

LA BODEGA SECRETA

La parte trasera del edificio es la que más sufrió por el incendio. Muros, vigas chamuscadas y cascotes es todo lo que queda de esta zona de la posada. Una tirada difícil de descubrir (-25%) revelará al jugador una zona del suelo que suena a hueco. Tras limpiar de barro y escombros, descubrirán una trampilla de madera, en muy mal estado, que conduce a la bodega. Si ésta es abierta, verán el suelo a unos cuatro metros, junto con los restos podridos de la antigua escalera de bajada. La bodega es un habitáculo fresco y protegido de la intemperie y lo que más destaca en su interior son dos enormes toneles de madera de roble. El contenido de uno de ellos es un lodo putrefacto, mientras que el otro es un vino de una muy alta calidad (una tirada exitosa de «degustar» indicará que se trata de un «*vino de color rojo granate, añejo, con esqueleto definido y estructurado, de formas angulosas que denotan sobriedad. Se manifiesta discurso prudente de forma sumisa y callada en sus primeros estadios pero se deja sentir en la boca la fortaleza de sus taninos ensamblados y de poderoso equilibrio*». O sea, un vino excelente. Un noble o un comerciante aficionado al vino pagarían una buena suma por una botella de tan exquisito brebaje.

Si investigan el interior de la cuba apestosa, encontrarán fango y alguna rata ahogada. Pero si es la otra tina la que investigan, la del buen vino, hallarán los esqueletos de los bandidos. Conservan parte de la vestimenta (botas de montar, peto de cuero, brazales) y del equipo (espadas, puntas de flecha). Todo el metal está bastante oxidado, con excepción de dos excelentes dagas. Parece que la suciedad resbala por su superficie, por lo que se mantienen con un brillo inmaculado. Están muy decoradas, con filigranas de oro en la empuñadura en forma de ave rapaz y con una gran gema oscura engarzada en el pomo. Se trata de dos falcatas íberas, pertenecientes a un legendario líder tribal que fue enterrado con ellas.

Las dagas están malditas y su tremendo poder hará que cualquier persona con IRR por encima de 70 sienta escalofríos ante su presencia.

—LA MALDICIÓN—

Tras asesinar a alguien con la daga, ésta intentará poseer a su dueño. El poseído sentirá el poder del cuchillo (+20 en la habilidad de cuchillos), que le empujará a cometer atroces asesinatos. En términos de juego, siempre que el personaje entre en combate, deberá superar una tirada de RR o lo llevará a sus últimas consecuencias. Sea el arma que sea la que emplee en la lucha, acabará degollando a la víctima con la daga, lo cual le proporcionará un incremento en 1d6 PV (no pudiendo rebasar sus PV iniciales) y en 1 punto su habilidad de cuchillos.

DESCANSANDO EN VENTA QUEMADA

Avanzada la noche, nuestros personajes escucharan un grito desgarrador en el exterior de la posada. La lluvia es algo más débil y por el camino se acercan tres figuras a gran velocidad. Se trata de dos mujeres y un anciano, que parecen huir de algo o de alguien. «*¡Ayuda, por el amor de dios! ¿Hay alguien? ¡Socorro!*», gritan las mujeres. Al instante se puede ver el motivo de su frenética carrera. Seis hombres a caballo los persiguen, armados con venablos. Uno de ellos impacta en la espalda del anciano, asomando la punta ensangrentada por su pecho. El pobre desgraciado cae de bruces contra el barro. Las chicas llegan a la puerta y comienzan a aporrearla con fuerza. «*¡Socorro! ¡Nos persiguen unos forajidos! ¡Abran, por el amor de Dios!*»

Los bandidos bajan de los caballos y se disponen a acercarse a la venta.



Se trata de dos mujeres y un anciano, que parecen huir de algo o de alguien.
«¡Ayuda, por el amor de dios! ¿Hay alguien? ¡Socorro!»

—SI LOS PJS DECIDEN NO INTERVENIR—

Oirán a través de la puerta los gritos desesperados de las dos muchachas. Los bandidos, pensando que están solas, se despacharán a gusto con sus jóvenes y tiernos cuerpos. Tras violarlas, las despojarán de sus alhajas y las apuñalarán. Tras esto, registrarán también el cadáver del anciano y se marcharán por donde mismo vinieron.

Si pueden reconciliar el sueño, haz que todos los jugadores realicen una tirada de RR. Aquel que no la supere, o en el caso de ser varios, el que menos obtenga, caerá víctima de *la maldición de Venta Quemada*. En sueños verá a las dos jóvenes, apuñaladas una y otra vez, mientras él contempla la escena sin inmutarse. «*¡Cobarde!*» Dirá una de las chicas mientras una daga la va abriendo en canal. «*¡Por tu culpa estamos muertas! ¡Yo te maldigo! No pudiste salir a defendernos ¿verdad? ¡Eres tan culpable como ellos!*». Las dos chicas se acercan al personaje, lo rodean con sus brazos y comienzan a estrangularlo. Una de ellas se saca la daga que lleva clavada en el blanco abdomen y comienza a destripar a nuestro héroe. El jugador despertará bruscamente, para descubrir que está fuera del edificio, en mitad del camino, bajo el árbol de los ahorcados. Y los ahorcados... ¡están yaciendo con él, fundidos los tres en un macabro abrazo! Un ataque de histeria hará que salga huyendo como alma que lleva el diablo y los ahorcados se desvanecerán en cuanto los pierda de vista.

—SI LOS JUGADORES INTERVIENEN—

Las chicas buscarán refugio en el interior en cuanto se abra la puerta. Los bandidos, al ver que hay más gente, buscarán parapeto y lanzarán algunas flechas contra los refugiados. Instarán a los de la casa a que entreguen a las chicas y se les perdonará la vida. En caso de negativa, esperarán un tiempo mientras se reorganizan. La tormenta empeorará y aprovecharán ese momento para intentar entrar en la venta, por la techumbre o por alguna ventana. Si dos o más bandidos son neutralizados, el resto montará en sus caballos y huirá.

Cuando se dispongan los jugadores a descansar, haz que todos realicen una tirada de RR. Al igual que antes, aquel que no la supere, o en el caso de ser varios, el que menos obtenga, caerá víctima de *la maldición de Venta Quemada*. Notará una mano suave que le acaricia el pelo. Se trata de una de las chicas, que se ha acostado sigilosamente a su lado. «*Sabía que no nos abandonarías. Has sido muy valiente antes. No es fácil encontrar hombres como tú. A mi hermana y a mí nos gustaría agradecerte el favor con otro... favor*». La otra chica se encuentra a los pies del personaje y retira suavemente la manta, para acercarse a su entrepierna. Una oleada de placer inunda todo su ser y goza retozando toda la noche con las dos incansables féminas. A la mañana temprano, despertará con mucho frío, acurrucado en mitad del camino, abrazado a los dos cuerpos putrefactos de los ahorcados.

NOTA PARA EL MASTER: El enfrentamiento con los forajidos es tan solo una ilusión creada por los espectros para acercarse a los incautos aventureros y que éstos confíen en las chicas; cualquier daño sufrido por los aventureros durante el ataque de los bandidos al asaltar la venta es restaurado a la mañana siguiente.

—LA MALDICIÓN DE VENTA QUEMADA, EN TÉRMINOS DE JUEGO—

El jugador poseído sufrirá todas las noches estos sueños (agradables o tormentosos, según su actuación). A las doce de la noche en punto, el personaje realizará una tirada de RR. De fallarla, éste caerá sumido en un profundo sopor. Las dos féminas volverán para atormentarlo y los demás jugadores podrán observar cómo se retuerce, gime, llora o incluso grita en sueños. Dependiendo del tipo de sueño, será más o menos agradable y más o menos gritón. A la mañana siguiente, amanecerá con unas ojeras tremendas y con una expresión de satisfacción o de pánico en el rostro (dependiendo, como antes, del tipo de sueño). Durante el resto del día, el jugador tendrá una penalización de -5% en todas sus competencias.

> **PARA MASTERS SÁDICOS: Si el personaje durmiese solo y fallase por bastante la tirada de RR, podría amanecer en un lugar distinto del que se acostó (vagaría sonámbulo en mitad de la noche, dejando atrás su lecho y sus pertenencias). Si duerme acompañado, los compañeros tienen derecho a realizar una tirada de percepción (con sus penalizadores correspondientes) para despertarse y evitar que el pobre poseído se largue.**
>
> **PARA MASTERS MUY SÁDICOS: Aparte de todo lo anterior, el personaje maldito desarrolla necrofilia. Sonámbulo vagará por la noche en busca de un cadáver próximo (animal, humano... ¡no importa!), junto con el que retozará toda la noche. Despertará abrazado al cuerpo sin vida y apestando a putrefacción.**

Los fantasmas no osarán molestar a su víctima si ésta pasa la noche en suelo sagrado (en el interior de una iglesia, en un cementerio, bajo una cruz o en una ermita). Tampoco lo molestarán si está en las proximidades de una puerta del infierno, o en el interior del círculo de cruces (ver más adelante).



A la mañana temprano, despertará con mucho frío, acurrucado en mitad del camino, abrazado a los dos cuerpos putrefactos de los ahorcados.





PARTE IV
EXPLORANDO EL VALLE

PARTE IV

EXPLORANDO EL VALLE



A partir de este punto, el Master puede decidir si continuar la historia de modo lineal, como en esta primera parte, o por el contrario dar libertad absoluta a los jugadores para que ellos vayan moviéndose y explorando la zona. En este tiempo de juego, habrá averiguado si sus jugadores tienen iniciativa y perspicacia suficientes para independizarse, o si necesitan un empujoncito de vez en cuando. Lo ideal es una mezcla de ambas estrategias: si ves que se atascan, puedes reconducirlos un poquito hacia el siguiente objetivo.

LOS CAMINOS PRINCIPALES

El más importante es el que va desde Venta Quemada hacia Angulo. Es el único modo de salir de la región (aparte, claro está, del paso del norte, muy poco recomendable). A medio día de camino desde Venta Quemada, el camino cruza dos arroyos: el arroyo de Santa Olaja y el arroyo del Molino, a través de dos antiguos puentes de piedra. Un personaje erudito podrá datarlos de la época romana. Si los PJs no caen en la cuenta, puedes sugerirles alguna tirada de idea (PERx5) para darles alguna pista sobre el puente. Al ser el único camino de entrada al valle, también es el único de salida. Si alguno de los puentes fuese destruido, la región quedaría aislada del exterior. Sólo cabría la posibilidad de huir campo a través por las montañas, lo cual es bastante complicado en el caso de familias enteras de campesinos.

Otro camino bastante transitado es el que corre paralelo al río desde Angulo hasta Ziella, de norte a sur. Este comunica con las demás aldeas, siendo la más importante de ellas y la de mayor población Las Fuentes. Haedo queda algo más apartada del camino principal, pues está localizada en plena cordillera y se llega a través de un penoso sendero de montaña.

De Ziella a Zyrión no hay camino transitado. Si los PJs realizan una búsqueda por los alrededores de Ziella, encontrarán los restos de la antigua senda. Ésta se encuentra cubierta de vegetación y muy deteriorada y es complicada de seguir, pues en algunos tramos desaparece.

En estos caminos principales es fácil encontrarse con alguien. Lo más habitual serán campesinos que llevan sus productos al mercado de Las Fuentes, o gente que regresa de comprar allí sus víveres. También habrá carros que se dirijan hacia Angulo cargados de grano. El señor exige parte de la cosecha para almacenarla en el silo del castillo, en previsión de alguna hambruna que pueda asolar la región.

Si entablan conversación con campesinos, estos se mostrarán amables con los extranjeros y charlarán animadamente con ellos. Si visten ropas elegantes, o portan armas, serán tomados por invitados o parientes del señor. «*Ah, ¿ustedes también han venido a la cacería? Pues vienen con un par de días de retraso*». Les informarán de que el señor ha salido de cacería unos días, ausentándose del castillo. Aprovecharán la ocasión para venderle algunas remolachas o algún pollo raquítico. Si compran, se volverán aún más parlanchines y les soltarán alguno de los siguientes rumores:

- Las gentes de Haedo son muy reservadas, porque ocultan una mina de oro que no quieren que conozca de su existencia el señor de Mena.
- Dos hermanas que iban al mercado llevan desaparecidas varios días.
- Dicen que hay un pueblo abandonado al sur de Ziella, escondido en los bosques tras el pantano.
- Las tropas del Señor de Ayala robaron a unos campesinos más allá de Venta Quemada.
- Un cazador encontró una cruz de piedra en el bosque y al poco tiempo se suicidó.
- El padre Andrés es un ermitaño que cura a la gente.
- El carro de un vendedor ambulante apareció en Venta Quemada, cargado de mercancías, pero nunca se encontró a su dueño ni al caballo.
- No hay que fiarse de los gitanos acampados, pues roban niños pequeños para sacrificarlos.
- Hay que tener cuidado con los lobos; parece que hay poco alimento en las montañas y se están acercando demasiado a las poblaciones.

Algo que también pueden encontrar por estos caminos son soldados del señor de Mena realizando tareas de vigilancia. El sonido de unos cascos pondrá en guardia a los jugadores, que tendrán tiempo de ocultarse si lo desean. En caso de ser descubiertos, serán interrogados. Si sospechan de la alta alcurnia de alguno de los PJs (al ver ropajes elegantes, armaduras o espadas), se disculparán de inmediato y les ofrecerán ser escoltados al castillo, donde podrán disfrutar de la hospitalidad del señor de Mena.

Si prefieres dejarlo en manos del azar, puedes lanzar un d20 y consultar la siguiente tabla:

1–4	No pasa ni un alma por el camino.
5	Un anciano durmiendo sobre un burro, que parece conocer el camino a la perfección.
6	Tres niños tirando piedras.
7–8	Una niña con una cesta en un brazo y una jarra de leche sobre la cabeza.
9–10	Dos chicas con dos pollos cada una.
11–12	Un carromato cargado de heno, con un campesino a las riendas y su hijo jugando sobre el montón.
13–14	Una vieja sin dientes que no para de reir. Lleva un saco de cebollas a la espalda.
15–16	Una carreta con dos barriles llenos de manzanas tirada por bueyes. El conductor parece borracho.
17–18	Un cazador armado con un arco y un cuchillo, con varios faisanes al cinto.
19–20	Sonido de cascos. Tres soldados del noble a caballo.

LOS CAMINOS SECUNDARIOS

Muchas veredas y lugares de paso de animales pueden ser empleadas como vías de tránsito de nuestros jugadores. Por algunas zonas encontrarán sendas de cazadores (que lleven a algún refugio de caza), por otras encontrarán caminos de pastores; otras rutas pueden ser empleadas por jabalíes y ciervos para ir a beber al río, atravesando zarzas y matorrales a través de pequeños túneles en la vegetación. Si alguno de los personajes es buen explorador (puntuaciones altas de rastrear, percepción, conocimiento animal...), permítele encontrar huellas que identifiquen al animal, pelos y lana enganchados en espinas de arbustos, silbatos o reclamos olvidados por los cazadores, etc. Que reconozca algunas especies vegetales (frutos silvestres, setas venenosas, raíces curativas...). Haz que se sienta como en casa viajando por aquí (esto hará que el resto del grupo deposite su confianza en él y decidan viajar por estas rutas, que de hecho serán de las más seguras para los personajes).

LAS MONTAÑAS

Otras zonas bastante alejadas de miradas curiosas son las formaciones montañosas. Prácticamente rodean el valle, dejándolo aislado del exterior. Hay una cadena montañosa que casi atraviesa por la mitad la región y luego otra por la zona de Zyrión, dejando a esta villa separada físicamente del resto del valle. Muchas veredas y sendas permitirían a un grupo pasar desapercibido si se moviese por allí. El inconveniente es que el movimiento es más lento que por el valle por la presencia inesperada de cuestas, desprendimientos de rocas, barrancos, etc. La velocidad de viaje por estas rutas se reduce a la mitad. Y por descontado, no podrán conducir un carro pues es físicamente imposible su movimiento por lo abrupto del terreno. Por aquí no se encontrarían a nadie (con muy mala suerte, a algún cazador despistado). Otra gran ventaja de viajar por aquí es la siguiente: hay determinados puntos por los que pasan estas sendas que se abren al valle, ofreciendo atalayas naturales al observador. Desde aquí, con buen tiempo, se pueden observar bastantes kilómetros a la redonda. Sería muy útil para memorizar las rutas de los soldados, vigilar movimiento de tropas, ver hacia dónde se dirigen las migraciones masivas de aldeanos huyendo, contemplar la progresión de un incendio, etc.

Uno de los problemas que se pueden encontrar nuestros aventureros en las montañas son los lobos. Una manada hambrienta no se atrevería a atacar a un grupo de humanos; pero alguien viajando en solitario, o que se quede rezagado del grupo, sería un reclamo muy atractivo al que hincarle el diente. Se han dado casos de ataques a grupos mientras éstos dormían, degollando a una víctima con sus mandíbulas e impidiendo que gritase, sin llegar a despertar a sus compañeros.

Será frecuente oír el aullido del lobo si se pasa alguna noche en las montañas.

Y si nuestros personajes se adentran mucho en las montañas, pueden encontrarse con el mayor depredador de la zona: el oso. Animal con un gran olfato, es muy difícil sorprenderlo. Lo más frecuente es que sea atraído por el olor de la comida de los viajeros y que ataque durante la noche el campamento. De día simplemente eludirá a los humanos; a no ser que sea una hembra con sus oseznos; en ese caso hará todo lo posible por defender a su progenie.

En las cumbres más altas podrán contemplar aves de presa, dominando las alturas con su vuelo majestuoso. Hay nidos de diferentes tipos de águilas entre los riscos, así como una buitrera, donde estas rapaces viven en comunidad y defienden sus nidos con coraje.

PARA MASTERS MUY SÁDICOS: Hay también una pareja de Quebrantahuesos viviendo por la zona; nuestros aventureros pueden tener la desgracia de ser sorprendidos por un costillar de cabra que les cae en la cabeza desde doscientos metros de altura. Estas aves carroñeras tienen la costumbre de arrojar huesos desde el aire sobre las rocas desnudas, para quebrarlos y sacar el jugoso tuétano del que se alimentan. Pueden pensar que si una roca rompe bien el hueso, un casco de metal o una calva brillante (buen momento para aprovechar la desventaja «calvo») lo harán aún mejor.

Y lo peor es que hay precedentes históricos: El dramaturgo griego Esquilo, al que el oráculo le vaticinó que moriría aplastado por una casa, falleció al soltarle un Quebrantahuesos una tortuga sobre la cabeza.

LOS RÍOS

Tras siglos y siglos arrastrando agua desde las montañas, estos ríos formaron el valle de Mena. Sus aguas gélidas y cristalinas abastecen a toda la región. El cauce más grande es el del centro del valle, el río San Miguel, que puede navegarse con botes y canoas. El resto son arroyos de montaña, con multitud de rocas aflorando por su superficie; hecho que los hace intransitables para cualquier embarcación. Hay algunos puentes en los ríos más grandes, existiendo los de piedra en los caminos más transitados y de madera —o incluso colgantes, fabricados con cuerdas— en los caminos secundarios; los arroyos más pequeños se atraviesan mediante vados, troncos caídos y cosas por el estilo. En la mayoría de ellos se puede buscar sustento mediante la pesca (truchas, lucios, anguilas, cangrejos, ranas...).

Los arroyos cruzados por puentes de madera son los más abundantes en el valle de Mena. Las traviesas crujen al pasar sobre ellas. Sería necesaria una tirada exitosa de conducir carro para que éste no quede atascado, pues pasa muy justo.

Un puente de madera también es un lugar propicio para una emboscada. En apenas una hora, podrían prepararse varias traviesas falsas (aserradas casi por completo por la cara inferior, con lo que se ven en buen estado desde arriba) y provocar la caída del siguiente viajero al centro del río.

LOS BOSQUES

Frondosos y antiguos hayedos proliferan en ciertas zonas del Valle de Mena. Atravesarlos es complicado sin un buen explorador que se desenvuelva en la foresta. Son un buen sitio para esconderse y pasar desapercibido; y los cazadores expertos no tendrán problemas para encontrar sustento ya que abundan las ardillas, urogallos, ciervos y jabalíes. Con tiradas exitosas de rastrear podrán encontrar sus sendas favoritas, sus abrevaderos y sus guaridas. Hay que tener cuidado con no ser sorprendidos con piezas de caza mayor ya que estos bosques suelen ser el coto de caza de los nobles de la región. Los personajes con un buen porcentaje en conocimiento vegetal tampoco pasarán hambre: setas, raíces, bayas, trufas, piñones, plantas medicinales, nueces, castañas... ¡una despensa enorme!

EN LOS LÍMITES DEL VALLE

Al norte y al oeste, el valle linda con los territorios vascos. Aún se conservan antiguas calzadas romanas que comunicaban el valle de Mena con las vascongadas; pero dichos pasos y caminos se hallan en un estado deplorable de abandono, debido al asentamiento en las montañas de varias tribus hostiles: los autrigones. Estas tribus son bandas guerreras, lideradas por violentos jefes (*buruzaguis*), que viven principalmente del saqueo y la rapiña; también mantienen una agricultura y ganadería muy básicas. Bajan a los valles a robar ganado, alimentos y esclavos.

Algunas de estas tribus son más estables y pacíficas; han perfeccionado la agricultura y han formado sólidos asentamientos. Mantienen comercio y buenos tratos con sus vecinos.

Al sur, el valle de Mena limita con el señorío de Ayala. Este noble mantiene una férrea vigilancia en su frontera, con hombres a caballo y soldados recorriéndola día y noche. Hay un pequeño ejército pertrechado y listo para invadir el valle en cuanto reciba las órdenes del obispo. En el pasado era frecuente que realizasen incursiones para robar e incendiar las tierras del señor de Mena, pero tras varios intentos fallidos y la amenaza directa del rey por agredir las propiedades de un vasallo, decidieron optar por una estrategia menos llamativa.

LAS ALDEAS

Son varias las aldeas de la zona y en todas ellas se aprecia el mismo tipo de movimiento. Es época de cosecha; una parte de ésta la almacenan en silos y graneros y la otra parte la trasportan al castillo como tributo a su señor.

La mayoría son pueblos pequeños, de entre cien y doscientos habitantes; con excepción de Angulo y Las Fuentes, que pueden llegar casi al medio millar. En estos dos pueblos pueden encontrar más servicios (herrero, taberna, posada, prostitutas, tiendas...) que en el resto.

ANGULO

Angulo es un pequeño pueblo de montaña, en la frontera del territorio vasco, defendido por un castillo. Localizado cerca del *Paso de Angulo*, en el pasado tuvo gran importancia estratégica en el comercio con las tierras del norte ya que es una vieja vía de comunicación de origen romano que comunica el valle de Mena con el valle de Losa en el territorio vasco. Este paso de montaña es intransitable durante el invierno, permaneciendo cerrado al paso por la nieve y el hielo. Tras la llegada de los bárbaros a las montañas, la comunicación con el territorio vasco se cortó y hubo de construirse una fortaleza para proteger el valle de las incursiones de los salvajes; un señor feudal se encargaba de su mantenimiento.

LAS FUENTES

Una de las aldeas más prósperas del Valle de Mena. Huertos, frutales y campos de cultivo adornan su entorno. Debido a su localización en el centro del valle, es aquí donde se celebran los miércoles el mercado. Los aldeanos y comerciantes de todo el valle traen hasta aquí sus productos para vender. Pan, huevos, herramientas, cerámica, bizcochos, ovejas... se puede encontrar casi cualquier cosa.

Hay cinco grandes fuentes de piedra, donde las mujeres llenan sus cántaros y suelen abrevar las monturas, que le dan el nombre al pueblo. Cuenta la leyenda que una noche de luna llena llegó un rey, enfermo de muerte por unas fiebres y bebió agua de las cinco fuentes. A la mañana siguiente estaba curado de todo mal.

Si algún jugador intenta imitar al rey, deberá beber, en noche de luna llena y en un orden concreto, un sorbo de cada una de las cinco fuentes. Sólo podrá realizar un intento por noche (cualquier intento fallido neutraliza el ritual). El orden correcto sólo lo conocen dos personas: la anciana *shuvani* del campamento gitano; y el padre Andrés, que habita en la ermita en ruinas. Mantienen en secreto ese conocimiento y sólo lo emplearán para salvar una vida.

Al hacer el ritual en el orden correcto, esa persona sanará de cualquier mal que le afecte.

—EL CAMPAMENTO GITANO—

En las afueras del pueblo, en un prado a la orilla del camino, hay asentado un campamento gitano itinerante, compuesto por unas cien personas. Aunque al principio causó desconfianza entre los lugareños (por las diferentes costumbres de estos pueblos nómadas), los productos exóticos con los que comercian, los servicios de curandería, además de ciertos favores al señor del castillo (le han pagado generosamente por el permiso para acampar en sus tierras), han hecho posible que su estancia sea un poco más duradera y tolerada. Una mujer, la más anciana del clan gitano, es la que lidera al grupo. Se trata de una «*shuvani*», una sacerdotisa o bruja gitana. Sus avanzados conocimientos sobre la magia secreta de este pueblo la convierten en una poderosa y respetada maga.

Para más información, ver el Anexo I: «La Magia Gitana».

HAEDO

En lo alto de unos riscos, en un precario equilibrio, se halla la aldea de Haedo. Es una aglomeración de pequeñas casas de piedra alrededor de una senda de montaña. Es el pueblo más pequeño de la zona y sus habitantes son bastante hoscos y huraños. Suelen desconfiar de los extraños y casi siempre hay alguien (un pastor o un niño) sobre un promontorio junto al camino, que avisa de la llegada de gente extraña a la población. Los lugareños son gente fuerte, de gran resistencia, descendientes de las tribus salvajes de las montañas que se acercaron algo más a las zonas civilizadas. Viven casi exclusivamente de la ganadería (cabras fundamentalmente) y de las abejas (conocen el arte de la apicultura y hay varias cuevas con grandes colmenas). Hay también varias antiguas minas de las que sacan hierro y cobre, que venden en el mercado de Las Fuentes.

Una tradición arcaica que aún mantiene esta gente es la de alimentar a una enorme bestia que vive en lo más alto de las montañas, con el objetivo de que los deje en paz. Mantienen en secreto su existencia, pues es un ritual muy antiguo, que se pierde en el tiempo y que les ha traído buena fortuna. La bestia hace mucho que no ataca a las gentes ya que se ha acomodado a la situación. Todos los intentos anteriores de eliminarla han terminado en fracaso y para no llamar la atención de soldados, caballeros errantes o buscadores de fortuna, han decidido mantener oculto su paradero.

—EL LAGARTO—

Los campesinos subieron por el riachuelo hasta la cascada de San Miguel. Las monumentales paredes de roca viva se erguían hasta donde la vista alcanzaba y el rugido del agua ahogaba cualquier otro sonido. Tras una penosa subida por una empinada y sinuosa vereda, llegaron a la parte superior de la catarata. La vista era impresionante y la sensación de vértigo también.

Tras seguir sigilosamente a los dos campesinos monte arriba, nuestros héroes llegan a un claro entre rocas afiladas y maleza. El riachuelo sigue unos metros más adelante y se interna en una enorme caverna. Sin ser vistos por los pueblerinos, nuestros héroes se ocultan tras unos matorrales y observan la escena. La oveja que llevaban los mozos a hombros está bastante nerviosa y parece que el hecho de atarla a una estaca clavada frente a la cueva no termina de tranquilizarla. O tal vez, el percatarse de los huesos de sus semejantes esparcidos por el claro es lo que le ha provocado la crisis de ansiedad al cuadrúpedo. Los campesinos salen corriendo monte abajo, como alma que lleva el diablo, sin pararse a observar la imponente cabeza que surge desde la gruta. Un gigantesco reptil olfatea el aire, observa a la oveja y dirige sus pasos hacia el centro del claro.

¡La cena está servida!



Los campesinos salen corriendo monte abajo, como alma que lleva el diablo, sin pararse a observar la imponente cabeza que surge desde la gruta.

DRAGÓN

FUE: 45/50
AGI: 10/15
HAB: 0
RES: 60/75
PER: 5/10
COM: 0
CUL: 0

ALTURA: Entre 20 y 50 varas
PESO: Entre 16.000 y 50.000 libras
RR: 0% **IRR:** 250%





PROTECCIÓN: Piel escamosa (15 puntos de Protección).

ARMAS: Mordisco 75% (2D8+6D6), Aliento de Fuego 60% (3D10+2D6+1).

COMPETENCIAS: Descubrir 45%.

HECHIZOS: Carecen.

PODERES ESPECIALES:

—ALIENTO DE FUEGO: Pueden lanzar bocanadas de fuego por las fauces.

—VISIÓN ESPANTOSA: Contemplar a un dragón obliga a realizar una tirada de Templanza y si se falla, el personaje tratará de huir lo más rápidamente posible.

De Aquelarre 3ª edición, cortesía de Antonio Polo y Ricard Ibáñez

COZUELA

Situada junto al río San Miguel, esta pequeña aldea de agricultores goza de un terreno fértil para el cultivo de todo tipo de productos. Se pueden observar huertos con nabos, cebollas, rábanos, lechugas y algún campo de cereal. Los árboles frutales se alinean en las márgenes del río. Los campesinos están ocupados recogiendo fruta y llevándola al castillo en carretas. Hay amplios prados por donde ociosas vacas pastan a lo largo del día.

Varios hombres discuten en la plaza del pueblo, echándose las culpas unos a otros de la desaparición de algunas reses por no vigilarlas adecuadamente. Parece ser que los lobos de las montañas al oeste del pueblo han vuelto a hacer de las suyas y van a organizar una batida para exterminar a la manada.

—LA CACERÍA DE LOBOS—

Por la mañana temprano, antes del amanecer, una partida de cazadores armados con bastones, hondas y algún hacha, emprenderá la marcha hacia las montañas vecinas. Llevan una jauría de unos ocho perros y aceptan de buena gana a cualquier voluntario que les pueda echar una mano.

Para eliminar a los lobos, van a emplear una antigua técnica de caza: la lobera. Se trata de una antigua construcción de piedra, en forma de dos muros convergentes que van estrechándose hasta formar un pasillo que desemboca en un precipicio. Los batidores, armados con palos y cencerros y acompañados de los ladridos de los perros, empujarán a la manada de lobos al interior de la lobera y provocarán que se despeñen en su huída. Luego terminan el trabajo rematando a palos a los lobos supervivientes.

ABADÍA

A esta pequeña aldea se llega tras cruzar por un puente de madera uno de los arroyos que alimentan el cauce del San Miguel. La zona es boscosa y aquí la gente tiene pequeñas huertas que han conseguido tras despejar áreas arboladas. Usan el bosque como despensa, recolectando setas y bayas silvestres (arándanos, escaramujos, zarzamoras...). La caza también les proporciona parte de los nutrientes necesarios, aunque se ven obligados a practicar la caza menor (faisanes, ardillas, conejos, tórtolas...); ya que la caza mayor (jabalíes y ciervos, principalmente) está reservada a las familias nobles (aunque hay algún cazador furtivo que se atreve a robar las piezas de la nobleza).

ZIELLA

En lo más profundo del bosque se encuentra Ziella. Es una pequeña aldea cerca de una zona pantanosa. Aparte de algunas huertas familiares y algo de ganado vacuno, las gentes del lugar practican la pesca en el pantano. Complementan su dieta vegetal con cangrejos, ranas y peces y algo de caza en los bosques. Aquí también viven varios leñadores, que talan con sus hachas y serruchos grandes árboles, apilan los troncos junto al camino y los cargan en carretas para llevarlos al castillo o al aserradero.

Explorando los alrededores del pueblo, o preguntando a los más ancianos de la zona, encontrarán el viejo camino que conduce a la antigua aldea de Zyrión. Abandonado y cubierto de vegetación y casi borrado por el paso del tiempo, conducirá a nuestros protagonistas hacia el pueblo maldito. Los aldeanos, muy supersticiosos y temerosos de lo que ocurre más allá del bosque, evitan por completo el lugar.

—LAS CHICAS DESAPARECIDAS—

En la puerta de una casa hay varias personas reunidas. En el centro del grupo hay una mujer que grita desconsolada por su niña. Parece ser que no la han visto desde anoche y ya es la segunda persona que desaparece en poco tiempo (la otra fue una muchacha de mal vivir; la mayoría piensa que se escapó con un novio).

Cuando pregunten por la muchacha que desapareció hace unos días, todos piensan que se fugó con un noviete suyo. Vivía sola y nadie la echa en falta. El novio es un leñador de Ziella. Si preguntan por él, también lleva días sin aparecer.

Si los personajes investigan por el paradero de la niña, un pescador anciano les dirá que vio a la chavala por última vez en una vereda junto al pantano, con su caña de pescar, al atardecer.

Si exploran la zona buscando huellas, tras superar una tirada difícil de «Descubrir» encontrarán un surco en el fango de la orilla, cerca de la vereda, como el que hace la quilla de un bote.

Si usan un cebo (otra niña, una joven, un personaje disfrazado...), durante la tarde no sucederá nada. Pero a la caída de la noche oirán un chapoteo como de remos que se acerca a la zona.

En el bote hay un grupo de mercenarios. Es un grupo similar al de los jugadores, con buena potencia de fuego. Están enfrascados en una misión, sirviendo a una Meiga que vive en un islote del pantano, secuestrando muchachas jóvenes de las aldeas para un macabro ritual.

Si los mercenarios se huelen la emboscada, darán media vuelta y huirán a través de los pantanos (no quieren ser vistos ni despertar sospechas). Se irán a otra aldea y seguirán con el secuestro de jóvenes.

LOS MERCENARIOS

Un grupo de curtidos mercenarios sorprende en el bosque a nuestros protagonistas. Son cinco y mientras su líder se acerca a parlamentar, los demás quedan en segundo plano, a la espera de una señal para entrar en combate.

Lo ideal es que el grupo de mercenarios sea similar en potencia de fuego al de jugadores, para que se lo piensen dos veces antes de atacar. Que tenga el mismo número de mercenarios que de jugadores y ocupaciones similares.

Un ejemplo de grupo de cinco mercenarios podría ser el siguiente:

- *El líder:* Alto, musculado, armadura de cuero, pelo largo y blanco y un parche en el ojo. Dos espadas gemelas cruzadas en su espalda son sus armas.
- *La bestia:* Un gigante panzón, que usa un caldero como yelmo y la puerta de un horno como peto. Lleva una gruesa cadena enrollada en uno de sus brazos y en su extremo cuelga un ¡¡ancla de barco!!
- *El mago:* Calvo, enjuto y con un montón de símbolos arcanos tatuados por la cabeza y el cuerpo. Sostiene un cayado de madera que tiene grabados toscos, plumas de ave, conchas,...
- *Los gemelos:* Dos ladrones idénticos como dos gotas de agua. Son bajitos, fornidos, con ropas oscuras y capuchas. Llevan ballesta y dagas.

Si los jugadores se internan en el pantano con ayuda de un bote encontrarán, tras una hora de remo esquivando troncos muertos, juncos y grandes tortugas, un pequeño islote cubierto de vegetación. En su interior hay una gruta con una puertecita de madera podrida, de cuyo interior emana una peste terrible. Se trata de la guarida de una meiga, que ha contratado a los mercenarios para que la ayuden en su terrible cometido.

LA GUARIDA DE LA MEIGA

Cuando los personajes investiguen el terrible hedor, comprobarán que no proviene exactamente de dentro de la cueva, sino más bien de una zona a la derecha del montículo de rocas donde se abre la gruta. Al acercarse, se encontrarán con un espectáculo aterrador: hay un pequeño hoyo donde se acumulan restos humanos, vísceras y trozos de piel con pelo. Varias tortugas del pantano están dándose un festín con los despojos de las personas secuestradas. Si los personajes deciden sacarlos de ahí, tendrán que arrebatárselos a la fuerza a las hambrientas tortugas.

Cuando hacen el recuento, verán que hay por lo menos cinco cadáveres (un muchacho fuerte, una niña, una muchacha, dos mujeres). El cadáver del muchacho está más o menos reconocible (aparte del pecho hundido y reventado por algún objeto muy pesado). Pero a los cadáveres de las muchachas les faltan lonchas de carne, cortadas a cuchillo. Y están pálidas y degolladas, como si hubiesen sido desangradas.

MEIGA

FUE: 15
AGI: 10
HAB: 0
RES: 20
PER: 5
COM: 3
CUL: 16

ALTURA: 1,30 varas
PESO: 80 libras
RR: 0% **IRR:** 120%



PROTECCIÓN: Carece

ARMAS: Mordisco 40% (1d8), Garras 60% (1d4).

COMPETENCIAS: Alquimia 60%, Herbología 80%, Conocimiento mágico 90%, Tortura 60%, Carnicería 80%.

HECHIZOS: Saco de Quebradura, Alas del Maligno, Manto de Sombras, Belleza.



Las víctimas son la niña desaparecida, la muchacha y su novio y dos hermanas de Cozuela que desaparecieron mientras llevaban cestas de huevos para vender al mercado.

En el interior de la gruta, justo tras la entrada, hay una trampa de pozo que preparó la desconfiada meiga (tirada difícil de percepción). No es muy profundo (medio metro), pero tiene cañas afiladas cubiertas de heces clavadas en el fondo. Y si alguien cae en la trampa, despertará a la meiga que saldrá a matar a quien osa invadir su morada. Ah! Y pillará una buena infección.

LA MEIGA Y SU VÍCTIMA

La vieja zarrapastrosa lanza un grito aterrador mientras sostiene su mirada bizca sobre el primero de nuestros héroes. Con las manos huesudas sujeta un pequeño saquito de cuero, a la vez que señala al personaje. Tras apretar el saquito, un alarido salvaje surge desgarrador de la garganta del héroe. Algunos de sus miembros comienzan a retorcerse y a troncharse, formando ángulos inverosímiles y muy dolorosos. El pobre cae al suelo gimiendo y llorando, mientras la bruja de patas de cabra sigue triturando y apretando la bolsita que prende de su esquelético cuello. Un chasquido sordo hace que la cabeza del valiente adopte una postura incompatible con la vida.

