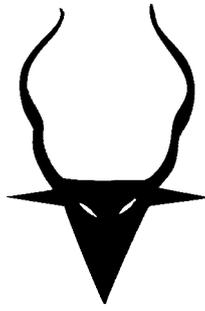




Das Antigua



Aguelauer



Ayer Antigua

por
Adriano Justicia

Colaboraciones

Iván Abad y Alejandro Rabanal

Ilustración portada

Arnal Ballester

Ilustraciones interiores

Montse Fransoy y Arnal Ballester

Maquetación

Iván Abad

Playtestearon los módulos:

Pablo Rabanal, Victoria Delgado, Iván Abad, Antonio Garrido y Daniel Polo. Seguro que alguien más también, pero el core es el core.

Gracias a todos los que han ayudado a que este libro haya tomado forma, en especial a Alejandro Rabanal, que nos enseñó el camino.

Ars Antiqua es un suplemento para el juego de rol Aquelarre sin el cual no puede utilizarse.
1ª Edición, enero 2023



Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
CC BY-NC-SA

Índice

Introducción.....	4	Una posada en la Bureba.....	117
El draco de Navatejada o ¿Dónde está Roque?.....	5	La bella puede ser bestia*.....	120
La maldición de Puertol.....	12	¡Quiero la cabeza de Alvar García!.....	125
La suerte de don Tancredo.....	16	Fortunatae Insulae.....	129
La bestia de la sierra Mitjana.....	19	Andanzas mindonienses.....	150
Julio castellano, agosto portugués.....	21	Cadaver Animatum.....	159
La maldición de los Beltrán.....	31	Mientras Toledo duerme.....	167
El legajo griego.....	36	Cuatro historias de Toledo.....	172
La extraña hospitalidad del conde Adrao*.....	41	Primaveras.....	178
La jugada del obispo.....	44	Religio Iovialis.....	187
Una noche en la torre de Sedano.....	47	San Telmo.....	192
Missit me Dominus.....	52	A fonte das três bicas.....	195
Donde la Mancha empieza a ser.....	59	El bosque encantado*.....	199
¡Menuda equivocación!*.....	63	La hija del señor de Coia.....	203
Ignis puella.....	66	Para Bellum.....	212
El secreto de Dalmau Ponç.....	76	La dama roja.....	226
Kol Yisrael arevim zeh la-zeh.....	80	La piedra.....	231
In omnem terram exivit sonus.....	87	Cuitas de Wamba y Medina.....	237
Villacasares.....	104	La escudilla de Santiago.....	240
La vara de Bonthu.....	109	Amenaza de ultramar.....	245

*Módulo original de Alejandro Rabanal

Introducción

*Escabeço XII ricos hombres et otros caualleros,
et auria todos los otros descabeçado asi mesmo,
si no por qual manera fue que lo sintieron,
que yeran de fuera et fuyeron.*

Cantar de la Campana de Huesca.

Levo jugando a Aquelarre desde que tenía siete u ocho años, poco después de que saliera la primera edición, ese ya mítico libro azul de Joc. La idoneidad o no de que un chaval de esa edad tenga acceso a todo el universo aquelarriano es una cuestión que ni me va ni me viene, el caso es que me atrapó y no he dejado de jugar en treinta años. Por algo será.

Lo que tienes en tus manos es una colección de módulos que he ido escribiendo a lo largo de todo este tiempo, algunos cortos, otros más largos. Al reunirlos en este volumen y repasarlos he advertido que les falta Bechdel y les sobra guasa, pero la labor de reescritura se me antojaba ingente y los he dejado estar, es mi única intención que tanto DJ como PJs lo pasen en grande metiéndose en líos, rajando gargantas y, tal vez, redimiendo antiguos pecados, los módulos pueden (y deben) cambiarse a gusto del consumidor.

Este libro, salta a la vista, copia a aquellos de Joc Internacional de los noventa. Aquellas ediciones han sido superadas en contenido y color por las actuales, pero para mí son, por ponerlo en una sola palabra, perfectas. Llamémoslo homenaje.

Termino ya agradeciendo a Ricard Ibañez su obra. He visto crecer a Aquelarre y a su vez Aquelarre me ha visto crecer a mí y supongo que de eso se puede sacar algún tipo de reflexión, pero como Bartlebly, preferiría no hacerlo.

Adriano Justicia, 27 de diciembre de 2022.

El draco de Navatejada o ¿Dónde está Roque?

*E parecio en el cielo otro signo,
un dragon muy grand uermejo,
que auie site cabeças e diez cuernos
y en sus cabeças siete coronas.*

Apocalipsis, 12, 2

Módulo de dos partes para tres o cuatro PJs tan buenos con las armas como investigando. Tendrán que desfacer un par de entuertos en Pinilla, baronía perdida en algún lugar entre León y Castilla. La primera parte fue jugada tomando ideas de aquí y de allá sumando mucha improvisación. La segunda parte está basada en la leyenda "El heredero" aparecida en Rerum Demoni.

Introducción

"Se hace saber a todos aquellos hombres de armas, aventureros y otra gente de bien, que el señor de Pinilla está dispuesto a pagar la cantidad de treinta doblas de oro a quien le lleve la cabeza del draco que no ha mucho desoló la aldea de Navatejada."

1. La posada de Pinilla

Febrero de 1313. Un buen número de personas ha respondido a la llamada del Fortunio Ruiz, señor de Pinilla, Navatejada, La Seca y San Damián.

Varios son los grupos que atestan la pequeña posada de Pinilla, los cuales, al igual que los PJs, no han podido ignorar la suculenta recompensa ofrecida. Una camarilla de cinco hombres es sin duda la más ruidosa y fanfarrona, la cual presume de saber dónde se encuentra el draco y anda decidiendo ya en qué va a gastar el oro. No dejan de vociferar, soltar improperios e incluso importunar al resto de la concurrencia.

Otro grupo de cuatro personas comparte una pequeña mesa redonda y les observan con cara de pocos amigos desde un rincón. Son ciertamente reservados, no hablan mucho entre ellos y les

rodea cierto halo de gente peligrosa. A uno le falta una oreja, otro tiene una buena cicatriz en el cuello y todos están bastante bien pertrechados.

En otra mesa un hombre de aspecto noble de no mucha edad apura una frugal comida. Viste ropas negras elegantes y está recto como un cirio. A sus espaldas, de pie, se encuentra un escudero tan estirado como él, tiene quince años y atiende servilmente los requerimientos de su señor.

Por último, hay otra persona que llama la atención, un hombre ya entrado en años de larga barba gris acompañado de un fornido joven, a todas luces su criado. Viste buenas ropas, cuidadas, y es bastante más amistoso que los otros ocupantes de la taberna.

2. Quién es quién

El grupo de fachendosos no son más que la típica chusma marrullera, valientes en conjunto, cobardes en solitario. No colaborarán con los PJs e incluso si ven a alguno de ellos solo no dudarán en provocarle para darle una paliza entre todos y robarle aquello de valor que posea (con la posibilidad de pasarle a cuchillo para evitar eso de futuras y engorrosas pláticas).

Los cuatro hombres de aspecto peligroso son de la Fraternita Vera Lucis y aunque sí van a intentar acabar con el demonio (pues para ellos el draco tal cosa es) también sospechan que hay algo más y van a andar con mil ojos por si advierten alguna conducta mínimamente sospechosa. No participarán en una conversación muy extensa si se les aborda.

El joven noble es Moriz Bernal Otón de Isorna, un hidalgo que ha abrazado con demasiada fuerza los abnegados ideales de la caballería. Moriz ha prometido un buen número de cosas a su amada, Mirages Osorio de Vilamaior, a saber, acabar con todo el mal que por el reino campase, vestir ropas oscuras y no alimentarse de otra cosa que de pan y agua. La señora, queriendo verle lo más lejos posible, accedió a sus cortejos y le mandó a la otra punta de Castilla, pues harta estaba de su amor cortés, de su *visus* y de su *alloquium*. Buscará al draco con ahínco y con una perseverancia casi enfermiza. Tratará con desprecio a todo el mundo (también a los PJs) a no ser que sean nobles.

El hombre mayor de barba gris se llama Egidio y es un actor principal en aquesta trama. Dice ser un alquimista que busca a ese draco meramente por

motivos científicos y por sus posibles aplicaciones en los campos en los que investiga. Añadirá que no está interesado en la recompensa, pues lo único que desea es examinar a la bestia una vez muerta, satisfacer su curiosidad y ampliar sus conocimientos. Claro que eso es lo que cuenta. Egidio es, en realidad, un brujo que tiene cierto interés en esta zona. Al norte de Navatejada, en un paraje montañoso y de no muy fácil acceso, hay una ermita en el lugar donde hace mucho vivió un hombre santo. Ese hombre, según relatan, se pasó más de veinte años encima de una losa de un pie de ancho por otro de largo y fue ahí donde transcurrió su vida de oración y penitencia, no moviéndose ni para comer ni para dormir (una suerte de estilita). En su honor se construyó un pequeño santuario para guardar tan sagrada reliquia, la losa, la cual fue desde entonces venerada con fervor. Le fueron atribuidas milagrosas curaciones, la eliminación de plagas de gusanos y la protección del pueblo, en especial cuando en tiempos de los antiguos reyes repelió el ataque de un draco como el que ahora ha devastado la región.

El brujo ansía obtener la losa para una de sus perversas invocaciones y para ello contactó hace algo más de una semana con un grupo de bandidos para que profanaran el santo lugar. Lo que no les dijo es que seguramente despertaran al serpentón (p.224 *Bestiarium Hispaniae*) que permanecía dormido gracias a la reliquia (esa fue la razón de por qué no fue él en persona). Después de no recibir noticia de esos hombres ha decidido presentarse en el lugar y buscar la losa con ayuda de su criado Casto.

3. La búsqueda

Al día siguiente se presentará en la posada Guillermo Fáñez, castellano de Pinilla, junto a un par de soldados. Contará a las partidas lo que ya más o menos saben, que hace unos días un draco atacó la aldea de Navatejada devastando cultivos y viviendas, matando además a seis personas. El ser continúa suelto y no descartan que ataque de nuevo o a los otros pueblos de la zona. El oro lo recibirá aquel grupo que ponga a los pies del señor la cabeza de la bestia.