La meiga conoce varios hechizos («*Manto de Sombras*», «*Saco de Quebradura*» y «*Alas del Maligno*»). Lleva encima los componentes de los dos primeros (Ungüento para «*Alas del Maligno*» y el saquito para el «*Saco de Quebradura*»). El muñequito de cera (componente de «*Manto de Sombras*») se le ha caído del bolsillo al salir con las prisas en mitad del corredor.

Empleará «*Saco de Quebradura*» con el primer personaje que se encuentre y luchará a mordiscos con los demás. Si ve que no tiene posibilidades de ganar la contienda, buscará el muñequito de cera del hechizo «*Manto de Sombras*» para luchar en forma invisible. Furiosa verá que no lo encuentra y seguidamente se frotará con el ungüento e invocará «*Alas del Maligno*», para poder volar y escapar a través del pantano.

NOTA PARA EL MASTER: Una meiga es un enemigo terrible; si la dejásemos actuar con plenos poderes acabaría fácilmente con el grupo de aventureros (se haría invisible, saldría volando y a unos metros sobre las cabezas de nuestros personajes emplearía «Saco de Quebradura» para provocar lesiones en la vértebras cervicales; volvería al suelo, se haría visible y posteriormente devoraría las entrañas de los tetrapléjicos mientras éstos contemplan horrorizados su propia muerte).

Es por eso que no es recomendable usarla a pleno rendimiento.



Tras apretar el saquito, un alarido salvaje surge desgarrador de la garganta del héroe. Algunos de sus miembros comienzan a retorcerse y a troncharse, formando ángulos inverosímiles y muy dolorosos.

EN LA CUEVA

Pasada la trampa del pozo, el túnel tuerce hacia la izquierda. No hay iluminación en el pasillo, pero al fondo se ve algo de luz procedente de una pequeña llama.

En el suelo, en mitad del pasillo hay una pequeña figurita blanquecina, con forma de hombrecillo, hecha de cera mezclada con restos de piel, sangre y cabellos.

> **NOTA PARA EL MASTER: Si ninguno de los personajes conoce el hechizo «Manto de Sombras», podrá pensar perfectamente que se trata de otra trampa de la bruja; alguna especie de maleficio. Intenta crear misterio alrededor de la figurita y deja que sufran un poco más los jugadores.**

Al final del pasillo hay una bifurcación; a la derecha hay una celda con una niña desnuda y a la izquierda están los aposentos de la meiga.

LA CELDA: Cerrada con cadenas y un candado. Una niña secuestrada en Angulo hace poco esperaba su triste final. Es hija de una familia de pastores, que agradecerán enormemente el que le devuelvan sana y salva a su pequeña.

LA HABITACIÓN DE LA MEIGA: Un hedor animal invade la estancia, iluminada con un candil de sebo. Multitud de frascos y botes se acumulan desordenados por el suelo y por alacenas y sobre una mesita de madera reposan los restos de la comida (carne y grasa crudas). Un cuchillo de carnicero está clavado sobre la mesa, empapado en sangre fresca.

Si registran la habitación, encontrarán las llaves del candado, un caldero lleno de sangre sin coagular, una vasija llena de lonchas de carne humana y multitud de componentes alquímicos.

Los más destacados son tres frasquitos con ungüento (el necesario para tres dosis de «*Alas del Maligno*») y un grimorio apolillado con las instrucciones para realizar varios hechizos («*Manto de Sombras*», «*Saco de Quebradura*» y «*Alas del Maligno*»). Si registran en busca de sustancias componentes de hechizos, encontrarán: cera, un cubo de madera lleno de ranas (cubierto con una tabla para que no escapen) e incienso benjuí (ingredientes suficientes para preparar dos muñequitos de «*Manto de Sombras*»).

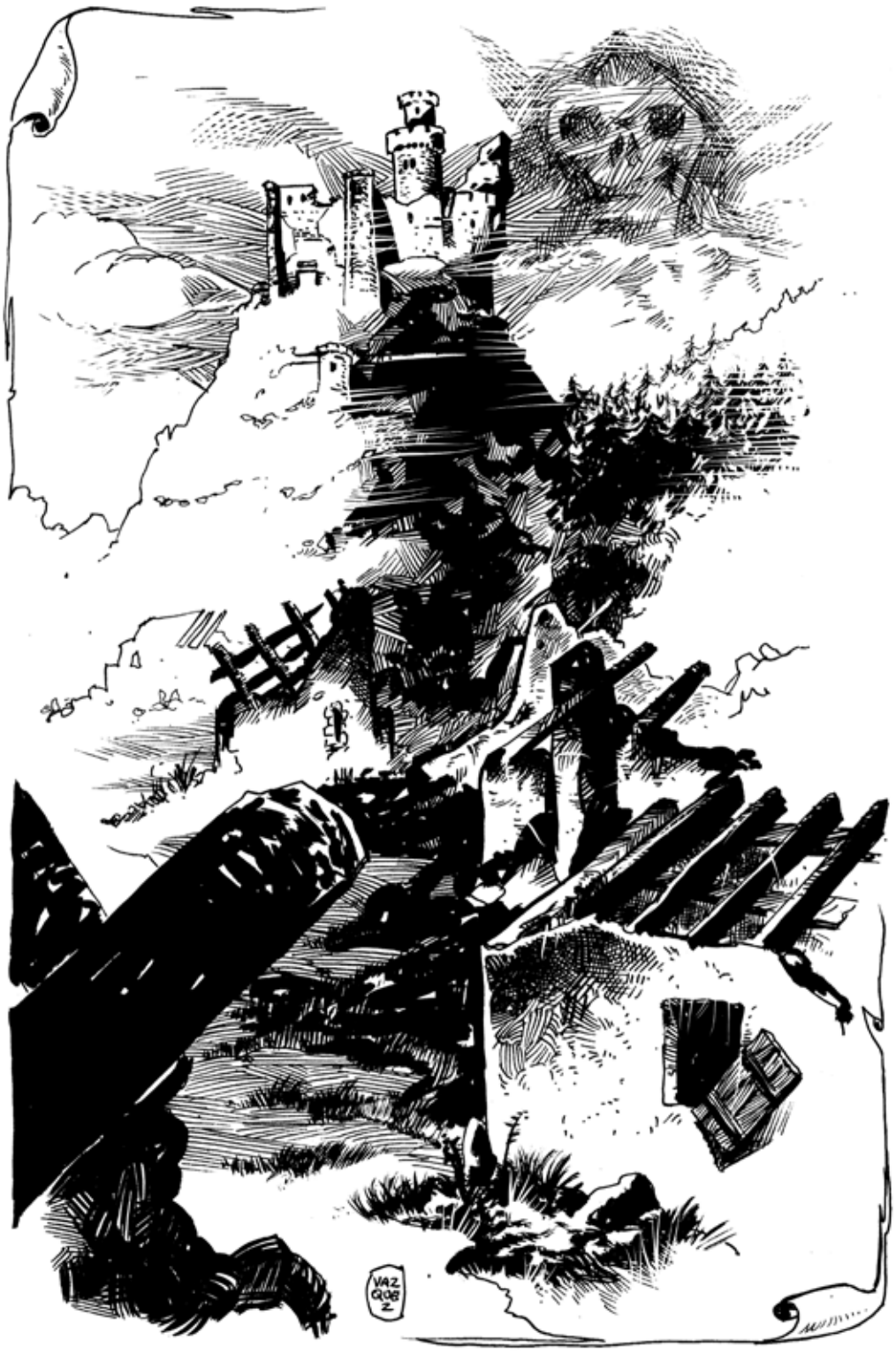
Un pergamino escrito en latín está clavado en la pared, junto a la mesa. Se trata de las instrucciones del último hechizo en el que estaba trabajando la meiga: «*Belleza*». Los componentes para realizar el maleficio están presentes en la habitación (sangre y carne de cuatro bellas jóvenes, suficiente para aumentar el aspecto del mago en ¡20 puntos!!).

LOS MERCENARIOS PIERDEN A SU CLIENTE

Tras la muerte de la meiga, los mercenarios ya no tendrán su contrato vigente, por lo que no combatirán contra los personajes. Pedirán disculpas por las molestias causadas, «sin rencor» y se marcharán en sus dos botes. Si los personajes conversan con ellos, les dirán que no tienen interés en vengar la muerte de la parte contratante y que trabajan para el mejor postor. Si los jugadores necesitasen de sus servicios, podrán dejar una nota al posadero de Angulo y él contactará con ellos.

ZYRIÓN

La antigua aldea de Zyrión aparece ante la vista de nuestros personajes. Restos chamuscados, techumbres derruidas y muros calcinados muestran las secuelas del terrible incendio que asoló la comarca. A lo lejos, se vislumbra la silueta de las ruinas del castillo, que domina la zona.



Rastrojos y zarzas han empezado a colonizar los carbonizados huertos. A lo lejos, el bosque siniestro parece no haber sido afectado por el fuego.

Si alguno de los personajes decide buscar entre los restos y supera una tirada de «descubrir», verá que bajo los escombros de una vivienda ruinosa, se intuye una estructura de madera, quizá una portezuela que lleve al sótano de la casa.



Bajo los escombros de una vivienda ruinosa, se intuye una estructura de madera.

—EL EXTRAÑO BULTO DEL SÓTANO—

Al bajar por las podridas escaleras de madera, un mohoso y acre olor inunda las fosas nasales de nuestros protagonistas. Varias alacenas con vasijas se alinean en las combadas paredes del sótano, excavado a pico en la tierra. Seguramente guardaban alimentos y grano para el invierno, aunque todo se encuentra en avanzado estado de descomposición. También hay algunos barriles y sacos apilados en un rincón. Aunque lo que más llama la atención a la tenue luz de la antorcha es un extraño bulto junto a la pared del fondo. Una extraña formación de musgo verdoso que recuerda vagamente a unas figuras humanas, sumidas en un eterno abrazo.



Una extraña formación de musgo verdoso que recuerda vagamente a unas figuras humanas, sumidas en un eterno abrazo.

Esta es la única estancia que sobrevivió al incendio. El fuego en realidad no es de origen natural, como piensan los aldeanos, sino que se trató de un desesperado intento de acabar con la «Plaga Verde», un oscuro maleficio que iba extendiéndose con la forma de un moho verdioscuro, devorador de carne y terriblemente virulento. El montón que han encontrado nuestros héroes es el único reservorio del fatal hongo que aún queda en la zona y se trata de una pareja de aldeanos que ya infectados, decidieron ocultarse para eludir la cuarentena.

LA PLAGA VERDE

Cualquier contacto físico con la sustancia puede ser fatal. Se adhiere a la materia orgánica y la va devorando poco a poco. En cuestión de unas pocas horas puede acabar con la vida de una persona.

El jugador que toque con la piel desnuda la sustancia, deberá realizar una tirada de Resistencia*3. En caso de no superarla, una pequeña mancha verdosa aparecerá sobre el lugar de contacto. Cuando transcurra una hora, el jugador deberá realizar otra tirada de RES*3. De no pasarla, toda la localización corporal de la zona infectada estará cubierta por el moho verde. Pasada otra hora, se repetirá el proceso en una localización vecina (se puede usar el gráfico de localizaciones de la ficha a tal efecto).

Cuando todas las localizaciones corporales estén cubiertas por el moho verde, la víctima se acurrucará en el suelo y morirá. El viento podrá esparcir las esporas del moho sobre la vegetación, madera de las casas, animales, insectos... Sería fatal que el moho saliese del sótano.

Tan solo la amputación de la extremidad infectada, o el ritual de fe «*Curación Milagrosa*», podrían salvarle la vida a un infectado. El fuego es también una solución contra la plaga ya que destruye al moho y a sus resistentes esporas.

La Plaga Verde sería una herramienta muy poderosa (y descontrolada!!) para provocar el descontento de la población, o incluso la muerte del señor de Mena.



—EL CASTILLO EN RUINAS—

En lo más profundo del bosque, asolados por el paso del tiempo, se encuentran los restos de un antiguo castillo. Altos muros de piedra, patios porticados y gárgolas amenazantes reflejan el esplendor que tuvo en tiempos pasados. Un aura maligna rezuma de su interior. Una alta torre del homenaje es la única estructura que mantiene aun su integridad. Aunque el fuego también llegó aquí, no afectó tanto al castillo como al pueblo. En el patio de armas descansan restos de una señorial balaustrada. El diseño de torres y contrafuertes muestra un estilo defensivo extraño en esta tierra, tal vez proveniente de culturas bárbaras del norte. Las zarzas y los rosales silvestres son los únicos seres vivos que se han atrevido a tomarlo como hogar. Es muy extraño que no aparezca reflejado en los mapas de la zona...

NOTA PARA EL MASTER: A pesar de estar en ruinas, la arquitectura del castillo es sólida, permitiendo hacer habitables la mayoría de salas de la planta baja y algunas de la segunda. La peor parte del deterioro se la llevaron las torres y el techado del castillo, desmoronados en gran parte. Las escaleras de subida a la segunda planta y a las torres son inseguras y habrá que superar tiradas moderadas de saltar y trepar para poder avanzar.

LOS SÓTANOS DEL CASTILLO

En una de las alas del castillo, junto a una enorme torre de piedra en estado ruinoso, los jugadores encontrarán una galería que baja a lo profundo de la montaña, cerrada con una verja de hierro (no está cerrada con llave, pero el óxido de la reja la ha atascado).

Tras bajar un tramo de empinadas escaleras y pasar un recodo, llegan a una amplia sala con tres puertas.

LAS TRES PUERTAS

La gran sala causa escalofríos por su aspecto. Bajo los restos de la torre, la cripta sigue intacta. Muros de húmeda piedra la han preservado durante decenios. En el centro se erige majestuoso un ominoso altar de obsidiana, dedicado antaño a Dios sabe qué obscuros y paganos cultos. En la pared trasera, tres grandes puertas ocultan terribles secretos. La del centro, más alta y decorada con macabros signos cabalísticos labrados en su dintel, llama la atención de los visitantes. Cerca de ella, en el suelo, hay un extraño montón de polvo del que sobresale un pequeño objeto brillante.



NOTA PARA EL MASTER: En la puerta del centro hay una trampa que los jugadores pueden evitar. Al manipular la cerradura, se activa una trampa eléctrica que fulmina al incauto que la tocó. De hecho, el montón de polvo son los restos (las cenizas, más bien) de un ladrón que osó descerrajar la puerta. Y lo que brilla es la hebilla chamuscada del cinturón (lo único que sobrevivió a la fatal descarga). Es importante que los jugadores se percaten de la existencia de la trampa para evitar una muerte segura (si no lo deducen por los restos calcinados, pueden presenciar en directo la electrocución de un murciélago despistado o algún PNJ avaricioso...).



la criatura muerta que se hallaba en reposo eterno ha levantado el brazo y señalando a los vivos presentes abre la boca en una mueca agónica y terrible.

SALA DE LA IZQUIERDA

Zombies!!!

Tras la otra puerta aguardan los vigilantes de la cripta. Una veintena de cuerpos momificados se alinean en las paredes de esta otra habitación, encajados en deteriorados ataúdes de madera apoyados en las paredes. Sus cuerpos pútridos apenas se sostienen. Jirones de carne reseca dejan asomar huesos amarillentos y mandíbulas descolgadas. Los harapos que aun no se han desintegrado por el paso del tiempo muestran su origen humilde, campesino quizá. Mientras nuestros héroes examinan el recinto, un ruido ahogado les hace volverse. De uno de los ataúdes, la criatura muerta que se hallaba en reposo eterno ha levantado el brazo y señalando a los vivos presentes abre la boca en una mueca agónica y terrible. Un murmullo de gemidos y chasquidos comienza a elevarse alrededor. Los cadáveres han cobrado vida y se disponen a cobrarse también la de nuestros héroes.

SALA DE LA DERECHA

El aire se vuelve opresor y casi irrespirable en esta estancia. Una sensación de peligro aturde los sentidos de nuestros aventureros. El mal rezuma de las paredes, e impregna cada pulgada de la angustiosa habitación.

Una gran mesa en forma de anillo, fabricada en ébano azabache, llena casi por completo esta sala. Un gran asiento negro preside la parte norte de la mesa y treinta y dos lujosos asientos se disponen a su alrededor. En el hueco central de la mesa hay grabado en el suelo un gran pentagrama, con sellos de plata en cada una de las cinco puntas.

NOTA PARA EL MASTER: Gran parte del poder del Valaco residía en su habilidad para tratar con los demonios, que le tenían en gran estima. Esta sala se tratará como una «*Puerta del Infierno*», dando los pertinentes bonificadores cuando se trate de invocar a un demonio. En los sellos de plata del suelo encajan perfectamente candelabros que pueden encontrarse dispersos por el castillo.

ZOMBI



FUE: 10/12
AGI: 10/15
HAB: 0
RES: 15
PER: 5
COM: 0
CUL: 0

ALTURA: 1,65 varas.
PESO: 100 libras,
RR: 0% **IRR**:100%

PROTECCIÓN: Pellejo reseco (2 puntos de Protección).
ARMAS: Mordisco 40%
(1d6 +Infección), Zarpas 60% (1d4).
COMPETENCIAS: Gemir (70%), Olfatear (40%).
HECHIZOS: Carecen.

PODERES ESPECIALES:

—INFECCIÓN: Si la víctima de un mordisco de zombi no supera una tirada de RES*4, sufrirá una molesta infección. La zona de piel alrededor del mordisco se gangrenará y supurará un pus maloliente y pardusco. Cada día que transcurra, la infección necrosará el tejido más próximo, afectando a la siguiente localización corporal de la víctima (se puede emplear el diagrama de la hoja del personaje para visualizar mejor la evolución de la enfermedad). El personaje deberá superar una tirada de RES*2 para evitar la proliferación de la podredumbre ese día. De no superar la tirada, la infección colonizará TODAS las localizaciones adyacentes a la infectada. Por ejemplo, alguien mordido en el brazo derecho (y con mala suerte en sus tiradas de resistencia) tendría: el primer día infectado el brazo; el segundo día, infectado el torso; el tercer día, infectados el abdomen, el brazo izquierdo y la cabeza; y el cuarto día las piernas.

Cuando la infección invada el cerebro, la víctima fallecerá y se convertirá en zombi.

Tan solo la amputación de la extremidad infectada, o el ritual de fe «Curación Milagrosa», podrían salvarle la vida a un infectado. Otro ritual, «Alivio de la Enfermedad», puede frenar el avance de la infección, permitiendo a la víctima repetir una tirada de RES*2 fallida.

SALA CENTRAL

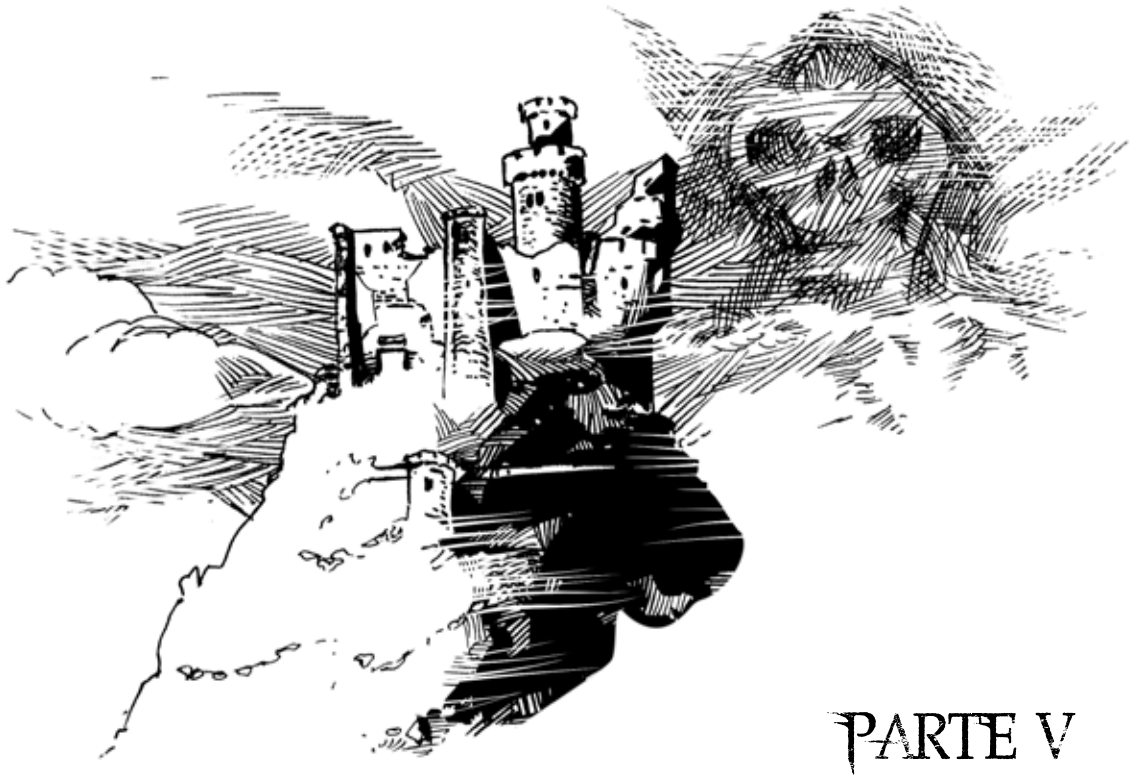
El laboratorio de «El Valaco», señor del castillo. Criatura de gran poder que realizaba aquí los más macabros y terroríficos rituales y maleficios. Está protegida por un poderosísimo hechizo, cuyos secretos se han perdido en la niebla de los tiempos. El hechizo crea un aura vibrante, de naturaleza eléctrica, que envuelve a toda la sala. Si se rompiese uno de los muros de piedra laterales, o la puerta, verían el interior del laboratorio (el más completo y lujoso que hayan podido imaginar, con una enorme biblioteca repleta de manuscritos, tablillas de arcilla, pergaminos...; así como multitud de esculturas, obras de arte y valiosos tapices. Y sí, muchas cosas de oro y piedras preciosas también).

Pero todo lo que verían lo verían a través de un aura fluctuante, similar a la refracción del sol en la arena de los desiertos. Cualquier intento de sobrepasar el aura dará lugar a una descarga eléctrica fulminante; convirtiendo en cenizas al incauto. Toda la materia orgánica se volatiliza, quedando tan solo algunas partes de su equipo (media hoja de la espada, un botón de plata, la visera del casco de la armadura, un diente de oro...).

Junto a la puerta hay un montón de cenizas (en cuyo interior encontrarán los restos de una hebilla), restos de un desventurado ladrón que se atrevió a forzar la puerta. Tocar la puerta de madera no provoca la electrocución, pero tocar los goznes o la cerradura metálica sí la provoca.

NOTA PARA EL MASTER: Los personajes ignoran el modo de entrar y no encontrarán llave alguna en el castillo. Tan solo un mago experto (más de 80% en «*Conocimiento Mágico*»), o un ladrón experto (más de 80% en «*Forzar Mecanismos*»), habrán oído hablar de este tipo de protección. Es muy poderosa y tan sólo algún erudito del Gremio de Magos o del Gremio de Ladrones puede conocer el ritual de anulación (o la forma de saltarse la protección). Para ello deberían contactar con ciertas personas que quizá se interesen «demasiado» en el contenido de la habitación. Podría ser una idea para otra nueva aventura.





PARTE V
ENCUENTROS Y LOCALIZACIONES ESPECIALES

PARTE V

ENCUENTROS Y LOCALIZACIONES ESPECIALES



LA SALAMANDRA

En uno de los descansos del grupo, mientras duermen, un lagarto escuálido se arrastra temeroso y tímido hacia el fuego del campamento, atraído quizá por los restos de un asado que todavía se encuentra sobre las ascuas. El reptil no es un lagarto corriente; se trata de una salamandra que ha sido atraída por las ascuas (no por el asado) y se acerca para alimentarse del fuego. Es un ser sobrenatural, uno de tantos que pueblan esta comarca, pero la intención es que los jugadores lo confundan con un animal corriente.

El «lagarto» se acercará tímidamente. Si los personajes se mueven, le arrojan comida, o hablan, escapará escabulléndose entre la hojarasca. Si se quedan quietos, expectantes, observarán como el animalillo se acerca a la hoguera, muerde un ascua y se aleja con ella en la boca, para absorber el fuego del que se alimenta. Su piel comenzará a cobrar un extraño colorido, a la vez que se apreciarán unas venas de un color rojo que brillarán con luminiscencia propia.

La salamandra parece dócil y será fácil atraparla si se la atrae con fuego o ascuas.

Si los jugadores no están versados en leyendas o en conocimiento mágico, será recomendable que descubran los poderes de la salamandra poco a poco y a ser posible no en sus propias carnes.

LA SALAMANDRA

Criatura muy parecida a un lagarto pequeño que vive y se alimenta del fuego, de manera similar a como un pez vive en el agua ya que fuera del fuego muere. Su cuerpo es multicolor, aunque predomina el rojo y su mordedura es altamente venenosa.

FUE: 1
AGI: 15/20
HAB: 0
RES: 5/7
PER: 15/20
COM: 0
CUL: 0

ALTURA: 1 pie
PESO: 5 onzas
RR: 0% **IRR**: 100/125%



De Aquelarre 3ª edición, cortesía de Antonio Polo y Ricard Ibáñez.

PODERES ESPECIALES:

—MORDEDURA VENENOSA: La mordedura de una salamandra provoca 5D10 PD debido al veneno, sin que valga tirada alguna de Resistencia.

—ALIMENTACIÓN ÍGNEA: Una salamandra, como se ha dicho, vive y se alimenta del fuego, por lo que si un ígneo se enfrentara a una salamandra, ésta lo destruiría en tan sólo 1D3 asaltos, sin que el demonio pudiera defenderse.



PROTECCIÓN: Carecen.
ARMAS: Mordisco 65% (Veneno).
COMPETENCIAS: Sigilo 75%.
HECHIZOS: Carecen.



ALIMENTACIÓN ÍGNEA

La Salamandra necesita fuego para vivir. En esta zona hay una maldición por la que cada año se genera un incendio que lo asola todo. Este animal aguanta bajo tierra entre ascuas y cenizas de un año a otro ya que el subsuelo permanece candente; pero como ya casi ha pasado un año desde el último fuego, ha salido a la superficie atraída por la fogata de los jugadores.

Si pasa más de tres días sin absorber fuego, la salamandra morirá. Deberá ser alimentada a diario, o comenzará a perder intensidad en el colorido de la piel y se verá más escuálida y débil, hasta perecer. Si no es alimentada y hay fuego por los alrededores (cocina, antorcha, incendio...), intentará escapar para alimentarse.

Los jugadores pueden usar su poder de «*alimentación ígnea*» para apagar incendios, combatir a ígneos o neutralizar al espectro incendiario (ver más adelante). La intención de la salamandra no es combatir ni matar al ígneo ni al espectro, sino alimentarse de su fuego (lo que mata al ígneo o inutiliza al espectro).

MORDEDURA VENENOSA

La mordedura de una salamandra es fatal. Provoca 5d10 puntos de daño, sin que valga tirada alguna de resistencia (lo que resulta mortal para la mayoría de gente). Los jugadores deberían ser conscientes de este hecho, bien por sus conocimientos de leyendas, o bien por descubrirlo accidentalmente (una mula intenta patear a la salamandra, ésta se defiende y le arrea tal picotazo que hace que la mula caiga muerta en el instante, fulminada).

La salamandra usará su mordisco como defensa. Si es molestada, responderá de esta forma.

Los jugadores pueden usar este poder para eliminar a algún enemigo poderoso —al noble, por ejemplo— (por supuesto, tendrán que ingeniárselas para meter al bicho en su alcoba o en su casco; nada de soltar la salamandra y decirle: «*¡ataca, bicho!*»).

EL ESPÍRITU ERRANTE

Otra de esas noches en las que intentan descansar nuestros aventureros, tendrán la oportunidad de conocer a un curioso personaje. El que esté haciendo la guardia mientras sus compañeros roncan bajo sus mantas, notará cómo poco a poco se van silenciando los ruidos nocturnos habituales. El bosque ha enmudecido. Súbitamente, el aire se vuelve más frío; volutas de vapor escapan de la boca del vigía; el fuego de campamento va empequeñeciéndose hasta apagarse; y los pelos del cogote están como escarpias.

¡Buenas noches tenga su merced! ¡Una noche fresquita para esta época del año, ¿verdad?» Una voz temblorosa y cordial surge a sus espaldas. Un hombre maduro, flaco y con ropas elegantes pero pasadas de moda (dentro de las modas que pudiese haber en el Medievo), muy pálido y con melena canosa, sale de entre la vegetación. La actitud amable parece esconder alguna perversa intención, pero la sonrisa carismática del espectro parece hipnótica. «¡Será una buena persona que se ha extraviado de su camino!», piensa nuestro aventurero mientras la blanquecina figura se acerca hacia él deslizándose, sin tocar sus pies el suelo. «Permítame que caliente mis viejos huesos junto a su hoguera, joven. Es difícil encontrar buenas personas con los tiempos que corren...

Si los jugadores mantienen la compostura, el extraño se acercará lentamente hasta ellos, mientras continúa hablando: «No debéis asustaros. ¡Soy gente de paz! Es más: no puedo ni tocaros. Es una de las cosas que tiene el estar muerto...»



Mi nombre es Mateo Hervás. Soy un peregrino que, viajando por estas tierras mientras intentaba cumplir una promesa, tuve la desgracia de caer en manos de bandidos, que me apuñalaron mientras dormía sin darme oportunidad de defenderme.

La promesa la hice tiempo atrás. Mi hermano fue condenado por brujo de forma injusta y su cuerpo fue enterrado en tierra baldía y profana. Juré ante Dios Todopoderoso que recuperaría su cuerpo y lo enterraría en Campo Santo; pero al asesinarme esos malnacidos no pude cumplir mi juramento, por lo que ahora yo también he quedado en pena eterna.

¿Serían tan amables vuestras mercedes de ayudarme a llevar a cabo la promesa que dejé inconclusa? Les estaría eternamente agradecido y salvarían dos almas que, de seguro, hablarían muy bien de ustedes ante San Pedro.

Si los jugadores huyen, el fantasma les seguirá, flotando y sin mover las piernas: *«Señores, por favor, no tienen por qué temerme...no les deseo ningún daño... ¡regresen, por amor de Dios!»*, hasta que lo pierden de vista.

Pero a la noche siguiente regresará, a la misma hora, para volver a reclamar su atención. Siempre le acompañará un silencio total de los animales del bosque, una bajada brusca de temperatura y algo de neblina, fruto de la condensación.

Si deciden atacarlo, comprobarán su naturaleza espectral, invulnerable a cualquier ataque físico o mágico (excepto el hechizo «Expulsión» o el ritual «Exorcismo»).

«¡Por favor, no se alteren! ¡No les deseo ningún mal!» dirá nuestro espectro mientras la hoja de la espada lo atraviesa sin ningún efecto; hasta que decidan escucharle o salgan corriendo, lo que hará que se desvanezca hasta la noche siguiente.

Si llega el alba, el espectro se disolverá lentamente y desaparecerá, volviendo a las andadas la noche siguiente.

El espectro no puede entrar en tierra santa (iglesias, cementerios,...), ni pasar al interior del círculo de cruces (ver más adelante).

PODERES ESPECIALES: El espectro es muy débil como para intentar una posesión, por lo que sólo podrá usar su capacidad de comunicación para convencer a los jugadores de que hagan lo que él desea. Tampoco puede realizar fenómenos tipo «polstergeist» como lanzar objetos, sujetar personas,... (como mucho, podrá mover un vaso en una tabla Ouija).

LA VIEJA CRUZ

El espectro les contará una historia sobre por qué anda en pena por este mundo. Se dirigía a buscar a su hermano, fallecido en la guerra contra los moros hace muchos años, el cual fue enterrado sin ceremonia y en terreno profano. Él regresaría con el cadáver a su tierra natal y lo enterraría en el panteón familiar.

Pero la desdicha quiso que en su camino se encontrase con unos bandidos, los cuales le asestaron una fatal puñalada que lo dejó muerto en el camino, sin poder cumplir el deseo de que su hermano reposase en paz. Y por este motivo, su alma ahora vaga en pena, a la espera de que unas gentes de buen corazón le ayuden a completar la tarea que dejó inacabada en vida.

Si los personajes aceptan ayudarle, los guiará por la noche (que es cuando él se puede aparecer a los mortales) hasta lo profundo del bosque. Los árboles se vuelven más retorcidos y su aspecto es más diabólico conforme van adentrándose en la foresta. Tras varias horas de sendas tortuosas, llegan hasta una vieja cruz de piedra. Está rota por la mitad y parte de los cascotes del suelo debieron formar parte de ella; su aspecto es antiquísimo y muy deteriorado por la intemperie y está cubierta casi por completo por zarzas y enredaderas. No es una cruz habitual (puede ser céltica o romana) y pese a lo estropeada que se encuentra, su aspecto refleja que fue imponente en su tiempo. El tamaño de la cruz completa es superior al de un hombre de pie.



Pese a lo estropeada que se encuentra, su aspecto refleja que fue imponente en su tiempo. El tamaño de la cruz completa es superior al de un hombre de pie.

—EL ATAÚD ABIERTO—

«*Aquí, debajo de esta cruz, se encuentran los restos de mi querido hermano*», dice el espectro. Los personajes comienzan a excavar en una tierra negra y porosa, de la que surgen cientos de alimañas (gusanos, escarabajos, larvas...). Al rato encuentran un viejo ataúd de madera, podrido casi por completo. Al abrir la tapa encuentran al hermano del espectro. Se diría que eran hermanos gemelos, pues tiene el mismo rostro, el mismo corte de pelo y hasta la misma ropa que nuestro amigo el fantasma. Su aspecto no es para nada el que debiera tener alguien que ha pasado años bajo tierra. Su piel está íntegra, casi con buen color. Lo único que lo estropea un poco es el hecho de estar decapitado, con una estaca clavada en el abdomen y la boca llena de ajos.

En realidad toda la historia del espectro es una burda mentira. No es su hermano el que está allí enterrado, sino que es él mismo. Se trata de un vampiro del que los lugareños dieron buena cuenta; pero la estaca no fue clavada donde debería y por eso este despreciable ser sigue dando guerra (mucho más débil, con los poderes vampíricos menguados, pero en forma de espectro buscando que alguien lo desentierre y realice un pequeño ritual para poder recobrar todo su esplendor).

Los jugadores deberían estar bastante mosqueados con el descubrimiento y deducir por sí mismos que algo no cuadra en la historia. Si necesitan ayuda, que realicen una tirada de leyendas o conocimiento mágico para saber que ese tipo de sepultura sólo estaba reservada para vampiros o sospechosos de estar infectados por el vampirismo.



VAMPIRO

FUE: 15/25
AGI: 10/15
HAB: 10/15
RES: 20/30
PER: 15/20
COM: 10/15
CUL: 15/20

ALTURA: Entre 1,65 y 1,75 varas
PESO: Entre 80 y 130 varas
RR: 0% **IRR**: 150%

PROTECCIÓN: Pueden llevar cualquier tipo de armadura.

ARMAS: Pueden manejar cualquier tipo de arma, además de su Mordisco 65% (1D8+succión).

COMPETENCIAS: Dependiendo de la edad del upiro, pueden ser bastante elevadas ya que tienen toda una eternidad para aprenderlas y mejorarlas.

HECHIZOS: Si poseen los conocimientos mágicos necesarios, nada les impide aprender todos los hechizos que deseen.

PODERES ESPECIALES:

—INMUNIDAD AL DOLOR: El upiro no puede caer inconsciente a consecuencia de las heridas sufridas, ni tampoco pierde sus bonificadores al daño.

—TRANSFORMACIÓN EN LOBO: Un upiro puede convertirse en un lobo gigante a voluntad.

—TRANSFORMACIÓN EN BRUMA: Un upiro puede convertirse en un ser etéreo de apariencia brumosa e indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todo tipo de objetos sólidos, siempre que no sean sagrados y no puede ser atacado por ningún arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.

—SUCCIÓN DE SANGRE: Cuando un upiro muerde a su víctima puede sorber su sangre, haciéndola perder 1D4 PV cada asalto que mantenga el mordisco. Un upiro que beba al menos medio azumbre de sangre de su víctima (lo que se corresponde con 3 PV), sumará un tercio de la RES y la FUE de la víctima a la suya propia durante 4D6 horas, aunque nunca podrá sobrepasar el doble de sus puntos originales. Por el contrario, por cada día completo que el upiro pase sin beber sangre (sea humana o no) perderá 1D6 PV que sólo podrá recuperar cuando vuelva a ingerir sangre. Además, junto con la sangre, un upiro succiona recuerdos y parte de la personalidad de la víctima, con lo que un upiro demasiado activo terminará volviéndose irremediablemente loco.

—VULNERABLE A LO DIVINO: Un upiro no puede pisar terreno bendecido ni acercarse a objetos consagrados a una religión, sean de la religión que sean. Si se esgrime ante él uno de esos objetos y se hace una tirada de RR con éxito, el upiro retrocederá precipitadamente.

—VULNERABLE A LA LUZ DEL SOL: Durante el día, el upiro no podrá transformarse en lobo ni en bruma, ni tampoco aumentar sus características tras succionar sangre con su mordisco.

Además, la exposición directa a la luz del sol le quema la piel, provocándole 1D6 PD por hora de exposición.

De Aquelarre 3ª edición, cortesía de Antonio Polo y Ricard Ibáñez

OBJETIVO DEL ESPECTRO

El objetivo es conseguir que desentierren su cadáver y le quiten los ajos y la estaca, mientras rezan unas oraciones (falsas, innecesarias, pero que hacen más «creíble» el ritual). En ese momento, el espectro se desvanecerá y el cadáver abrirá los ojos. Sonreirá irónicamente a los jugadores, mientras muestra unos afilados colmillos.

Nuestro amigo es un vampiro, lugarteniente de «El Valaco». Ofrecerá a los jugadores el perdón de sus vidas a cambio de servirle incondicionalmente. El que acepte el trato será aceptado por el vampiro y convertido al vampirismo. El que se resista, será atacado, asesinado cruelmente y no será convertido.

¿Y QUÉ HACER SIENDO VAMPIROS?