Desde este momento la interpretación es totalmente libre y los PJs podrán enfocar la cacería como mejor vean. Lo normal sería ir hasta Navatejada (un par de leguas al este cruzando espesos bosques y algún que otro arroyuelo) para investigar.

Los habitantes de la aldea les referirán el aspecto

del draco, una enorme serpiente de 10 varas de largo y cabeza grande como un toro, que con su cola e inmensa fuerza destruyó todo a su paso. También les contarán la historia del hombre santo y de cómo la desaparición de la losa, seguramente debido a la intromisión de un demonio, ha causado estos males.



4. Acontecimientos

Esta parte, como antes se ha indicado, está sujeta a la interpretación de los PJs y la conducción del DJ. Aquí van algunos ejemplos:

-El grupo de fanfarrones embosca los PJs en el bosque antes de que encuentren el serpentón o cuando lo hayan hecho ya para quedarse con la cabeza y obtener la recompensa.

-Encontrarán el cuerpo reventado de Moriz Bernal Otón de Isorna y de su magnífico caballo. El serpentón le ha sorprendido y no le ha dado ninguna posibilidad. El escudero ha conseguido huir con lo puesto.

-Si buscan en la ermita no encontrarán nada, está

totalmente vacía, aunque una marca en el suelo señalará con claridad dónde estaba la losa. Si buscan en los alrededores y pasan un par de tiradas de Rastrear encontrarán cuatro cadáveres que, si son examinados (Medicina), podrán averiguar que llevan ahí algo más de una semana y que tres de ellos presentan golpes contundentes, el cuarto tiene destrozados los huesos de los brazos y el tronco, como si los hubieran apretado muy fuerte. Si buscan entre sus pertenencias encontrarán la losa.

-Al encontrar la losa aparecerá Egidio que intentará hacerse con ella mediante argucias y engaños o mediante la fuerza, llamando a un gnomo y con Casto, el cual tendrá aplicados los hechizos de Presteza y Piel de Lobo.

-Los FVL no dudarán en atacar a la más mínima muestra de hechicería. En esta ocasión pueden ser buenos aliados o terribles enemigos.

-Encuentro con el serpentón, que atacará con furia asesina.

Para que todo vuelva a la normalidad tendrán que llevar la reliquia a su sitio y la ermita deberá ser de nuevo bendecida mediante el ritual de Sacralización (p.262), el cual puede ser realizado por algún PJ o por el presbítero de Pinilla.

5. Fortunio Ruiz

Además de la esperada recompensa, Fortunio Ruiz agasajará a los PJs con su mejor hospitalidad, celebrando, además, el nacimiento de su primer hijo varón, concebido por su tercera esposa, una bellísima muchacha a la que saca más de veinticinco años.

Por boca de Guillermo Fáñez, con quien han trabado cierta amistad, podrán averiguar la historia de Fortunio. El barón cuenta ahora con 45 años y su matrimonio con doña Margarita, de 18, llevado a cabo hace apenas un año, sin duda le ha rejuvenecido. Sus dos matrimonios anteriores no salieron muy bien. Por encima de todo quería un hijo, pero su primera mujer, doña Bernarda, sólo pudo darle hijas, tres: Cirila, Isabel y Blanca. Cuando Fortunio contaba con veintiocho años, Bernarda, de veinticinco, murió de fiebres.

Con su segunda esposa, doña Radegunda, no le fueron mejor las cosas al señor. Murió a los seis años de casados, pero según las propias palabras del Fortunio "Ni San Juan de Ortega pudo hacer un

carajo con ella, Dios la tenga en su gloria" (pasando una tirada de Teología sabrán que otorga fertilidad a las mujeres estériles). La causa de la muerte fue una pulmonía (nota para PJs paranoicos: ambas muertes fueron simples muertes, el barón quería a sus esposas, no es sospechoso de nada).

Después de esos fracasos se sumió en una profunda depresión en la que simplemente dejó de prestar atención a las cosas más elementales, una de ellas sus dos hijas mayores, que se distanciaron bastante de él. No así la tercera, Blanca, la única que parecía entender el inmenso dolor de su progenitor y la que le apoyaba en todo.

Consiguió salir de la depresión cuando conoció a Margarita, la hija de un señor vasallo suyo. La felicidad inundó de nuevo su vida y fue doble (o triple) cuando ésta quedó embarazada y dio a luz a Roque hace un par de meses.

6. Roque desaparecido

Pero no va a ser todo felicidad en Pinilla. A los tres días de estancia de los PJs en el castillo se armará un importante revuelo: el niño Roque ha desaparecido. Nadie sabe qué ha pasado y nadie lo encuentra, es como si se lo hubiera tragado la tierra. Fortunio y Margarita están desconsolados y por supuesto será tarea de los PJs (encargado especialmente por el señor, con lágrimas mal disimuladas en los ojos) encontrar al heredero.

Porque todo se reduce a eso, Roque es el heredero y he ahí el motivo de su desaparición: si bien Fortunio Ruiz amaba a sus mujeres, también es cierto que de vez en cuando gustaba de darse más de un revolcón en el heno con sus criadas. Con una de ellas, Dorotea, tuvo un hijo del que nunca quiso saber nada llamado Severo. Una vez adulto, Severo entró a formar parte de la guardia del castillo. Roque ha sido secuestrado por ambos, ya que de esta manera al ser Severo el único hijo varón del señor podrá reclamar su derecho a suceder a Fortunio... estos bastardos y sus aires de grandeza... El niño ha sido escondido en un refugio de pastores del monte y está siendo cuidado por Hilaria, hermana de Dorotea.

Ahora los PJs tendrán que moverse por el castillo haciendo y haciéndose preguntas. ¿Cuándo desapareció el niño? ¿Cómo? ¿A quién le interesa que ya no esté?

Habitantes del castillo

-Fortunio Ruiz: Barón de Pinilla. Su hijo ha desaparecido y está desesperado por encontrarlo.

-Margarita: 18 años. No hace ni once meses que se casó con el barón y ya le ha dado un retoño. Muy buena chica, bella, educada e inteligente. No se lleva muy bien con las hijas mayores de Fortunio que la ven como una usurpadora. Sí se lleva bien con Blanca.

-Cirila: Hija mayor de Fortunio. Ahora tiene 22 años y hasta la llegada de Roque era la heredera de la baronía. Cuando murió la segunda esposa de su padre, al igual que su hermana Isabel, se distanció de éste. No se lleva bien con Margarita, a la que tacha de buscona y cazafortunas. Está prometida a don Ricardo con el que se casará un unos meses.

-Isabel: Hija mediana de Fortunio, 19 años. Se deja llevar bastante por su hermana mayor en todo. Un poco cabeza hueca.

-Blanca: La hija pequeña del barón y el único apoyo de su padre durante su depresión. Casi de la misma edad de Margarita, la considera como una hermana. Adora a su hermanastro Roque.

-Don Ricardo: Petulante prometido de doña Cirila, bastante molesto por el nacimiento del niño, busca hacerse con la baronía por encima de todo.

-Dorotea: Vieja sirvienta del castillo, ahora de casi cuarenta años. Ha urdido el plan junto a su hijo Severo para que éste pueda reclamar la sucesión. Hermana de Hilaria.

-Severo: Bastardo de Fortunio. Tiene 23 años y forma parte de la guardia del castillo.

-Guillermo Fáñez: Castellano de Pinilla. Daría la vida por su señor.

-Calixto: Mejor amigo de Severo y también perteneciente a la guardia. Conoce los planes del bastardo y los apoya ya que sacaría tajada (se convertiría en castellano).

-Guardia del castillo: Doce soldados que forman la guardia.

-Siervos y sirvientas: Unos quince entre las sirvientas personales de las niñas, la de Margarita, el del barón, el encargado de las caballerizas, las cocineras...

7. El secuestro

El secuestro se produjo el día anterior, de madrugada, cuando todo el mundo dormía. Los dos soldados que estaban de guardia fueron emborrachados por Severo y Calixto; hicieron que los soldados bebieran de forma copiosa para "celebrar

el nacimiento del joven" y cayeron dormidos. Fue ese el momento que aprovechó Dorotea para colarse en la habitación donde madre y niño dormían para sustraer al bebé. Si los PJs investigan un poco descubrirán que una de las cocineras que no podía concebir el sueño vio cómo una vieja con el pelo completamente blanco, los ojos rojos y la piel muy arrugada se llevaba al niño, además no tenía manos, sino garras. Lo contará aterrada, ya que si no pasan una tirada de Leyendas les comunicará que se trata de una lamia, criaturas que raptan a los niños para devorarlos.

Lo que dice esta criada no es sino pura sugestión de los terrores de la noche, pero ayudará a meter miedo a los PJs y a confundirles.

8. Alarico

En el pueblo la noticia ya se conoce y todos apoyan la versión de las lamias (pobres crédulos). Tan solo una persona sabe algo, Alarico, un pastor medio lelo que se acercó al refugio de pastores la mañana del rapto (pocas horas después) y oyó lloros y gritos. Como es de naturaleza simple y cándida pensó que había un demonio ahí metido y se fue corriendo asustado. Cuando lo dijo en el pueblo nadie le hizo caso ya que es un cuento con el que había ido otras veces y lo único que ganó fueron un par de bofetadas por importunar a la gente cuando en el castillo el niño había desaparecido.

Así están las cosas, ahora sólo les queda a los PJs investigar, mas deben darse prisa, ya que en tres días, cuando las todo se calme un poco, Hilaria llevará al bebé a un monasterio situado a unas 60 leguas para dejarlo al cuidado de los monjes (al menos no van a matar al niño).

9. Los culpables

Si los PJs descubren a Hilaria en el refugio intentará echarles diciendo que se están equivocando incluso les amenazará con su cayado, pero si la presionan un poco lo confesará todo. De vuelta al castillo y con el pastel descubierto, Severo lo negará todo, pero ante las pruebas evidentes dirá que la baronía es suya y junto a Calixto y otros tres compinches (a los que también prometió una jugosa recompensa) sacarán las armas y querrá tomar lo que supuestamente le corresponde esa misma noche.

Para acabar la aventura habrá una pelea entre

Severo, Calixto y los tres soldados contra Guillermo y los PJs ante la horrorizada mirada de Fortunio y Margarita. Dada la voz de alarma, el resto de la guardia tardará un par de minutos en llegar a la estancia y si el bastardo y sus amigos han acabado con Guillermo y los PJs, se rendirán ante su nuevo barón de forma natural (qué más da a quién sirvan, además, el bastardo es el verdadero primogénito, suya debe ser pues la baronía), pero como si es de esperar la lucha continúa, defenderán a Fortunio del perro bastardo que quiere derrocar a su señor.

Al final, bien ajusticiados los rebeldes (Dorotea e Hilaria incluidas), Fortunio quedará agradecido de por vida con los PJs e incluso intentará casar a su hija Isabel con alguno de ellos (si son, por supuesto, de origen noble). Todo acabará bien y podrán disfrutar de un merecido asueto en Pinilla.

Cronología de Fortunio Ruiz

1268	Nace el barón
1288	Se casa con doña Bernarda
1289	Nace Severo, el bastardo
1291	Nace doña Cirila
1294	Nace doña Isabel
1296	Nace doña Blanca
1296	Muere doña Bernarda
1298	Se casa con doña Radegunda
1312	Muere doña Radegunda
1312	Se casa con doña Margarita
1313	Nace Roque

Ganancias de RR/IRR

- Por ver al serpentón: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con el serpentón: +1D10 RR.
- Por ver al gnomo: +1D10 IRR si se falla IRR - 50%.
- Por acabar con el gnomo: +1D10 RR.
- Por ver a Casto bajo los hechizos de Egidio: +5 IRR si IRR 80 o menos.
- Por asistir a la bendición de la ermita: +5 RR si RR 80 o menos.

Recompensas

- Por acabar con el serpentón: 25 PAp.
- Por devolver la reliquia: 15 PAp.
- Por salvar al bebé: 15 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Grupo de fanfarrones

FUE	16	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	RR: 25%
HAB	15	Templanza:	50%
RES	17		
PER	10		
COM	6		
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 55% (1D8+2+1D4), Cuchillo 20% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esconderse 40%, Sigilo 25%, Tormento 30%

FVL

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	RR: 25%
HAB	15	Templanza:	60%
RES	18		
PER	12		
COM	6		
CUL	8		

Armas: Maza de Armas 65% (1D8+2+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4), Ballesta 50% (1D10+1D4), Escudo 65%

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 35%, Empatía 40%, Memoria 40%

Egidio, el brujo

FUE	8	Altura: 1,56 m	Peso: 142 libras
AGI	14	RR: 0%	IRR: 123%
HAB	15	Templanza:	66%
RES	14	Aspecto:	13
PER	14		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Cayado 35% (1D4+1), Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 102%, Astrología 99%, Conocimiento Mágico 110%, Leyendas 70%, Elocuencia 70%

Hechizos: Aquelarre a Surgat, Cerradura Maldita, Don de Surgat, Invocar Gnomos, Piel de Lobo, Presteza y varios más.

Casto, criado de Egidio

FUE 20 Altura: 1,81 m Peso: 203 libras
AGI 15 RR: 20% IRR: 80%
HAB 12 Templanza: 60%
RES 20 Aspecto: 9
PER 10
COM 3
CUL 3

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D6),
Cuchillo 60% (1D6)

Armadura: Velmezo (Prot. 2), Gorro de Cuero (Prot. 1)

Competencias: Descubrir 40%, Sigilo 30%

Gnomo

FUE 35 Altura: 1 m Peso: 176 libras
AGI 2 RR: 0% IRR: 300%
HAB 25
RES 20
PER 1
COM 0
CUL 25

Armas: Maza Pesada 90% (1D6+4D6)

Armadura: Costras de piedra (Prot. 3)

Competencias: Artesanía 125%, Conocimiento Mineral 95%

Hechizos: Cualquiera de *vis prima* a *tertia*, además de Transmutación de Metales.

Poderes especiales: Control de la Tierra

Serpentón

FUE 30 Altura: 11 m Peso: 3000 libras
AGI 15 RR: 0% IRR: 100%
RES 70
PER 25

Armas: Envolver con los anillos 65% (4D6 por asalto), Golpear con la cola 60% (4D6).

Armadura: Escamas (Prot. 5)

Competencias: Descubrir 80%

Poderes especiales: Criatura intimidante.

Sometido.

Guillermo Fáñez, castellano de Pinilla

FUE 15 Altura: 1,71 m Peso: 130 libras
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 55%
RES 17 Apariencia: 19
PER 12
COM 6
CUL 10

Armas: Hacha de Armas 65% (1D8+2+1D4),

Cuchillo 50% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas Metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Cabalgar 60%, Esquivar 40%, Sigilo 20%

Fortunio Ruiz

FUE 10 Altura: 1,59 m Peso: 150 libras
AGI 13 RR: 75% IRR: 25
RES 14 Templanza: 53%
PER 15 Apariencia: 14
COM 15
CUL 13

Armas: Espada Corta 40% (1D6+1+1D4), Daga 25% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 45%, Empatía 55%

Margarita

FUE 5 Altura: 1,58 m Peso: 110 libras
AGI 12 RR: 75% IRR: 25
HAB 15 Templanza: 55%
RES 14 Apariencia: 22
PER 14
COM 13
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Corte 55%, Empatía 45%

Cirila

FUE 6 Altura: 1,52 m Peso: 110 libras
AGI 10 RR: 75% IRR: 25%
HAB 10 Templanza: 50%
RES 15 Apariencia: 14
PER 12
COM 10
CUL 10

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Corte 45%, Empatía 25%

Isabel

FUE 5 Altura: 1,60 m Peso: 105 libras
AGI 8 RR: 75% IRR: 25%
HAB 10 Templanza: 48%
RES 13 Apariencia: 12
PER 8
COM 10
CUL 12

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Corte 45%, Empatía 25%

Blanca

FUE 7 Altura: 1,65 m Peso: 125 libras
 AGI 14 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 50%
 RES 15 Apariencia: 17
 PER 12
 COM 10
 CUL 15

Armas: Daga 40% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Corte 40%, Empatía 30%

Don Ricardo

FUE 7 Altura: 1,57 m Peso: 120 libras
 AGI 12 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 12 Templanza: 50%
 RES 15 Apariencia: 13
 PER 15
 COM 15
 CUL 10

Armas: Daga 30% (2D3)

Armadura: Carece

Competencias: Corte 55%, Elocuencia 65%,
 Empatía 55%

Severo

FUE 20 Altura: 1,79 m Peso: 160 libras
 AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 50%
 RES 18 Apariencia: 15
 PER 15
 COM 7
 CUL 5

Armas: Hacha de Armas 70% (1D8+2+1D6),

Cuchillo 45% (1D6+1D4) Escudo 60%

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas
 Metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Esquivar 40%, Sigilo 30%

Dorotea

FUE 6 Altura: 1,45 m Peso: 120 libras
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 13 Templanza: 52%
 RES 10 Apariencia: 10
 PER 15
 COM 10
 CUL 5

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Sigilo 60%, Empatía 45%,
 Escuchar 35%

Hilaria

FUE 5 Altura: 1,48 m Peso: 100 libras
 AGI 12 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 50%
 RES 12 Apariencia: 11
 PER 15
 COM 11
 CUL 8

Armas: Cayado 35% (1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Empatía 50%, Escuchar 35%,
 Descubrir 30%

Calixto, mejor amigo de Severo

FUE 10 Altura: 1,59 m
 AGI 20 Peso: 110 libras
 HAB 13 RR: 75%
 RES 16 IRR: 25%
 PER 12 Templanza: 50%
 COM 5 Apariencia: 10
 CUL 5

Armas: Lanza corta 65% (1D6+1+1D6), Cuchillo
 45% (1D6+1D4), Escudo 55%

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas
 Metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Esquivar 40%, Sigilo 30%

Guardia del castillo

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 53%
 RES 15
 PER 10
 COM 5
 CUL 5

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D4),

Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas
 metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Otear 35%, Sigilo 35%

Alarico

FUE 10 Altura: 1,60 m Peso: 100 libras
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 35%
 RES 15 Apariencia: 6
 PER 20
 COM 6
 CUL 5

Armas: Cayado 40% (1D4+1+1D4), Honda 55%
 (1D3+2+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Descubrir 60%, Escuchar 60%

La maldición de Puertol

Si maia mate vna vez en non se ria de las penas de los buenos. La tierra es dad a la mano del malo y en su Juizio cubre la cara e si el no es pues quien es.

Job 9, 23-24

Aventura para un par de PJs duchos en el manejo de las armas y que no se arruguen ante las dificultades.

Introducción

Mes de marzo del año de Nuestro Señor de 1369. En alguna parte del Reino de Castilla el de Trastámara y el Cruel se disputan el trono, pero esta vez esa guerra no atañe a los PJs. Se encuentran al servicio del señor de Quinto, una pequeña baronía a siete leguas y media al sureste de Zaragoza.

Su señor les encargará que lleven con toda la presteza posible un mensaje al Barón de Muniesa que está a dos jornadas de viaje. Les acompañará un siervo, Beturino, de 30 años, marcas de viruela en la cara y algo mentecato.

El grupo se pondrá en marcha y a falta de una posada cercana, decidirán hacer noche en el claro de un bosque. Beturino se ofrecerá para hacer la primera guardia. Los PJs dormirán tranquilamente hasta que sean despertados repentinamente con un ruido como de una sandía quebrándose, seguido de una risa y unas palabras. “Mira que ha sido tonto, anda que dormirse...” Cuando los PJs abran los ojos verán a Beturino con el cráneo abierto gracias a un mazazo y a dos bandidos que les observan divertidos. Ambos son feos como el demonio. Uno es bizco, no tiene dientes y le falta una oreja, el otro es tuerto y una fea cicatriz le surca el rostro.

“Buenas noches tengan vuestras mercedes. No es nuestra intención molestarles en su sueño, pero verán, últimamente andamos cortos de maravedís y seguro que quieren ayudar a dos pobres cristianos que necesitan el dinero para su familia, así que aflojen su bolsa y nos iremos por donde hemos venido.”

Tal vez los PJs les den sus bolsas, en cuyo caso, los bandidos, como han dicho, se irán, pero como sabemos que eso no va a pasar, se enzarzarán en una pelea en la que si cae alguno de los rufianes el otro no dudará en darse a la fuga. Cuando acaben será mejor que duerman un poco, que mañana deben entregar el mensaje.

1. Muniesa

Llegarán a Muniesa a media tarde. En el castillo serán recibidos por un siervo que les dice que su señor no está, pero que le pueden dejar el mensaje a él y que esa noche se pueden hospedar en la posada de Uloxio a expensas del barón.