Para transformar a los personajes, el vampiro empleará el ritual «Sangre de Upiro». Cada jugador deberá secuestrar a una persona y regresar al punto de reunión a la noche siguiente, para llevar a cabo el maligno hechizo de transformación. Tras beber la sangre del upiro y sacrificar a la víctima, el personaje se transformará en un vampiro.

Lo primero que intentará el espectro será resucitar a todos sus compañeros (sepultados bajo las cruces —ver más adelante «El Círculo de Cruces»—). Irá a por campesinos para que lo hagan bajo amenaza y coacción (secuestrando a sus dulces hijas y amadas esposas) ya que los vampiros no pueden acercarse a suelo santo ni a las cruces intactas.

Y una vez levantado el ejército vampiro, resucitar a su señor, «El Valaco».

Tras esto, caerá el valle de Mena, luego Burgos, Castilla... en fin, lo dejo a vuestra imaginación.

Los jugadores también podrán revelarse siendo ya vampiros. Si deciden revelarse al principio de ser transformados, pero antes de levantar a los demás vampiros, tal vez tengan alguna oportunidad. Será un combate entre vampiros; aunque éste es algo más fuerte que ellos (mayor edad y más tiempo siendo vampiro). Si lo derrotan, seguirán siendo vampiros eternamente, pero serán libres de hacer lo que quieran. Sus hojas de personaje deberán reflejar el cambio, sus nuevos poderes y sus debilidades (luz del sol, crucifijos...).

¿Y SI NO OBEDECEN AL ESPECTRO?

Como la situación es bastante «irregular», lo más probable es que los jugadores se nieguen a obedecer al espectro, dejando el cadáver en su sitio. El espectro montará en cólera e insultará a los personajes, lleno de rabia al ver cómo su plan se deshace en pedazos justo cuando estaba a punto de conseguirlo. Súbitamente, se desvanecerá formando una neblina, que se filtrará a través de las fosas nasales de uno de los jugadores (el más cercano al féretro). El espectro es débil, pero intentará poseer a alguno de los personajes y controlarlo.

El jugador deberá realizar una tirada de RR para intentar resistirse a la posesión.

Si supera la tirada, estornudará un par de veces y una neblina saldrá de su nariz y boca. Si alguien dice «¡Jesús!» en ese momento, la neblina desaparecerá emitiendo un agónico chillido (una tirada exitosa de «Teología» permitirá recordar que el pronunciar esa palabra sirve para espantar a la neblina). Si nadie dice «¡Jesús!», habrá un tercer estornudo y la niebla volverá a atacar a otro jugador al azar, intentando poseerlo.

Si la víctima falla una tirada de RR, el espectro lo habrá poseído con éxito. La acción del poseso será lanzarse al interior de la tumba abierta y sacarle la estaca y los dientes de ajo al cadáver. Si los demás no logran impedirlo, el poseso habrá conseguido liberar al vampiro. El cadáver abrirá los ojos, mientras que el poseído caerá inconsciente al suelo (durante un tiempo igual a su RR en minutos).

El vampiro se presentará y les ofrecerá el trato de conversión al vampirismo. Si no aceptan, combatirá contra ellos hasta la muerte.

Si consiguen detenerlo y controlarlo, el poseso gritará, echará espuma por la boca y hablará en un idioma extraño, gritando «¡Sieredra ne le Onreifni!» y cosas por el estilo. Un hechizo de «Expulsión» o un ritual de «Exorcismo» conseguirán sacar al espectro, liberando a la víctima. Si no se realiza nada satisfactorio en 2d10 días, la víctima se habrá ido transformando lentamente en un doble exacto del espectro (física y mentalmente) hasta que el jugador pierda el control total del personaje.

EL CÍRCULO DE CRUCES

Si los personajes se mueven por los alrededores de la cruz rota, encontrarán otra cruz a medio kilómetro de la anterior, cubierta de maleza y zarzas, muy castigada por los elementos, pero intacta.

Esa cruz mantiene su poder divino, por lo que si descansan en un radio de 20 metros alrededor de la cruz, se despertarán tranquilos y sosegados, con una gran paz interior (como si hubiesen dormido en terreno santo). Los personajes que sufran pesadillas o terrores nocturnos (o la visita de los ahorcados), descansarán sin problemas aquí.

Si excavan bajo la cruz, encontrarán otro ataúd, con un cadáver en su interior. Tiene una estaca en el corazón, la cabeza cortada y la boca llena de ajos. El cuerpo está marchito y momificado.

Si le quitan la estaca y los ajos, el cuerpo sigue reseco y muerto. Pero si lo sacan del radio de acción de la cruz, empezará a rejuvenecer y en pocos minutos (1d10+5 minutos) volverá a la vida como un vampiro.

Siempre, claro está, que no sea de día. Si es de día, al sacarlo del área de influencia de la cruz el cuerpo empezará a arder mientras emite gemidos de agonía. El vampiro estará muerto.

¿Y QUÉ HACEN AQUÍ ESTOS VAMPIROS «VIVOS» TODAVÍA?

Hay una retorcida explicación para esto. Los personajes encontrarán más cruces, todas muy antiguas y del mismo estilo (labradas en piedra y con un vampiro debajo). Aproximadamente hay una separación de medio kilómetro entre cruz y cruz. Tras descubrir tres cruces y con una tirada exitosa de «Navegar» (o si hay algún erudito, con algo relacionado con las matemáticas, la arquitectura o la topografía), descubrirán que las cruces se disponen formando un círculo (un gran círculo, por cierto). Habrá un total de 32 cruces; lo que hace un diámetro de unos 16 kilómetros. Y ese círculo tendrá un radio hasta su centro de unos dos kilómetros y medio (todo esto lo averiguarán con cálculos matemáticos basándose en la fórmula de la circunferencia)

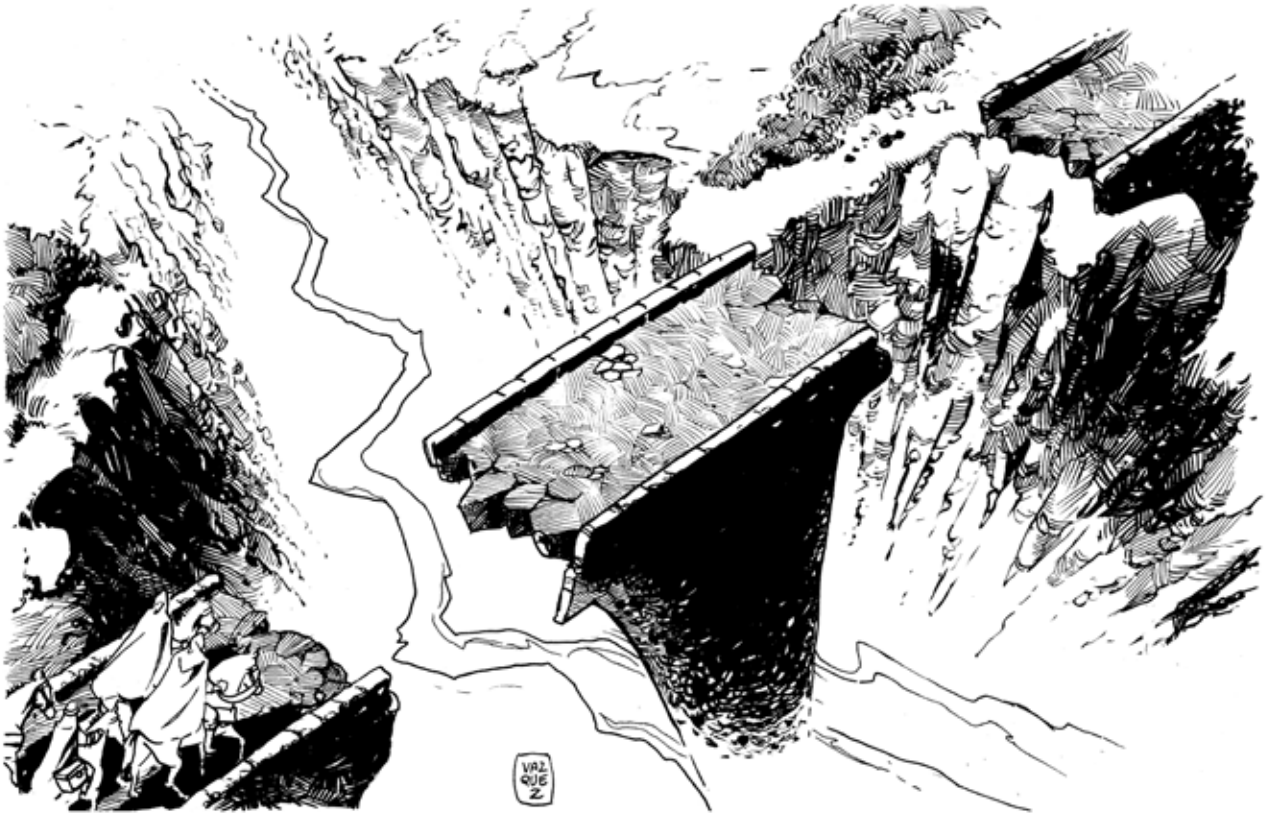
Si deciden viajar hacia el centro del círculo, sentirán una creciente fatiga. Dentro del círculo se sienten oprimidos, de mal humor. Extraños pensamientos cruzan por sus mentes. Ideas homicidas contra sus propios compañeros, recuerdos de situaciones pecaminosas en el pasado...

Si observan el entorno, verán que los árboles y la vegetación crecen de forma antinatural, retorcida. No se oyen pájaros y no se cruzan con ningún animal. El único ser vivo que observan es un gusano blancuzco que se alimenta de la podredumbre de las cortezas de árboles caídos.

Un antiguo camino aparece entre la foresta. Quizá usado por mineros de tiempos pretéritos ya que la zona se va volviendo montañosa y escarpada. Cada vez hay menos árboles, o los que aparecen son sumamente raquíticos. Peñas negras y grandes rocas son los únicos habitantes de la zona más interna del círculo.

El rumor del agua rompe el silencio en el que se hallaban sumidos. Y de repente, el camino se acaba, ante un puente roto sobre un arrollo de aguas caudalosas.

El fuerte bramido de las aguas indica la cercanía del río. Tras un recodo del antiguo y abandonado camino, la espesura abre paso al vacío. Donde antes había un puente, ahora sólo queda el pilar central. El abismal precipicio produce una sensación de vértigo espantosa al espectador. El camino acaba de repente, sigue un trozo sobre el pilar central y continúa tras cruzar el barranco, internándose en lo profundo de las montañas. La tremenda altura y las paredes de roca vertical hacen que el grupo descarte la opción de bajar al rio. Y los cuatro metros que separan el borde del precipicio del pilar central son más que suficientes para pensarse dos veces lo de saltar. Al observar mejor la zona, en busca de alguna otra forma de cruzar, se percatan de una extraña abertura en el macizo del pilar central. Parece un pequeño ventanuco, al que puede accederse descolgándose por unos bloques que parecen sobresalir de la pared lateral del pilar.



—LAS CUEVAS DEL BARRANCO—

Si deciden bajar al barranco, se encontrarán con multitud de dificultades en la escalada, pero lograrán llegar hasta una repisa de granito casi en el lecho del rio. Las caudalosas aguas salpican a nuestros héroes y el frío aquí abajo es más intenso. Un gran tronco arrastrado por la corriente ha sido bloqueado por las rocas y algunos helechos crecen en las paredes de piedra húmeda. Pero lo que atrapa las miradas los jugadores son dos cavernas, una enfrente de otra, a cada lado del rio. Su forma y tamaño es similar, excavadas por la mano del hombre y en cuyo interior una persona podría caminar a pie. Se encuentran en dos pequeños remansos y de ellas surge agua hasta la altura de las rodillas, pero sin la fuerza que tiene el rio. Son aguas muchos más tranquilas. Y lo más extraño es la sensación de paz y tranquilidad que rodea a nuestros personajes cuando se internan en lo oscuro de las galerías...

¿QUÉ OCULTAN LAS CUEVAS?

Las cuevas son canales excavados a pico en la dura roca de la montaña. Si se deciden a internarse, encontrarán a unos metros de la boca de la galería una cruz labrada un la misma roca. Esta cruz está algo sumergida en el agua. A los pocos metros encontrarán otra. Y otra.

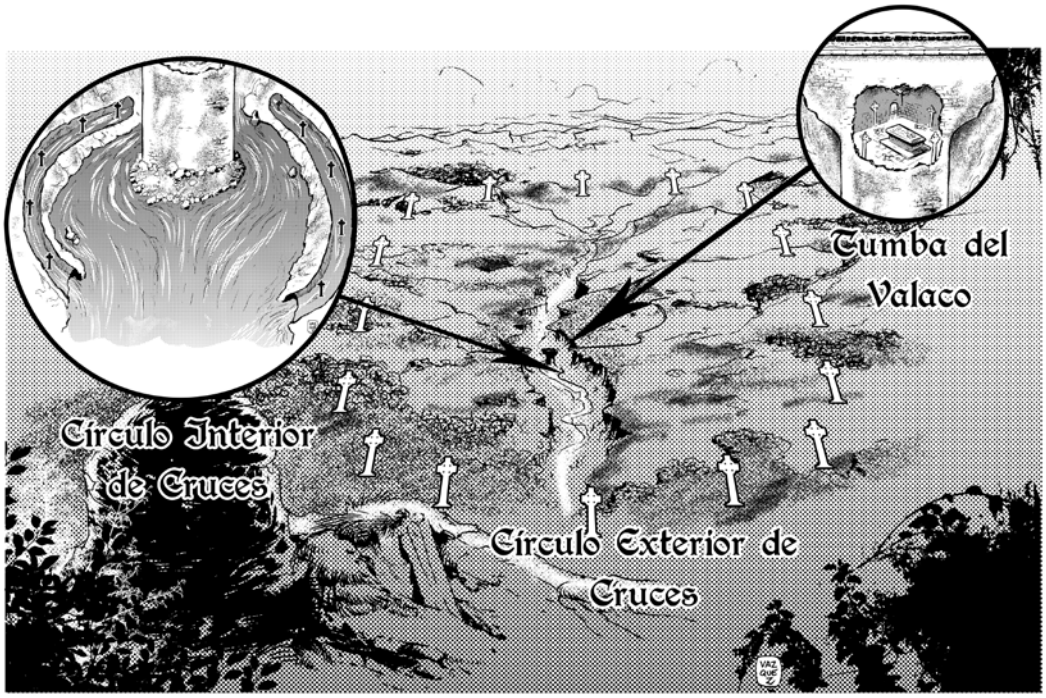


A unos metros de la boca de la galería una cruz labrada un la misma roca. Esta cruz está algo sumergida en el agua. A los pocos metros encontrarán otra. Y otra...

Con una tirada satisfactoria de «Navegar», verán que las grutas forman dos semicírculos alrededor del río y cuyo centro es el puente.

Una de las galerías apenas lleva agua (está casi seca). Si llegan al final del túnel, se encontrarán con que la entrada del agua desde el río está taponada por ramas y vegetación, formando una presa. Si pasan un rato limpiando la zona (una media hora), lograrán despejar la entrada y el agua volverá a fluir. Conforme el agua toque de nuevo a las cruces secas, éstas emitirán un breve y azulado destello y comenzarán a bendecir el agua que pasa (el ritual se habrá reactivado).

Una tirada exitosa de «Teología» podrá darles el significado de dicha obra: es una antiquísimo ritual para bendecir el agua corriente. Con ello se logra crear un área de bendición especial, que protege de ciertas criaturas malignas que no pueden cruzar por donde hay agua en movimiento (ríos, acequias, ...).



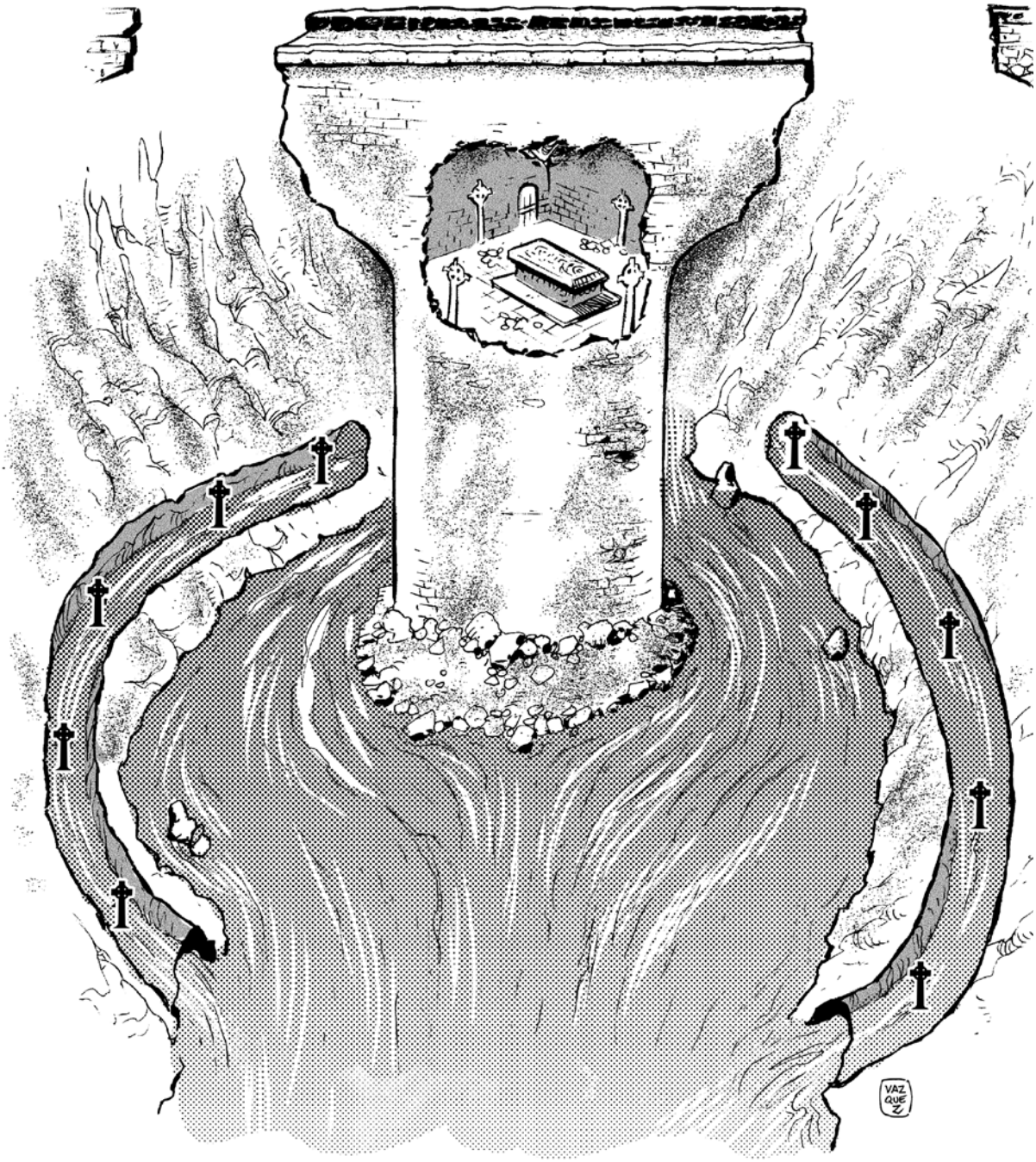
LO QUE OCULTA EL PUENTE

El puente roto es un punto crucial en la aventura. Nuestros aventureros descubrieron las cruces de piedra antiguas y tras investigarlas dedujeron que estaban dispuestas formando un gigantesco círculo de varios kilómetros, a través de bosques y montañas. Y justo en el centro exacto de ese círculo, se localiza el puente roto.

Al examinar los alrededores de la zona, se toparon con las cuevas del río bajo el puente.

Una serie de galerías que formaban un círculo concéntrico, cuyo centro coincidía otra vez con el puente roto.

Y cada día que pasaban en el interior de ese círculo, se sentían fatigados, con mal humor y eran incapaces de descansar por la noche, debido a las terribles pesadillas que les atormentaban.



—¿QUÉ SECRETO OCULTA EL PUENTE?—

En el pilar central del puente hay una cámara secreta, cuyos constructores se las ingeniaron para que su existencia pasase desapercibida.

En esa cámara se le dio sepulcro a la criatura más cruel, poderosa y despiadada que ha caminado por estas tierras. Un señor de la guerra valaco, que acompañado de sus 32 lugartenientes (las 32 cruces) sembró el terror y el mal por doquier.

Tras una encarnizada cruzada, en la que unieron sus fuerzas los más influyentes reyes y nobles de la época, junto con hechiceros llegados de tierras lejanas, se pudo neutralizar al valaco. Incapaces de matarlo, por ser tan grande su conocimiento sobre las artes arcanas, se le incapacitó y se le emparedó, siguiendo una serie de antiguos rituales.

El cuerpo fue desmembrado, quemado, cubierto con cal viva y encerrado en un sarcófago de piedra.

Tras orar durante nueve días y nueve noches ante las cenizas, éstas fueron cubiertas con plomo fundido.

De esta forma se pudo someter a la parte corpórea del valaco.

El encierro de esa oscura alma, para evitar que pudiera reencarnase o atrapase a un mortal, era más complicada aún. Debía hacerse con círculos protectores muy poderosos, para asegurar su hermetismo y cuidar que no poseyese a ningún ser vivo.

El primer círculo protector es una serie de crucifijos de oro, bendecidos por un antiguo Papa, dispuestos en el interior de la cámara que contiene al Valaco.

El segundo círculo protector es el realizado con los canales de agua de las cuevas. Forman un círculo, alrededor del sepulcro, de agua corriente bendita. Un ingenioso sistema de canales conduce el agua desde el río hacia las cuevas, haciéndola pasar a través de varios símbolos mágicos (las cruces talladas en el interior de las cuevas), cuyos potentes encantamientos bendicen el agua que entra en contacto con ellos.

Para el tercer círculo protector se utilizó el propio poder de los lugartenientes no muertos.

Fueron eliminados con el método clásico para matar a los vampiros: estaca en el corazón, ajos en la boca, decapitación y rosas silvestres alrededor de la tumba. Y sobre sus tumbas se colocaron grandes símbolos mágicos que neutralizaban cualquier resquicio de maldad que quedase bajo tierra. Esas cruces de piedra se orientaban hacia la tumba de su señor, para recordarle que nunca jamás contaría con el apoyo de sus más fieles camaradas y que la fuerza del Dios único y verdadero lo sometía para la eternidad. El funcionamiento de los encantamientos de esas grandes cruces es bastante complejo, pues son conocimientos arcanos que se perdieron con el paso de los siglos; pero puede resumirse en que son capaces de absorber la energía negra de las almas de los 32 vampiros, transformarla en bendición radiante y concentrarla en el sepulcro del puente, anulando así el poder residual del valaco.

Pero los años no pasan en balde y una de esas cruces sucumbió a una helada. Una pequeña fisura en el granito, prácticamente del grosor de un cabello, filtró agua de la lluvia en su interior y las gélidas temperaturas nocturnas la helaron, resquebrajando la roca. Esta casualidad, junto con la mala suerte de que el propietario de esa tumba no fue enterrado correctamente siguiendo el ritual (la estaca no le atravesó el corazón, sino que fue clavada algo más abajo), permitió la fuga del alma en pena.

Debilitado, intentó embaucar durante años a los inconscientes que pasaban de noche por el lugar, para intentar que lo desenterrasen y poder resucitar a su señor.

—EL INTERIOR DE LA CÁMARA SECRETA DEL PUENTE—

«La luz se filtra a través del pequeño agujero practicado en la pared. Varios bloques de piedra han caído al interior de la cámara, rompiéndose en cascotes. Cuatro grandes crucifijos de oro, muy arcaicos —del mismo estilo que las antiguas cruces—, se sitúan en cada uno de los cuatro puntos cardinales, incrustados en las cuatro paredes. Extraños símbolos cabalísticos decoran el suelo y el techo. Y en el centro de la sala hay un enorme sarcófago de piedra, cuya pesada losa parece imposible de mover. El ambiente es sofocante e irrespirable y el sepulcro rezuma maldad y odio, provocando náuseas y malestar a todo el que allí permanezca».

Allí se encuentran los restos del Valaco. La forma de despertarlo y traerlo de vuelta la conocen sus secuaces vampíricos, aunque también se halla descrita en el poema «La batalla de Zyrión». Se pueden encontrar dos copias; una en la catedral de Burgos y otra en la biblioteca del monasterio.

Si los jugadores deciden explorar el habitáculo, lo que más llama la atención son los crucifijos de oro. Se encuentran encajados en la pared de piedra y saldrán fácilmente con ayuda de una palanca u otra herramienta similar. También encontrarán por el suelo algunos lingotes de plomo, de los que se emplearon para sellar el sarcófago; así como algunos utensilios que se abandonaron allí (tenazas, maderos, crisol...). Con una tirada exitosa de «Descubrir», podrán encontrar tras un bloque de piedra suelto en la pared, una pequeña cruz de mano de bronce. Es la auténtica «Cruz de San Benito», que se empleó para poner en marcha el ritual.

Si se resucita al Valaco (tras romper los tres círculos —círculo de cruces, de agua y cruces de la cámara— y fundir el plomo que lo aprisiona), éste les ofrecerá como premio respetarle sus vidas y el privilegio de unirse a él en su nuevo reinado del terror. Es una criatura majestuosa; un joven alto y fibroso, de larga melena blanca ondulada. Sus ojos azules parecen zafiros y bajo su pálida piel se pueden apreciar venas palpitantes de color violeta. Su actitud es cordial, pero un terror inexplicable sacude las entrañas de todo el que lo contempla.

El que no se una a él caerá muerto en el acto, por osar contradecirle.

Tras esto, organizará a los suyos para reclamar su antiguo territorio y sembrar el caos por doquier.

LA HISTORIA DE «EL VALACO»

Nadie sabe cuándo llegó ni de dónde vino. Se sabe que eran tiempos muy remotos, cuando el Imperio Romano estaba en decadencia y el caos reinaba en la península.

Mediante artes maléficas, consiguió hacerse de un gran poder y conquistar un amplio territorio. Sometió a gran número de nobles y guerreros, rodeándose de los más fuertes y leales. Esos 32 fieles fueron transformados en vampiros a su servicio.

Las noches eran lo más terrible. Cualquiera que se oponía a dicho poder sucumbía entre agónicos sufrimientos, viendo cómo sus seres queridos eran descuartizados antes sus ojos. Las pesadillas atormentaban a los habitantes, que vivían bajo el yugo del terror.

Tras un consejo en el que se reunieron el Rey, la nobleza y altos sacerdotes, decidieron poner fin a las andanzas del Valaco. Organizaron una cruzada contra ese condado terrible, enviando a tropas de los nobles y a la orden de los Caballeros de San Juan, liderados por un venerable y aclamado sabio procedente de tierras orientales. Su nombre era Melkior, un noble de alta alcurnia que dominaba las artes mágicas.



La luz se filtra a través del pequeño agujero practicado en la pared y en el centro de la sala hay un enorme sarcófago de piedra, cuya pesada losa parece imposible de mover.

El combate fue escalofriante. Miles de buenos soldados perdieron la vida, regando con su sangre el territorio de Zyrión. Los vampiros eran luchadores implacables, matando a decenas con una maestría digna de admiración. Y los habitantes del pueblo, convertidos en zombies, estaban bajo sus órdenes también; atacando con sus propias manos y devorando después a los caídos.

Pero los paladines fueron los que equilibraron la balanza. Gracias al apoyo de su deidad, lograron imponer la luz sobre las criaturas de la oscuridad.

El Valaco se vio acorralado en el castillo y lanzó una terrible maldición: *la Muerte Verde.*

Un moho de origen antinatural, que se adhería a la materia viva y la descomponía, eliminando a todo ser vivo.

Regó los alrededores del castillo con la sustancia letal y muchos de los soldados sucumbieron ante el moho devorador de carne.

Melkior logró entrar sobrevolando el castillo con una alfombra y entabló un encarnizado combate mágico con el Valaco.

Tres días duró la batalla de los dos titanes, mientras que las tropas quemaban todo lo que estuviese cubierto de moho.

Melkior resultó victorioso, pero su vida estaba cerca de su fin. La magia que usó consumió todas sus energías, marchitando su cuerpo y envejeciéndolo de manera catastrófica.

En su lecho de muerte, un hombre santo llegado de Jerusalén, el Padre Benito, tomó nota de sus últimas indicaciones. El Valaco no estaba muerto (ya que no puede morir lo que yace eternamente!!), pero con un determinado ritual podría quedar aletargado durante milenios.

EL ritual incluía la construcción de los tres círculos en un lugar concreto y el enterramiento del Valaco y sus secuaces.

El Padre Benito se encargó de supervisar la titánica tarea de recluir al Valaco y realizar el ritual que diseño Melkior. Como última tarea, selló la cámara del puente con una pequeña cruz de mano que siempre llevaba encima, bendiciendo la prisión y activando el ritual.

A su muerte, el padre Benito, que había dedicado su vida entera a expulsar el mal de la faz de la Tierra, fue santificado. San Benito fue enterrado en una pequeña ermita, cerca de Cozuela.

Un problema al que no se le pudo dar solución fue la plaga de la Muerte Verde. Melkior falleció antes de dictar sus últimas instrucciones.

Fue uno de sus compañeros, otro erudito llamado Baal-Zar, el que dio con una posible (aunque drástica solución). Incendiar de forma periódica el territorio, para evitar que surgiese de nuevo la plaga verde. Visitó las mazmorras donde estaban los presos capturados, nobles simpatizantes del Valaco y traidores a la raza humana y escogió al más vil de entre ellos: el marqués de Dolfos. Este pérfido personaje encharcó previamente al combate una gran zona con brea y cuando los monjes guerreros de San Juan entraron a caballo, prendió fuego, con catastróficas consecuencias.

Preparó un ritual, ante el descontento de muchos de los otros eruditos y magos, por el que maldecía al noble, transformándolo en un alma en pena que saldría del purgatorio una vez al año e incendiaría los alrededores del castillo.

Este gesto enemistó a Baal-Zar con muchos de sus colegas y con algunos nobles que se disputaban el territorio, pues éste quedaba inservible por toda la eternidad.

Los restos mortales de Melkior fueron trasladados a una ciudad por la que Melkior sentía gran amor y cariño: Al-Mariyya. Cientos de sabios de todo el mundo acudieron a darle el último adiós. Se construyó una ermita en su nombre y se le enterró junto con su tiara, objeto que decían le otorgaba gran poder.

NOTA PARA EL MASTER: Esta información se perdió con el paso de los años, olvidando las gentes lo sucedido. Los habitantes de la zona ignoran por completo lo que aconteció, aunque sienten gran temor ante la región y sus alrededores, evitando por completo atravesar por Zyrión.

Uno de los eruditos dejó por escrito un poema sobre la batalla de Zyrión; hay una copia en el sótano de la Catedral de Burgos y otra copia en la biblioteca del monasterio.

La zona es arrasada de vez en cuando por el fuego. Los aldeanos lo achacan a la caída fortuita de un rayo, a algún demonio que vive por la zona o al impacto de un meteorito.

Y con respecto a los magos que participaron en la batalla, dos de ellos son muy conocidos, por ser grandes magos que fueron reyes en sus tierras orientales: Melkior (Melchor) y Baal-Zar (Baltasar). El hecho de ser enterrado en Al-Mariyya junto con su corona (objeto muy poderoso y que puede ser usado para llevar a cabo rituales mágicos de gran poder –«Corona de Oriente», «Merced de sus Majestades»-) puede hacer que los jugadores quieran jugar una aventura paralela, para hallar su tumba y saquearla (recomiendo el módulo «El Dios Niño» que transcurre en dicha ciudad; y la ermita donde está enterrado el Rey Mago podría estar en el interior de la fortaleza musulmana).

—LA MALDICIÓN DEL FUEGO—

Una vez al año, el alma atormentada del noble traidor obtiene un permiso del purgatorio para bajar a la tierra e incendiarla. Suele coincidir con el día más caluroso del año, cuando la maleza está más seca y el fuego se propaga mejor.

Si alguien contemplase la escena, vería a un hombre ojeroso, pálido, vestido con ropas elegantes pero arcaicas, que camina entre la vegetación seca emitiendo lastimeros gemidos. Sus ojos muertos miran hacia delante, al vacío, con tristeza profunda.

Cada gemido que emite el espectro va acompañado de una deflagración, que prende sus ropas y toda sustancia inflamable en un radio de cinco metros a su alrededor.

El espectro va rodeado de llamas, que parecen no consumirlo, pero que le provocan algún tipo de dolor (quizá espiritual, como recordatorio del mal que hizo al traicionar a los hombres y unirse al Valaco). Tal es el sufrimiento que atormenta a las almas en pena que van al infierno.

Cualquier intento de comunicarse con él será en vano. Seguirá avanzando imparable y prendiendo todo a su paso.

Si un sacerdote usa el ritual de «Disipación», el fuego remitirá. Y el alma en pena queda confusa, mirando a su alrededor sin comprender nada. Caerá de rodillas presa del llanto, repitiendo «lo siento mucho, me he equivocado, no volveré a hacerlo!». El arrepentimiento es totalmente sincero. Un ritual de «Absolución» perdonará sus pecados, con lo que se pondrá fin al tormento del marqués de Dolfos.

Mientras es rodeado por una luz blanca celestial, el espectro con lágrimas en los ojos se sacará un papel doblado del bolsillo y se lo entregará al sacerdote. «¡Úselo como le dicte su buen corazón!». El papel con olor a chamusquina indica la localización de un pozo donde el noble escondió su fortuna antes de ser capturado por los soldados.



LA ERMITA Y EL ERMITAÑO

La ermita se encuentra algo alejada del camino, encaramada en lo alto de un promontorio. Está semiderruida y una parte está cubierta por las zarzas. Tras rodearla, descubrís que la parte posterior del edificio está en mejor estado, más cuidada. Una pared encalada enmarca una pequeña portezuela de madera y un huerto muy cuidado recibe a los visitantes.

Al llegar a la ermita y llamar a la puerta, un religioso de aspecto humilde pero venerable les abre la puerta. Después de abrazarlos, les dice: «Entrad, hijos míos; daos prisa. No paséis la noche fuera: ¡temed al tentador! El señor ha retirado su mano protectora de esta tierra. Pensad en vuestras almas inmortales, hijos míos, pues corren grave peligro aquí. Pasad a la capilla y prosternaos ante la cruz. Rezad un padrenuestro y yo me ocuparé de las necesidades de vuestro cuerpo. Haréis una comida frugal, pero reconfortante ya que como ermitaño es lo más que puedo ofreceos.»

El hermano Andrés es un ermitaño que hizo voto de pobreza y huyó de la ciudad para santificarse y alejarse de los pecados. En este reducto dedica su vida a la oración y a la atención de quien requiere de sus cuidados. Suele ofrecer remedios naturales para curar a los aldeanos de enfermedades y males; prepara esos remedios con hierbas y hongos que recolecta en el bosque. No dudará en ofrecer sus conocimientos sobre curación a cualquier personaje que lo solicite.

También es un experto exorcista, capaz de curar endemoniados. Pero eso lo descubrirán los jugadores un poco más tarde.

Tras dedicar un tiempo a la oración, el ermitaño pasa a los jugadores al refectorio. Ha preparado una comida modesta a base de aceitunas, cardos conservados en vinagre, cebollas dulces en salsa y bizcocho en vez de pan. También les ofrece algo de vino. «Yo no puedo beber vino, pero lo reservo para el sacrificio de la misa.»

En ese momento, un terrible alarido en el exterior hace que todos se pongan alerta. La puerta se abre de un golpe y entra una figura pavorosa. Es un hombre joven, pero de extrema flacura. El pelo lo tiene erizado, se le ha saltado un ojo del que manaba sangre y la lengua, que cuelga de la boca, deja caer una espuma babosa. Lleva unas ropas raídas y por el hedor que desprende se puede deducir que sus necesidades las hace con ellas puestas.

El atroz personaje no habla ni una palabra y corre a acurrucarse en un rincón, donde permanecerá inmóvil y contemplando fijamente un crucifijo que lleva en la mano.

«Hijos míos, —dijo el ermitaño—, ese hombre es un poseso al que exorcizo y su terrible historia nos prueba el fatal poder que el ángel de las tinieblas usurpa en esta desventurada comarca; su relato puede ser útil a vuestra salvación, así que le ordenaré que os lo cuente.»

«¡Pacheco, Pacheco, en nombre de tu redentor y de su hijo Jesucristo, que murió en la cruz por nuestros pecados, te ordeno contar tu historia!»

¡Mucha atención a esta frase! Se trata en realidad de una orden imperiosa que el poseso no puede negarse a realizar. Como máster, pronúnciala solamente una vez. Si los personajes la memorizan y la pronuncian ante el poseso, éste realizará la tarea que le ordenen (ya que no es el jugador el que se la da, ¡sino el mismo Dios!!). La estructura de la frase es la siguiente:

- El nombre del poseso (dos veces)
- «en nombre de tu redentor y de su hijo Jesucristo, que murió en la cruz por nuestros pecados, te ordeno:»
- Verbo (en infinitivo)
- El resto de la orden

El ermitaño usará de vez en cuando esa frase para que Pacheco realice tareas domésticas, deje de gritar o no ataque a las gallinas. «¡Pacheco, Pacheco, en nombre de tu redentor y de su hijo Jesucristo, que murió en la cruz por nuestros pecados, te ordeno barrer la capilla!», o bien «¡Pacheco, Pacheco, en nombre de tu redentor y de su hijo Jesucristo, que murió en la cruz por nuestros pecados, te ordeno no atacar a los pollos». Si los jugadores memorizan la frase y la utilizan con Pacheco, éste realizará la orden que le hayan mandado al instante.

Esa frase es parte del ritual de exorcismo que emplea el ermitaño. Es una forma de controlar él, una persona santa, al endemoniado; y alejarlo así de las garras del maligno. Todo endemoniado que es acogido y, por su propia voluntad, decide someterse al ritual de exorcismo, recibe este hechizo «controlador», para evitar que dicho endemoniado se vuelva contra su exorcista.