Tras preguntar no es difícil dar con la posada. Es una estructura de una sola planta que también hace las labores de taberna.

Al entrar, además de la típica concurrencia de campesinos tomando unos tragos, destacarán tres hombres fuertemente armados cenando en un rincón que seguirán con la mirada a los PJs hasta que se sienten en la mesa. Uloxio les dirá que para cenar pueden elegir entre potaje, migas o sopa de ajo y de beber vino o hipocrás.

Cuando estén acabando de cenar se les acercará el que parece el jefe de los tres hombres y les presentará una buena oportunidad de hacer dinero. “Buenas noches, mi nombre es Colás Pérez. Veo que son gente de armas... Estoy al servicio del conde de Belchite y me ha encargado una misión en la que considero que nos podría venir bien un par unidades más. Por supuesto serían remunerados con dos florines de oro cada uno.”

Si aceptan les contará que hay un pequeño pueblo a una jornada de viaje, Puertol, donde el señor, Uc, no atiende las necesidades de la gente, han desaparecido un par de personas (al parecer sólo chicas jóvenes) y tiene las tierras en un total abandono y sin producir nada, que es, francamente, lo que más molesta al conde.

De acuerdo, lo que ellos digan, pero esta gente ¿quién es? Pues son, ni más ni menos que miembros de la Hermandad de la Luz Verdadera, la Fraternita Vera Lucis, y es cierto que les envía el conde de Belchite (fráter él mismo), pero lo que no les han contado a los PJs es que se sospecha que Uc de Puertol es un brujo demoniaco y que han de acabar con él.

2. Puertol

Al día siguiente, con el canto del gallo, pondrán rumbo a Puertol, donde llegarán sin complicaciones y sin mucho hablar (algo más Colás, pero son todos bastante reservados) a las cinco de la tarde, cuando quede poco para el atardecer. Les llamará la atención que las tierras que atraviesan están completamente descuidadas, que no se ve a nadie para trabajarlas. El pueblo parece muy pobre y deshabitado y las pocas casas que hay (unas quince) están cerradas a cal y canto, aunque llamen a las puertas no les abrirán. Nunca.

Sobre el pueblo hay una pequeña torre fortificada y Colás indicará que suban para hablar con el señor. En la torre aparentemente no hay nadie, así que no tendrán ningún problema en entrar libremente y dirigirse hacia el gran salón donde una visión les horrorizará sin duda. Sobre una gran mesa hay dos cuerpos de lo que parecen dos doncellas. Una de ellas está horriblemente mutilada y en la otra está trabajando Uc de Puertol, cortando grandes lonchas de su carne y dejándolas en una bandeja. Cerca hay un gran barreño lleno de un líquido rojo oscuro (sangre), pero lo más inquietante de todo es la compañía de Uc: cinco endiagros están con él en la sala y se lanzarán a los intrusos sin pensárselo dos veces. Los FVL atacarán así mismo gritando “¡Muerte al brujo! ¡Acabemos con el demonio!”.

Ah, por cierto, toda esta escena merece una tirada de Templanza.

Los endiagros serán todos distintos, aunque en esencia son mitad humanos y mitad bestia. Dos de ellos tendrán unas grotescas garras por manos, otros dos portarán un hacha de armas y el otro será una horrenda ave de cintura para arriba, tendrá alas en lugar de brazos y atacará con el pico.

Al ver a los PJs, lo primero que hará Uc será activar Piel de Lobo (siempre con éxito) y luego, un poco alejado de la refriega lanzará los hechizos de Mal del Tullido y Saco de Quebradura para intentar entorpecer la lucha de los PJs. Si los endiagros caen, le tocará pelear con su bordón, pero supongo que si ya han caído los endiagros a Uc no le quedará mucho.

Si no muere, Colás le despojará de todo lo que tenga y los otros fráteres harán una pira con todo lo que haya en la torre, no sólo los libros, componentes alquímicos, talismanes y demás, sino las mesas, sillas y tapices que encuentren. Hay un poco de dinero en lo que parece ser la habitación principal (70 croats de plata) que se podrán quedar los PJs. Por lo demás, todo (tampoco hay mucho más de valor) va al fuego.

Cuando bajen al pueblo (con la torre al fondo ar-



diendo) habrá unos cinco aldeanos esperándoles. Los otros, apenas una quincena más de mujeres, viejas y niños, seguirán escondidos en las casas. “¿Han acabado ya con Uc? Ese demonio se llevó a mi hija el mes pasado y...” “Sí, ya nos hemos encargado de Uc...” le cortará Colás “...pero ahora tenemos que acabar el trabajo...” Y diciendo esto le abrirá la cabeza con el hacha. Mirará a los otros FVL y a los PJs. “Matad a todos y quemad las casas, este pueblo impío y demoniaco se purificará con las llamas y si algún inocente cae el buen Dios será el encargado de perdonarle.”

¿Una matanza injustificada de aldeanos indefensos... de mujeres y niños? Pues sí, los propios PJs han visto quién gobernaba estas tierras, sin duda los aldeanos son también siervos de Satanás y merecen morir. Además, les han contratado para algo y deben cumplir las órdenes recibidas, no hay otra.

3. Si se ponen de parte de los aldeanos

Como sin embargo los PJs tendrán su corazoncito (aunque a estas alturas del partido no me fio de nadie), deberán detener a los FVL e intentar que no acaben con la comunidad de Puertol.

Si queda algún aldeano vivo les contará la triste historia de Puertol y de cómo hace más o menos un año llegó Uc, el nuevo alcaide. Antes dependían directamente del condado de Belchite y la torre estaba deshabitada, pero para mayor control, Uc fue designado para tomar las riendas del pequeño pueblo. Entonces las cosas fueron de mal en peor. Las cosechas se descuidaron y empezaron a desaparecer algunas doncellas, varias del propio Puertol y a veces de otros pueblos de la zona. Al ver que la cosa no iba a mejorar, muchos decidieron irse y sólo se quedaron tres familias. El pueblo se empobreció y parecía cada vez más siniestro, hasta que llegaron los PJs y todo acabó.

Muy bien, ahora, ¿qué hacen con Uc si sigue vivo? Si lo llevan al Conde de Belchite sospechará de que no les acompañen los otros FVL y sin duda les prenderá y les sacará la información de una manera u otra (casi seguro que dolorosa). Lo podrían dejar libre, pero no es muy recomendable ¿no? Otra opción es dejárselo a los aldeanos y que practiquen con él su propia justicia medieval. O también le pueden cortar la garganta con un cuchillo que no es muy limpio pero sí rápido y seguro.

Si registran a los FVL encontrarán cinco florines de oro y en cada uno un medallón de hierro es-

maltado en rojo con una cruz cretense con las aspas orientadas a la izquierda. Con una tirada de CULx1 sabrán que forman parte de la Fraternita.

Si alguno de los fráteres consigue huir con vida, ya sabe usted, señor DJ, qué organización secreta no dejará de buscar a ciertos PJs.

4. Si se ponen de parte de los FVL

Órdenes son órdenes y además bien pagadas. Los PJs deberán acabar con los aldeanos y quemar sus viviendas.

Al acabar el macabro trabajo, Colás Pérez hablará a los PJs de cierta organización secreta que busca acabar con todo tipo de magia y criaturas del mundo irracional y que necesitan a gente como ellos para encargarse de eso. Si aceptan deberán viajar a Belchite, donde el mismo conde que es pater (responsable) de la zona, les investirá como fráteres miles.

Recompensas

- Por acabar con Uc de Puertol: 20 PAp.
- Por salvar a los aldeanos: 10 PAp.
- Por unirse a la FVL: 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Ver a los endiagos: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- Matar a los endiagos: +1D10 RR.

P.N.J.

Bandidos

FUE	15	Altura:	1,63 m	Peso:	110 libras
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Templanza:	50%		
RES	15	Apariencia:	8		
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Maza de Armas 45% (1D8+2+1D4),

Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Discreción 40%, Esquivar 25%.

Colás Pérez

FUE 20 Altura: 1,78 m Peso: 140 libras
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 65%
 RES 20 Apariencia: 14
 PER 15
 COM 10
 CUL 10

Armas: Hacha de Armas 75% (1D8+2+1D6),
Armadura: Coracina (Prot. 5), Grebas Metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4), Bracamante 60% (1D6+2+1D4), Ballesta 50% (1D10+1D4)
Competencias: Discreción 40%, Escuchar 35%, Esquivar 45%

FVL

FUE 15 Altura: 1,69 m Peso: 130 libras
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 50%
 RES 15 Apariencia: 12
 PER 15
 COM 10
 CUL 10

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D6), Bracamante 40% (1D6+2+1D4), Ballesta 40% (1D10+1D4)
Armadura: Coracina (Prot. 5), Grebas Metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4)
Competencias: Discreción 30%, Esquivar 25%

Uc de Puertol

FUE 10 Altura: 1,65 m Peso: 130 libras
 AGI 15 RR: 10% IRR: 90%
 HAB 10 Templanza: 60%
 RES 15 Apariencia: 10/20 (hechizo)
 PER 10
 COM 15
 CUL 20

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Armas: Bordón 45% (1D4+2+1D4), Cuchillo 25% (1D6)
Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento mágico 85%, Empatía 45%, Leer y escribir 65%
 Hechizos: Lujuria, Discordia, Mal del Tullido, Belleza, Piel de Lobo, Saco de Quebradura.

Endiagros

FUE 30 Altura: Entre 1,5 y 2 m
 AGI 10 Peso: Entre 120 y 200 libras
 HAB 5 RR: 0% IRR: 175%
 RES 20
 PER 15
 COM 1
 CUL 1

Armas: Garras 40% (1D8+3D6), Mordisco 50% (1D6+2+1D4), Picotazo 50% (2D6), Cualquier arma humana 60%
Armadura: Piel Gruesa (Prot. 1)
Competencias: Correr/Volar 35% Esquivar 35% Otear 65%

Aldeanos de Puertol

FUE 10 Altura: varía Peso: varía
 AGI 10 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 25%
 RES 13
 PER 12
 COM 5
 CUL 5

Armas: Aperos de labranza 30% (1D4+1D4)
Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento Animal 45%, Otear 35%

La suerte de don Tancredo

*En aqest vers sapcha vilans, Audrics,
que d'Alvernge manda c'om ses dompneis
no val ren plus que bels malvatz espics.*

Peire d'Alvernhha

1. Situación en Aquila

Finales de septiembre del año de Nuestro Señor de 1254. Los PJs llevan ya un largo año sirviendo en Aquila (actual Águilas, Murcia) y se preparan para pasar un nuevo invierno en la villa. A pesar de llevar tanto tiempo allí instalados todavía no conocen al señor natural de esos pagos, Tancredo Llorente, pues lleva más de cinco años ausente.

Hace un lustro ya que respondió a la llamada del rey Ludovico de Francia y marchó hacia Damietta para unirse a la cruzada que los tramontanos organizaron en tierras infieles. Desde entonces apenas un par de misivas han dado nuevas del noble y sus fazañas.

A cargo de todo se quedó su esposa doña Angelina ayudada por don Ramiro, hermano menor del señor y que, según dicen las malas lenguas, gobierna tanto la villa como el catre de doña Angelina.

Durante estos cinco años don Ramiro ha hecho y deshecho en Aquila a su antojo, y se ha sabido rodear de gente leal a su persona apartando a los fieles a Tancredo, al cual ya ven en la ciudad como algo lejano.

2. Incursión nocturna

Es de noche. La temperatura es fresca aunque no fría y nada se escucha salvo el batir de las olas. Todo el mundo duerme en la villa excepto algunas parejas de soldados (uno de ellos algún PJ) que recorren la pequeña villa velando por la seguridad de sus habitantes.

Una empalizada contiene un grupo de casas abigarradas, antiguas viviendas musulmanas, y un reducido castillo en el que viven doña Angelina, su hijo Tancredín (de unos siete años), don Ramiro y

algunos soldados de su confianza. El resto de soldados (y los PJs) viven en unas barracas de madera anexas al castillo. La fuerza militar de Aquila se compone de diez soldados y Esteban, mano derecha de don Ramiro, de largo pelo ondulado y un labio inferior grueso y caído.

Esa madrugada, en la hora más oscura, unos piratas benimerines atacarán la villa intentando hacerse con el mayor número posible de bienes ajenos y, si la oportunidad se da, alguna mujer o niño que puedan vender en el mercado de Orán.

El PJ de guardia deberá hacer una tirada de Descubrir para percatarse del asalto pirata y tendrán que dar la voz de alarma para alertar al resto de soldados, aunque en poco tiempo los gritos y los fuegos evidenciarán el ataque.

Los PJs deberán rechazar la acometida como puedan. Tendrán un solo choque (el PJ de guardia dos) y deberán tirar 1D10 en la siguiente tabla de encuentros:

1-5	Un pirata
6-9	Dos piratas
0	Un pirata y el capitán benimerín

Si los piratas se ven derrotados huirán en tropel y se perderán en la noche, alcanzando su barco a nado o en barca y planeando nuevos golpes.

3. El señor llega

Dos días después del altercado y con la villa todavía recuperándose, don Ramiro hará llamar a Esteban y a los PJs. Ha recibido una misiva de don Tancredo avisándole que tras cinco años penando en Egipto vuelve por fin a casa.

La carta está fechada hace un mes, pero le indica que la primera semana de octubre llegará al puerto de Dénia, donde buscará acomodo en alguna embarcación para llegar a Aquila lo antes posible.

Don Ramiro va a ser claro: no quiere que su hermano llegue a la villa. Indicará a sus hombres que vayan cuanto antes a Dénia y, con la excusa de ir a recibirle con regalos (comida, ropajes y oro-peles), acaben con su vida.

El camino desde Aquila a Dénia se puede hacer en una semana, con lo que si los PJs han recibido alguna herida y les ha visto un curandero tendrán

la posibilidad de recuperar algún punto de vida.

En Dénia los PJs y Esteban (que ha acudido con ellos) encontrarán sin problema a don Tancredo, que pretende zarpar cuanto antes en una pequeña coca en la que ya ha pactado pasaje hacia sus tierras.



El resto de la aventura queda en manos de los PJs y podrán proceder como mejor vean. Don Tancredo ha vuelto de la cruzada totalmente derrotado y empobrecido, tan solo acompañado de su escudero Duarte, soldado viejo e incondicional de su señor, y de un par de hombres de armas.

Con una cantidad de oro suficiente podrán sobornar al capitán de la coca para acabar con don Tancredo y que los marinos miren para otro lado o podrán, si así lo desean, intentar tomar la embarcación por las armas (aunque necesitarán de alguien que sepa manejarla). También pueden cambiar de idea y revelarle al señor las intenciones de su hermano. En ese caso deberán deshacerse de Esteban y Tancredo hará una escala primero en Gandía buscando la ayuda del señor de Almazarrón, antiguo amigo y vecino que le cederá

algún soldado para recuperar lo que por justicia le pertenece (el DJ deberá saber cómo presentar la situación para que los PJs tengan serias dudas sobre qué hacer).

Recompensas

- Por rechazar a los piratas: 15 PAp.
- Por acabar la aventura: 25 PAp.

P.N.J.

Piratas benimerines

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	15	Templanza:	54%
RES	17		
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 45%, Nadar 60%, Esquivar 35%

Capitán benimerín

FUE	25	Altura: 1,50 m	Peso: 180 libras
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	65%
RES	20	Apariencia:	7
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Alfanje 70% (1D10+1+2D6), Maza de Armas 70% (1D8+2+2D6), Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Mando 75%, Descubrir 60%, Navegar 70%, Nadar 65%, Esquivar 50%

Esteban

FUE	12	Altura: 1,83 m	Peso: 160 libras
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	60%
RES	19	Apariencia:	16
PER	12		
COM	11		
CUL	5		

Armas: Bracamante 65% (1D6+2+1D4), Cuchillo 65% (1D6+1D4), Ballesta 50% (1D10)

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

Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 50%, Esquivar 45%, Correr 45%, Cantar 60%

Tancredo Llorente

FUE 20 Altura: 1,98 m Peso: 200%
AGI 18 RR: 80% IRR: 20%
HAB 15 Templanza: 65%
RES 20 Apariencia: 12
PER 10
COM 7
CUL 10

Armas: Hacha de Combate 85% (1D10+1D4+1D6), Espada 80% (1D8+1+1D4), Martillo de Guerra 75% (1D8+1+1D6), Cuchillo 75% (1D6+1D4), Ballesta 80% (1D10)
Armadura: Velmezo (Prot. 2) / Arnés (Prot. 8), Yelmo (Prot. 8)
Competencias: Mando 80%, Cabalgar 80%, Escudo 75%, Leer y Escribir 55%, Esquivar 45%

Duarte

FUE 15 Altura: 1,68 m Peso: 170 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 60%
RES 20 Apariencia: 14
PER 10
COM 5
CUL 10

Armas: Maza de Armas 75% (1D8+2+1D4), Lanza Larga 65% (1D8+2+1D4), Cuchillo 50% (1D6+1D4), Ballesta 55% (1D10)
Armadura: Velmezo (Prot. 2) / Loriga de Malla (Prot. 5), Bacinete (Prot. 4)
Competencias: Esquivar 50%, Descubrir 55%, Sigilo 50%, Tormento 50%

Soldados de Tancredo

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 18 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 53%
RES 20
PER 10
COM 10
CUL 5

Armas: Maza de Armas 65% (1D8+2+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4), Ballesta 50% (1D10)
Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Bacinete (Prot. 4)
Competencias: Esquivar 40%, Descubrir 40%, Sigilo 45%, Tormento 40%

Soldados de Aquila

FUE 16 Altura: varía Peso: varía
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 55%
RES 18
PER 10
COM 8
CUL 6

Armas: Maza de Armas 65% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Ballesta 45% (1D10)
Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Capacete (Prot. 4)
Competencias: Esquivar 35%, Descubrir 40%, Sigilo 40%

La bestia de la sierra Mitjana

*E qant sabra q'es en estrangn regnatge,
ben l'er al cor greu e fer e salvatge.*

Guillem de Berguedá

One shot de corte clásico para aventureros avezados. Frío de otoño, serranías catalanas y aroma a leña quemada. De dos o cuatro PJs.

Introducción

Noviembre de 1271. Los aguerridos PJs se encuentran en La Seu d'Urgell, a las órdenes del obispo Pedro de Urtx.

Hace mucho frío, pero las nieves aún no han hecho acto de presencia. Hasta la villa ha llegado Maimón procedente de Siall, aldea situada a cuatro jornadas al suroeste en una región aislada y medio olvidada y que pertenece al obispado. Viene con noticias de vecinos desaparecidos, hasta seis en apenas tres meses. Al obispo no parece importarle mucho las vicisitudes de los aldeanos y con gesto aburrido mandará a los PJs a investigar qué está ocurriendo.

1. Abella

Maimón, que servirá de guía al grupo, les podrá informar de las desapariciones sufridas, todas ellas en la boscosa serranía en la que se sitúa Siall. Empezaron con el final del verano y han continuado durante el otoño. No han vuelto a ver a esas personas, tan solo un cadáver han encontrado y ni mucho menos de una pieza.

Tras tres días de laborioso camino llegarán por la tarde hasta Abella, una aldea despoblada hace ya muchos años dominada por un castillo en lo alto de un risco.

El frío es muy intenso y además se ha puesto a llover. El único lugar en el que pueden buscar refugio es el castillo, el cual apenas conserva un

muro de unas quince varas de largo que va de este a oeste y una torre no muy alta.

La torre cuenta con solo tres paredes en pie pero aún conserva algo de techo que hace que los PJs puedan evitar el aguacero. Hay abierto un hueco en suelo que permite el paso a una planta subterránea. Los PJs pueden suponer que esto era el acceso a un aljibe, a unas mazmorras o a unos almacenes, lo que no saben es que es el refugio de una corrupia que atacará a quién baje o por la noche mientras duerman.

2. Siall y la sierra

Lamentablemente, y en contra de lo que puedan pensar los PJs, la corrupia no es la culpable de las desapariciones; aún queda una jornada para llegar a Siall y Maimón les apremia preocupado por lo que pueda haber pasado en su ausencia y razón tiene, en estos días ha desaparecido Damiá, un primo suyo.

Siall está justo al norte de la sierra Mitjana, la sierra media, que se extiende por una amplia zona y está inundada de hayas y pinos negros.

La gente de la aldea (no llegan a cuarenta almas) está muy asustada y ven a los PJs como su última esperanza. El camino a la sierra será fácil de seguir, pero Maimón no les acompañará hacia el bosque, suficiente ha hecho con ir a La Seu con tan espantoso tiempo, considera.