Si alguno de los jugadores ha sido poseído (por la maldición de los Hermanos Soto, por un espectro, por un demonio...) podrá solicitarle al hermano Andrés que lo exorcice. El ermitaño le impondrá las manos sobre los ojos y le preguntará si habla él por voluntad propia, o si es el maligno el que lo hace. En caso de ser por voluntad propia, el exorcista le requerirá que deberá hacer lo que él le ordene, sin ningún tipo de objeción, pues será necesario para poder expulsar al ente de su cuerpo. Si el jugador da su permiso las dos veces, sentirá un frío espantoso en las cuencas de los ojos y quedará cegado durante unos minutos. El control sobre esa persona será ahora del hermano Andrés y de su frase «mágica».

Para librarse de la posesión, el poseso deberá visitar periódicamente al ermitaño. Deberá rezar (una hora de padrenuestros) y el ermitaño le mandará hacer alguna tarea mundana (sacar el estiércol de los cerdos, dar una mano de cal a la capilla, lavar los pies de algún leproso, cortar leña, bajar al río a por agua, limpiar de rastrojos la entrada...). Tras una semana de labores (o siete visitas en días salteados), el hermano Andrés expresará que el alma del poseso ya está preparada y realizará un ritual de exorcismo en la capilla (a solas con el poseso). De ser exitoso dicho ritual, el jugador se habrá librado de la maldición y del control del hermano Andrés. La frase ya no tendrá más efectos sobre su persona.

De no tener éxito en su empresa, el poseso deberá realizar otra semana más de trabajos para el ermitaño y la frase «mágica» seguirá controlándolo.

—LA HISTORIA DE PACHECO —

«Yo nací en Burgos, en el seno de una familia acomodada. El año pasado decidí conocer la zona norte de la provincia y quizá internarme en los territorios vascos en busca de aventuras. Tuve la desgracia de entrar en este valle maldito y pernoctar en Venta Quemada. Era noche tormentosa y la posada apareció como un oasis en el desierto. La luz cálida emanaba de sus ventanales y varios carruajes estaban aparcados en la puerta. Un mozo salió servicial para ocuparse de mi caballo.

»En el interior, todo eran risas y jolgorio. En seguida entablé conversación con Marieta la posadera y su hija. Todo eran atenciones y agasajos. LA noche avanzó y poco a poco fueron acostándose los clientes. Me quedé a solas con Marieta y su hija Leonor, al calor de la chimenea, en la que sólo quedaban ascuas. Marieta me rodeó con sus brazos, mientras que Leonor apagaba las velas de un soplido. Fue una velada maravillosa, lujuriosa. Gozamos y gemimos como animales y quedamos rendidos en la alfombra de piel.

»La claridad de la mañana fue la que me despertó. La luz del sol se filtraba por la techumbre podrida y un fétido hedor inundaba mis sentidos.

»Lo siguiente que vislumbré me dejó en estado de shock: dos cadáveres en avanzado estado de descomposición yacían junto a mí, abrazándome. Los gusanos salían de las órbitas vacías de sus ojos y unas sogas deshilachadas comprimían sus resecos pescuezos. Grité hasta quedarme sin voz y corrí, corrí dejando atrás la ruinosa posada, con sus destrozados ventanales mirándome a modo de cadavéricos ojos.

»Desde entonces sufro una terrible maldición. Por las noches me atormentan los espectros, haciéndome gritar de sufrimiento. He ido perdiendo la poca cordura que me quedaba, vagando sin rumbo, comiendo despojos, desarrapado y sucio, sin esperanzas... hasta que encontré al hermano Andrés. Él me ayudó y desde que duermo en su ermita bajo su protección ya no me atormentan esos terroríficos sueños. Siento como regresa la vida a mi cuerpo lentamente...

LA ERMITA

La ermita del padre Andrés cuenta con las siguientes dependencias:

- El corral
- El huerto
- La capilla
- El refectorio
- El dormitorio común
- La torre del campanario
- La parte ruinosa de la ermita: Esta parte está muy descuidada y abandonada. Queda en pie una gran sala, que el padre Andrés usa como almacén para los aperos de labranza y las herramientas. Una abertura cubierta por vigas derruidas conduce, escaleras abajo, a una antigua cripta.

LA CRIPTA

Las ratas corren huyendo de la luz de las antorchas, mientras éstas iluminan una serie de nichos en las paredes. Los nombres de las lápidas están en latín y la mayoría parecen ser los nombres de antiguos sacerdotes y monjes guerreros. El que sepa latín podrá deducir que se trata de la orden de Caballeros de San Juan (en algunas aparece «Ordo Supremus Militaris Templi Hierosolymitani» o simplemente « OSMTH»; y en otras «Ordo Equitum Hospitalariorum S. Ioannis Hierosolymitani», que viene a traducirse así como «Orden de los Caballeros Hospitalarios de San Juan de Jerusalén»). Si alguien profana estas tumbas, encontrará esqueletos vestidos de armadura y cota de mallas, portando sobre el pecho espadas o mazas. Con una tirada exitosa de suerte igual encuentran algo que no esté deshecho por el óxido.

LA TUMBA DE SAN BENITO

En uno de los nichos, esculpida en la lápida, hay la siguiente oración: «*Santus Patris Benedicti*» (Santo Padre Benito, para el que sepa leer en latín). Tras romper la losa, encuentran en su interior un esqueleto con ropajes de clérigo. A su lado hay un báculo de madera tallada y sostiene sobre su pecho un librito mohoso entre cuyas páginas hay un rosario con una medalla plateada. Se trata de la Medalla de San Benito y «*el libro de las Reglas*», con las instrucciones para su uso (en latín).Para más información, ver el Anexo II: La Medalla de San Benito.

El esqueleto son los restos de San Benito. Si los jugadores superan una tirada de teología, sabrán que los huesos de santo son talismanes muy poderosos (aunque también sabrán que es pecado profanar la tumba de un santo!!).

—LA VIDA EN LA ERMITA—

En la ermita, el hermano Andrés lleva un estricto horario de rezos y labores: auxiliando a quien precise su ayuda, reparando la parte derruida de la ermita, cuidando el huerto y los animales...

La vida en la ermita se rige por el horario canónico de rezos, que es el siguiente:

- Maitines: medianoche
- Laudes: al amanecer, habitualmente sobre las 3:00
- Prima: Hora en la que sale el sol, aproximadamente las 6:00 de la mañana
- Tercia: Tercera hora después de salir el sol, las 9:00
- Sexta: mediodía, a las 12:00
- Nona: sobre las 15:00
- Vísperas: tras la puesta de sol, habitualmente sobre las 18:00
- Completas: antes del descanso nocturno, las 21:00

El hermano Andrés (o Pacheco) se encargarán de tocar las campanas para marcar las distintas horas, con una puntualidad infalible.

La ermita es suelo sagrado, así que cualquier intento de realizar hechizos o brujerías en su interior tendrá los correspondientes penalizadores.

A la ermita vendrán esporádicamente visitantes: gente de las aldeas con diversos problemas para que los atienda el santón: orzuelos, dolor de muelas, parturientas... Los pacientes siempre le dejarán algún presente tras ser curados, pese a las negativas del ermitaño. Un cesto con fruta, dos pollos gordos, una frasca de miel, una oveja...

—LA CABRA DE LAS DOCE—

Si los jugadores pasan alguna noche en la ermita, serán testigos de un fenómeno muy peculiar. Justo a media noche, tras sonar las doce campanadas, se oirán tres golpes en la puerta y el balido de una cabra. En ese momento, Pacheco con los ojos muy abiertos se agazapará en un rincón, paralizado y lloriqueando.

Si alguno de los aventureros abre, se encontrará a una cabra negra de pie ante la puerta. En ese momento al personaje se le aflojarán los intestinos y se le vaciará la vejiga. Su cuerpo ha dejado de responderle (no hay tirada de resistencia que valga, salvo que sea un santo o lleve al cuello la medalla de San Benito). La cabra comenzará a hablarle, con voz profunda: «*Necesito que saques la basura. Busca la medalla por mí y te daré lo que quieras.*»

Si el personaje acepta tratar con la cabra, ésta le dirá que hay un objeto oculto en la ermita, que es lo que le da poder al ermitaño. Si lo encuentra y se lo entrega, le dará a cambio riquezas, fama, mujeres, poder... ¡lo que quiera!.

Si el personaje se niega, los ojos de la cabra brillarán con un fuego dorado y el jugador perderá el control de su personaje. Sacará su arma del cinto y correrá a buscar al ermitaño para asesinarlo, eliminando a cualquiera que ose oponerle resistencia.

- Si logran reducirlo, el hermano Andrés comenzará un nuevo ritual de exorcismo, dejando al poseso dominado con la frase de control, pero libre del influjo de la cabra.
- Si el ermitaño es asesinado, todos los presentes deberán superar una tirada de irracionalidad (con un malus de -30) o perderán el control de sus cuerpos. Se desnudarán, fornicarán entre ellos, practicarán el sexo con los animales del corral, defecarán sobre el altar, se masturbarán sobre la cruz... mientras la gran cabra negra contempla risueña el espectáculo. En resumen, habrán profanado el suelo santo.

Si deciden no abrir, volverán a sonar los tres golpes y el balido de la cabra. En ese mismo instante llegará el hermano Andrés, que bajaba del campanario y gritará: «*¡Si eres el diablo, trata de abrir esta puerta, porque es nuestro señor Jesucristo quien la ha cerrado!*». La cabra callará y se oirán pasos de pezuñas alejándose.

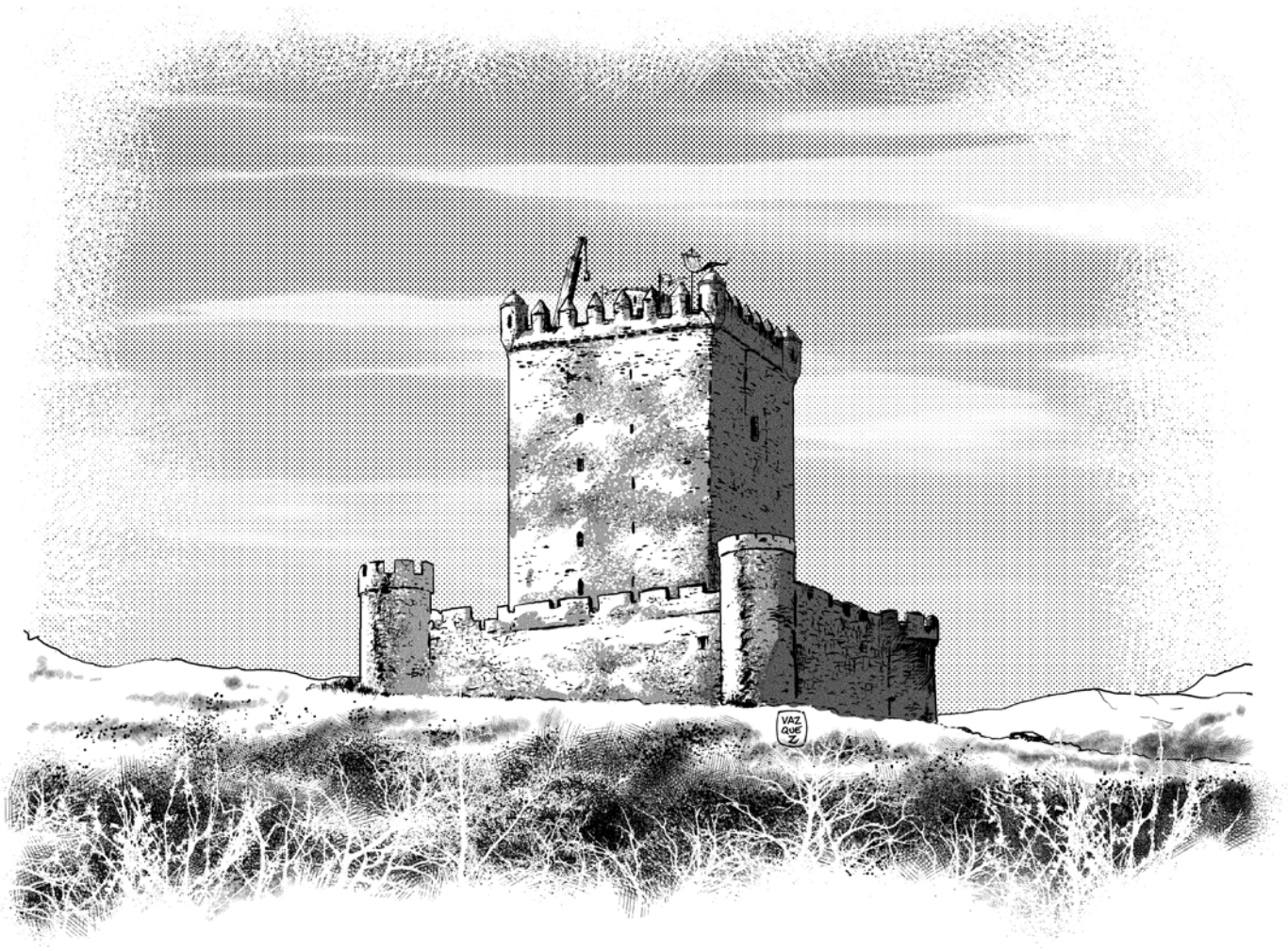
El hermano Andrés es un incordio para las huestes demoníacas. No hace otra cosa que mandarlos de vuelta al infierno. Así que, todas las noches a las doce, un demonio acude en persona para tratar de tentar al ermitaño y cambiar su actitud. Pero el ermitaño es una persona santa, de gran poder y su sola palabra basta para hacer retroceder al maligno.

Si alguno de los jugadores pernoctase en los alrededores de la ermita, la cabra se le acercaría, caminando a dos patas y le ofrecería un trato: robarle una reliquia al ermitaño a cambio de lo que quisiera. Oro, poder, fama, mujeres... ¡cualquier cosa!

Eso sí, siempre habrá una letra pequeña en dicho contrato que no sea del agrado del jugador... (y que, por supuesto, el demonio no le contará).

EL CASTILLO DE MENA

Una solitaria torre preside el castillo de Mena. La sobriedad de su estilo indica que pertenece a un noble de baja escala social. Situado junto al paso del norte, su función militar defensiva es evidente. El control de paso y la defensa del valle frente a los pueblos montañeses es su principal objetivo. Un muro alrededor de la torre sirve de primer sistema de guarda. En los alrededores hay huertos y tierras de labranza que proporcionan sustento a los habitantes de la torre. Unos establos se encuentran anexos al muro occidental, donde varios caballos son atendidos por un mozo. Varias pequeñas cabañas diseminadas por las huertas parecen ser el hogar de algunos criados.



RECEPCIÓN DE LOS INVITADOS

Un hombre alto y enjuto sale a recibir a los personajes. Viste ropas elegantes y su aspecto es el de una persona culta y educada.

«Buen día tengan sus señorías. Mi nombre es maese Abraham y soy el consejero del señor Velasco de Mena. Les pido disculpas en su nombre, pues se halla de cacería en estos momentos. Pasen, les mostraré sus aposentos y mandaré preparar un banquete en su honor. La dicha nos embarga por tenerlos aquí, pues no solemos recibir muchas visitas. Durante la comida les presentaré a don Gandolfo de Velasco, hijo único y heredero del señor de Mena, que en su ausencia le representará».

Varios criados les acomodan en las celdas de la planta baja, mientras que el consejero sube a la planta superior para seguir con sus quehaceres. Las celdas son confortables, pero muy espartanas. Carecen de decoración y sólo poseen una cama y un cofre con ropas y mantas. Un par de cubos, uno con agua y otro sin, son el único método de aseo a la vista. No tienen ventana al exterior y un pequeño postigo en la puerta es la única ventilación que hay. Las paredes son de piedra, pero varias pieles cubren algunas zonas del muro y del suelo para que se amortigüe parte del frío. Las celdas tienen un pequeño cerrojo por dentro para velar por la intimidad y una gruesa cerradura por fuera para no se sabe qué oscuros propósitos. Seguramente, estas habitaciones de invitados han tenido otros usos...

—LA CENA—

Una mesa enorme se ha dispuesto en el centro de la sala. Antorchas y candiles iluminan los rincones, mientras que un gran fuego en la chimenea aporta una calidez muy agradable. Un chaval de poco más de diez años preside la mesa, mientras que sonríe con benevolencia a nuestros personajes. A su lado se sienta el consejero y al otro lado un caballero anciano, con grandes bigotes y una musculatura tremenda pese a su avanzada edad; se trata de don Héctor. También se sientan a la mesa varios soldados que no están de guardia. Los criados van trayendo ollas de comida y jarras de vino y un gran capón que disponen en el centro de la mesa.

El joven se presenta y agradece la visita a los jugadores. Les invita a presentarse a su vez y termina presentando al caballero don Héctor, maestro de armas y consejero militar. El banquete da comienzo y el capón empieza a sufrir embestidas por parte de todos los comensales. El chaval mostrará un gran interés por las aventuras que han vivido nuestros héroes, a qué enemigos han derrotado, en cuántas guerras han participado; les preguntará por dragones, monstruos y cosas así. Maese Abraham de vez en cuando le reprenderá, para que no se emocione demasiado y termine su plato. Si alguno de los PJs desea emplear su competencia de elocuencia, podrá ganarse la simpatía del chaval, ante la mirada inquisitoria del maese. No importa qué trolas suelte, el niño las creerá a pies juntillas y adorará a su nuevo héroe. En cambio, maese Abraham comenzará a mostrar gestos de

disgusto. Intentará desprestigiar al embustero con frases del estilo de «*¿y en qué año dice usted que fue esa batalla? ¿y tan sólo medía veinte metros el dragón? Tenía entendido que fue otro el inventor de la rueda*». Esto provocará la ira del niño, que ordenará retirarse al consejero. Como último recurso, mientras abandona la mesa, el maese preguntará en voz exageradamente alta: «*¿Y podría saberse cuál es el motivo de su visita, señores?*» Deja la pregunta en el aire y se retira, mientras el resto de comensales dejan de masticar y observan con curiosidad a los invitados.

Si los PJs no responden, o se andan con rodeos, el caballero don Héctor quitará hierro al asunto disculpándose por los modales del consejero.

Los criados terminan de recoger la mesa, el caballero acompaña al joven señor y éste les desea pasen unas buenas noches a sus huéspedes (aunque una sombra de duda se refleja en la última mirada del niño).

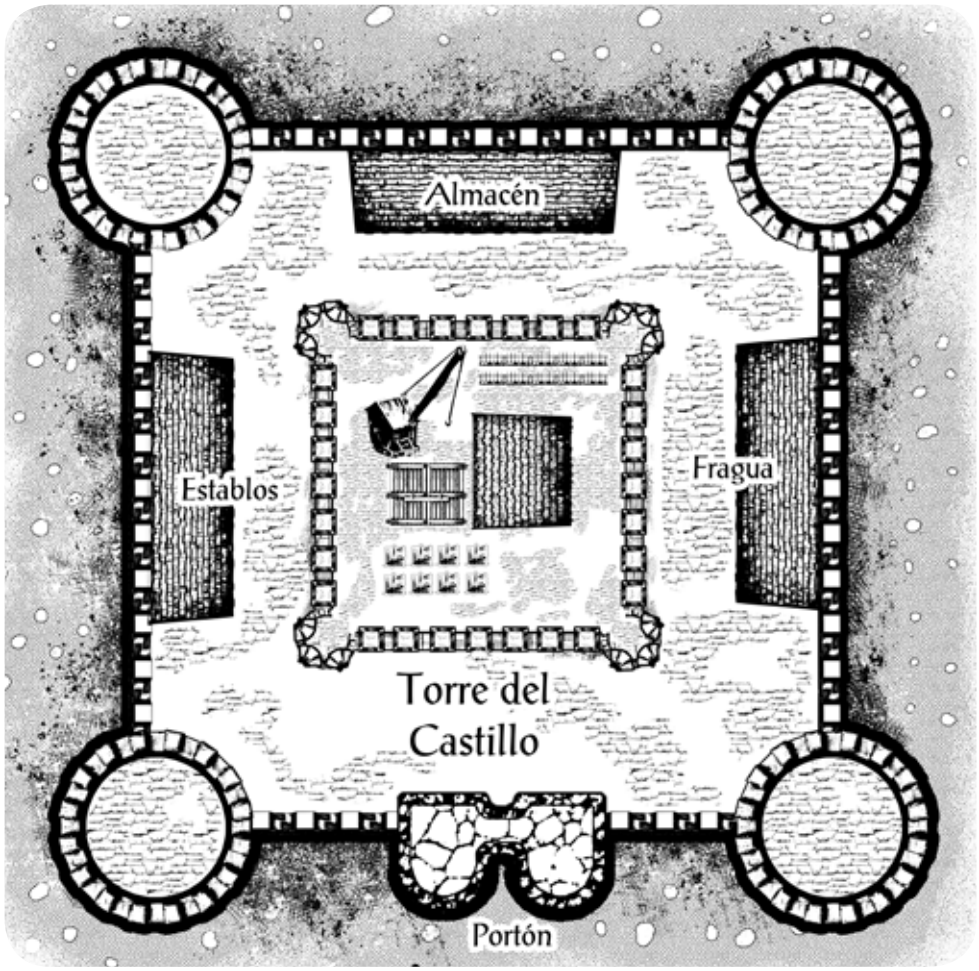


Durante la comida les presentaré a don Gandolfo de Velasco, hijo único y heredero del señor de Mena, que en su ausencia le representará

Si los jugadores no han actuado de modo sospechoso, ni hay motivos de desconfianza hacia ellos, no serán sometidos a vigilancia y sus celdas permanecerán abiertas durante la noche. Los soldados descansarán en la sala de guardia y raramente saldrán de ella a lo largo de la noche, prefiriendo dedicar su tiempo a jugar a los naipes o dormir. Tan sólo habrá una pareja que realizará su turno de guardia por el exterior.

En caso de comportamiento irregular o sospechoso por parte de los jugadores, estos serán acomodados en sus celdas y el grueso cerrojo de fuera lo correrá uno de los guardias pasada una media hora (calcula más o menos el tiempo que tardan los personajes en caer dormidos). Este guardia vigilará en un taburete el pasillo donde se alojan las celdas, con la única iluminación de un pequeño quinqué. Ante cualquier petición de los personajes, acudirá cortésmente pero les comunicará que no pueden abandonar sus habitaciones durante la noche «*por su propia seguridad...*».

Si alguno de los personajes decide salir a explorar el castillo, la noche es el mejor momento. Los guardias de la sala sólo saldrán ante un fuerte ruido o una señal de alarma. El que vigila el pasillo caerá rendido por el cansancio y estará durmiendo la mayor parte de la noche, pero cualquier ruido puede despertarlo.



Plano general del Castillo



—PLANTA BAJA—

LAS CELDAS

Austeras habitaciones de piedra con unos minúsculos ventanucos enrejados. A pesar de tener un lecho con finas sábanas y algún tapiz decorando la pared, no se disimula el otro uso que se les puede dar a estas habitaciones: celdas para prisioneros. Gruesas puertas de metal que se cierran por el exterior y alguna argolla para encadenar a los presos delatan el uso como celdas que ocasionalmente desempeñan. Dispondrán de una mesita con una jarra de agua, una palangana y un orinal. Un arcón de madera sirve para que los invitados guarden allí sus pertenencias y su ropa. Hay una lámpara de aceite en la pared, que puede encenderse para iluminar la estancia. Las puertas disponen de una ventanita con rejilla que se abre desde el exterior para examinar el aspecto de los reclusos, sin tener que arriesgase los guardas en abrir la puerta.

EL PASILLO DE LAS CELDAS

Paredes y suelos de dura piedra, con la única decoración de algunos candiles apagados colgados a intervalos regulares. Contienen un poco de aceite en su interior y un trozo de cuerda quemada como mecha. Un taburete junto a un barril de agua se sitúan en un rincón (ahí es donde se acomoda el guarda en caso de hacer vigilancia del pasillo).

EL SALÓN

Amplio recinto que sirve tanto de comedor como de recepción para visitantes y embajadores. Un escueto trono preside la sala y una gran mesa de banquetes con bancos a los lados se sitúa en el centro. Estandartes y panoplias cuelgan de las paredes, junto con varias cabezas disecadas. Destaca especialmente la de un gran oso negro. Una mirada atenta revelará que los siniestros ojos son en realidad dos gemas amarillas de gran valor.

Varias alacenas a ambos lados guardan jarras, vasijas, platos y vajilla en general. En un cajón cerrado con llave se encuentran los cubiertos de plata (que sólo se emplean en ocasiones especiales, con visitantes ilustres).

LAS COCINAS

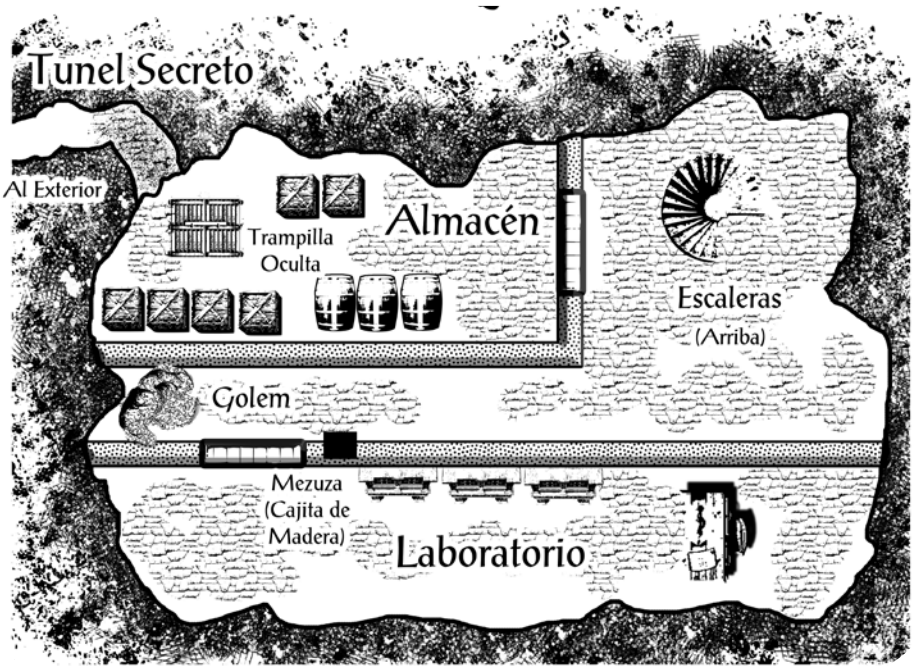
Amplias mesas de gruesas tablas contienen diversos utensilios, cacerolas, cuchillos,... Hay grandes tinajas con agua, barriles de vino, cajas con verduras y hortalizas, medio saco de harina y una gran pila de leña. El horno aún está caliente, con rescoldos humeantes en su interior. La chimenea también está encendida, con un tronco a punto de consumirse. Un gran perol cuelga en su centro, con algo de guiso (la cena de los sirvientes, seguramente). Una portezuela (cerrada con cerrojo) comunica con las cuadras y el corral. Otra puerta da a una despensa repleta de sacos, cajas, jarros y barriles. Contienen legumbres, manzanas, nabos, carne seca, especias, sal, hierbas aromáticas, aceite, vino, cebollas, nueces... Hay suficiente comida dar de comer a todos los habitantes del castillo durante una semana. En un rincón hay un bloque de roble donde se suele trocear la carne. Un afilado hacha de carnicero cuelga junto a él.

LA DESPENSA

Tras una portezuela trasera en la cocina se accede a esta habitación. Carece de ventanas y un fuerte olor a salazón y especias llena el ambiente. Se trata de la despensa del castillo, repleta de barriles, cajas y sacos amontonados; conteniendo harina, nabos, cereales, legumbres y manzanas. De las vigas del techo cuelgan tripas de embutido, mantas de tocino y jamones. Ristras de ajos y cebollas adornan las paredes, junto con calabazas, laureles y otras hierbas culinarias. Varios barriles se alinean en una de las paredes, conteniendo vinos de distintas crianzas. Alguno huele avinagrado.

Si los personajes hacen un ligero inventario, comprobarán que hay víveres suficientes para mantener a los habitantes del castillo bien alimentados durante una semana.

—SÓTANO—





Una monstruosa y colosal escultura aguarda junto a la puerta. Es una forma humanoide, pero terriblemente fornida y grande.

EL GÓLEM

FUE: 40
AGI: 6
HAB: 6
RES: Especial
PER: 5

ALTURA: 2,6 varas.
PESO: 1800 libras.
RR: 0% **IRR**:175%



ARMAS: Puños 45% (4D6+ 1D3).

PROTECCIÓN: Al ser un ser artificial, el golem no tiene puntos de RES genéricos, sino que están repartidos por las diferentes localizaciones:

Cabeza (10), Brazo derecho (15), Brazo izquierdo (15), Pecho (20), Abdomen (20), Pierna derecha (15), Pierna izquierda (15).

NOTA: El golem tiene grabada sobre su frente una palabra en hebreo: «EMET»; aunque a primera vista no se aprecia puesto que la cubre el casco de metal. Esa palabra significa «verdad». Si se le borrase la primera letra («ALEPH»), la palabra pasaría a ser «MET» (muerto) y el golem caería al suelo rompiéndose en mil pedazos.

Al bajar al sótano, la humedad en el ambiente es mayor. El olor a moho impregna suelo y paredes y las escaleras están un poco resbaladizas. La oscuridad es completa y sin algo de iluminación nuestros personajes pueden resbalar y caer por las escaleras. Tras bajar los escalones de madera, hay una pequeña estancia con varios barriles y cajas apiladas (todos vacíos). Un pasillo se abre hacia el este, con algunas antorchas que comienzan a iluminar la estancia, colocadas en soportes de la pared. Hay una puerta que da al almacén. Al fondo del pasillo hay una puerta de roble, custodiada por una inmensa figura pétrea.

El laboratorio del rabino está en el sótano, al final del pasillo. Varias antorchas iluminan el largo corredor, permitiendo ver la puerta al final a la izquierda... junto con algo más.

Una monstruosa y colosal escultura aguarda junto a la puerta. Es una forma humanoide, pero terriblemente fornida y grande. Representa a un antiguo guerrero, aunque en vez de armas tiene unos enormes puños del tamaño de sandias. Sobre su cabeza pétrea tiene un casco de metal. Sus ojos están cerrados y su posición junto a la entrada del laboratorio recuerda a la de un portero o un vigilante...

EL ALMACÉN

Aquí también se guardan algunos víveres (cereales y legumbres secas, principalmente) y alfombras, mantas, ropas, etc.

Si mueven algunos de los sacos apilados, o investigan por esa zona, podrán percatarse de que el suelo está más limpio que en el resto del almacén. Un explorador o un ladrón percibirán rastros en el suelo de haber arrastrado esos sacos con frecuencia. Bajo los sacos hay una trampilla de madera, que conduce a un túnel secreto.

EL TÚNEL SECRETO

Esta es una salida de emergencia del castillo, para pedir refuerzos en caso de asedio, o para salir huyendo si las cosas se ponen feas.

El túnel comienza con un pozo de 15 metros, con asideros metálicos anclados en la pared (tienen buen aspecto y se ven seguros). Tras la bajada, un pasadizo de techo bajo serpentea cuesta abajo hasta llegar a una puerta de madera. Una pequeña alacena guarda yesca y pedernal y una llave metálica. La puerta está bloqueada con tres grandes vigas de madera. Tras retirar las vigas y descorrer el cerrojo de madera, la brisa entra por el túnel. Al final del mismo y cubierta con un manto de vegetación, hay una reja, con otro cerrojo metálico y un candado.

EL LABORATORIO

Si alguien examina la puerta del laboratorio, observará junto al marco una caja de madera negra, con un pergamino dentro, escrito en caracteres hebreos. Se trata de una mezuzá y el pergamino contiene dos plegarias de la Toráh, «*Shemá Israel*» y «*Vehayá im shamoa*». En su parte externa, la mezuzá lleva inscrita en hebreo la palabra «*Shadai*», uno de los nombres de Dios, que hay quienes interpretan como las iniciales de «*El que cuida las puertas de Israel*». La mezuzá es uno de los símbolos más característicos del judaísmo, mediante el cual se puede diferenciar sus casas de las de sus vecinos no judíos,

como según el mito, ocurrió en el Antiguo Egipto, al pasar Dios de largo por las moradas de los judíos y evitarles la muerte de sus primogénitos, diferenciándolas de las demás por medio de marcas de sangre en las jambas de las puertas (Éxodo 12:12-13). La mezuzá recuerda al judío, cada vez que entra y sale de su casa, la existencia de un único Dios. Los judíos practicantes suelen besar la mezuzá con su mano al pasar ante ella, tanto a la entrada como a la salida.

En realidad, la mezuzá posee un hechizo cabalístico que protege los secretos del laboratorio. Cualquiera que cruce la puerta sin realizar un pequeño ritual (besar con la mano la mezuzá y pronunciar una palabra concreta -«*Shadai*»-), activará el Golem. Éste no se activará por ningún otro medio (golpear la puerta, golpear el golem, arrojar objetos al interior de la habitación, romper la pared...); tan sólo despertará cuando alguien pase al interior. El texto grabado en la puerta se volverá rojo sangre y la estatua abrirá dos grandes ojos amarillos, cargados de furia homicida. Atacará a toda persona que permanezca en el sótano (laboratorio o pasillo). Su rango de acción no llega a las escaleras (no perseguirá a nadie que suba por las escaleras).

En el interior de la habitación descubrirán el laboratorio del rabino. Una enorme mesa de disecciones se encuentra en el centro de la habitación y varias estanterías repletas de frascos y botellas se alinean detrás. Junto a la pared hay una gran mesa, con varios pergaminos en los que parece estar trabajando el rabino y una flauta de metal.

Una enorme cesta de mimbre, cerrada con candados, se sitúa en un rincón.

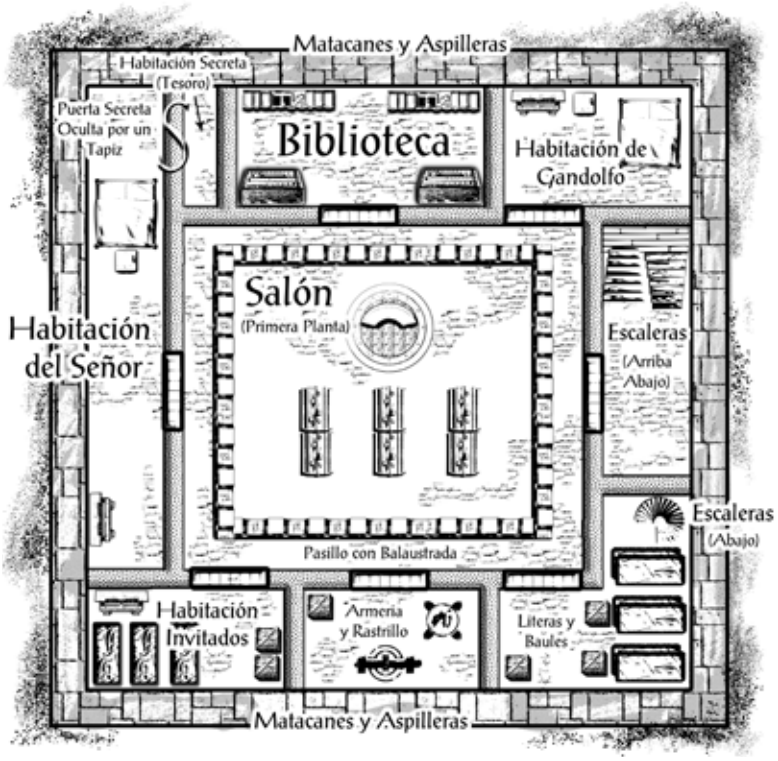
Si registran las estanterías, encontrarán componentes alquímicos y un libro con dos hechizos de la cábala: «Creación de un Golem» y «Anatema».

En la cesta hay una enorme serpiente de unos dos metros. Atacará a quien abra la cesta y luego huirá por el pasillo. Se trata en realidad de una «*horpí*», una serpiente monstruosa que mata a sus víctimas envolviéndolas entre sus anillos y reventándolas por dentro como uvas maduras.

Si alguien lee los apuntes de la mesa (en hebreo, por cierto), descubrirá que el hechicero estaba trabajando con la horpí. El sonido de la flauta la aturde y provoca que ésta se enrosque y se aletargue. Dentro de su cerebro hay una perla verde que da, a quien se la introduzca en la boca, inmunidad contra cualquier veneno.

Si alguien examina las paredes de piedra del laboratorio, tras superar una tirada difícil de «Descubrir», encontrará un bloque algo suelto. Tras retirarlo hallará un hueco en el que se oculta un paquete oscuro. Se trata de un antiguo libro, cubierto por gruesas telas e impermeabilizado con una mezcla de alquitrán y cera. Un frío perturbador invade el cuerpo del que sostenga el manuscrito en sus manos. Se trata de un grimorio de la cábala judía más oscura: la *magia Qlipothica*. Escrito en hebreo, contiene los siguientes hechizos: «Soplo Negro» y «Trampa del Elohim».

—PRIMER PISO—



En el primer piso se encuentran las habitaciones de los señores del castillo, de los invitados ilustres y la biblioteca.

HABITACIÓN DEL SEÑOR

Un dormitorio amplio, con pequeñas ventanas al exterior y decorado muy toscamente. Una gran cama cubierta de pieles preside la habitación y las paredes están decoradas con algunas panoplias y escudos de armas. Un cofre con varios compartimentos contiene ropas lujosas, oro y un par de frascos (pociones). Hay una mesa, en cuyo cajón cerrado encontrarán pergaminos en blanco, tintero y varias plumas. Tras una tapiz con escenas de caza, hay una puerta secreta, cerrada con llave (habría que superar una tirada «muy difícil» de forzar mecanismos para abrirla sin la llave correspondiente; la cual siempre lleva al cuello el señor del castillo), que conduce a una habitación secreta donde se oculta el tesoro de los Velasco.

HABITACIÓN DE INVITADOS ILUSTRES

Es la habitación más lujosa del castillo. Grandes cortinajes de seda y alfombras multicolores visten esta sala. Una gran cama, con cuatro pilares de ébano y mosquiteras de color violeta, se sitúa en el centro del dormitorio. Una mesa con vajilla de plata decora un rincón.