Damiá se fue al bosque a por leña hace dos días y podrán seguir sus huellas (tirada de Rastrear) hasta que estas se pierden en un riachuelo. Pasado el arroyo no les quedará otra a los PJs que vagar por el bosque con la esperanza de encontrar algo.

3. La bestia y familia

Por la tarde se toparán con una choza. En su interior, sobre el catre, encontrarán el cuerpo de una mujer de unos 50 años. Pueden calcular que llevará muerta un par de meses (tirada de Medicina). A su alrededor se agolpan multitud de cadáveres de pájaros y pequeños mamíferos; ratones, ardillas e incluso conejos parecen compartir el sueño eterno de la mujer. Algunos parecen llevar mucho tiempo ahí, otros son más recientes.

Quien examine a la mujer podrá ver que tiene una placa de oro en la frente. Es alargada, con extrañas marcas e incisiones y pesa unos 50 gramos (cal-

culan que valdrá unos 385 maravedís).

Harían bien los PJs en escamarse por tal escena pues, si no lo habían adivinado ya, la mujer era una bruja. A poco que busquen por la choza encontrarán distintos componentes e instrumentos propios de la goecia.

Hace años esta bruja folgó con un gigante (un gegant de Gops, p.56 Bestiarium Hispaniae) y de esa unión nació un hijo que le salió retrasado pero fuerte y grande como su padre, el cual, por su salvaje naturaleza, sólo volvía a visitar a la bruja cada dos o tres años.

A finales del verano la bruja falleció por causas naturales dejando al medio gigante solo y sin saber qué hacer. Él es el que decora el lecho de su madre con los animales muertos y le puso la placa de oro en la cabeza, una suerte de ritual funerario. Él es también el culpable de las desapariciones de la gente de Siall, que algo tiene que comer. Ahora ha visto cómo los PJs accedían a su choza e intentará sorprenderles cuando salgan, lanzándoles piedras y posteriormente atacando cuerpo a cuerpo (movimiento de melé).

Esto no es todo porque, casualidades de la vida, estas fechas han sido las elegidas por el padre de la criatura para visitar a la bruja. El DJ deberá decidir cómo se producirá el encuentro y, dependiendo del nivel del grupo, si el gigante va acompañado o no.

Recompensas

- Por terminar la aventura: 40 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Maimón, vecino de Siall

FUE 8 Altura: 1,53 m Peso: 120 libras
AGI 14 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 40%
RES 16 Apariencia: 7
PER 10
COM 9
CUL 5

Armas: Cuchillo 20% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Descubrir 35%, Empatía 25%

Corrupia

FUE 30 Altura: 1,90 m Peso: 300 libras
AGI 30 RR: 75% IRR: 175%
RES 33
PER 18

Armas: Mordisco de Lagarto 75% (1D4+2D6), Embestida de Toro 90% (1D6+3D6)

Armadura: Carece

Competencias: Correr 80%, Descubrir 60%

Gegant de Gops joven

FUE 30 Altura: 2,20 m Peso: 400 libras
AGI 15 RR: 0%IRR: 125%
HAB 20
RES 30
PER 20
COM 5
CUL 5

Armas: Pelea 60% (1D3+3D6) Lanzar piedras gigantes 40% (3D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 4)

Competencias: Descubrir 80%, Rastrear 55%

Poderes especiales: Criatura intimidante. Tirada de Templanza

Gegants de Gops

FUE 40 Altura: 3 m Peso: 600 libras
AGI 15 RR: 0%IRR: 125%
HAB 30
RES 40
PER 20
COM 5
CUL 10

Armas: Pelea 80% (1D3+5D6) Lanzar piedras gigantes 45% (3D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 5)

Competencias: Descubrir 85%, Rastrear 65%

Poderes especiales: Criatura intimidante. Tirada de Templanza

Julio castellano, agosto portugués, setembro galego

Del dizeseseno grado del signo Tauro es la piedra a que dizen en arábigo zamorat, e en latín esmeralda. Esta piedra es verde de muy fremosa verdura, e cuanto más lo es tanto es mejor. Mexclasa es de natura de tierra e de piedra, e es de su natura fría e seca...

Lapidario. Alfonso X

Parte I. Julio castellano

Introducción

Principios de julio de 1385. Los PJs se encuentran en Erada, una modesta baronía con una peculiaridad: está en una tierra de nadie casi olvidada entre los reinos de Portugal y Castilla. La baronía está alejada de todo y es camino de nada. Debido a su orografía tampoco es fácil llegar hasta ella, por lo que la vida es tranquila y sin sobresaltos. Los PJs de alguna forma entraron al servicio de Roque Pérez Ferreira, señor de Erada, castellano pero también portugués por parte de madre.

Está Erada en una región donde los bosques son abundantes y espesos, siempre presentes en las leyendas del lugar y la esporádica desaparición de personas no hace sino añadir más elementos a esas leyendas. Hablan de brujas y extrañas criaturas, de demonios y duendes. Muchos dicen que son simples cuentos de viejas, pero pocos son los que se adentran solos en el bosque.

1. Lobos

Un buen día, a la hora del desayuno, llegará un grupo de aldeanos al castillo con dos bultos en los brazos. Con Empatía se darán cuenta de que están muy alterados. Los bultos son un par de niños de entre nueve y once años destrozados por mordiscos de algún animal. Pasando Medicina y/o Conocimiento Animal los PJs sabrán que han sido simples lobos los que acabaron con los jóvenes.

Los aldeanos explicarán que la madre de los niños había ido al bosque a por leña con ellos y cuando les quitó la vista un momento de encima ya habían desaparecido. Nerviosa, les buscó sin éxito y llamó a su marido el cual acudió raudo con algunos hombres más (no es que quisiera mucho a sus vástagos, pero era mano de obra extra que en el campo siempre se nota). Los encontraron en un sector del bosque algo escondido gracias a sus gritos. Cuando llegaron vieron a los niños ya muertos y a dos lobos hundiendo sus colmillos en ellos. Consiguieron espantarles y vinieron hasta el castillo para pedir que Roque haga algo con los peligrosos animales.

Obviamente la labor de matar a los lobos recaerá en los PJs, a los que el señor de Erada manda salir de inmediato ya que los rastros deben seguir frescos.

2. El bosque

Mientras el pueblo llora a los niños muertos, uno de los campesinos que espantó a los lobos acompañará al grupo para mostrarles el camino. Se introducirán en el bosque y más o menos a una legua encontrarán el lugar, claramente reconocible por la cantidad de sangre de los chavales. Con una tirada de PERx3 podrán ver que los cuerpos fueron arrastrados por los lobos unos cuantos metros (hacia el oeste), desde el lugar donde los mataron hasta donde fueron sorprendidos por los hombres y huyeron. El rastro de los animales se puede seguir pasando una tirada de Rastrear, lo que les llevará a una formación rocosa con una gran cueva en cuya entrada tres grandes lobos están tumbados tranquilamente al sol, pero los cuales, al ver a los PJs se lanzarán sobre ellos con temibles aullidos.

A no ser que hayan indicado que las llevaban preparadas, a los PJs no les dará tiempo a usar arcos o ballestas, el choque es inminente. Pasado un asalto de pelea con los lobos, de la cueva saldrá un ser que helará la sangre de los que lo vean. Parece un humano pero de talla inmensamente mayor, medirá unas cuatro varas y su piel es negra como la pez. Además porta un enorme garrote, que más se asemeja a un árbol arrancado, y no parece de muy buen humor. Deberán hacer una tirada de Templanza y si no la pasan evitarán acercarse mucho al ser. Pueden repetir la tirada cada asalto. Si pasan también una tirada de Leyendas sabrán que se trata de un gigante y que más les valdría evitar ese garrote...

Una vez acaben con el monstruo y vuelvan al

pueblo serán muy bien recibidos y Roque les dará las gracias, pero ¿quién va a ayudar al padre de las criaturas en el campo ahora?

3. Reclutamiento

Tras una semana de paz en la que los PJs podrán tratarse las heridas en caso de tenerlas, ésta se ve interrumpida el día en el que aparece Belmiro Gomes, un noble portugués al mando de veinte hombres armados. Su intención no es otra que “pedirle” a Roque que se una a su grupo para ponerse a las órdenes de João I y Nuno Álvares Pereira, Condestable de Portugal y Conde de Ourém en la presumible guerra castellano-lusa que se producirá dentro de poco.

Roque siempre se ha sentido como parte de los dos reinos y a la vez de ninguno y no tiene muchas ganas de guerra, pero ante los veinte hombres de Belmiro poco pueden hacer los suyos (tres soldados y los PJs), así que “decidirá” hacer el petate, dejar a un par de esos soldados cuidando la baronía y con Pablo, su hombre de confianza, y los Pjs, se unirá a la hueste de Belmiro y pondrá rumbo al oeste.

Tras varios días de marcha en la que hacen nuevas

paradas para añadir más efectivos, se establecerán en Tomar, en el centro del reino. El ambiente en el que se mueven no es muy amigable, los portugueses les desprecian por su condición de castellanos o por lo menos por no pertenecer a su reino.

Pasarán en Tomar otra semana, pero sabiendo de la entrada de la hueste castellano por el este, João I y Nuno Álvares decidirán interceptarles antes de que lleguen a Lisboa y se trasladan a Leiria. Es una pequeña ciudad y la hueste acampará a sus puertas.

Aquí los PJs pueden hacer lo que les venga en gana, pero siempre dentro del marco militar en el que se encuentran, aunque, por otra parte, no hay mucho que hacer en Leiria más que esperar la llegada de Juan I. Por fin el día 13 de agosto se informa que al día siguiente llegarán los castellanos.

4. Aljubarrota

La hueste portuguesa se compone de 7300 hombres: 4000 infantes, 1700 lanceros, 1100 arqueros, 200 caballeros y 300 arqueros ingleses, que inmersos en la Guerra de los Cien Años prestan su ayuda a su aliado contra Castilla (y Francia, claro, sino de qué).



João I y Nuno Álvares, asesorados por los ingleses, colocarán la hueste en una colina rodeada por riachuelos cerca de Aljubarrota y allí harán noche. Por la mañana se colocarán. Se posicionarán en la cara norte de la colina, en frente del camino por el que van a llegar los castellanos. Primero infantería y caballería desmontada flanqueados por los arqueros (protegidos por los ríos) y en la retaguardia los refuerzos mandados por el propio João I.