Sobre una silla descansan varias piezas de armadura, así como un terrible mandoble. Sin duda, esta es la habitación que hospeda al noble bravucón.

Escondido en la bota izquierda hay un saquito con oro.

HABITACIÓN DE GANDOLFO

Pequeño dormitorio, con un ventanuco que apenas deja pasar la luz. Hay un armario con ropas lujosas, ropas de caza y un arco pequeño, a medida del muchacho. Hay un carcaj con una docena de flechas. Sobre un escritorio hay varias figuras de cera, representando una batalla. En una mesita auxiliar hay un lujoso medallón labrado en plata, con una gema roja en el centro.

BIBLIOTECA

Una sala de estudio, con varios pupitres en el centro y grandes estanterías en las paredes, repletas de antiguos tomos y rollos de pergaminos. En los pupitres hay pluma, tinta y pergaminos en blanco.

Durante el día, normalmente se encuentra el joven señor estudiando junto con su extraño tutor. Se han centrado en el estudio de la Cábala y emplean un misterioso tomo, cubierto de oscura piel, que se encuentra abierto sobre el pupitre central.

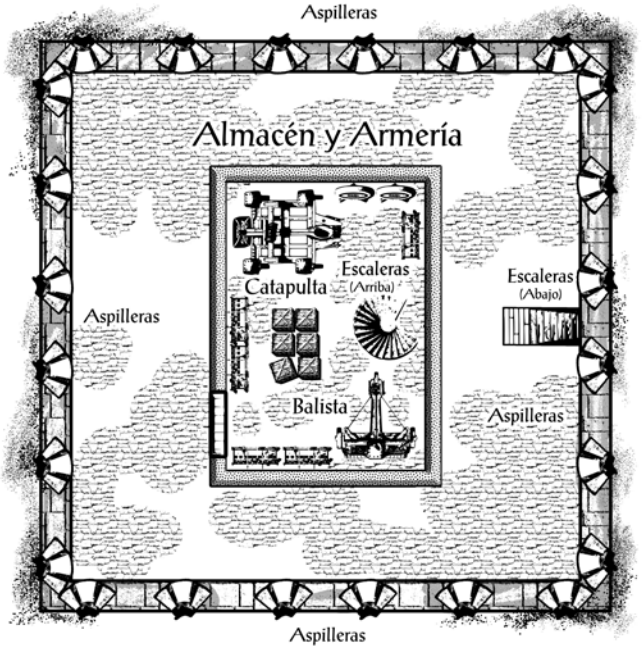
Si el tutor ha de ausentarse, el chico queda solo en la habitación, absorto por los innombrables secretos que posee el libro. Da la sensación de que no es él quien lee al libro, sino que es el libro el que lo está leyendo a él. Parece como hechizado y tan sólo un fuerte ruido (o un golpe) podrá sacarlo de su estado hipnótico.

Por la noche, el tutor cierra el libro con un cierre de bronce y lo deja sobre el pupitre. Tiene una trampa de aguja que activa al dejarlo. La trampa es fácil de desactivar una vez detectada y sólo saltará al manipular el cierre de bronce. Tiene un veneno paralizante que dejará inconsciente durante 1d100 minutos al que no supere una tirada de Resistencia*3.

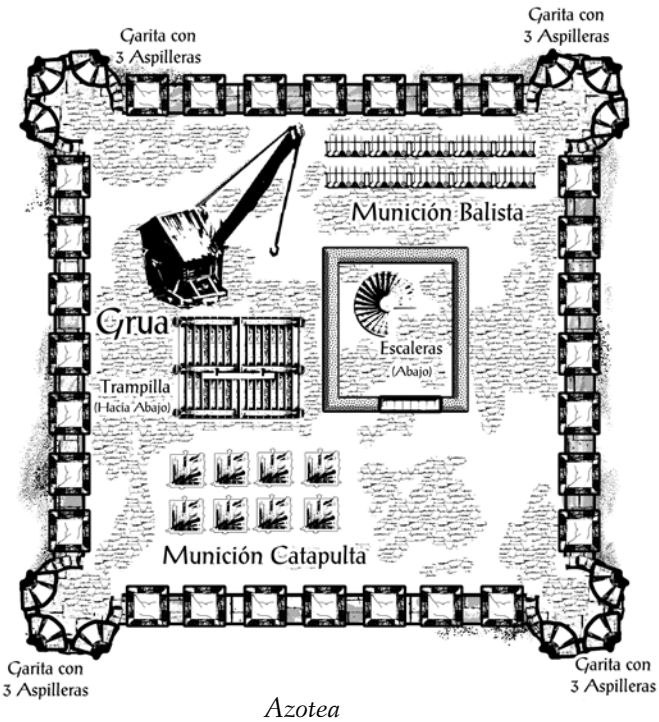
Durante la noche, el libro emite un susurro prácticamente inaudible y las palabras proceden de una lengua muerta hace siglos (hebreo antiguo).

El libro está escrito en hebreo antiguo, pero contiene un hechizo activo que permite entenderlo a cualquiera que sepa leer (se «reescribirá» en el idioma natal del lector). Este manuscrito posee información sobre la cábala judía y diversas costumbres hebreas (entre otras, la de besar la mezuzá y pronunciar la palabra «*Shadai*» antes de entrar en la vivienda de un judío).Es una especie de «*Manual de Conversión al Judaísmo*», empleado antiguamente por una extraña secta hebrea que se desligó de la corriente principal del judaísmo. Cada semana que se pase estudiando el libro (o durmiendo junto a él, pues susurra por las noches las lecciones) aumentará un 5% el nivel de idioma «hebreo» (hasta un máximo del 85%). Transcurrida esa semana de estudio (o de lecciones oníricas) el individuo deberá pasar una tirada exitosa de RR. De fallarla, tiene un 5% acumulativo de probabilidades de renunciar a su religión de origen y volverse judío (aunque por desgracia para él, difícilmente sería aceptado en dicha comunidad).

También se puede encontrar entre sus páginas el hechizo «Cruz cabalística», con las instrucciones para su realización.



Segunda Planta



Azotea

—SEGUNDO PISO—

Aquí hay un almacén de la guardia, con armas (5 ballestas, 15 jabalinas, 300 virotes de ballesta, 10 lanzas, 5 hondas, 300 balas de honda), armaduras y proyectiles para una balista y una catapulta. También se encuentran, desmontadas, una balista y una catapulta (hacen falta dos hombres y un par de horas para montar y colocar cada artefacto). Alguien con conocimientos de asedio podrá dar instrucciones para su montaje.

Podrán ver también sogas, maderas y una polea de repuesto; así como varios barriles de agua, brea y aceite. Un gran caldero oxidado en un rincón se usaría, posiblemente, para hervir el contenido de dichos barriles.

Apilados junto a una pared podrán encontrar materiales de construcción (vigas de madera, bloques, sacos de cal y arena para hacer argamasa, palas y otras herramientas...).

—AZOTEA—

Desde aquí se contempla una bonita perspectiva del valle. Hay una polea que se emplea para subir material pesado desde el almacén (proyectiles, aceite,...); En el suelo hay asideros metálicos para colocar la catapulta y la balista. Las almenas protegen de proyectiles atacantes y unos matacanes en el suelo permiten lanzar aceite, rocas, flechas, etc. a los enemigos que lleguen al pie de la torre del homenaje.

QUÉ HACER EN EL CASTILLO?

Los jugadores serán los invitados en el castillo hasta la llegada del señor, que partió de caza.

Mientras estén allí serán tratados como amigos, se les dará de comer y se les permitirán ciertos lujos (podrán ser acompañados para enseñarles la región, podrán entrenar en el patio, podrán ir de caza o pesca, o podrán estar todo el día holgazaneando en sus habitaciones).

Los personajes podrán salir y entrar del castillo con total libertad, aunque sería de agradecer que no se marchasen definitivamente hasta presentarse al señor del castillo y tener unas palabras de agradecimiento por su hospitalidad.

Cualquier actuación sospechosa por parte de los invitados (paseos nocturnos por el castillo, su presencia en zonas restringidas del mismo...) hará que sean vigilados más de cerca y que sus celdas se cierren con llave durante la noche.

Cualquier actuación reprobable (robo, asesinato, envenenamiento...) hará que sean encerrados en sus celdas hasta el regreso del señor, momento en el que serán interrogados y juzgados.

En el castillo podrán encontrar pruebas que vinculen al señor de Mena con las prácticas de la brujería (libros prohibidos, pergaminos mágicos, el golem...), gracias a las cuales podrán incriminarlo y denunciarlo.

También podrán realizar ataques desde dentro, eliminando guardias y asesinando al personal. Debilitarán la resistencia del castillo y sabrán cómo atacarlo mejor (usando el pasadizo secreto, inutilizando las armas de asedio, envenenando a los soldados, quitando de en medio al rabino o al caballero, provocando incendios «accidentales»...).

También podrán eliminar directamente al señor (con una trampa en su dormitorio, con veneno, usando la salamandra o algún hechizo mortal...)

Podrán ganarse la amistad del joven señor, quitándole protagonismo al tutor y poniéndolo en contra (su orgullo herido hará que se desvele su tenebrosa personalidad: un brujo cabalístico y que sea fácilmente denunciable).

También podrán atacarlo desde fuera con «ejércitos» (creando una turba furiosa con campesinos descontentos, campamentos de gitanos, tribus de salvajes de las montañas...) o con seres poderosos que pueblan Zyrión (ejército de zombis, el dragón, el Valaco...), con lo cual se demostrará la ineficacia del señor defendiendo las tierras fronterizas y se pedirá su inmediata destitución del cargo.

—EN CASO DE PELIGRO—

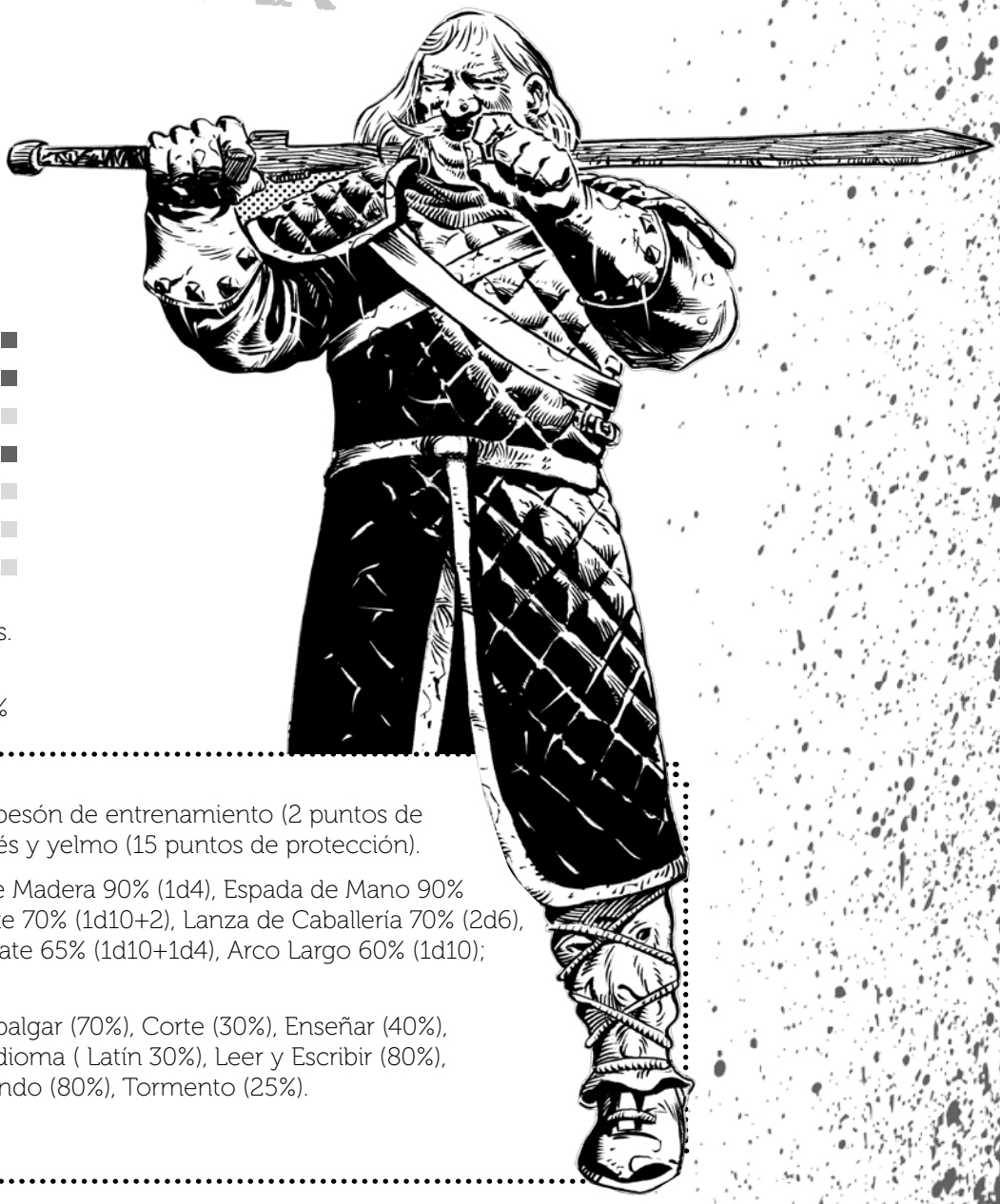
Si la cosa se pone fea en el castillo y todo apunta a nuestros jugadores, lo mejor es poner tierra de por medio. Podrán huir por el túnel secreto, o en silencio descolgándose por las murallas (aunque también está la opción de salir «a lo grande», por la puerta principal y llevándose por delante a todo el que se interponga).

Si los PJs huyen, serán inmediatamente considerados culpables de lo que haya sucedido y se pondrá precio a sus cabezas. Partidas de soldados realizarán búsquedas por la zona, acompañados de turbas de campesinos (motivados por el tintineo de las monedas). Tan sólo recibirán ayuda de unos pocos campesinos (por sobornarles, por haberles ayudado, curado, protegido, etc.).



¡Ja, ja! Un buen entrenamiento por las mañanas es lo mejor para mantenerse en plena forma. ¿Les gustaría participar a vuestras mercedes?

DON HÉCTOR



FUE: 20
AGI: 18
HAB: 15
RES: 18
PER: 10
COM: 10
CUL: 15

ALTURA: 2,20 varas.
PESO: 300 libras.
RR: 85% **IRR**:15%

PROTECCIÓN: Gambesón de entrenamiento (2 puntos de Protección), Arnés y yelmo (15 puntos de protección).

ARMAS: Espada de Madera 90% (1d4), Espada de Mano 90% (1d8+1), Montante 70% (1d10+2), Lanza de Caballería 70% (2d6), Hacha de Combate 65% (1d10+1d4), Arco Largo 60% (1d10); Pelea (50%).

COMPETENCIAS: Cabalgar (70%), Corte (30%), Enseñar (40%), Esquivar (65%), Idioma (Latín 30%), Leer y Escribir (80%), Juego (30%), Mando (80%), Tormento (25%).

HECHIZOS: Carece.

—¡ENTRENAMIENTO!—

Por la mañana temprano, los personajes escucharán golpes y vítores, como si se estuviese celebrando una pelea.

Al llegar los aventureros al patio de armas, contemplan con asombro un combate peculiar.

Cuatro soldados, con gruesas pellizas y espadas de madera, rodean a un enorme y sonriente caballero. Se trata de don Héctor; es un anciano con grandes bigotes blancos, pero muy musculado y en buena forma para su edad. Se mueve con ligereza felina, a pesar de su gruesa armadura y lleva un mandoble de madera al hombro, fanfarroneando ante la asustada tropa.

El resto de la guardia del castillo contempla sonriente el entrenamiento de Don Héctor, felices por no ser ellos los que van a pillar los palos esta mañana.

Un pequeño gesto de uno de los guardias desencadena la tormenta de golpes. Dos espadas de palo se quiebran en astillas ante la brutal acometida y salen volando junto a los dientes de sus dueños. Otro iluso intenta sorprender a Don Héctor con una finta, pero sólo le sirve para recibir un golpe plano con el mandoble en el hombro, que lo deja sentado en el pavimento. Una patada termina con el cuarto oponente, tras lo cual el combate se da por concluido. Los espectadores ayudan a ponerse en pie a sus compañeros, mientras que otro se dedica a recoger palos, astillas y dientes del suelo.

«¡Ja, ja! Un buen entrenamiento por las mañanas es lo mejor para mantenerse en plena forma. ¿Les gustaría participar a vuestras mercedes? Nada me apetecería más que compartir mis técnicas de esgrima con vuestras mercedes?...»

EL REGRESO DEL SEÑOR DEL CASTILLO

El señor del castillo está de cacería por los bosques (sería muy difícil encontrarlo y sorprenderlo en campo abierto, pues es un experto cazador y muy versado en el camuflaje y el acecho de animales). Podría ser sorprendido visitando a alguna amante por la noche (tiene un par de buenas mozas a su servicio, que mantienen su romance en secreto, en una de las aldeas), aunque esto también sería bastante difícil (el señor es muy cauto y sus seguidores ni siquiera sospechan que abandona el campamento de caza en mitad de la noche y regresa antes de que despunte el alba).

Si los jugadores se comportan adecuadamente en el castillo (sin armar ningún desaguisado), manteniendo su fachada de nobles en peregrinaje, el señor regresará pasados tres días. Será desconfiado con los desconocidos y tratará de despacharlos lo antes posible (les proporcionará víveres para el viaje, herrará a sus monturas y les dará escolta junto con varios guardias hasta la frontera de sus tierras).

Si los jugadores dan la nota en el castillo (son apresados, huyen perseguidos por los soldados, etc.), el noble regresará, pidiendo explicaciones de lo sucedido al erudito que dejó a cargo de la fortaleza. Podría haber ocurrido algo como lo siguiente:

Tras varias jornadas fuera del castillo, el noble regresa de la cacería. Cansado y fatigado, se encuentra con malas noticias. El castillo ha sido atacado durante la noche, muriendo varios de los guardias. Y un códice muy valioso ha sido robado de sus dependencias personales. Es el rabino el que le comunica la situación, temiendo la irascible respuesta de su señor.

—¿Quién ha sido?

—No lo sabemos a ciencia cierta, señor, pero tenemos sospechas de sus invitados...

—¿Qué invitados? ¡Si yo no he invitado a nadie!

—Las leyes de caballería nos obligan a dar alojamiento y comida a...

—¿Pero qué me estás contando? ¿Qué has alojado sin mi permiso a una cuadrilla de ladrones y asesinos? ¿En mi casa?

El noble, rechoncho y barbudo, comienza a resoplar, a la vez que la cara se le congestiona y varias venas del cuello y la frente empiezan a palpitar.

—¡Inútiles! ¡Alguien va a pagar muy caro esto! ¡Rápido! ¡Ensillad mi caballo!

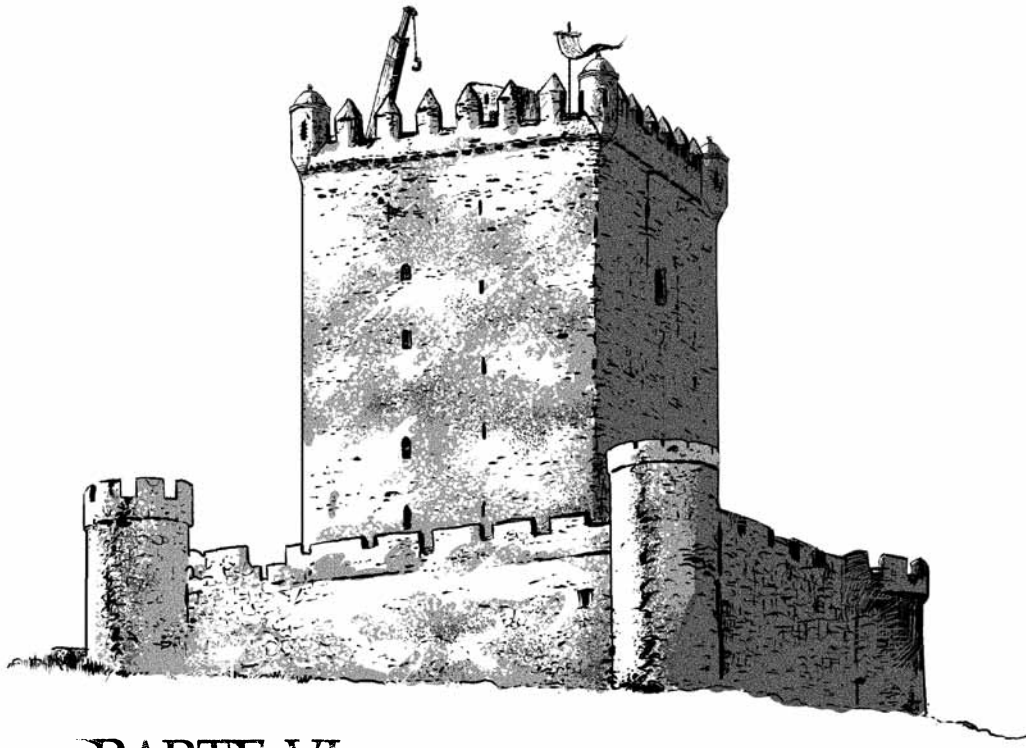


La acción más inmediata será realizar una batida en busca de los causantes del desaguisado. A términos de juego, los jugadores pasarán a ser unos proscritos buscados por la ley (tendrán que evitar cruzarse con soldados; algún campesino avaricioso podría denunciarlos para ganar algunas monedas; incluso, algún campesino muy avaricioso y algo imprudente podría intentar capturarlos —ofreciéndoles cobijo, encerrándolos y denunciándolos; pegando fuego a su casa; capturando sus caballos; envenenándolos...—).

Si los jugadores han sido hechos prisioneros, serán custodiados en las celdas mientras preparan un improvisado cadalso y un potro de tormento (oirán ruido de martillos y serruchos). Se les someterá a tortura (*«cuántos sois?»*, *«cuáles son vuestras intenciones?»*, *«dónde está lo que habéis robado?»*, *«dónde está vuestro campamento?»*, *«para quién trabajáis»*...). Tras obtener la información requerida (que para los resistentes a tortura, se puede haber usado algo de magia con ellos también), el noble los encerrará en las celdas. A la mañana siguiente ejecutará a los jugadores que no son de cuna noble y a los otros los usará como testigos para denunciar ante el rey las intenciones del obispo y sus seguidores.

Como director de juego, deberías usar esta opción como último recurso ya que pondría fin a la partida. Sólo debería emplearse si hay una alternativa de fuga (entonces emplearías esta situación para escarmentar a los jugadores y hacerlos más desconfiados), o si se han comportado como ineptos en repetidas ocasiones (y ya no se les puede pasar más la mano).





PARTE VI
EL DESENLACE

PARTE V

EL DESENLACE



CÓMO LOGRAR EL OBJETIVO?

Una vez familiarizados con la región, los jugadores tendrán diversas formas de conseguir su objetivo (incriminar al señor de Mena con prácticas de brujería, poner a la población en su contra o demostrar su ineptitud en la protección del valle o eliminarlo).

Algunas de las opciones serían las siguientes:

- *Ataque directo contra el castillo:* Un ataque directo (por parte de una revuelta campesina, un acto de venganza de los clanes gitanos, un ataque de tribus de las montañas, un ataque de un dragón...) hará que las tropas se encierren en el castillo para defenderlo. Una situación de asedio como ésta hará que el obispo envíe sus tropas para apoyar al noble y denuncie su incompetencia para defender el feudo ante el rey.
- *Muerte del noble:* Si el noble muere (accidente de caza, asesinado en su lecho, envenenado, mordido por la salamandra...), su castillo y sus tierras pasarán a pertenecer a su hijo, que seguirá bajo la tutela del rabino. Si se demuestra que éste practica la magia negra (libro de hechizos, cabeza del Golem, ...) se le acusará de brujo y se le quemará en la hoguera, pasando sus bienes a la iglesia.

- *La «Muerte Verde»:* si esparcen el mortífero moho, en pocas semanas todo el territorio estará infectado. Campos de cultivo, animales de granja, campesinos... La mortal epidemia, junto con la hambruna y la migración, demostrarán la ineficacia del noble gobernando sus tierras, que pasarán a ser gestionadas por el obispo.
- *Descontento campesino:* Muchos factores pueden provocar el descontento de la población; incendios de graneros, robo de ganado, envenenamiento de pozos, atracos, subida de impuestos, aumento de encuentros con seres «sobrenaturales»... Si se suman suficientes factores para provocar una revuelta, los campesinos mandarán a un grupo de representantes para negociar con el noble y que busque solución. Si no se encuentra una solución, los campesinos desempolvarán sus horcas y antorchas y marcharán contra el castillo, reclamando la cabeza de su señor en una pica.
- *Descontento de los clanes gitanos:* Acampados en la orilla del camino, este inofensivo clan buscará ayuda de sus primos si son atacados por los soldados del noble (que pueden ser nuestros jugadores disfrazados), reclamando venganza.
- *Resurrección del Valaco y sus lugartenientes vampiros:* Aquí no podría hacer nada ni el mismísimo rey en persona. Los jugadores conseguirían la paz entre los diferentes feudos (ya que todas las guerras del territorio las libraría este personaje durante la primera noche de su reinado). Un nuevo reino surgiría de la noche a la mañana; donde nuestros jugadores podrían hacerse un hueco por su labor ayudando al mal en persona.
- *Plaga zombie:* Lentos y torpes, pero muy resistentes y sedientos de sangre. En el sótano del castillo hay unos cuantos, que pueden ser dominados mediante el «Anillo de Nigromancia». Y junto con el hechizo «Corona de Oriente», un mago avezado podría construir un ejército de no-muertos y lanzarlos contra el castillo de los Velasco. También podría darse el caso de que un grupo de jugadores desalmados capturasen a varios zombis y los soltasen en la posada, en el mercado, en el campamento zíngaro...

  Si los zombis escapasen de las mazmorras del castillo y llegasen a algún núcleo de población, la epidemia de los muertos vivientes se esparciría por todo el valle. La necesidad de contenerlos haría que otro noble tuviese que mandar ejércitos de refuerzo a la zona. El obispo y el barón de Ayala intervendrían entonces.
- *Invocar a un demonio y pedirle ayuda:* El castillo de Zyrión y más concretamente sus catacumbas, son un sitio ideal para invocar a un demonio (por el área de maldad que hay allí). Con la ayuda de un hechizo de invocación (de los que pueden encontrar en el laboratorio del castillo) y con la medalla de San Benito (como protección) podrían intentarlo. Y quizá hasta les diese resultado...

EL DESENLACE

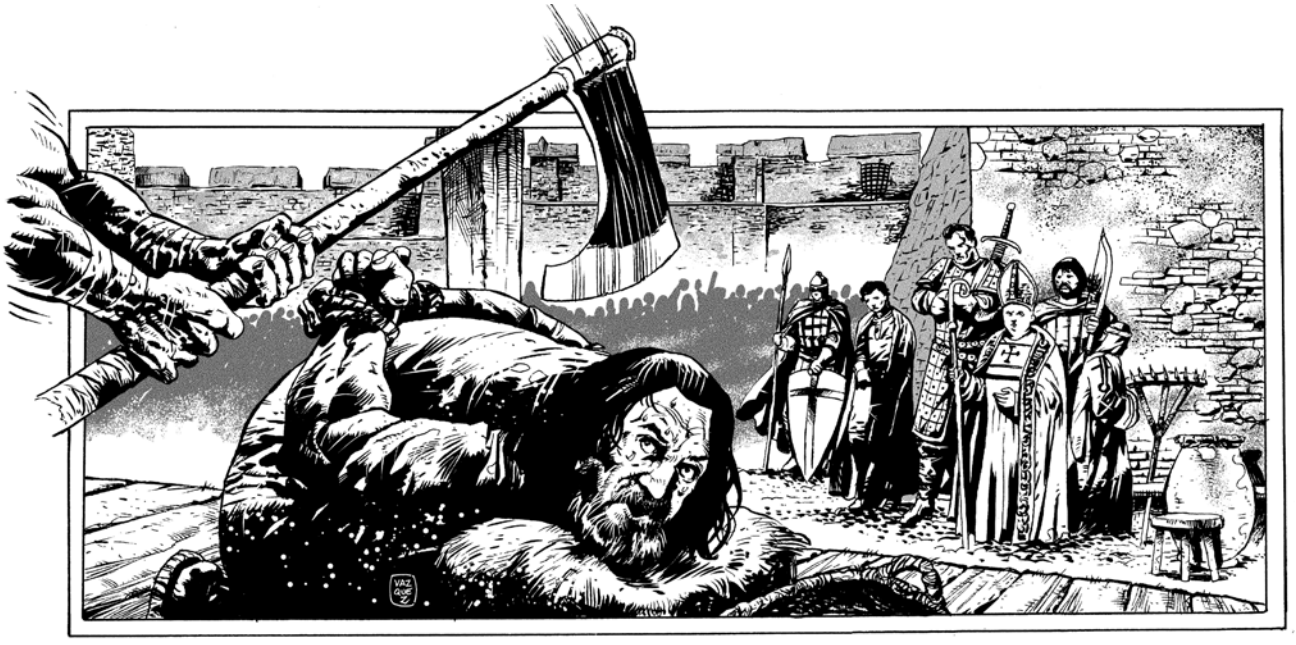
El noble es condenado por la iglesia por traición al rey, por incapacidad de gobernar su feudo y por practicar la magia negra.

El verdugo se acerca a ponerle la soga en el cuello, pero el obispo se adelanta y dice en voz alta: «*¡Le ruego mil disculpas, don Velasco. ¡Esta no es forma de tratar a un noble de su alcurnia! Esta es una muerte para un villano, no para un señor. ¡Verdugo, saca tu hacha!*».

Tras esto, se acomoda en su poltrona de nuevo, mientras el verdugo va preparando su hacha y el tronco de nogal.

Varias risotadas surgen de los clérigos que se sientan junto al obispo, que no son otros que nuestros aventureros.

Una mueca de pánico surge del rostro obeso del noble mientras contempla, impotente, cómo se acerca su fin.



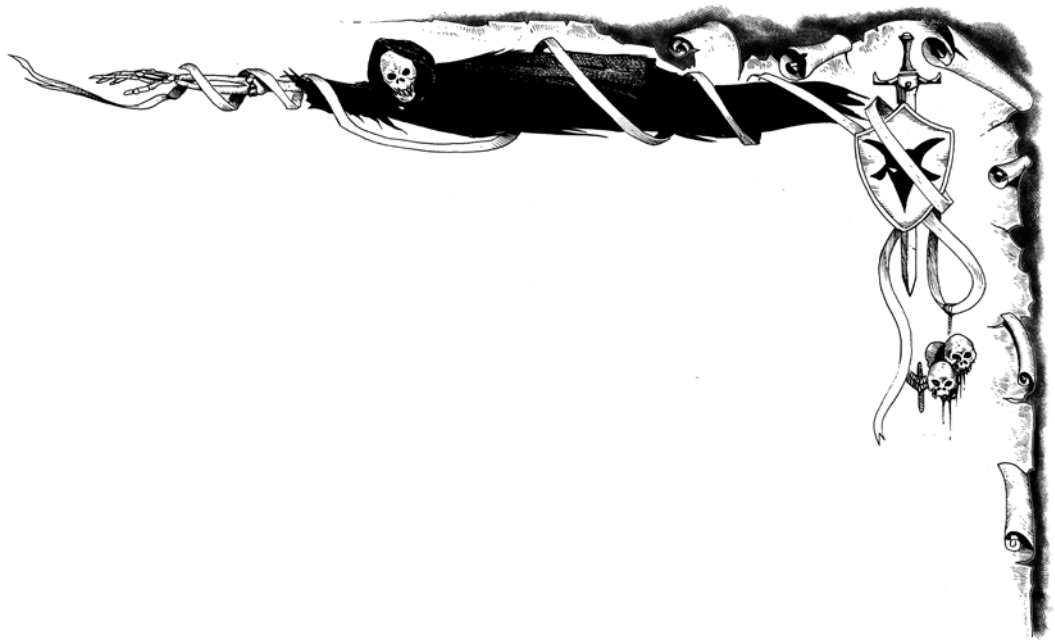
RECOMPENSAS

El obispo les otorgará a cada uno:

- Un salvoconducto real, que les permite el libre tránsito por el Reino de Castilla.
- Una bula papal, que les exime de sus pecados y les otorga indulgencias por todas las atrocidades cometidas hasta el momento presente.
- Una bolsa con 2000 maravedís.

Y si hay algún noble entre los jugadores, el rey lo nombrará Señor de Zyrión (aunque el obispo se queda con todo el valle de Mena, la aldea de Zyrión no la quiere ni en pintura) y le otorgará una familia de campesinos (o de gitanos, según el desenlace de la historia) para que le sirvan fielmente y trabajen las tierras.





ANEXOS





ANEXO 0
PNJS

Las características y descripciones de las criaturas fantásticas han sido cortesía de Antonio Polo y Ricard Ibáñez y proceden del manual de Aquelarre 3ª edición.

PARTE I
EL PATÍBULO

PRESO COMÚN

FUE: 10 **Altura**: 1,5 varas.
AGI: 10 **Peso**: 100 libras.
HAB: 12 **RR**: 50%
RES: 8 **IRR**: 50%
PER: 14
COM: 8
CUL: 2

Protección: Carece

Armas: Pelea 20% (1d4), Golpear con las cadena 30% (1d6).

Competencias: Correr 45%, Escamotear 30%, Forzar mecanismos 20%, Sigilo 30% .

Hechizos: Carece.

SOLDADO

FUE: 14 **Altura**: 1,6 varas.
AGI: 10 **Peso**: 130 libras.
HAB: 14 **RR**: 50%
RES: 12 **IRR**: 50%
PER: 12
COM: 10
CUL: 4

Protección: Gambesón reforzado (Protección 3), Bacinete (Protección en cabeza 4).

Armas: Lanza 40% (1d6+1), Porra de madera 65% (1d4), Pelea 25% (1d3).

Competencias: Cabalgar 20%, Correr 40%, Descubrir 20%, Escuchar 20%, Lanzar 30%, Rastrear 15%, Saltar 5%, Trepar 5%.

Hechizos: Carece.

VERDUGO

FUE: 18 **Altura**: 1,8 varas.
AGI: 15 **Peso**: 140 libras.
HAB: 16 **RR**: 50%
RES: 10 **IRR**: 50%
PER: 12
COM: 10
CUL: 14

Protección: Capucha de cuero negro (Protección en cabeza 2).

Armas: Hacha de verdugo 75% (1d10 +1d4), Lazo para estrangular 50% (1d4), Pelea 30% (1d3).

Competencias: Ahorcar 95%, Decapitar 90%, Esquivar 40%, Nudos 70%, Ocultar 30%, Tormento 90%, Trepar 70%

Hechizos: Carece.

PARTE II
EL VIAJE

HERMANO TOBÍAS

FUE: 12 **Altura**: 1,4 varas.
AGI: 13 **Peso**: 100 libras.
HAB: 16 **RR**: 100%
RES: 10 **IRR**: 0%
PER: 12
COM: 10
CUL: 14

Puntos de fe iniciales: 25

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Alquimia 20%, Astrología 10%, Conducir carro 30%, Correr 40%, Empatía 80%, Escuchar 30%, Esquivar 25%, Idiomas (Latín 90%), Leer y escribir 90%, Medicina 85%, Sanar 80%, Teología 120%, Trepar 12%.

Hechizos: Puede realizar rituales de fe hasta de Quintus Ordo; pero durante el juego sólo empleará hasta de Tercer Ordo (ya que es una persona tan modesta y piadosa que opina que no hay que molestar al altísimo por asuntos mundanos). Tan sólo empleará el ritual «Curación Milagrosa» en un caso de vida o muerte y si la persona receptora del milagro es digna de recibirlo.

BANDIDOS DEL CAMINO

FUE: 12 /19 **Altura**: 1,3 / 2 varas.
AGI: 10/15 **Peso**: 80/180 libras.
HAB: 10/15 **RR**: 50%
RES: 12/15 **IRR**: 50%
PER: 2/8
COM: 10/12
CUL: 4/8

Protección: Ropas de cuero (Protección 1)

Armas: Lanza 20% (1d6+1), Daga 40% (2d3), Hacha de leñador 30% (1d8+2), Ballesta 40% (1d10), Pelea 25% (1d3).

Competencias: Cabalgar 10%, Conocimiento de área 50%, Correr 10%, Descubrir 20%, Escuchar 20%, Lanzar 30%, Rastrear 15%, Saltar 20%, Sigilo 20%, Trepar 25%.

Hechizos: Carecen.

PARTE III
EL VALLE DE MENA

BANDIDOS DE VENTA QUEMADA

FUE: 12 **Altura**: 1,6 varas.
AGI: 11 **Peso**: 130 libras.
HAB: 14 **RR**: 50%
RES: 12 **IRR**: 50%
PER: 6
COM: 10
CUL: 4

Protección: Ropas de cuero (Protección 1)

Armas: Arco corto 35% (1d6), Daga 45% (2d3), Clava 50% (1d6).

Competencias: Cabalgar 30%, Correr 20%, Descubrir 20%, Escuchar 20%, Lanzar 30%, Rastrear 35%, Saltar 20%, Sigilo 20%, Trepar 35%.

Hechizos: Carecen.

NOTA PARA EL MASTER: El enfrentamiento con los forajidos de Venta Quemada es tan solo una ilusión creada por los espectros para acercarse a los incautos aventureros y que éstos confíen en las chicas; cualquier daño sufrido por los aventureros durante el ataque de los bandidos al asaltar la venta es restaurado a la mañana siguiente (ya que en realidad fue sólo un mal sueño).

PARTE IV
EXPLORANDO EL VALLE

CAMPESINO

FUE: 10 **Altura**: 1,4 varas.
AGI: 10 **Peso**: 100 libras.
HAB: 12 **RR**: 50%
RES: 14 **IRR**: 50%
PER: 8
COM: 10
CUL: 3

Protección: Carece

Armas: Cayado 30% (1d4 +1), Honda 30% (1d3+2) , Horca 20% (1d8), Cuchillo 15% (1d6) , Pelea 15% (1d3)

Competencias: Conocimiento Animal (15%), Conocimiento de Área (30%), Conocimiento Vegetal (20%), Profesión –agricultor, herrero, albañil, carpintero...- (60%).

Hechizos: Carecen.

SOLDADO A CABALLO

FUE: 15 **Altura**: 1,6 varas.
AGI: 12 **Peso**: 130 libras.
HAB: 12 **RR**: 60%
RES: 10 **IRR**: 40%
PER: 10
COM: 6
CUL: 5

Protección: Coracina (Protección 3 en pecho y abdomen), Celada (Protección 6 en cabeza), Polainas de cuero (Protección 2 en piernas).

Armas: Lanza 40% (1d6+1), Espada Corta 50% (1d6+1), Pelea 25% (1d3).

Competencias: Cabalgar 40%, Correr 20%, Descubrir 20%, Escuchar 20%, Lanzar 30%, Rastrear 20%,

Hechizos: Carece.

CAZADOR FURTIVO

FUE: 12 **Altura**: 1,6 varas.
AGI: 16 **Peso**: 130 libras.
HAB: 15 **RR**: 30%
RES: 8 **IRR**: 70%
PER: 16
COM: 4
CUL: 2

Protección: Pelliza de piel (Protección 1 en pecho y abdomen), Polainas de cuero (Protección 2 en piernas).

Armas: Arco corto 70% (1d6), Cuchillo de caza 50% (1d6+2), Pelea 30% (1d3), Trampa para lobos 70% (2d4).

Competencias: Cazar 80%, Correr 20%, Descubrir 40%, Escuchar 40%, Lanzar 30%, Leyendas 30%, Ocultar 70%, Rastrear 60%, Sigilo 50%, Trampas 70%.

Hechizos: Carece.

PASTOR

FUE: 8 **Altura**: 1,6 varas.
AGI: 9 **Peso**: 130 libras.
HAB: 14 **RR**: 25%
RES: 19 **IRR**: 75%
PER: 18
COM: 7
CUL: 5

Protección: Polainas de cuero (Protección 2 en piernas).

Armas: Honda 60% (1d3+2).

Competencias: Conocimiento animal 80%, Conocimiento del terreno 70%, Conocimiento vegetal 40%, Correr 20%, Descubrir 50%, Escuchar 60%, Lanzar 40%, Leyendas 50%, Ocultar 20%, Rastrear 30%, Sigilo 20%.

Hechizos: Carece.

BÁRBARO AUTRIGON

FUE: 14 **Altura**: 1,8 varas.
AGI: 9 **Peso**: 140 libras.
HAB: 12 **RR**: 45%
RES: 16 **IRR**: 55%
PER: 12
COM: 6
CUL: 3

Protección: Pelliza de piel (Protección 1 en pecho y abdomen)

Armas: Honda 30% (1d3+2), Bastón 40% (1d4), Hacha 35% (1d6).

Competencias: Conocimiento del terreno 30%, Correr 40%, Descubrir 20%, Escuchar 15%, Lanzar 30%, Leyendas 20%, Ocultar 40%, Rastrear 20%, Sigilo 30%.

Hechizos: Carece.

GITANO

FUE: 10 **Altura**: 1,4 varas.
AGI: 13 **Peso**: 100 libras.
HAB: 10 **RR**: 35%
RES: 14 **IRR**: 65%
PER: 12
COM: 10
CUL: 8

Protección: Carece.

Armas: Bastón 30% (1d4), Cuchillo 45% (1d6).

Competencias: Cantar 30%, Comerciar 40%, Conducir Carro 20%, Correr 30%, Descubrir 20%, Escamotear 30%, Escuchar 15%, Lanzar 30%, Idiomas (Calé) 40%, Leyendas 20%, Ocultar 40%, Seducción 25%.

Hechizos: Carece.

SHUVANI (BRUJA GITANA)

FUE: 6 **Altura**: 1,2 varas.
AGI: 5 **Peso**: 60 libras.
HAB: 15 **RR**: 0%
RES: 11 **IRR**: 125%
PER: 18
COM: 17
CUL: 18

Protección: Carece.

Armas: Cuchillo 15% (1d6).

Competencias: Alquimia 80%, Astrología 65%, Cantar 40%, Conocimiento mineral 45%, Conocimiento mágico 130%, Conocimiento vegetal 75%, Comerciar 40%, Conducir Carro 20%, Descubrir 60%, Escamotear 60%, Escuchar 35%, Idiomas (Calé) 99%, Leer y Escribir 75%, Leyendas 120%, Ocultar 20%, Teología 60%, Tortura 40%.

Hechizos: Todos los relacionados con la Magia Gitana; especialista en la temida «Maldición Gitana».

NOTA IMPORTANTE: Una maldición realizada por una Shuvani sólo la podrá retirar la shuvani que la realizó. No hay magia pagana, ni milagro ni demonio que pueda intervenir entre una bruja gitana y su víctima.

MAESE ABRAHAM (BRUJO DE LA CABALA)

FUE: 10 **Altura**: 1,8 varas.
AGI: 11 **Peso**: 120 libras.
HAB: 17 **RR**: 5%
RES: 10 **IRR**: 95%
PER: 13
COM: 19
CUL: 20

Protección: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 75%, Conocimiento mineral 35%, Conocimiento mágico 100%, Conocimiento vegetal 45%, Descubrir 10%, Enseñar 80%, Escuchar 15%, Idiomas (Latín, Hebreo, Árabe, Vasco, Catalán, Gallego, Francés, Italiano, Alemán) 95%, Leer y Escribir 100%, Leyendas 90%, Teología 30%.

Hechizos: Cruz cabalística, Lamen de Keter, Lamen de Binah, Creación de un Golem, Anatema, Soplo Negro y Trampa del Elohim.

ZOMBI

FUE: 10/12 **Altura**: 1,65 varas.
AGI: 10/15 **Peso**: 100 libras,
HAB: 0 **RR**: 0%
RES: 15 **IRR**: 100%
PER: 5
COM: 0
CUL: 0

Protección: Pellejo reseco (2 puntos de Protección).

Armas: Mordisco 40%

(1d6 +Infección), Zarpas 60% (1d4).

Competencias: Gemir (70%), Olfatear (40%).

Hechizos: Carecen.

PODERES ESPECIALES:

—Infección: Si la víctima de un mordisco de zombi no supera una tirada de RES*4, sufrirá una molesta infección. La zona de piel alrededor del mordisco se gangrenará y supurará un pus maloliente y pardusco. Cada día que transcurra, la infección necrosará el tejido más próximo, afectando a la siguiente localización corporal de la víctima (se puede emplear el diagrama de la hoja del personaje para visualizar mejor la evolución de la enfermedad). El personaje deberá superar una tirada de RES*2 para evitar la proliferación de la podredumbre ese día. De no superar la tirada, la infección colonizará TODAS las localizaciones adyacentes a la infectada. Por ejemplo, alguien mordido en el brazo derecho (y con mala suerte en sus tiradas de resistencia) tendría: el primer día infectado el brazo; el segundo día, infectado el torso; el tercer día, infectados el abdomen, el brazo izquierdo y la cabeza; y el cuarto día las piernas.

Cuando la infección invada el cerebro, la víctima fallecerá y se convertirá en zombi.

Tan solo la amputación de la extremidad infectada, o el ritual de fe «Curación Milagrosa», podrían salvarle la vida a un infectado. Otro ritual, «Alivio de la Enfermedad», puede frenar el avance de la infección, permitiendo a la víctima repetir una tirada de RES*2 fallida.

PARTE IV
ENCUENTROS Y LOCALIZACIONES ESPECIALES

SOLDADO DEL CASTILLO

FUE: 12 **Altura**: 1,4 varas.
AGI: 10 **Peso**: 110 libras.
HAB: 8 **RR**: 60%
RES: 10 **IRR**: 40%
PER: 8
COM: 8
CUL: 6

Protección: Gambesón (Protección 2), Bacinete (Protección 4 en cabeza), Escudo de madera 20%.

Armas: Lanza 30% (1d6+1), Espada Corta 30% (1d6+1), Pelea 30% (1d3), Ballesta 35% (1d10).

Competencias: Cabalgar 10%, Correr 20%, Descubrir 20%, Escuchar 20%, Juego 40%, Lanzar 30%, Rastrear 20%,

Hechizos: Carece.

DON HÉCTOR

FUE: 20 **Altura**: 2,20 varas.
AGI: 18 **Peso**: 300 libras.
HAB: 15 **RR**: 85%
RES: 18 **IRR**: 15%
PER: 10
COM: 10
CUL: 15

Protección: Gambesón de entrenamiento (2 puntos de Protección), Arnés y yelmo (15 puntos de protección).

Armas: Espada de Madera 90% (1d4), Espada de Mano 90% (1d8+1), Montante 70% (1d10+2), Lanza de Caballería 70% (2d6), Hacha de Combate 65% (1d10+1d4), Arco Largo 60% (1d10); Pelea (50%).

Competencias: Cabalgar (70%), Corte (30%), Enseñar (40%), Esquivar (65%), Idioma (Latín 30%), Leer y Escribir (80%), Juego (30%), Mando (80%), Tormento (25%).

Hechizos: Carece.

«EL VALACO»

FUE: 30 **Altura**: 2 varas.
AGI: 25 **Peso**: 190 libras.
HAB: 20 **RR**: 0%
RES: 280 **IRR**: 300%
PER: 15
COM: 20
CUL: 30

Protección: ¿?
Armas: ¿?

Competencias: Alquimia 200%, Astrología 175%, Conocimiento mineral 135%, Conocimiento mágico 300%, Conocimiento vegetal 145%, Descubrir 50%, Enseñar 120%, Escuchar 25%, Idiomas (Cuneiforme, Antiguo Mesopotámico, Atlante, Tartesso, Lemúrico, Arameo, Fenicio, Griego, Celta, Nórdico antiguo, Latín, Hebreo, Árabe, Inca, Azteca, Chino mandarín, Vasco, Catalán, Gallego, Francés, Italiano, Alemán, Murciano) 125%, Leer y Escribir 120%, Leyendas 250%, Teología 130%.

Hechizos: Todos los de Aquelarre 1ª, 2ª, 3ª edición y sus ampliaciones; Todos los de Ars Magica (todas sus ediciones), Todos los de «La Llamada de Cthulhu» (todas sus ediciones); Todos los de Dungeons & Dragons (excepto los de la 4ª edición) y algunos más.

ANIMALES

LOBO

FUE: 8/15 **RR**: 50%
AGI: 16/20 **IRR**: 50%
RES: 12/15
PER: 14/20

Protección: Carece.
Armas: Mordisco 60% (1D6).
Competencias: Rastrear 50%, Escuchar 50%.

OSO

FUE: 30/35 **RR**: 50%
AGI: 5/10 **IRR**: 50%
RES: 35/40
PER: 10/15

Protección: Pelaje y piel gruesa (2 puntos de Protección).
Armas: Mordisco 35% (1D6+3D6) y Zarpa 45% (1D4+3D6).

QUEBRANTAHUESOS

FUE: 12 **RR**: 50%
AGI: 14 **IRR**: 50%
RES: 10
PER: 19

Protección: Carece.
Armas: Picotazo 60% (1D3), Arrojar huesos desde el aire 75% (1D6).

TORTUGA DEL PANTANO

FUE: 8 **RR**: 50%
AGI: 2 **IRR**: 50%
RES: 20
PER: 5

Protección: Caparazón (Protección 6).
Armas: Mordisco 20% (1D4).

DRAGÓN

FUE: 45/50 **Altura**: Entre 20 y 50 varas.
AGI: 10/15 **Peso**: Entre 16.000 y 50.000 libras.
HAB: 0 **RR**: 0%
RES: 60/75 **IRR**: 250%
PER: 5/10
COM: 0
CUL: 0

Protección: Piel escamosa (15 puntos de Protección).
Armas: Mordisco 75% (2D8+6D6), Aliento de Fuego 60% (3D10+2D6+1).
Competencias: Descubrir 45%.
Hechizos: Carecen.

PODERES ESPECIALES:

—**Aliento de Fuego:** Pueden lanzar vaharadas de fuego por las fauces.
—**Visión Espantosa:** Contemplar a un dragón obliga a realizar una tirada de Templanza y si se falla, el personaje tratará de huir lo más rápidamente posible.

SALAMANDRA

Criatura muy parecida a un lagarto pequeño que vive y se alimenta del fuego, de manera similar a como un pez vive en el agua ya que fuera del fuego muere. Su cuerpo es multicolor, aunque predomina el rojo y su mordedura es altamente venenosa.

FUE: 1 **Altura**: 1 pie
AGI: 15/20 **Peso**: 5 onzas
HAB: 0 **RR**: 0%
RES: 5/7 **IRR**: 100/125%
PER: 15/20
COM: 0
CUL: 0

Protección: Carecen.
Armas: Mordisco 65% (Veneno).
Competencias: Sigilo 75%.
Hechizos: Carecen.

PODERES ESPECIALES:

—**Mordedura Venenosa:** La mordedura de una salamandra provoca 5D10 PD debido al veneno, sin que valga tirada alguna de Resistencia.
—**Alimentación Ígnea:** Una salamandra, como se ha dicho, vive y se alimenta del fuego, por lo que si un ígneo se enfrentara a una salamandra, ésta lo destruiría en tan sólo 1D3 asaltos, sin que el demonio pudiera defenderse.

EL VAMPIRO

FUE: 15/25 **Altura**: Entre 1,65 y 1,75 varas
AGI: 10/15 **Peso**: Entre 80 y 130 varas
HAB: 10/15 **RR**: 0%
RES: 20/30 **IRR**: 150%
PER: 15/20
COM: 10/15
CUL: 15/20

Protección: Pueden llevar cualquier tipo de armadura.

Armas: Pueden manejar cualquier tipo de arma, además de su Mordisco 65% (1D8+succión).

Competencias: Dependiendo de la edad del upiro, pueden ser bastante elevadas ya que tienen toda una eternidad para aprenderlas y mejorarlas.

Hechizos: Si poseen los conocimientos mágicos necesarios, nada les impide aprender todos los hechizos que deseen.

PODERES ESPECIALES:

—**Inmunidad al Dolor:** El upiro no puede caer inconsciente a consecuencia de las heridas sufridas, ni tampoco pierde sus bonificadores al daño.

—**Transformación en Lobo:** Un upiro puede convertirse en un lobo gigante a voluntad.

—**Transformación en Bruma:** Un upiro puede convertirse en un ser etéreo de apariencia brumosa e indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todo tipo de objetos sólidos, siempre que no sean sagrados y no puede ser atacado por ningún arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.

—**Succión de Sangre:** Cuando un upiro muerde a su víctima puede sorber su sangre, haciéndola perder 1D4 PV cada asalto que mantenga el mordisco. Un upiro que beba al menos medio azumbre de sangre de su víctima (lo que se corresponde con 3 PV), sumará un tercio de la RES y la FUE de la víctima a la suya propia durante 4D6 horas, aunque nunca podrá sobrepasar el doble de sus puntos originales. Por el contrario, por cada día completo que el upiro pase sin beber sangre (sea humana o no) perderá 1D6 PV que sólo podrá recuperar cuando vuelva a ingerir sangre. Además, junto con la sangre, un upiro succiona recuerdos y parte de la personalidad de la víctima, con lo que un upiro demasiado activo terminará volviéndose irremediablemente loco.

—**Vulnerable a lo Divino:** Un upiro no puede pisar terreno bendecido ni acercarse a objetos consagrados a una religión, sean de la religión que sean. Si se esgrime ante él uno de esos objetos y se hace una tirada de RR con éxito, el upiro retrocederá precipitadamente.

—**Vulnerable a la Luz del Sol:** Durante el día, el upiro no podrá transformarse en lobo ni en bruma, ni tampoco aumentar sus características tras succionar sangre con su mordisco.

Además, la exposición directa a la luz del sol le quema la piel, provocándole 1D6 PD por hora de exposición.

MEIGA

FUE: 15 **Altura**: 1,30 varas.
AGI: 10 **Peso**: 80 libras.
HAB: 0 **RR**: 0%
RES: 14 **IRR**: 120%
PER: 5
COM: 3
CUL: 16

Protección: Carece

Armas: Mordisco 40% (1d8), Garras 60% (1d4).

Competencias: Alquimia 60%, Herbología 80%, Conocimiento mágico 90%, Tortura 60%, Carnicería 80%.

Hechizos: Saco de Quebradura, Alas del Maligno, Manto de Sombras, Belleza.

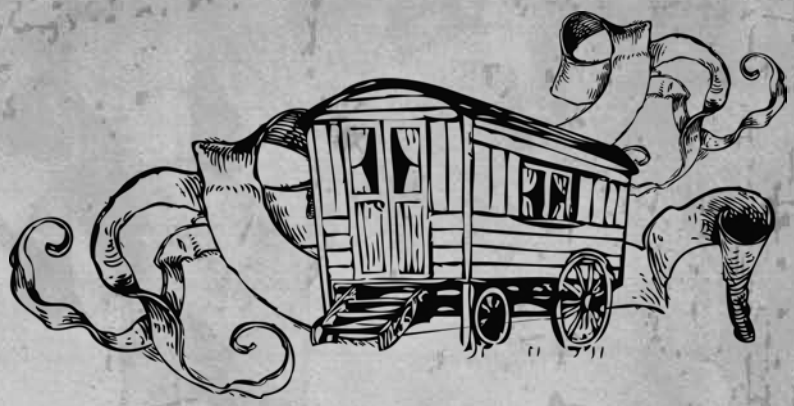
EL GÓLEM

FUE: 40 **Altura**: 2,6 varas.
AGI: 6 **Peso**: 1800 libras.
HAB: 6 **RR**: 0%
RES: Especial **IRR**: 175%
PER: 5

Armas: Puños 45% (4D6+ 1D3).

Protección: Al ser un ser artificial, el golem no tiene puntos de RES genéricos, sino que están repartidos por las diferentes localizaciones:

Cabeza (10), Brazo derecho (15), Brazo izquierdo (15), Pecho (20), Abdomen (20), Pierna derecha (15), Pierna izquierda (15).



ANEXO I
LA MAGIA GITANA

Las sacerdotisas o brujas gitanas se llaman «shuvanis», aunque también se conocen como «las Sabias». Y se cree que lo son de nacimiento, al igual que se cree en algunos círculos de brujas. En la creencia gitana, si una mujer nacía con algo diferente como un lunar, podría indicar que la niña podía ser una shuvani. También podía nacer una niña shuvani si le ocurría algún acontecimiento traumático al padre o madre justo antes de que naciera. Por ejemplo, si pasaba algún acontecimiento durante su gestación o lastimara algo a su madre en pleno embarazo, la niña llevaba ese estigma y era considerada como una shuvani en potencia; y durante su crecimiento era educada como tal por las ancianas shuvanis. La madre era muy respetada por ser la madre de una shuvani en potencia. El entrenamiento de la niña es progresivo, gradual, bajo tutela o autodidacta. Este aprendizaje podía durar incluso toda la vida. Así pues, no todas las gitanas son shuvanis, pero sí algunas de ellas. Ellas pueden maldecir o bendecir, curar o hacer que enfermen; no hay unas leyes mágicas que prohíban la magia negra. Se dice que tienen gran habilidad para comunicarse con los espíritus.

Los gitanos son famosos por ser expertos en adivinación, sobre todo leen las palmas de las manos, los posos del té, son cartomantes y tarotistas y usan los dados. Se dice que muchos gitanos nacen con la habilidad para «ver», por eso son excelentes videntes.

Además como hechiceros se dice que hacen las mejores maldiciones, sobre todo en casos de venganzas. Y se dice que sólo la magia gitana puede levantar una maldición impuesta por la magia gitana. Pero también se destaca mucho en la magia amorosa.

En España, gran parte de la tradición de magia gitana se ha perdido, pero los gitanos de otras partes de Europa aún continúan ejerciendo como shuvanis, realizando sus propias ceremonias de casamiento, nacimiento y defunción sin acudir a las iglesias.

La ciencia gitana posee muchas supersticiones, predicciones, tabúes y profecías, que forman parte de la vida de los gitanos. Creen mucho en los espíritus, tanto en los de los cuatro elementos conocidos, como en los de las personas. Los espíritus del aire obran por sí solos, son independientes y pueden causar daño a los humanos ya que disfrutan haciendo que los humanos se equivoquen a todo momento. Los espíritus de la tierra son buenos, nobles, amistosos; ya que dan buenos consejos a los humanos. Los espíritus del agua son muy variables, unas veces ayudan a los humanos y otras no y en muchos de los casos son vengativos.

Los gitanos temen muchísimo a los muertos y fantasmas. La palabra gitana para fantasma o espíritu es mullo. Esta palabra también se refiere a los «muertos vivientes»: los vampiros. Existe una fuerte creencia de que si un gitano muere como resultado de la influencia del mal, después el fallecido se convierte en un mullo y persigue e intenta atrapar a la persona que le provocó la muerte: a pesar de esto, los gitanos no dudan en dormir en un cementerio si es necesario ya que creen que solo los gitanos muertos se convierten en vampiros. Un mullo puede aparecerse a un vivo, esto es el muerto viviente, para advertirle de algo, es un mal augurio, significa que algo malo está a punto de pasar. Los payos (guajos o gorgios), no lo consideran así, por lo cual no temen a los fantasmas. También se habla de la insaciable necesidad del mullo de tener relaciones sexuales, al grado de que su viuda llega a quedar exhausta.

Los gitanos de ciertas regiones eslavas creen en los hombres lobo. Algunas personas piensan que quien haya llevado una mala vida se convertirá en hombre lobo, mientras otras consideran que los hombres lobos son víctimas a quienes la gente malvada les sustrajo la sangre. Una víctima así poco a poco pierde el poder del habla y durante la noche se transforma en un lobo que sirve al mal.

Otra creencia dice que la sangre ajena no se debe ni mirar, ni tocar; los hombres están permanentemente a la defensiva de lo que pudiera ser una contaminación, no entrando en contacto con sus mujeres en los periodos menstruales o de pérdidas sanguíneas por nacimientos.

Ante todo debemos decir que las tradiciones antiguas gitanas y las tradiciones de la brujería son muy similares.

ALGUNOS HECHIZOS DE MAGIA GITANA

HECHIZOS DE VIS VARIABLE

LECTURA DE LA PALMA
Maldición, magia blanca gitana.

- Caducidad: No aplicable.
- Duración: No aplicable.
- Componentes: La palma de la mano dominante de la persona que se desea investigar.
- Preparación: La lectura de la palma es la primera habilidad de adivinación que aprende una niña shuvani. Esta técnica no requiere ningún equipo y se puede practicar en cualquier lugar. La quiromancia es la interpretación de la mano dominante de una persona: su tamaño, forma, longitud de los dedos y las líneas que cruzan a través de ella. Estas características revelan los rasgos de carácter de la persona, además ofrecen predicciones sobre su vida, el amor, la carrera, la salud y la longevidad. También ofrecen al interlocutor la oportunidad de aprender acerca de su pasado y presente. Dado que las líneas de las manos están en constante cambio, las predicciones que un adivino gitano realiza acerca del futuro están sujetas a los cambios en el tiempo. Algunas brujas shuvani son capaces de leer las manos de los muertos; aunque es una técnica prohibida y peligrosa, puesto que puede atraer a los mullos.
- Descripción: Dependiendo de lo que la shuvani desee conocer de la persona, el nivel del hechizo será diferente:

VIS PRIMA: Conocer el carácter de la persona. Saber si es amigo o enemigo.

VIS SECUNDA: Saber si la persona miente o dice la verdad. Conocer el nombre y el rostro de la persona y de sus familiares más cercanos. Saber si hay alguien que piensa mucho en esa persona (enamorado, le quiere bien; enemigo, le quiere mal).

VIS TERTIA: Detectar una enfermedad o maldición en la persona, e identificarla. Conocer el nombre y el rostro de los amigos y enemigos más cercanos de esa persona.

VIS QUARTA: Conocer aspectos confusos del pasado de esa persona. La información es difusa y se ve a través de una neblina (ej: asesinó a una niña y la enterró en un bosque).

VIS QUINTA: Conocer aspectos confusos del futuro de esa persona.

VIS SEXTA: Conocer aspectos concretos del pasado de esa persona (ej: hace tres días y ocho horas, asesinó con una azada a la niña Gumersinda Narváez, de ocho años de edad y la enterró tras violarla bajo el tercer roble a la izquierda del camino que cruza el bosque umbrío).

VIS SEPTIMA: Leer la palma de la mano a un ángel o a un demonio.

VENCER LA IMPOTENCIA
Talismán, magia blanca gitana.

- Caducidad: Los componentes no pierden sus propiedades mientras no salgan de la bolsa.
- Duración: 1D10 semanas.
- Componentes: Uñas del pie izquierdo de un lobo, bolsita de terciopelo roja.
- Preparación: Éste es uno de los hechizos más antiguos y poderosos que existen en la tradición gitana. Consiste en conseguir las uñas del pie izquierdo de un lobo y llevarlas siempre con uno para incrementar el deseo del compañero y tener una vida sexual ampliamente satisfactoria. Las uñas hay que llevarlas en una bolsita de terciopelo roja hecha a mano.
- Descripción: Si se activa correctamente, el poseedor del talismán gozará de una vida sexual plena. El compañero sentimental verá al poseedor del talismán más atractivo y sensual (su aspecto mejorará en 10, pero sólo ante los ojos de su pareja). No provoca la atracción de otras personas; sólo de su actual pareja.

REPELER LA MALA SUERTE Y LAS MALDICIONES
Maldición, magia blanca gitana.

- Caducidad: No aplicable.
- Duración: Instantánea.
- Componentes: No aplicable.
- Preparación: No aplicable.
- Descripción:

  ¡LAGARTO, LAGARTO! : es una frase usada por los gitanos supuestamente para repeler las maldiciones. Si se pronuncia tras ser víctima de un maleficio, hay un 5% de probabilidades de que el maleficio no tenga efecto sobre la víctima y se refleje hacia otra persona cercana.

  PERDÓN DE DIOS: Al escuchar una maldición, podremos santiguarnos y pedir el perdón de Dios para el que la ha proferido. Esta técnica es poco efectiva pero muy usada por las personas más beatas. Este es el método empleado por los payos para evitar la maldición (aunque sólo funciona con personas santas o muy creyentes, con una elevada RR).

  A efectos prácticos, divide el porcentaje de Teología del personaje entre 10. Si supera esa tirada, el Señor le escuchará y hará que esa maldición recaiga en la persona que la lanzó.

HECHIZOS DE VIS SECUNDA

AMOR NO CORRESPONDIDO
Maldición, magia blanca gitana.

- Caducidad: No aplicable.
- Duración: 1d4 semanas.
- Componentes: Huella en la tierra, sauce.
- Preparación: Tras conseguir la huella en la tierra de la persona querida, se recoge ese puñado de tierra y se lleva al sauce más cercano.

Si se está interesado en alguien que no le presta la debida atención, con este hechizo logrará conmoverlo y encender en su corazón la llama del deseo. Hay que procurar que la persona amada deje la huella de sus pies en la tierra. Enseguida, se recoge el puñado de tierra en el que se ha marcado la huella y se lleva hasta el sauce más cercano que encuentre. Al pie del tronco, se hace un agujero y se deposita en él. Mientras se hace, hay que repetir: «*Mi tierra, sobre tu tierra; aquí se unirán. Así yo hago que mi amor sea reconocido por tu corazón. Crece, crece, crece, gran árbol de Sauce y trae a mi vida su dulce atención*».

- Descripción: La víctima sentirá atracción e interés por la persona que realiza el ritual. La víctima puede realizar una tirada de IRR para escapar del hechizo; pero si la falla, se enamorará perdidamente de esa persona.

ASENTAMIENTO
Maldición, magia blanca gitana.

- Caducidad: No aplicable.
- Duración: Una semana.
- Componentes: Tierra fértil, aguja, 5 semillas de calabaza.
- Preparación: Se toman las cinco semillas de calabaza y se les raspa con la punta de la aguja las siguientes palabras: CHEN, JAÑÍ, BAJÏ (suelo, agua, y suerte), MULLO (muerto viviente) y BENGORRÓ (demonio).

Con la puesta de sol, se hacen cinco agujeros en la tierra, de una pulgada de profundidad, y formando un círculo entre ellos. En el primer agujero, que se debe excavar mirando hacia el ocaso, se entierra la semilla con la palabra CHEN (suelo). En sentido horario, se entierran las demás en este orden: JAÑÍ, MULLO, BENGORRO y BAJÍ.

Si el ritual tiene éxito, por la mañana habrán nacido cinco brotes. Dos de ellos tendrán un color distinto (una plantita será albina —MULLO— y otra negruzca —BENGORRO—).

- Descripción: Las plantitas indicarán con su tallo la dirección y proximidad de los distintos peligros y hallazgos que puedan encontrar en su camino los gitanos nómadas:

  CHEN: La proximidad de un buen suelo donde acampar.

  JAÑÍ: La cercanía de un manantial de agua potable.

  BAJÍ: Problemas que puedan complicar la situación a los nómadas (tormentas, enemigos...)

  MULLO: La presencia cercana de un muerto viviente poderoso (vampiro, ghoul, liche...)

  BENGORRO: La presencia cercana de algún demonio (o puerta del infierno)

El tallo de las plantitas se orienta hacia la dirección del peligro o hallazgo, y su longitud nos indica la distancia (cada pulgada de tallo equivale a media legua). Si no hay nada relacionado con esa semilla en un radio de 20 leguas, ésta no germinará y no saldrá una plantita.

En algunas ocasiones, las semillas MULLO y BENGORRO han sido plantadas tan cerca de esas criaturas, que las plantas crecían de forma rapidísima, y dan calabazas de las que mana sangre o vapores sulfurosos. En estos casos, estos fenómenos suelen acompañarse de una visita "non grata", ya que esas criaturas maléficas son atraídas por la "búsqueda" que realizan las plantitas.

HECHIZOS DE VIS TERTIA

PUTSI
Talismán, magia blanca gitana.

- Caducidad: Los componentes no pierden sus propiedades mientras no salgan de la bolsa.
- Duración: 1d6 años.
- Componentes: seda color rojo intenso, pétalos de rosas rojas secos, un anillo de bodas (de la madre o de la abuela del receptor), una leguminosa (puede ser una lenteja, un haba o un garbanzo), 2 dientes de ajo, 1 moneda de oro o plata, un trocito de raíz de lirio y un pedacito de carbón (algunos le agregan además una pluma de ave, una cáscara de limón y lavanda).
- Preparación: Con un pedazo de seda color rojo intenso se confeccionará una pequeña bolsita. Dentro de la misma se deberán poner todos los componentes. Hay que llevar siempre consigo esta bolsita y de ser posible, buscar que esté en contacto con la piel.
- Descripción: Es uno de los más poderosos amuletos gitanos. Atrae a la buena suerte y aleja a los malos espíritus.

  BUENA SUERTE: Permite repetir una tirada fallida de «Suerte» una vez a la semana.

  MALOS ESPÍRITUS: Los malos espíritus tendrán una penalización de -30 a todas sus acciones contra el portador del talismán.

LLAMAR AL MULLO
Maldición, magia negra gitana.

- Caducidad: No aplicable.
- Duración: 1d10 minutos.
- Componentes: Vela negra, Prenda de vestir u objeto personal del muerto.
- Preparación: Se enciende la vela y se deja gotear la cera sobre el objeto del fallecido, mientras se pronuncia en voz alta su nombre.
- Descripción: El espíritu del muerto acudirá a la llamada. Se comportará según su estado de ánimo; según fuese éste cuando estaba con vida. Responderá a preguntas o se negará a hablar; pedirá favores a cambio o se enojará y arrancará la vela de las manos del invocador. El comportamiento del espectro es imprevisible, por lo que conviene estar preparado para lo peor. Puede ayudar mucho conocer al muerto, o que haya presente algún familiar o amigo, para que se muestre más «cooperativo».

MANTA DE VIAJE
Maldición, magia negra gitana.

- Caducidad: Desconocida.
- Duración: 4d20 minutos.
- Componentes: Una manta robada a un mendigo vivo.
- Preparación: Se cubre el objeto con la manta mientras se pronuncian las siguientes palabras:" Si mis sacais no te diquelan, que mují te arequele".
- Descripción: Tras pronunciar el encantamiento, el objeto cubierto por la manta desaparecerá. Volverá a materializarse bajo la manta transcurridos 4d20 minutos. No es necesario que la manta cubra por completo al objeto, pero no podrá ser éste más grande que un caballo pequeño.

NOTA PARA EL MÁSTER: Este hechizo tiene multitud de aplicaciones, desde escapar de una persecución hasta ocultar un objeto valioso y pasar con éxito el registro de la milicia. Los jugadores seguramente descubrirán más usos para este hechizo.

En el entorno shuvaní, este hechizo despierta temor y desconfianza, y no se usa si no es en caso de extrema necesidad. El motivo es que no se sabe con certeza dónde van a parar los objetos que desaparecen durante ese lapso de tiempo. Las personas que han sido víctimas del hechizo no recuerdan dónde han estado, pero suelen presentar algunos signos evidentes de que han estado en un lugar diferente (olor a huevos podridos, fango en los pies, parásitos…). Algunos han regresado incluso malheridos. Las opiniones al respecto varían desde que se los lleva la muerte, un demonio o incluso el propio dueño original de la manta –un mendigo-). Se cuenta el caso de una shuvani que empleó la "Manta de Viaje" con su amante, tras enterarse de que estaba flirteando con otra chica. Cuando desapareció el joven al ser cubierto por la manta, la bruja arrojó ésta a la hoguera, consumiéndose entre las llamas. Al muchacho no se le volvió a ver jamás.

ENTERRAMIENTO
Maldición, magia negra gitana.

- Caducidad: No aplicable.
- Duración: 1d4 años.
- Componentes: Un pergamino en blanco, una olla llena de tierra o una maceta, pero que no contenga planta (o un trozo de suelo despejado de vegetación en pleno bosque); una hoja grande de lechuga.
- Preparación: Se realiza una lista con las personas que creemos que nos quieren el mal, nos odian o son enemigos. Usaremos para confeccionar la lista un pergamino en blanco, donde anotaremos el nombre y los apellidos de esas personas. Mientras escribimos la lista tenemos que concentrarnos en que queremos que se alejen de nuestra vida para siempre.

  Doblaremos la lista en cuatro trozos y con cada pliegue diremos en voz alta «Yo os anulo». Con el pergamino entre las manos, nos relajaremos ayudándonos de una respiración profunda y sosegada y cerraremos los ojos. Cada vez que se nos venga a la mente la imagen de la persona enemiga, pronunciaremos el siguiente conjuro en voz alta: «*Tú, (nombre del enemigo), que me quieres mal y mal me envías, te rechazo con toda mi fuerza y mi poder*». Cuando deje de aparecerse esa imagen en nuestra mente, abriremos los ojos y seguiremos relajados. Cogeremos el pergamino y lo envolveremos en la hoja de lechuga; a continuación la enterraremos en el lugar escogido. Tras enterrarlos, pensaremos de nuevo en las personas enemigas y en voz alta diremos: «*Con este entierro anulo vuestro poder y así como la luz no entrará en este recinto, vuestras acciones no verán la luz sobre mí*». Colocaremos el pie sobre lo enterrado y diremos en voz alta: «*Yo os anulo. Yo elimino vuestro poder. Conjuro, conjuro, conjuro, a las fuerzas que protegen para que pudran en el interior de la tierra vuestra maldad*».
- Descripción: Las personas de la lista deberán superar una tirada de IRR/2 o de lo contrario se olvidarán de la persona que realizó el Enterramiento y de las afrentas que tengan con ella.

FAVOR OSCURO
Maldición, magia negra gitana.

- Caducidad: No aplicable.
- Duración: No aplicable.
- Componentes: Sangre de una shuvani, tierra no consagrada, hostia consagrada.
- Preparación: De noche, en una zona despoblada, se pronuncia en voz alta: «*Yo, (nombre completo de la persona interesada), reniego de mi dios, que me ha abandonado a mi suerte, y le escupo en la cara*». A continuación, se escupe sobre la hostia consagrada. Tras esto, se derrama la sangre de la shuvani sobre la tierra no consagrada, mientras se dice en voz alta: «*Yo, (nombre completo del interesado), te pido ayuda, y te acepto como mi señor, jurándote obediencia ciega hasta mi muerte*».
- Descripción: Si el hechizo tiene éxito, el no muerto más poderoso en un radio de diez leguas habrá escuchado la llamada. Un trueno sonará en la lejanía, a modo de respuesta. Esa misma noche acudirá el no muerto (normalmente un vampiro) para formalizar el trato.

Las shuvanis suelen realizar este ritual en casos extremos; cuando no son capaces de sanar a algún niño del clan de una enfermedad mortal y los padres, desesperados, aceptan cualquier precio a cambio de la salud de su pequeño.

El vampiro suele exigir la servidumbre de la familia; los gitanos a los que ha ayudado un vampiro le son fieles hasta la muerte; protegiendo al vampiro durante el día, realizando labores domésticas para él, secuestrando bebés, etc.

En caso de incumplimiento del acuerdo, el vampiro asesina a toda la familia y los transforma en no muertos que le servirán por toda la eternidad.

Este conjuro está prohibido realizarlo en las proximidades de una puerta del infierno.

HECHIZOS DE VIS QUINTA

LA MALDICIÓN GITANA (OLAJAI CALLÍ)
Maldición, magia negra gitana.

- Caducidad: No aplicable.
- Duración: Permanente; o hasta que la shuvani decida interrumpir el hechizo.