Tras unas horas en espera por fin llegarán los castellanos. Es una fabulosa hueste de más de 30000 efectivos que cuando ven cómo se han dispuesto las huestes lusas deciden rodear la colina y atacarles desde el otro lado. Si los PJs pasan una tirada de Descubrir podrán distinguir de Castilla unos 15000 infantes, 6000 arqueros y 3000 lanceros, pero también 2000 caballeros franceses, 2000 lanceros y 1000 ballesteros genoveses y 1000 infantes y 500 arqueros aragoneses.

Sería bueno que aquí el DJ describa detalladamente cómo se presenta la batalla, la desmedida diferencia de fuerzas, los cientos de pendones, las brillantes armaduras, el ruido de más de 30000 hombres preparándose para la cruenta batalla, saber cómo se sienten los PJs. ¿De verdad ha sido una buena elección salir a buscar aventuras en vez de quedarse a ayudar a su familia en las faenas del campo? Hoy tienen muchas posibilidades de morir y lo más absurdo de todo es ¿a manos de quién? De sus paisanos, ni más ni menos. La guerra no tiene ningún sentido.

Al ver el movimiento del enemigo, los portugueses darán la vuelta y colocarán su defensa en la vertiente sur de la colina. Llegarán más órdenes y Roque indicará a los PJs que se unan a los otros soldados en la construcción de trincheras como método defensivo y para matar el rato hasta que se reagrupen todos los castellanos y dé comienzo la batalla.

5. La batalla

Tras una larga marcha, a eso de las seis, por fin empezará la contienda. La caballería francesa saldrá primero al trote y, ya cuando estén cercanos, a toda brida contra la vanguardia lusa, pero gracias a los arqueros ingleses y a las trincheras el ataque será un completo fracaso, muchos mueren por la flechas y otros caen de los asustados caballos, apenas unas docenas llegan hasta la primera línea portuguesa, justo donde están los PJs, que se tendrán que enfrentar a uno de estos caballeros, un pequeño aperitivo.

Tarde se pondrá en marcha la infantería castellana. Al ser una línea tan extensa y el espacio estar limitado por los ríos las líneas son irregulares y desorganizadas. Aprovechando la oportunidad, Nuno Álvares hará que los arqueros se retiren, dividirá la vanguardia llevándola a los flancos y la retaguardia avanzará por el centro y aquí es cuando la batalla de verdad tendrá lugar y los PJs que han ido en el ala izquierda, deberán decidir si toman una actitud valiente, normal o cobarde. Recuerdo que si quieren permanecer juntos durante los combates deberán adoptar la misma actitud. Si hay algún valiente que quiera ir solo aplaudo su temeridad.

Debido a la diferencia entre el número de unidades de ambos bandos, los PJs van a tener que pasar dos choques. Nadie dijo que esto fuera a ser fácil. Suerte para todos.

Tabla de incidencias: como el manual, página 527.

Tabla de encuentros:

1D10	Incidencias
1	1 infante castellano
2	1 lancero castellano
3-4	2 infantes aragoneses
5-6	2 lanceros genoveses
7-8	2 lanceros castellanos y un infante castellano
9	1 caballero francés y 1 infante castellano
0	1 caballero francés y 2 lanceros castellanos

La batalla acabará con una abrumadora victoria anglo-lusa. Cuando el sol ya cae, Juan I ordenará retirada y los castellanos huirán en desbandada, siendo víctimas de soldados aún sedientos de sangre.

Se han perdido muchas vidas. Por el bando castellano unos 5000 en la batalla y otros tantos en la retirada, que pasó a ser una verdadera sangría. Por el bando portugués 500 lanceros, 300 arqueros y 200 infantes duermen ahora el sueño de los justos. Victoria aplastante, sin duda.

Pero no todo es alegría para los PJs ya que su señor, Roque, ha muerto en un choque y Pablo, que perdió su mano izquierda en uno y parte de su lengua en otro, no pudo hacer nada por defenderle.

Han vuelto a las puertas de Leiria y están en un extremo del campamento, preguntándose qué van a hacer ahora que están en tierra extraña y hostil, en la que no hablan el idioma (aunque han podido aprender algo a lo largo de estos días, pueden hacer

unas cuantas tiradas de Portugués), con un mudo manco y sin señor que les mande...

De esta manera acaba la primera parte.

Recompensas

-Por acabar con el gigante: 15 PAp.

-Por acabar vivo: 25 PAp.

-Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp.

-Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5 PAp.

Ganancias de RR/IRR

-Ver al gigante: +1D10 IRR si se falla IRR.

-Matar al gigante: +1D10 RR.

P.N.J.

Lobos

FUE 12 RR: 50% IRR: 50%

AGI 18 Templanza: 50%

RES 14

PER 20

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%, Esquivar 35%

Gigante

FUE 40 Altura: 4 m Peso: 600 libras

AGI 30 RR: 5% IRR: 95%

HAB 10

RES 40

PER 20

COM 10

CUL 10

Armas: Pelea 80% (1D3+4D6), Garrote 45% (1D6+4D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 5)

Competencias: Descubrir 60%, Correr 75%, Rastrear 90%

Poderes especiales: Criaturas intimidantes: Todo aquel que se encuentre con un gigante deberá hacer una tirada de Templanza. Si falla intentará, como mucho, no acercarse a la criatura. Puede repetir la tirada en cada asalto

Pablo, hombre de confianza de Roque

FUE 20 Altura: 1,67 m Peso: 150 libras

AGI 15 RR: 75% IRR: 25%

HAB 15/12 Templanza: 57%

RES 15

PER 10

COM 10/6

CUL 10

Armas: Maza Pesada 80% (2D6+1D6), Maza de Armas (1D8+2+1D6), Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Bacinete (Prot. 4), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Empatía 40%, Esquivar 40%, Sanar 30%

Infantes castellanos y portugueses

FUE 12 Altura: varía Peso: varía

AGI 15 RR: 75% IRR: 25%

HAB 15 Templanza: 45%

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 5

Armas: Lanza Corta 40% (1D6+1+1D4), Cuchillo 20% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Lanceros castellanos, genoveses y portugueses

FUE 12 Altura: varía Peso: varía

AGI 15 RR: 75% IRR: 25%

HAB 15 Templanza: 52%

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 5

Armas: Lanza Larga 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 35% (1D6+1D4), Pelea 30% (1D3+1D4)

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

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Infantes aragoneses

FUE 12 Altura: varía Peso: varía

AGI 15 RR: 75% IRR: 25%

HAB 15 Templanza: 48%

RES 15

PER 10

COM 5

CUL 5

Armas: Lanza Larga 55% (1D8+2+1D4), Coltell 45% (1D6+1+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 40%, Correr 30%

Caballeros franceses y portugueses

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	57%
RES	20		
PER	10		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D6), Daga 55% (2D3+1D6)

Armadura: Coracina (Prot. 5), Celada (6 puntos de Protección)

Competencias: Cabalgar 70%, Descubrir 40%.

Parte II. Agosto portugués

Introducción

Noche del 14 de agosto de 1385. En el campamento portugués se respira un ambiente festivo. El vino y las noticias corren como la pólvora. Se dice que ahora la casa Avis es la que reinará en un Portugal libre de perros castellanos y que, hablando esos perros, hoy en la batalla cayeron personajes tan importantes como Pedro González de Mendoza, señor de Hita y Buitrago, Juan Téllez de Castilla, señor de Aguilar de Campoo y primo hermano del rey o Diego Gómez Manrique de Lara y Leyva, señor de Amusco y Treviño... ¡Brindemos por esos cerdos caídos! ¡Brindemos!

1. Deserción

Se calentarán los PJs alrededor de una fogata (pese a la época de año esa noche ha refrescado y tal vez el frío que sientan sea más que físico), pensando en qué demonios van a hacer el día siguiente, cuando un grupo de tres lanceros portugueses bastante animados por el vino y la sangre llegarán hasta donde están y uno, gordo como un tonel, con dos o tres papadas superpuestas, derramará un cubo de agua sobre la hoguera del grupo. “Esta leña es portuguesa, si queréis calentaros quemad a vuestros camaradas castellanos”. Obviamente vienen buscando pelea y por poco beligerantes que se encuentren los PJs, pelea van a tener. Los lanceros van con el gambesón desabrochado y un cuchillo y si en la pelea uno de ellos cae los otros dos pondrán pies en polvorosa para avisar a más camaradas para

linchar a los PJs. La verdad es que lo mejor que pueden hacer es largarse a la menor oportunidad, pero ¿dónde? Al sur y al oeste no, sería una locura seguir adentrándose en terreno portugués. Al este está la hueste castellana y encontrárselos podría ser fatal, así que deberán ir al norte, hacia Galicia. Santiago está a 62 leguas y con buen ritmo, en siete días podrían llegar tomando el Camino de Santiago portugués, que pueden coger en Oporto y les lleva por Tui, Pontevedra y Padrón.

Mediante señas y como buenamente puede, Pablo les dirá que él se queda, que tiene que llevar el cuerpo de su señor de vuelta a Erada.

Así pues, escaparán del campamento y no encontrarán ninguna dificultad ya que la vigilancia es hoy, noche de la victoria, muy laxa. En la primera noche que pasen, el que esté en la segunda guardia deberá pasar una tirada de Escuchar. Si la pasa oír cómo alguien se acerca, aparentemente sin importarle el ruido que haga. El PJ se sorprenderá al ver a Pablo lleno de heridas y moratones, con la cara hinchada por golpes y sus ropajes apenas harapos. Les dará a entender que al irse ellos volvieron los portugueses en un grupo de diez y cuando le vieron recibió una soberana paliza y posteriormente saquearon y quemaron el cuerpo de su señor. Después arrojaron a un muy magullado Pablo a un río y éste siguió la pista de los PJs hasta aquí.

2. O tesouro

Pasarán un par de días sin encontrar a mucha gente y lo sensato sería evitar aquellos con los que se topan. Un día por la mañana, si pasan una tirada de Descubrir, verán cómo aproximadamente a mil varas un grupo de bandidos asalta a un hombre que va montado en un asno. Por mucho que corran no podrán evitar que los malhechores, armados con cuchillos acaben con el pobre hombre. Cuando llegen a su altura sigue vivo pero por poco tiempo (tirada de Medicina). Podrán ver que sus ropajes son de buena calidad y que llevaba al menos un par de anillos, ya que le faltan dos dedos (presumiblemente arrancados por los eficientes bandidos). Unas últimas palabras escaparán de la boca del moribundo: “... o tesouro de Alfonso o Sábio... o tesouro...”.