- Componentes: No aplicable.
- Preparación: Se pronuncia en voz alta y en presencia de la víctima, la siguiente fórmula:

  «Mal fin tenga tu cuerpo, permita Dios que te veas en las manos del verdugo y arrastrado como las culebras, que te mueras de hambre, que los perros te coman, que malos cuervos te saquen los ojos, que Jesucristo te mande una sarna perruna por mucho tiempo, que si eres casado tu mujer te ponga los cuernos, que mis ojitos te vean colgado de la horca y que sea yo el que te tire de los pies y que los diablos te lleven en cuerpo y alma al infierno».
- Descripción: La víctima sufrirá una racha de mala suerte continuada (a discreción del Master). No podrá realizar tiradas de «Suerte» mientras esté maldito. Las posibilidades de pifia se multiplican por 5. Cuando reciba cualquier daño, sufrirá el máximo posible (por ejemplo, un daño de 1D6 le hará 6 puntos de daño). Si algo malo le ocurriese a algún miembro del grupo, sería a esta persona. Esta maldición dura hasta que muera la víctima (de la forma más horrible posible, por cierto), o hasta que la bruja decida quitarla de forma voluntaria (normalmente le exigirá algún favor o sacrificio a la víctima). Hay que recordar que las brujas shuvanis son muy orgullosas y será complicado ablandar su corazón después de haberlas ofendido. Una maldición realizada por una Shuvani sólo la podrá retirar la shuvani que la realizó. No hay magia pagana, ni milagro ni demonio que pueda intervenir entre una bruja gitana y su víctima.

LA MALDICIÓN GITANA

Mundialmente es conocido el temor a la maldición gitana; que al parecer simboliza un hechizo muy difícil de romper. Es también común observar que cuando hace su colorida aparición en algún sitio la falda gitana, la gente apresurada se aleja de ella; y quien no puede lograrlo, casi con resignación, prefiere entregarle una joya o dinero, a cambio de no escuchar la despiadada maldición.

Esta clase de magia es la más antigua que existe y por ello una de las más poderosas. Porque hay que recordar que (según la religión que predomina en esta parte del mundo) en el principio eran Dios y el verbo; y Dios era conocido como el verbo.

Nada más abrir la historia en el Génesis y estudiar el mito de la creación, nos encontramos con la primera maldición que se dijo en el mundo de labios del mismo Jehová:

«Entonces el Señor Dios dijo a la serpiente: «Por haber hecho esto, maldita seas entre todas las bestias y entre todos los animales del campo. Sobre tu vientre caminarás y polvo comerás todos los días de tu vida.» Génesis 3:14

Existe una oración, conocida como «La Maldición Gitana» y considerada por los estudiosos del tema como la verdadera y más poderosa maldición de este pueblo, que es la que se emplea cuando se desea el mayor mal posible a una persona.

OLAJAI CALLÍ

«Panipen gresité lerele lucue drupo, camble Ostebé sos te diqueles on as baes dor buchil y arjulipé sata as julistrabas, sos te merelees de bocata, sos ler galafres te jallipeen, sos panipenes currucós te mustiñen ler sacais; sos Cresorne te dichabe yesqui zarapia tamboruna per bute chiró, sos unga quesarelas romandiñao tucue rumi te sugerete ler nogués, sos manques sacaitos te diquelen ulandao de la filimicha y sos menda quejesa or sos te buchare de ler pinrés y sos ler bengorros te liqueren on drupo y orchi balogando á or casinobé».

Traducido quedaría así:

MALDICIÓN GITANA

«Mal fin tenga tu cuerpo, permita Dios que te veas en las manos del verdugo y arrastrado como las culebras, que te mueras de hambre, que los perros te coman, que malos cuervos te saquen los ojos, que Jesucristo te mande una sarna perruna por mucho tiempo, que si eres casado tu mujer te ponga los cuernos, que mis ojitos te vean colgado de la horca y que sea yo el que te tire de los pies y que los diablos te lleven en cuerpo y alma al infierno».

Esta maldición sólo la puede retirar la persona que la invocó.

MALDICIONES DE PACOTILLA

Muchas gitanas usan estas oraciones contra la gente supersticiosa que no pertenece al clan. No tienen realmente ningún efecto mágico, pero el individuo afectado puede desarrollar un temor creciente, relacionar todo lo malo que le acontezca con la posible maldición y al final ceder a las peticiones de la embaucadora.

Eso sí, estas falsas brujas se cuidarán de pronunciar una maldición dentro de un poblado zíngaro y mucho menos en presencia de una auténtica shuvani.

Como ejemplo, aquí van algunas de estas maldiciones menores:

- *«Ojalá te saliera un dolor, que cuanto más corrieras más te doliera y si te pararas, te murieras»*
- *«Asín sus murái tú y tu papa y la puta que tatrapa».*
- *«Hora de salud no tengas mientras vivas en el mundo»*
- *«No te deseo mal ninguno...»*
- *«Mal encuentro tengas, que cuando llegues a tu casa te encuentres con un gato negro jugando con el corazón de tu padres»*
- *«Un granico te saliera en la cabeza que te quitaran el pus a cazos».*
- *«Mala ruina te entre en tu casa que hasta las ratas se vistan de luto».*



ANEXO II

LA MEDALLA DE SAN BENITO

LA MEDALLA DE SAN BENITO

La medalla jubilar de San Benito es un sacramental reconocido por la Iglesia como poseedor de un gran poder de exorcismo ; una ayuda para el cristiano en la hora de tentación, peligro, mal, principalmente en la hora de la muerte. Fue instituido en memoria de San Benito. Como todo sacramental, los católicos no ponen su poder en la medalla misma, pues consideran que ese poder viene de Cristo, quien lo otorga a la Iglesia y por la fervorosa disposición de quién usa la medalla.

Al frente de la medalla aparece la figura de San Benito sosteniendo dos objetos. Sostiene en su mano derecha una cruz (a la cual la tradición le adjudica un gran amor por parte del monje) y en su mano izquierda el libro de las Reglas, con la oración rodeando la figura del santo: *Eius in obitu nostro praesentia muniamur!*: «*A la hora de nuestra muerte seamos protegidos por su presencia*». (Oración de la Buena Muerte). San Benito es el patrón de la buena muerte. En el fondo de la imagen aparece una copa envenenada, de la cual, cuando el santo hizo sobre ella la señal de la cruz, salió una serpiente. Un enemigo celoso intentó envenenarlo dándole una hogaza de pan envenenada, mas al pretender comérsela se la llevó un cuervo (estos detalles aparecen en la medalla). Arriba de la cruz aparecen las palabras *Crux sanctis patris Benedicti.*

REVERSO DE LA MEDALLA

El reverso muestra la cruz de San Benito con las letras:

- *Crux Sancti Patris Benedicti* (C.S.P.B.): que en castellano es: Cruz del Santo Padre Benito
- *Crux Sancta Sit Mihi Lux* (C.S.S.M.L.): «*La santa Cruz sea mi luz*» (crucero vertical de la cruz)
- *Non Draco Sit Mihi Dux* (N.D.S.M.D.): «*No sea el demonio mi señor/guía* (dux = duque = Señor/ Lord en un sentido feudal, en clara analogía al Señor Celeste, Dios mismo).» (crucero horizontal)

En círculo, comenzando por arriba hacia la derecha:

- *Vade Retro Satana!* (V.R.S.): «*¡Retrocede, Satanás!*» (Vade =Ir ; Retro= Atras)
- *Nunquam* (algunos dicen que es «*Non*») *Suade Mihi Vana!* (N.S.M.V.): «*No me persuadas con cosas vanas*»
- *Sunt Mala Quae Libas* (S.M.Q.L.): «*Malo es lo que me ofreces*»
- *Ipse Venena bibas* (I.V.B.): «*Bebe tú mismo tus venenos*»
- PAX: «*Paz*».

A términos de juego, la medalla de San Benito es una reliquia muy poderosa y por poder deshacerse de ella cualquier demonio daría lo que fuese.





ANEXO III
CÓDICE «DE BERNARDIIS MISTERIIS»

Este antiguo manuscrito es uno de los tomos mejor guardados y más valorados de la biblioteca esotérica del monasterio de Taranco. Los monjes se cuidarán mucho de hacer pública su existencia ya que es el mayor tesoro que custodian. Perteneció a un miembro del monasterio que recopiló con gran perseverancia muchos de los antiguos saberes arcanos, aun a costa de poner en más de una ocasión su vida en grave peligro.

Varias décadas después de su muerte, tras la marcha de magos que se organizó para saquear el monasterio, éste y otros muchos códices desaparecieron, llegando a formar parte de colecciones privadas. El monasterio de Taranco quedó arrasado hasta sus cimientos y su nombre cayó en el olvido.

Algunos eruditos siguen visitando las ruinas del lugar algunas noches muy señaladas del año ya que piensan que los magos no pudieron llevarse consigo todos los secretos de Taranco, quedando aún algunos conservados bajo tierra a buen recaudo.

Los hechizos aquí presentados han sido extraídos de D&D y La Llamada de Cthulhu.

CÓDICE DE «BERNARDIIS MISTERIIS»

Una recopilación de hechicerías y saberes del muy docto y sabio Fray Bernardo Gui, de la orden de los Capuchinos Descalzos, antes conocido como maese Jaime Lannister, arzobispo de Zyrión

DOBLE ACUOSO

***Vis**: Tertia*

***Maleficio**, magia negra de origen infernal*

***Caducidad**: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.*

***Duración**: Permanente hasta activación. Una vez activado, 3 asaltos + 1 asaltos de duración por cada 5 de IRR por encima de 50 que posea el lanzador*

***Componentes**: Una masa líquida de tamaño superior a un vaso de vino, que pueda reflejar imágenes.*

***Preparación**: Se lanza el sortilegio sobre el líquido. En el momento de finalizar, el mago toca la masa de líquido y debe retirarse mientras se encanta (tirada Muy Fácil de Esquivar) so pena de ser el mismo el primero en reflejarse.*

***Descripción**: La primera criatura reflejada por la superficie del líquido desencadena el conjuro (sólo aplicable a humanos y animales; no es aplicable a seres mágicos ni demonios). Cuando es desencadenado el conjuro, líquido forma de inmediato una imagen tridimensional exacta de la criatura reflejada. Si más de una criatura se refleja simultáneamente, se determina al azar sobre la que se forma el Doble Acuoso.*

El tamaño del doble se ve limitado por el volumen de fluido disponible y como máximo alcanzará el tamaño de la criatura reflejada. Si el conjuro fuese lanzado sobre una jarra llena de cerveza, el doble se formaría de la cerveza y se convertiría en un duplicado de la víctima del tamaño de la jarra. No obstante, en estos casos, si el doble no es del tamaño de la víctima, el daño que causa se reduce a la mitad. Con menos líquido que una jarra de cerveza, el hechizo no hace ningún efecto (no llega a activarse el conjuro para no malgastar PCs)

Cuando es lanzado el conjuro en el líquido, su duración se considera permanente hasta que el poder es liberado por el reflejo de una criatura. El líquido no se evaporará hasta que se accione el conjuro. Cuando se forma el Doble Acuoso, permanecerá animado durante 3 asaltos, más otro asalto por cada IRR tuviese el lanzador en el momento de hacer el encantamiento.

¿por mucho líquido que haya

El Doble Acuoso intenta tocar a la criatura que ha duplicado (pelea vs pelea, una vez se entre en meleé). Sólo puede afectar a la criatura a la que se parece. Tiene las mismas características, habilidades y puntos de vida actuales de la criatura que duplica, pero no puede lanzar conjuros o usar ninguno de los objetos o habilidades especiales de la criatura. El Doble Acuoso tiene 2 puntos de armadura y su índice de movimiento es el doble que el de la víctima. Puede deslizarse por debajo de puertas y a través de rendijas.

Si el Doble Acuoso tiene éxito en tocar a su víctima, se funde con el individuo, cubriendo todo su cuerpo con una piel líquida. Empieza a abrirse camino hacia el interior de todas las aberturas corporales de la víctima, infligiendo 1d6 puntos de daño por asalto hasta que la destruye o expira la duración del hechizo (3 asaltos +1 asalto /5 IRR por encima de 50).

Golpear al Doble Acuoso mientras envuelve a su objetivo causa la misma cantidad de daño a la víctima.

FUNESTO DEFLECTOR

***Vis**: Secunda*

***Talismán**, magia blanca de origen popular*

***Caducidad**: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.*

***Duración**: 2 asaltos + 2 asaltos / 20 IRR*

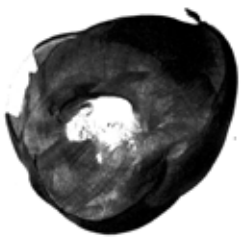
***Componentes**: Una concha de peregrino*

***Preparación**: Se realizan una serie de sortilegios y salmos sobre la concha para convertirlo en un talismán*

***Descripción**: Un campo de fuerza semiesférico rodea parcialmente al mago en un campo semiesférico de fuerza cuando activa el hechizo. El campo es transparente y se mueve con el sujeto, formando una concha a unos 30 centímetros de su cuerpo. Esta concha sirve como un escudo como todas las formas de ataques con proyectiles individualmente apuntados (incluidos proyectiles mágicos y otros conjuros de golpe). El lanzador designa la posición de la concha (protegiendo el frente del lanzador si se lleva convexa y la espalda si se lleva cóncava). El conjuro no protege contra los conjuros con área de efecto u otros ataques que golpeen a varias criaturas a la vez.*

incluidos proyectiles mágicos y otros conjuros de golpe

En vez de golpear a la criatura blanco, el objetivo del proyectil es determinado al azar entre todos los seres dentro de un hemisferio de 5 metros, incluida la criatura protegida. Entonces el proyectil cambia de rumbo hacia su nuevo blanco con las posibilidades normales de golpearlo. Si el nuevo blanco se halla fuera del alcance del proyectil, no llega hasta él. Si varias personas se hallan protegidas por el funesto deflector, un proyectil cambiará de rumbo varias veces antes de alcanzar a su blanco.



MALDICIÓN DE LA CÁSCARA ~~PUTREFACTA~~ podrida

***Vis**: Tertia*

Talismán, magia blanca de origen popular

***Caducidad**: 2D3 semanas*

***Duración**: 1 asalto*

***Componentes**: 1 huevo podrido, vísceras de ratón, cera de abeja*

***Preparación**: Se rellena el huevo con las vísceras y se sella con la cera.*

***Descripción**: Esta ilusión obliga al sujeto a creer que su carne está descomponiéndose y desprendiéndose de su cuerpo, así como que está vertiendo los órganos vitales al exterior.*

Si se activa el hechizo mientras se rompe el huevo, la víctima deberá superar una tirada de RR. Si no la pasa, pierde 1D10 RR y se desmaya al siguiente asalto, quedando inconsciente 1d10 minutos.

VARA DE TRUENOS

***Vis**: Cuarta*

Talismán, magia blanca de origen popular

***Caducidad**: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.*

***Duración**: Instantáneo*

***Componentes**: Vara hecha de árbol partido por un rayo, agua de tormenta de truenos.*

***Preparación**: Se raspa con la vara el suelo mientras se pronuncia el conjuro.*

***Descripción**: Se produce un tronante cono de fuerza de 1'5 metros de ancho en su vértice, 6 metros de ancho en la base y 12 metros de largo. Todas las criaturas que se hallen total o parcialmente dentro de este cono deben superar una tirada de RR o quedar aturdidas durante 1D3 asaltos. Las criaturas aturdidas son incapaces de pensar coherentemente o actuar durante ese tiempo y quedan ensordecidas 1D3+1 asaltos. Además, aquellas que fallen la tirada de RR son lanzadas a 1d6+1 metros, sufriendo 1 punto de daño por cada metro. Las superficies interpuestas (paredes, puertas, etc.) pueden reducir esta distancia, pero el daño sigue siendo el mismo.*

Si se supera la tirada, la víctima no queda aturdida, pero si ensordecida durante 1d3+1 asaltos y lanzada a la mitad de distancia.

Las criaturas de tamaño superior a 20 que superen su tirada de RR quedan ensordecidas pero no lanzadas, no sufren ninguna pérdida de puntos de golpe y no quedan aturdidas. Si fallan la tirada de RR, son lanzadas a la mitad de distancia y sufren la mitad de los puntos de daño y quedan ensordecidas y aturdidas.

Se considera que el cono de fuerza tiene una fuerza de 22 para propósitos de abrir puertas cerradas con llave, barradas o retenidas mágicamente. Este conjuro puede mover objetos que pesen hasta 320 kilos, a una distancia máxima de 1D3+1 metros. Los objetos frágiles pueden ser destruidos.



ANEXO IV
GRIMORIO CABALÍSTICO
«DE MAESE ABRAHAM»

GRIMORIO CABALÍSTICO «DE MAESE ABRAHAM»

En este grimorio se reúnen los hechizos a los que dedica actualmente maese Abraham gran parte de sus horas de estudio.

Dichos hechizos se hallan repartidos en varios manuscritos y pergaminos; algunos de ellos están muy bien escondidos, dado el poder tan inmenso que ocultan.

Estos hechizos son cortesía de Ricard Ibáñez y han sido extraídos del libro «*Sepharad: Los Secretos de la Cábala Judía*» de Aquelarre 2ª edición.

GRIMORIO CABALÍSTICO DE «MAESE ABRAHAM»

HECHIZOS SEFIRÓTICOS

CRUZ CABALÍSTICA (VIS PRIMA)

***Tipo**: Maleficio.*

***Componentes**: Ninguno.*

No aplicable ~~***Caducidad**.*~~

***Duración**: Hasta la puesta o la salida del sol; o hasta que el cabalista cometa algún acto impuro; lo que se dé antes.*

***Preparación**: El cabalista se orienta al este y cruzará los dedos índice y corazón, pronunciando: cuando se toque la frente «*ATEH*», en la parte inferior «*MALKUTH*», en el hombro derecho «*VE GEBURAH*» y en el hombro izquierdo «*VE GEDULAH*». Si se tiene éxito, el cabalista habrá entrado en contacto con la esencia del árbol de la vida.*

***Descripción**: Esto le permitirá realizar hechizos cabalísticos sin pases de manos o en voz baja, sin los malus correspondientes. También refuerza de cierta manera el espíritu del cabalista proporcionando un bonus de +25 a la hora de resistir hechizos de goecia que afecten a la mente del individuo.*

ANATEMA (VIS QUINTA)

***Tipo**: Talismán.*

***Componentes**: Piel de cordero, sal, oro, tierra consagrada.*

***Caducidad**: Hasta ser destruido.*

***Duración**: 2D6+5 o permanente, hasta la destrucción del talismán.*

***Preparación**: Se puede usar de dos formas: si se lanza sobre una persona, se verá afectada por el hechizo durante los próximos 2D6+5 asaltos. La segunda forma es pasar el talismán por encima de bebida o comida, al tiempo que se recita el hechizo. Aquel que beba o coma esos alimentos durante la próxima hora, manifestará los efectos del hechizo, que permanecerán hasta que se destruya el talismán.*

***Descripción**: Los afectados por el hechizo serán incapaces de atacar a otros. Además serán incapaces de ordenar o convencer a otros para que ataquen a alguien. Tampoco podrán usar hechizos que provoquen dolor, sufrimiento o daño físico.*

Sólo podrán atacar a otros, si son atacados primero; y sólo a aquellos que le hayan atacado.

u ordenar atacar o usar magia

A discreción del Master, el afectado podrá hacer una tirada de RR para evitar los efectos del hechizo temporalmente, si es para atacar a seres malignos, defender sus familiares o amigos o en situaciones especiales. Este hechizo no admite tirada de RR si se lanza sobre la persona in situ, aunque sí sobre aquellos afectados por alimentos.

CREACION DE UN GOLEM (VIS SEXTA)

***Tipo**: Invocación/Talismán (el tiempo de fabricación según la escala de los talismanes).*

***Componentes**: Tierra virgen.*

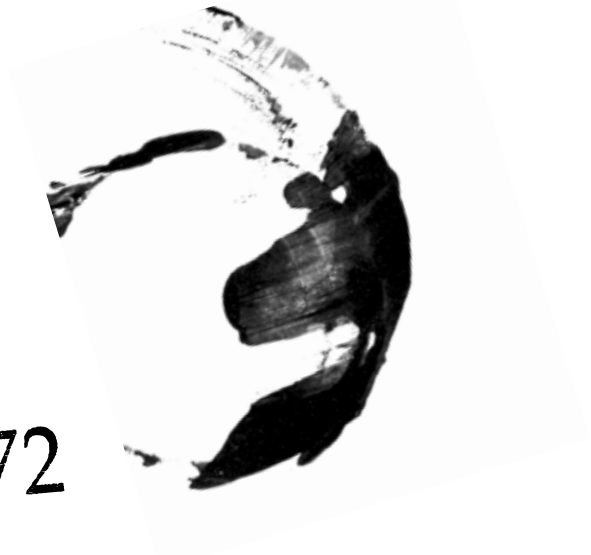
***Caducidad**:* No aplicable

***Duración**: Hasta que se le borre la letra «ALEF» de la frente o sea de alguna forma destruido.*

***Preparación**: Tomar tierra de un suelo virgen, fabricar con ella el golem y enterrarlo en el suelo. Acto seguido, caminar alrededor del golem circularmente, combinando las letras del alfabeto y el nombre secreto de Dios.*

escribiendo en su frente la palabra «EMET»

***Descripción**: Si se tiene éxito, el golem se animará, esperando las órdenes del cabalista.*



SOPLO NEGRO (VIS TERTIA)

***Tipo**: Talismán.*

***Componentes**: Pergamino virgen, aliento de moribundo, tierra profanada, sangre de brujo.*

***Caducidad**: Hasta ser destruido.*

***Duración**: Los alimentos malditos permanecen en ese estado 1D6 días, tras los cuales, si no son consumidos se pudren. Para los afectados, la duración normal de la enfermedad.*

***Preparación**: En el pergamino se inscribe el sello qlipothico del elemento aire relacionado con el árbol de la muerte. El cabalista oscuro recita el hechizo y sopla sobre el talismán, acercándolo después al alimento o bebida que se quiera maldecir.*

***Descripción**: Si tiene éxito, cualquier persona que consuma esa bebida o alimento sufrirá una enfermedad aleatoria, debiendo tirar RES*3 y consultar la convalecencia que le corresponda.*

TRAMPA DEL ELOHIM (VIS QUARTA)

***Tipo**: Invocación.*

***Componentes**: Cenizas de muerto, sal, sangre del mago o brujo.*

No aplicable ~~***Caducidad**:*~~

***Duración**: Hasta que se rompa el círculo.*

***Preparación**: El cabalista oscuro forma un círculo con la sal, escribiendo dentro con las cenizas un sello glipothico y derramando la sangre en el centro. Acto seguido se recita la invocación.*

***Descripción**: Si tiene éxito, una ligera brisa moverá las cenizas, momento en el que el cabalista oscuro deberá saltar fuera del círculo sin romperlo (tirada de saltar Muy Fácil), so pena de ser poseído o atacado por la larva invocada. Cualquier persona que rompa el círculo, liberará a la larva y se verá automáticamente expuesta a ser poseída por la misma. Aquellos poseídos manifestarán los síntomas del hechizo Maldición, aunque cualquier Anular Maldición será infructuoso ya que la víctima estará poseída, no maldita. Cuando la larva mate a su huésped, partirá. Un hechizo de Expulsión o un Exorcismo, en cambio, serán mucho más efectivos, pues pueden expulsar a la larva.*



ANEXO V

PERSONAJES PREGENERADOS

DON JOSE DE UMBRÍA
Caballero

FUE: 20
AGI: 15
HAB: 20
RES: 15
PER: 5
COM: 10
CUL: 15

Aspecto: 15
Templanza: 50
Suerte: 30

Altura: 2,10 m.
Peso: 140 kg.
RR: 80% **IRR**: 20%

Orgullos: Nobleza, Alto.
Vergüenzas: Colérico, Calvo.

Protección: Arnés completo (protección 8), yelmo (protección 8), Escudo 80% (tarja)

Armas: Espada bastarda 85% (1d10 +1d6 por tamaño).

Algunas Competencias: Cabalgar 70%, Conocimiento animal 30%, Conocimiento mágico 50%, Idiomas (Latín 35%), Leer y escribir 30%, Mando 50%, Sigilo 30%, Teología 90%.

Hechizos: Carece



MAESE JAIME LANNISTER
Brujo

FUE: 5
AGI: 15
HAB: 15
RES: 15
PER: 15
COM:15
CUL: 20

Aspecto: 15
Templanza: 50
Suerte: 50

Altura: 1,77m.
Peso: 88 kg.
RR: 17% **IRR**: 83%

Orgullos: Reflejos felinos, Sanador, Talismán.

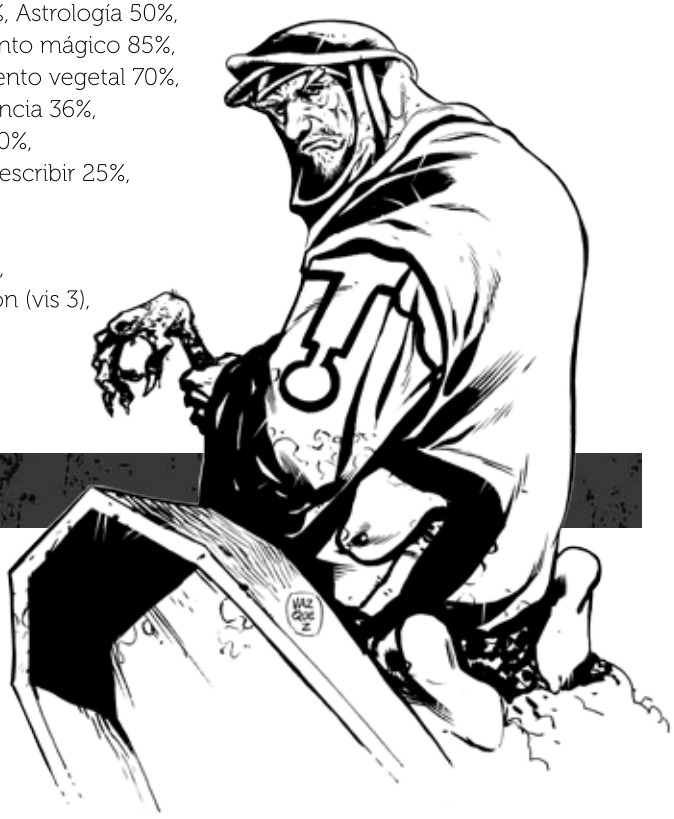
Vergüenzas: Misógino, Pobre, Secreto, Intransigente.

Protección: Carece.

Armas: Gumia 30% (1d4+2), Ballesta 60% (1d10), Pelea 30% (1d3).

Algunas Competencias: Alquimia 75%, Astrología 50%, Conocimiento animal 25%, Conocimiento mágico 85%, Conocimiento mineral 20%, Conocimiento vegetal 70%, Descubrir 50%, Disfrazarse 30%, Elocuencia 36%, Enseñar 20%, Escuchar 35%, Esquivar 70%, Idiomas (Latín 25%, Árabe 30%), Leer y escribir 25%, Medicina 60%, Sanar 70%, Sigilo 40%.

Hechizos: Veneno de Escorpión (vis 3), Invocación de Ánimas (vis 4), Inquisición (vis 3), Cadena de Silcharde (vis 3).

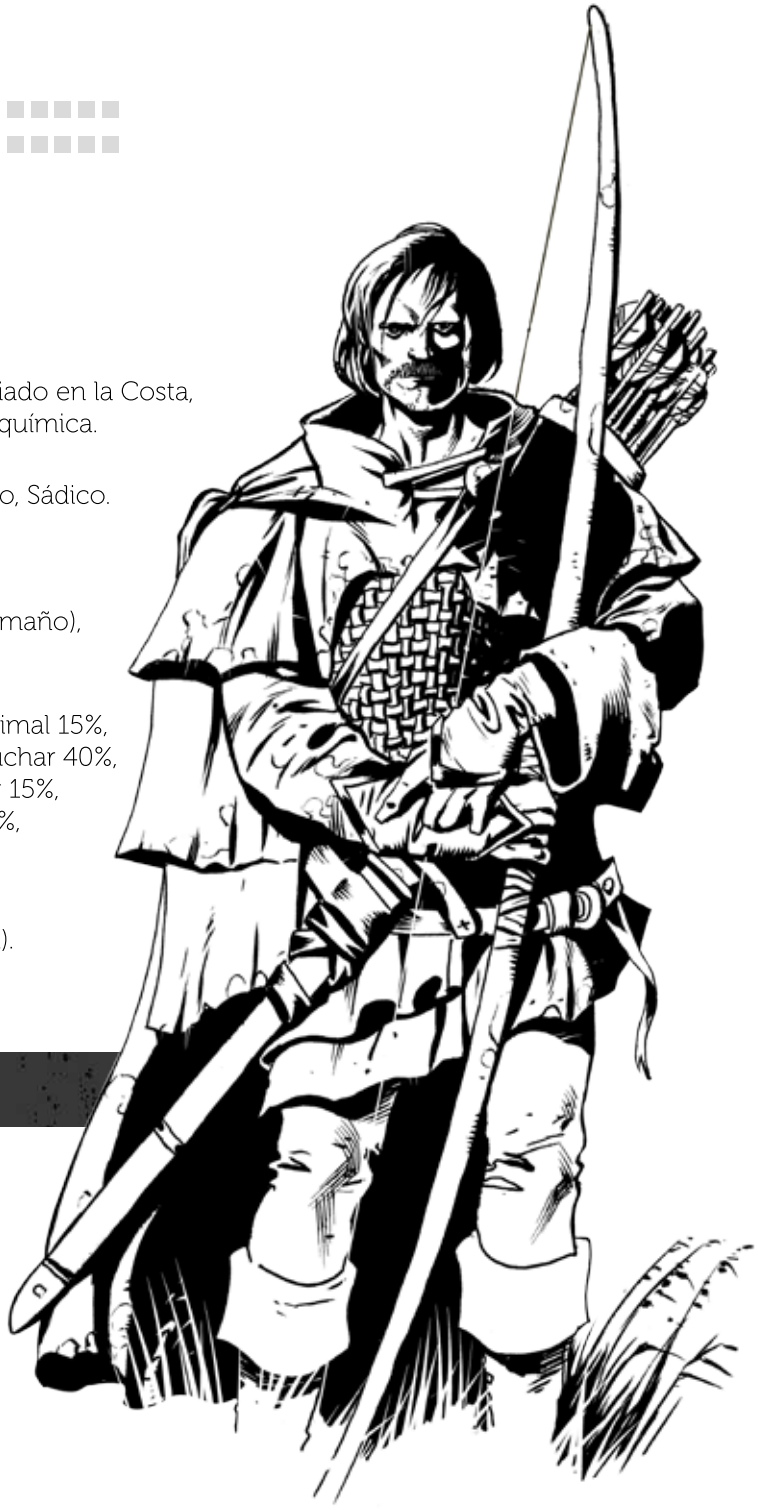


Don Herminio Mateo
Caballero

FUE: 15
AGI: 15
HAB: 5
RES: 20
PER: 20
COM: 10
CUL: 15

Aspecto: 15
Templanza: 50
Suerte: 38

Altura: 1,77 m.
Peso: 146 libras.
RR: 27% **IRR**: 73%



Orgullos: Nobleza, Conocimientos Arcanos, Criado en la Costa, Reflejos felinos, Amigo Influyente, Educación Alquímica.

Vergüenzas: Misógino, Viejo, Condenado a Muerte en su Tierra, Calvo, Secreto, Sádico.

Protección: Cota de placas (protección 6), bacinete (protección 4).

Armas: Espada bastarda 80% (1d10 + 1d4 por tamaño), Arco largo 90% (1d10 + 1d6 por percepción).

Algunas Competencias: Alquimia 45%, Astrología 15%, Cabalgar 55%, Conocimiento animal 15%, Conocimiento mágico 60%, Descubrir 60%,Escuchar 40%, Esquivar 50%, Idiomas (Latín15%), Leer y escribir 15%, Mando 50%, Nadar 40%, Navegar 30%, Saltar 40%, Sigilo 25%, Teología 45%, Trepar 60%.

Hechizos: Lámpara de Búsqueda (vis 1), Bálsamo de Curación (vis 2), Mal de Piedra (vis 1).

PACO «EL MORO»
LADRÓN

FUE: 10 ■■□□
AGI: 20 ■■■■
HAB: 20 ■■■■
RES: 15 ■■■□
PER: 20 ■■■■
COM:10 ■■□□
CUL: 5 ■□□□

Aspecto: 15 ■■■□
Templanza: 50 ■■■■■□□□□□
Suerte: 35 ■■■◪□□□□□

Altura: 1,45 m.
Peso: 50 kg.
RR: 80% **IRR**: 20%

Orgullos: Sigiloso, Reflejos felinos, Sentido desarrollado, Dedos Ligeros.

Vergüenzas: Fealdad, Calvo, Extranjero, Bajo.

Protección: Carece.

Armas: Gumia 40% (1d4+2 + veneno), Bracamante 40% (1d6+2), Ballesta 45% (1d10).

Algunas Competencias: Cabalgar 20%, Comerciar 30%, Correr 60%, Descubrir 90%, Disfrazarse 30%, Escamotear 80%, Escuchar 30%, Esquivar 70%, Forzar mecanismos 50%, Idiomas (Árabe –propio-, Castellano 30%), Lanzar 30%, Nadar 30%, Rastrear 30%, Saltar 45%, Sigilo 85%, Trepar 60%.

Hechizos: Carece.



ANEXO VI



CUADERNO DE ILUSTRACIONES POR ANTONIO VAZQUEZ


VAZQUEZ


VAZ
QUE
Z


VAZ
QUE
Z


VAZ
QUE
Z

VAZ
QUE
Z


VÀZ
QUE
Z




VAZQUEZ


VAZ
QUE
Z


VAZ
QUEZ


VAZ
QUE
Z

VAZ
QUE
Z


VAZ
GUE
Z.

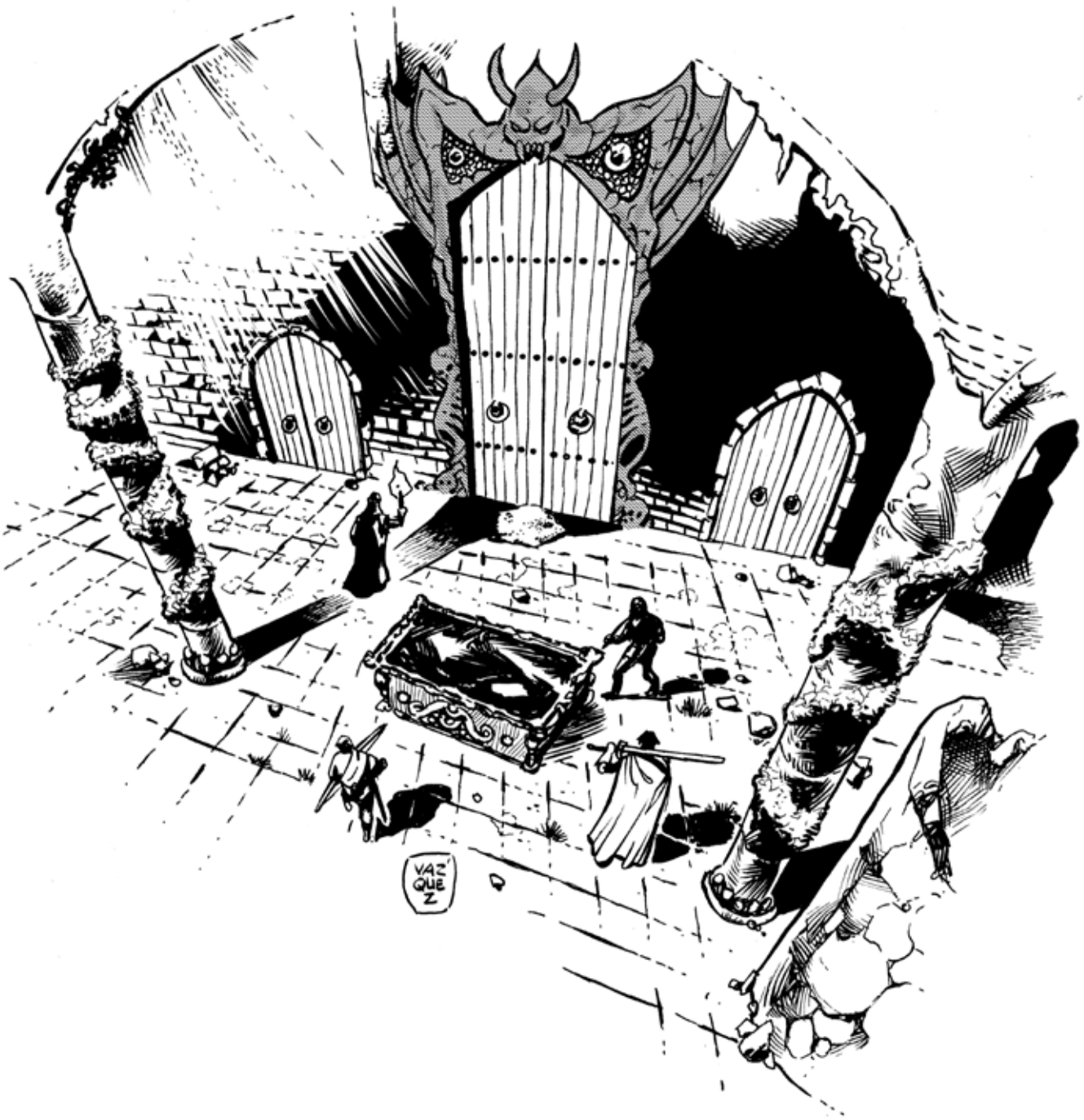

VAZ
QUE
Z


YANEZ



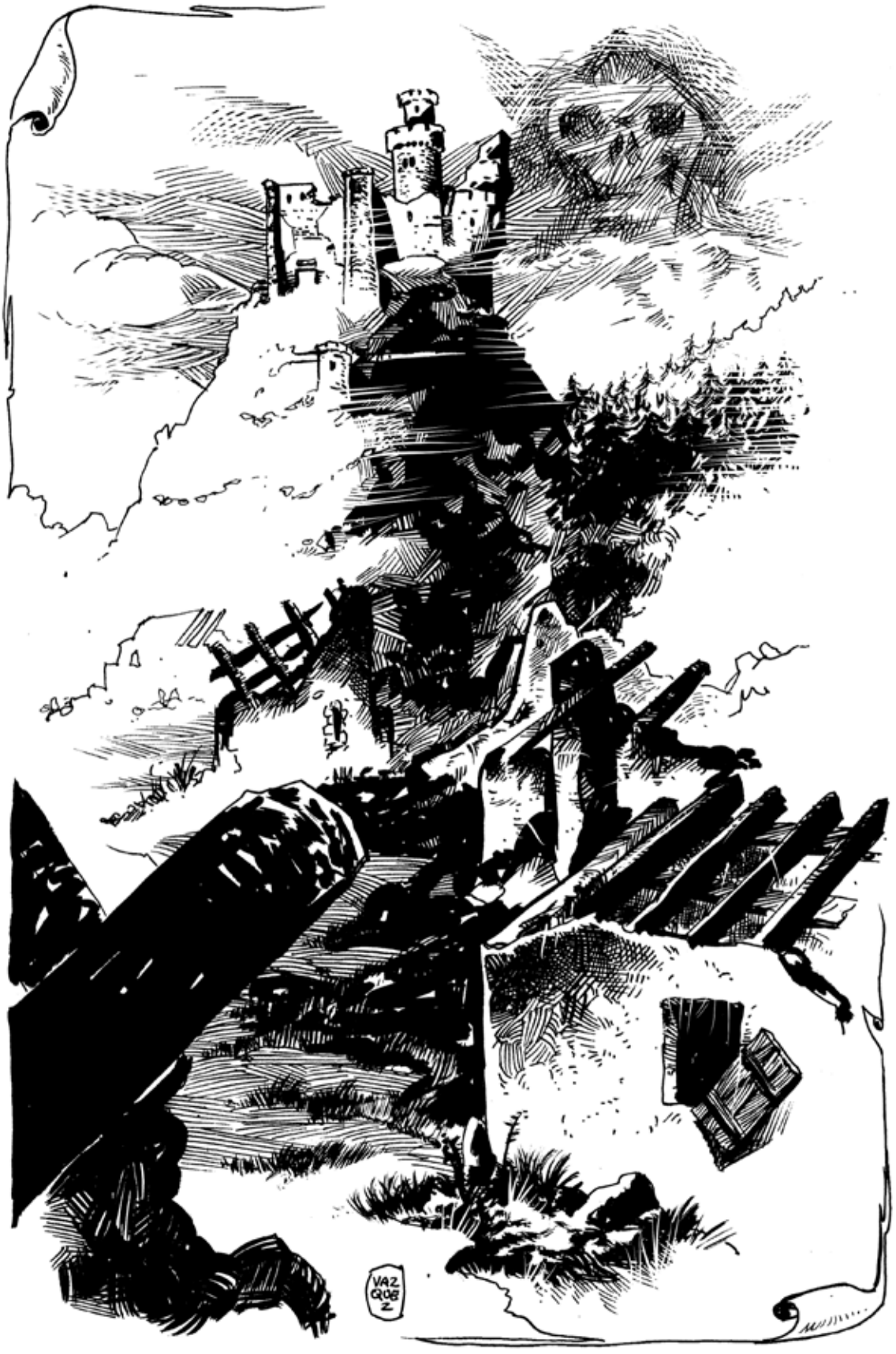
VAZ
QUE
Z


VAZ QUEZ


VAZ
QUE
Z


VAZQUEZ




VAZ
QUE
Z

VAZ
QUE
Z




VAZ
QUE
Z


VAZ
QUE
Z


VAZ
QUE
Z


VAZQUEZ

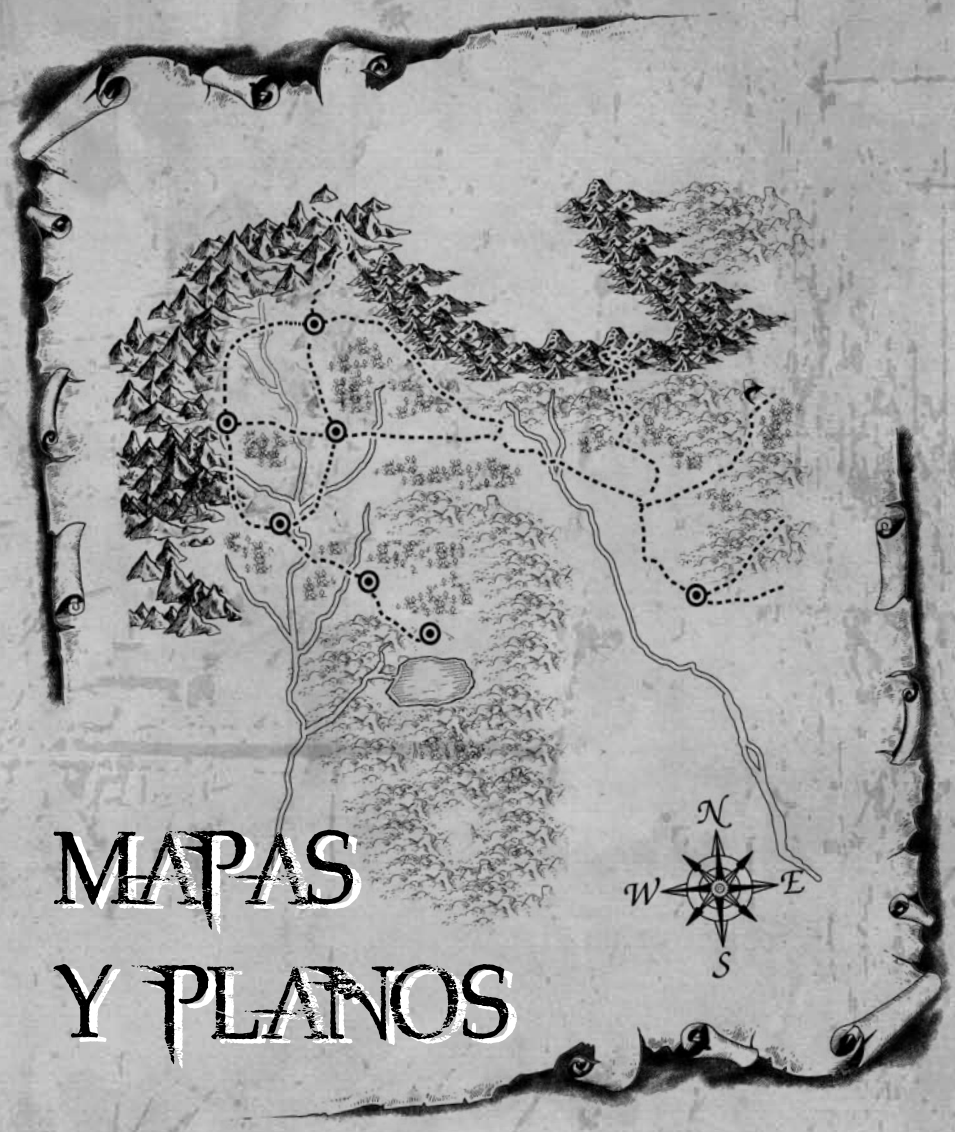

VAZ
QUE


VAZ
QUE
Z


VAZ
QUE
Z

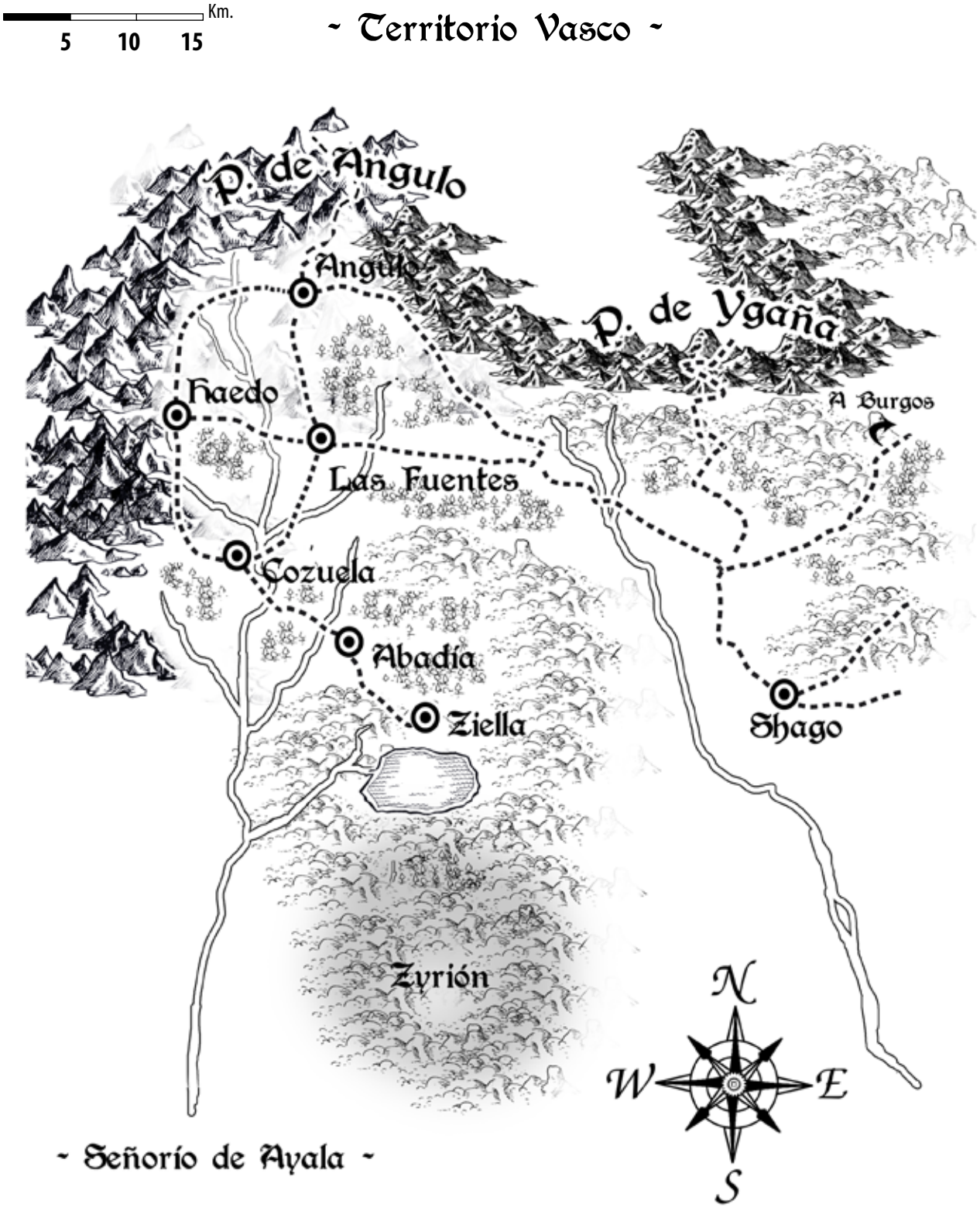
VAZ
2106

ANEXO VII



MAPAS Y PLANOS

Valle de Mena

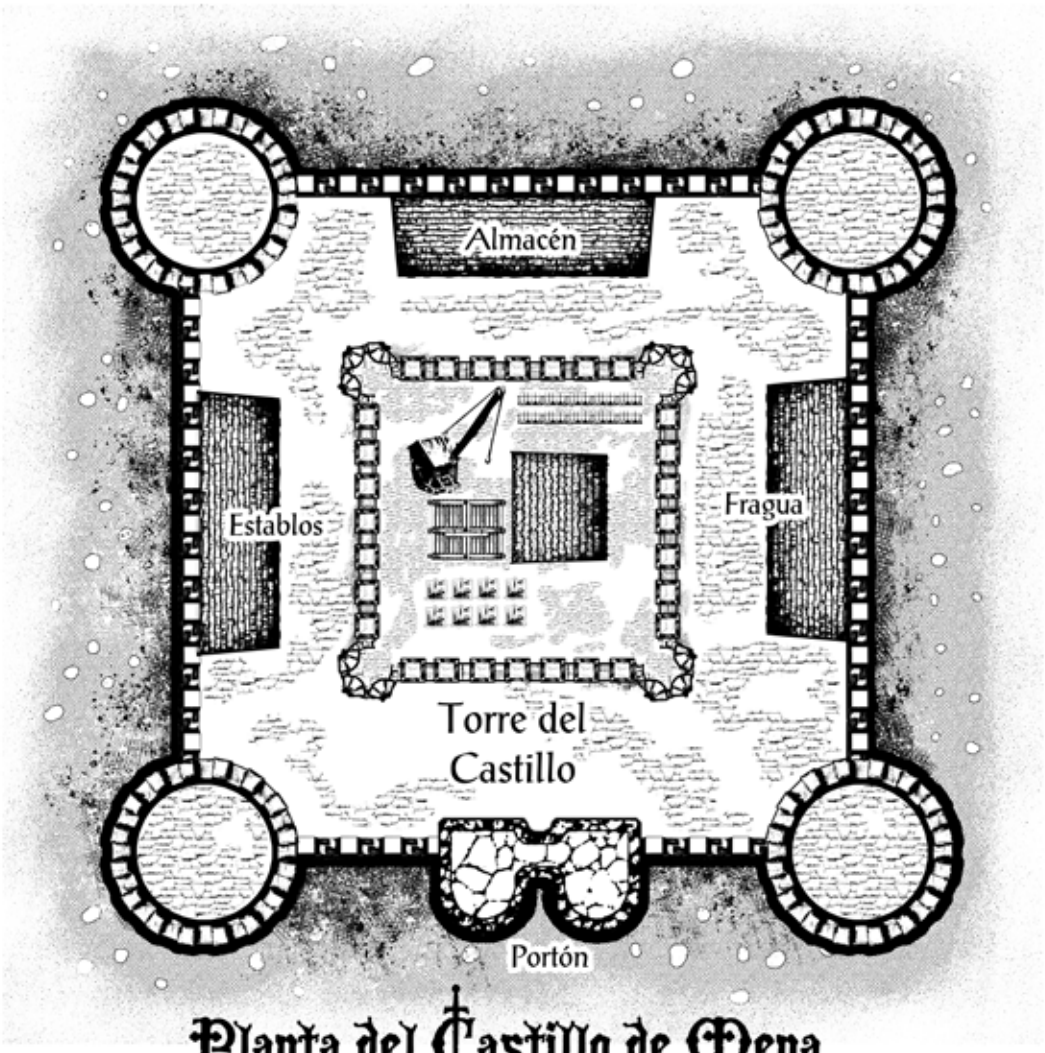


Km.
5 10 15

- Territorio Vasco -

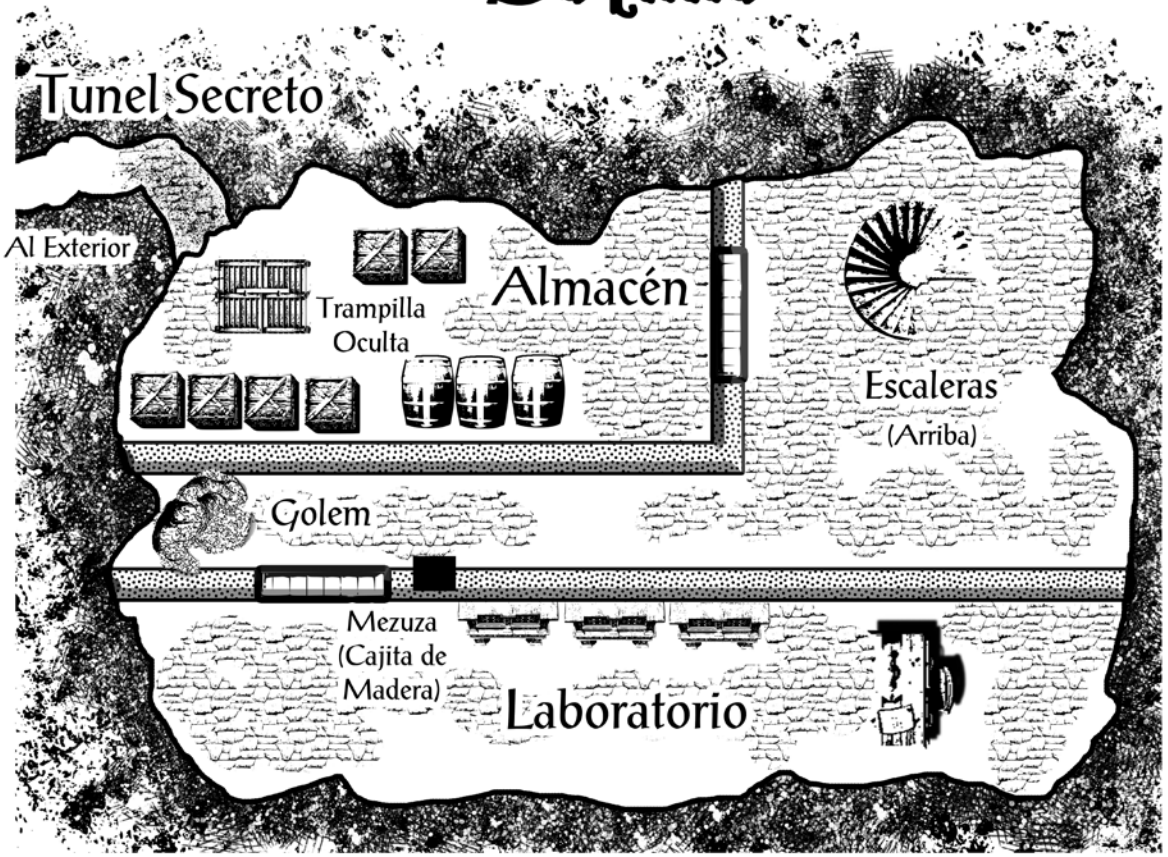


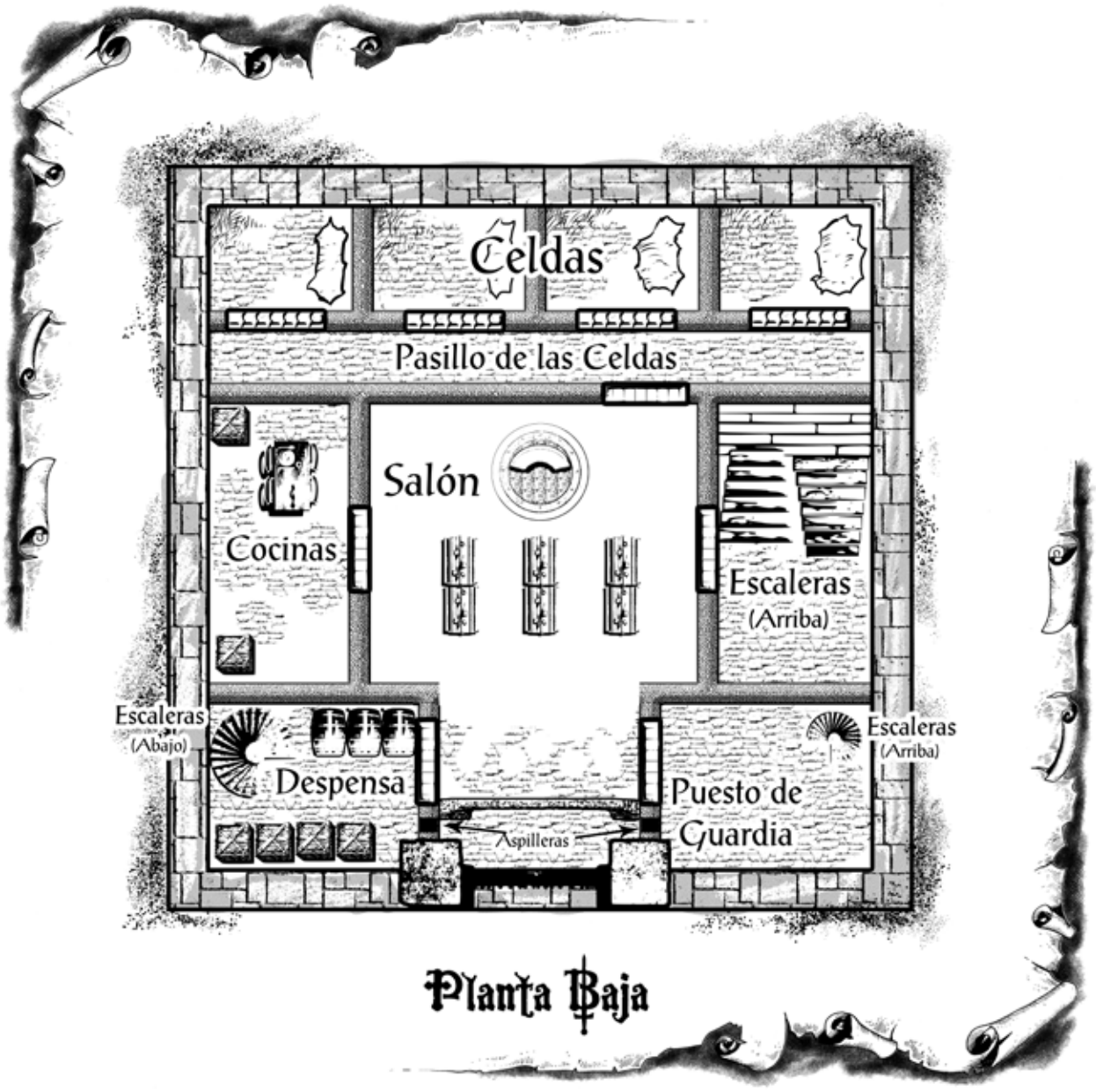
·····	Camino		Minas	A	Arbol de los Ahorcados
·····	Senda	▲	Cueva del Lagarto	B	Ruinas romanas
⊙	Pueblo		Monasterio	C	Venta Quemada
	Puente de piedra		Ermita	D	Castillo de Mena
	Puente de piedra roto		Castillo	E	Castillo de Zyrion
	Puente de madera		Castillo en ruinas		
	Puente de madera roto		Circulo de cruces		



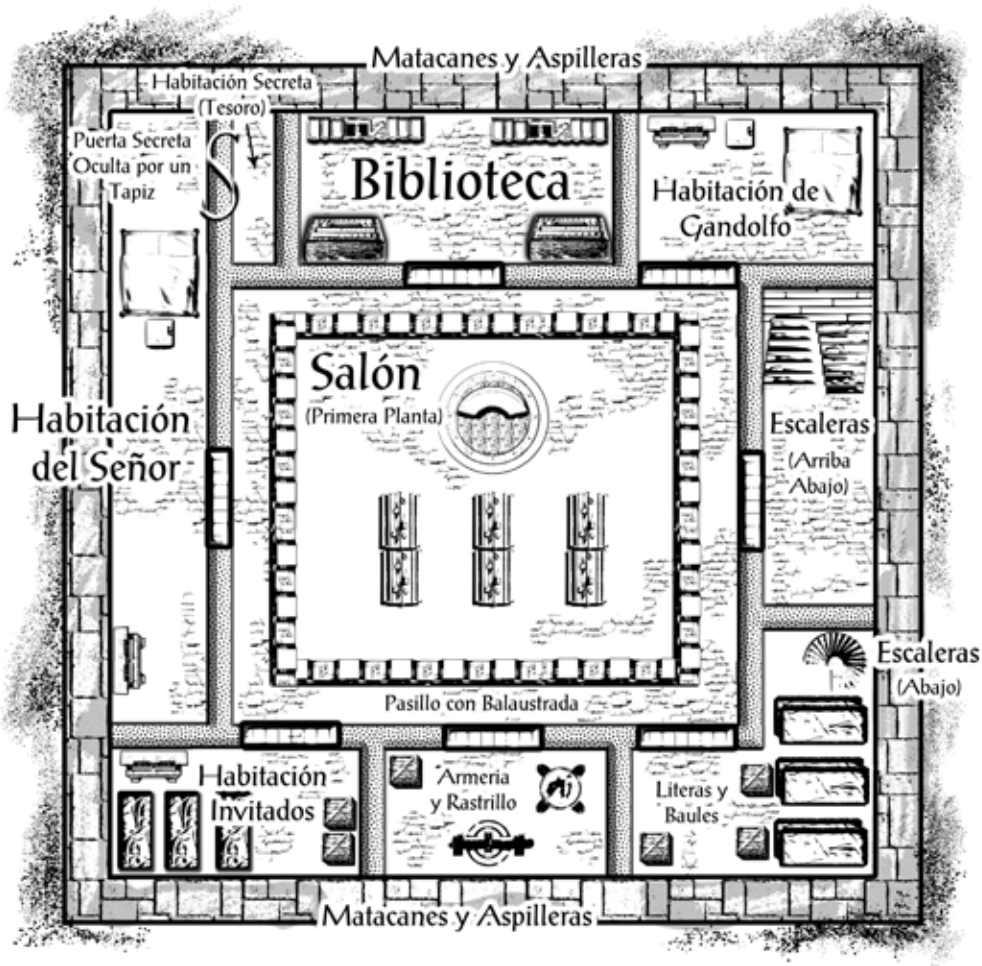
Planta del Castillo de Mena

Sótano

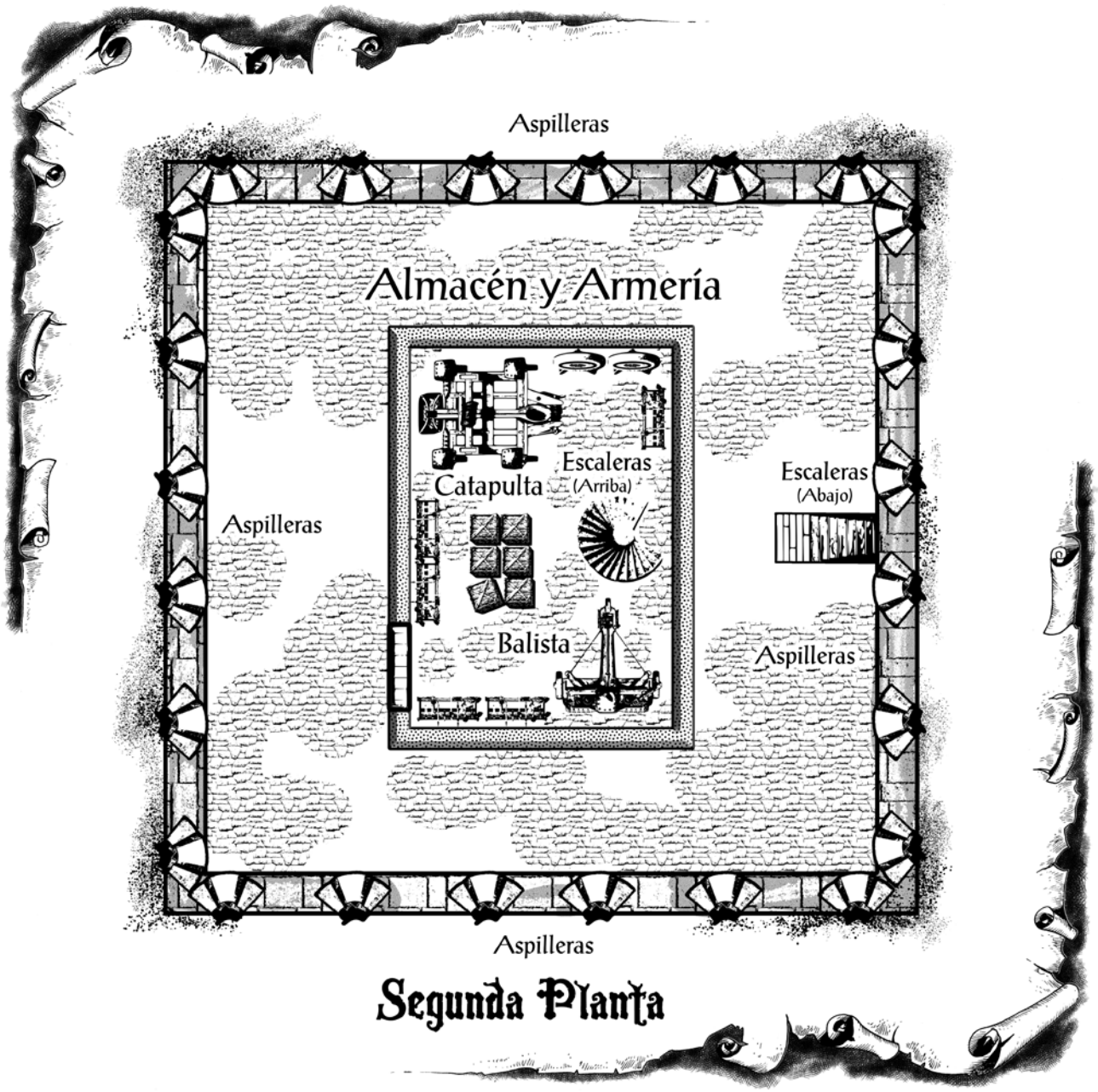

Tunel Secreto
Al Exterior
Trampilla
Oculta
Almacén
Escaleras
(Arriba)
Golem
Mezuza
(Cajita de
Madera)
Laboratorio


Celdas
Pasillo de las Celdas
Salón
Cocinas
Escaleras
(Arriba)
Escaleras
(Abajo)
Despensa
Aspilleras
Puesto de
Guardia
Escaleras
(Arriba)

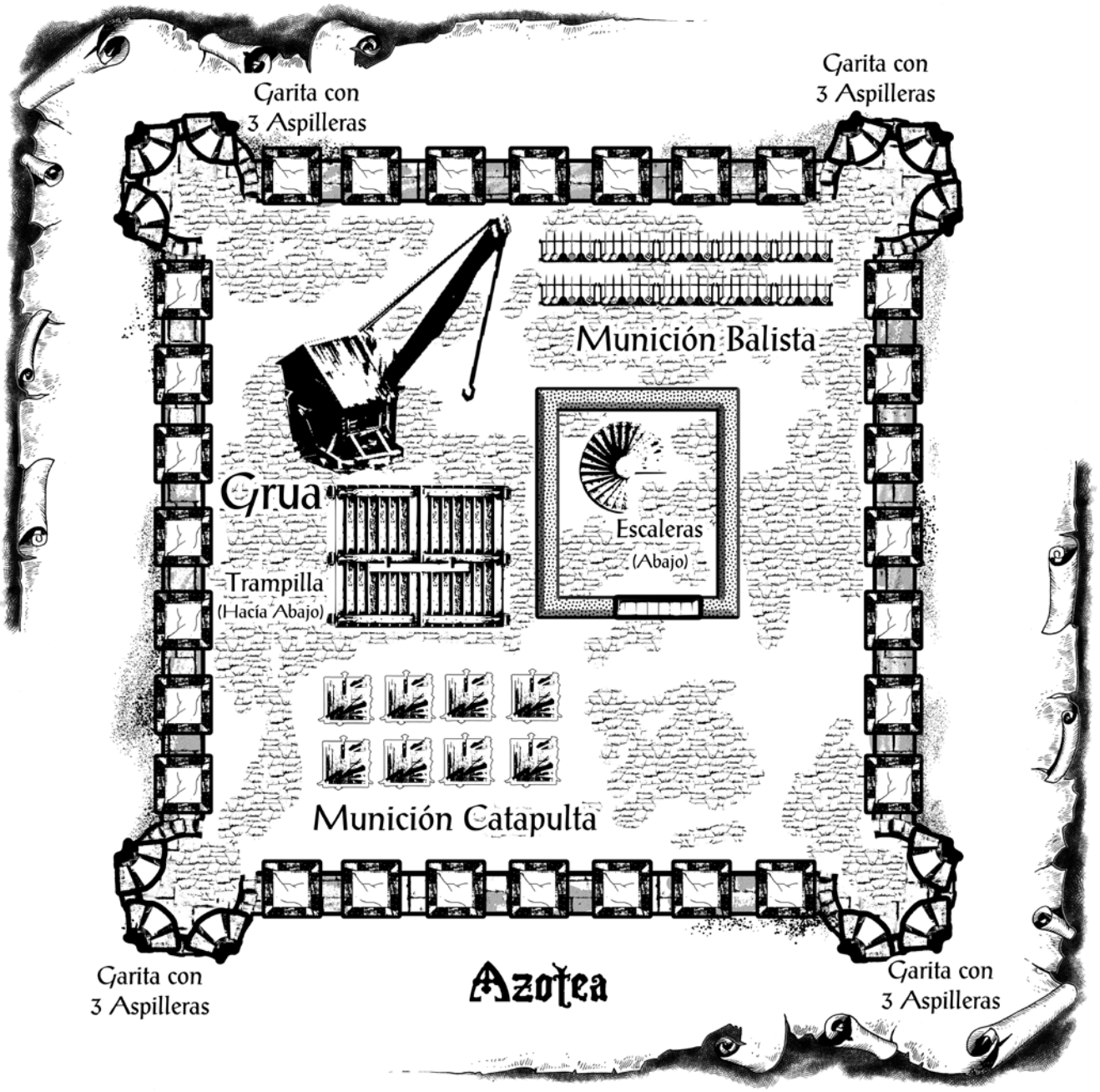
Planta Baja



Primera Planta



Segunda Planta


Garita con
3 Aspilleras
Garita con
3 Aspilleras
Munición Balista
Grua
Escaleras
(Abajo)
Trampilla
(Hacía Abajo)
Munición Catapulta
Garita con
3 Aspilleras
Azotea
Garita con
3 Aspilleras

BIBLIOGRAFÍA

«La Maldición Gitana»

«Las Shuvanis y la Magia Gitana», por Birken Hexe. La Bruja Verde. (27 de octubre de 2009).

Aquelarre 3ª Edición

Sefarad, Los Secretos de la Cábala Judía

Tomo de Magia, *Advanced Dungeons & Dragons* 2ª ed

La Llamada de Cthulhu

Manuscrito hallado en Zaragoza

Caput Castellae

www.labrujaverde.blogspot.com.es

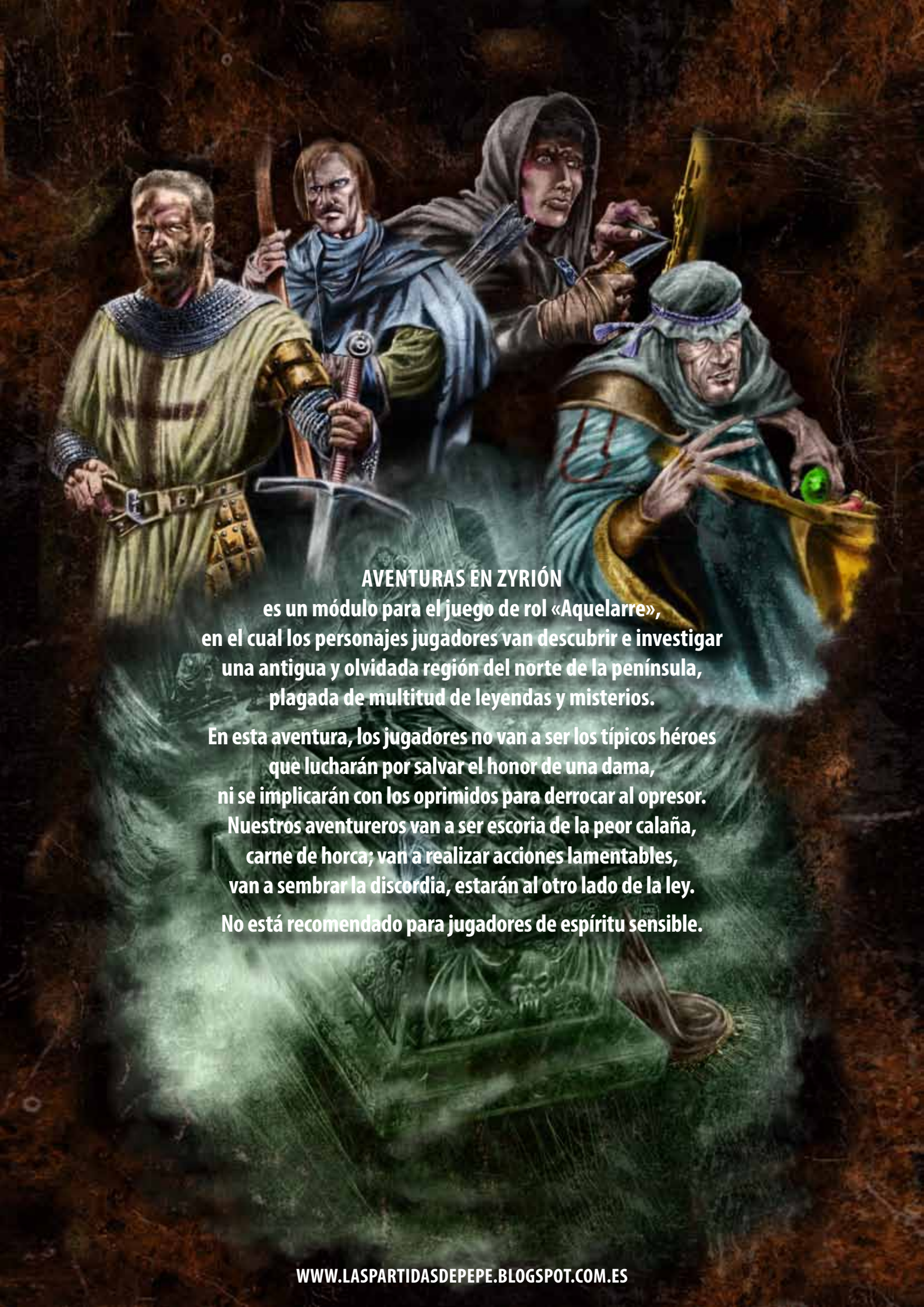
www.videncia-gitana.elreinomagico.net/hechizos.htm

www.frikipedia.es/friki/Maldici%C3%B3n_gitana

www.contemplandoelvacio.blogspot.com.es/2010/05/magia-gitana-conjuro-para-alejar.html

www.lamansiondelhorror.wordpress.com/2013/02/11/la-maldicion-gitana





AVENTURAS EN ZYRIÓN
es un módulo para el juego de rol «Aquelarre»,
en el cual los personajes jugadores van descubrir e investigar
una antigua y olvidada región del norte de la península,
plagada de multitud de leyendas y misterios.

En esta aventura, los jugadores no van a ser los típicos héroes
que lucharán por salvar el honor de una dama,
ni se implicarán con los oprimidos para derrocar al opresor.
Nuestros aventureros van a ser escoria de la peor calaña,
carne de horca; van a realizar acciones lamentables,
van a sembrar la discordia, estarán al otro lado de la ley.

No está recomendado para jugadores de espíritu sensible.

WWW.LASPARTIDASDEPEPE.BLOGSPOT.COM.ES