Un momento... ¿ha dicho tesoro? Seguro que hace relamerse a los PJs, pero ¿de quién ha dicho que es el tesoro? ¿Alfonso o Sábio? Con CULx3 sabrán que no puede ser otro que Alfonso X el Sabio, así que tienen a un muerto que presumiblemente conoce la localización del tesoro de un rey caste-

llano que lleva cien años muerto... suena bien. Si registran el cadáver encontrarán un par de pergaminos. El primero es un mapa que muestra la desembocadura de un gran río etiquetado como Minho. Al sur aparece una población (Caminha) y más al sur todavía una torre marcada con una X. En el otro hay dos textos, uno en castellano y el otro en portugués, presumiblemente el mismo texto traducido. Está algo deteriorado, pero pueden leer:

“Y mostró que todas las cosas del mundo son como trabadas y reciben virtud unas de otras; las más viles, de las más nobles. Y esta virtud parece en unas más manifiesta, así como en las animalias y en las plantas; y en otras más escondida, así como en las piedras y en los metales. Y piedras y metales hállanse en la torre de Aguieira, a una legua al sur de Caminha y a la misma distancia del Mare Tenebrosus. En la habitación del señor Raimundo Botelho entre las...”

3. Historia de dos estudiosos no muy bien avenidos

La persona a la que dieron muerte los bandidos se trataba de un bajo noble, Manuel de Riba, un estudioso en general y de la obra de Alfonso X el Sabio en particular. Tenía un enemigo en la corte, Martim Freire, también estudioso del Sabio y feroz competidor de Manuel. Cuando se enteró de la noticia de que éste había conseguido dar con la pista del tesoro del rey castellano, supo que debía acabar con Manuel y apropiarse del mismo. Encargó a unos bandidos (Xosé Faca y sus hombres) que le asaltaran y se llevaran todo lo que portara el noble, pero llenos los ojos del oro de anillos y demás abalorios dejaron los importantes papeles ahora en manos de los PJs.

En las alforjas del asno podrán ver más papeles escritos en portugués y algo de comida, todo lo demás de valor se lo llevaron.

Si a los PJs les pica la curiosidad (y la posibilidad de hacerse con un tesoro) deberán dirigirse al oeste, hacia Aguieira. Si no, pues aquí acabará la segunda parte y podrán empezar la tercera.

4. Aguieira

Cuando se pongan en marcha y lleguen a Aguieira verán no sin sorpresa que se trata de un pueblo abandonado hace ya mucho tiempo. En una colina se puede ver la torre. La tarde estará cayendo, por

lo que sería bueno encontrar un sitio para pasar la noche, cualquiera de las viviendas abandonadas servirá. Por la mañana podrán subir hasta la torre, abandonada también. Es de planta cuadrada y no muy grande, se alza apenas quince varas (12 metros).

Si entran verán que la planta de abajo está desolada y la escalera que lleva a los pisos superiores destruidas. Desde abajo podrán ver que el suelo de la primera planta no existe y que el de la segunda está también en bastante mal estado. Si intentan lanzar un garfío con una cuerda desde el interior a lo que queda del suelo del segundo piso se desprenderá una parte de éste, así que tal vez lo más seguro sea ir por el exterior.

Tendrán que subir con cuerdas por la muralla, tiradas de Trepas (recuerdo que el uso de cuerdas da un bonus del 40%). Desde el tejado hay unas escaleras que bajan al segundo piso, pero está muy precario y además hay un agujero bastante grande en el suelo. Todo aquel que baje deberá hacer una tirada de AGIx4 y otra más por cada acción que deseen llevar a cabo, esto es, para descubrir el tesoro de Alfonso X deberán pasar una tirada de Descubrir, lo que conlleva moverse y posibilidades de caerse ocho metros al vacío (2D6+1D4).

Ahora bien, si pasan esa tirada de Descubrir encontrarán en una de las paredes del diáfano piso, entre unas piedras que se mueven, un objeto envuelto en unos trapos. Si los PJs retiran los trapos podrán ver que se trata de un libro. Con Leer y Escribir verán que está escrito en castellano y el autor es Alfonso X el Sabio.

El libro se llama “Lapidario” y es un soberbio tratado médico sobre las propiedades de las piedras en relación con la astrología. Tiene un porcentaje de Enseñar del 45% y permite aumentar Astrología al 45% y Conocimiento Mineral al 70%.

Lo siento por los PJs que ya pensaban hacerse con piedras preciosas y oro (“piedras y metales”), pero a veces el conocimiento está por delante de las riquezas...

5. Xosé Faca

Pero esto no acabará aquí, ya que el grupo de bandidos que vieran anteriormente asesinar a Manuel de Riba les estará esperando junto a Martim Freire. Xosé Faca les pedirá amablemente que les cedan sus pertenencias y en especial lo que hayan encontrado en la torre, si así lo hacen nada

malo les ocurrirá. Seguramente los PJs no harán caso al bandido y se enzarzarán en una pelea. El número de bandidos será el doble que el de PJs. Martim Freire observará el combate bastante apartado ya que en caso de derrota se irá corriendo. Xosé Faca hará siempre Ataque Doble (p.118 del manual) con el bracamante en su mano derecha y la almarada en la izquierda, ya que su condición de ambidiestro le permite usar ambas manos sin problema.

Si acaban con los bandidos los PJs harán bien en ponerse en marcha hacia Castilla, a casa. Tui, en Pontevedra, les queda a unas seis horas caminando y es un importante puerto fluvial y paso de la ruta jacobea, perfecto para descansar un par de días y recuperar fuerzas.

Fin de la segunda parte.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 10 PAp.
- Por encontrar el libro: 15 PAp.
- Por acabar con Xosé Faca y sus hombres 10 PAp.

P.N.J.

Hombres de Xosé Faca

FUE	10	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	49%
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Hacha de Armas 45% (1D8+2), Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 20%, Correr 25%

Xosé Faca

FUE	12	Altura: 1,68 m	Peso: 110 libras
AGI	19	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	17	Templanza:	60%
RES	18	Apariencia:	13%
PER	13		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Bracamante 75% (1D6+2+1D4), Almarada 75% (1D4+2+1D4), Cuchillo 75% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 70%, Correr 35%, Descubrir 40%

Martim Freire

FUE	8	Altura: 1,56 m	Peso: 110 libras
AGI	13	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	48%
RES	15	Apariencia:	14
PER	10		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Espada corta 40% (1D6+1+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Elocuencia 50%, Descubrir 30%, Leer y Escribir 70%

Parte III. Setembro galego

Introducción

29 de agosto. Tras una corta estancia en Tui, los PJs llevan algo más de una semana en Bayona, sanando sus heridas e intentando con más o menos éxito buscarse la vida como buenamente pueden. Se alojan en "O Miño", una posada grande, de precio asequible pero malos guisos, lugar de paso constante de marineros (Bayona es un puerto importante) o comerciantes que intentan colocar sus mercancías aquí y allá.

1. Gorecho Aldir

Una mañana se presentará a los PJs uno de ellos, Gorecho Aldir, bajito y algo entrado en carnes pero atractivo a pesar de su calvicie prematura. Debe llevar su cargamento hasta Lugo (44 leguas) y necesita a unos hombres que le acompañen hasta su destino. Normalmente Gorecho comercia con telas, pero ahora ha adquirido dos gallos y una gallina que un marinero ha traído de la lejana Inglaterra, unas aves que según le ha contado, pertenecen a una raza famosa por su capacidad de poner un gran número de huevos y su excelente carne. Conoce en Lugo a un hombre que sin duda estará interesado en ellas. Por el trabajo pagará a cada PJ 30 maravedís más gastos (por seis días de trabajo).

Gorecho lleva un pequeño carro tirado por dos asnos en el que transporta sus telas, 400 libras de lana merina y las tres aves en una jaula de madera.

Se pondrán en marcha en seguida y caminarán

hacia el este. El primer día llegarán hasta Vigo rodeando la ría y allí harán noche. Por la mañana temprano saldrán y en unas horas podrán alcanzar el bello pueblo de A Lama, aunque con una baja sensible: uno de los gallos no ha podido con las inclemencia del viaje y ha terminado muriendo. En la tercera noche es cuando las cosas se ponen interesantes: El grupo tiene pensado ese día llegar a Lalín, pero son demasiadas leguas y la noche les sorprenderá en la serra do Candán, llena de robles, rebollos y abedules. La noche trae consigo, además, su buena dosis de lluvia galega, con lo que deberán buscar un buen sitio para pasar la noche, algún refugio del agua. Pasando una tirada de Descubrir podrán ver un pequeño saliente con altos árboles a su alrededor que parece no sufrir mucho el efecto de la lluvia. Si no la pasan y duermen a la intemperie tendrán un 35% de que pillen una pulmonía, que ya estamos a principios de septiembre, las noches son frías y el agua viene mal.

2. Visita en la noche

¿Cómo hacen las guardias? Porque las hacen ¿no?. Da igual el orden pues al PJ con la RR más baja le va a tocar ser el testigo de una visita nocturna: cuando todos duermen el PJ verá acercarse un Loberno, fruto del cruce entre un lobo y una zorra (Leyendas para saber lo que es, -25% a los PJs de fuera de terras galegas). No llega a la vara de altura y su piel es rojiza y moteada. El animal llegará por sorpresa (tiene 90% en Sigilo, se pueden enfrentar tiradas si el PJ se pone cabezón, pero al ser ocultas las del DJ...) y no atacará, se limitará a mirar a los ojos al PJ, que tendrá que hacer una tirada de RR -50% y si la falla se quedará como ido, sin enterarse de lo que pasa durante 10 asaltos. En caso de pasarla el Loberno le mirará de nuevo y el PJ tendrá que hacer otra tirada de RR -50%. Lo que pasa en esos 10 asaltos: el Loberno se acercará a la jaula de las aves, conseguirá abrirla y cerrará las fauces alrededor de la gallina ante la pasiva mirada del PJ. El gallo aprovechará la coyuntura para salir corriendo a la oscuridad del bosque. Ha sido un visto y no visto.

Una vez el PJ salga de su ensimismamiento podrá despertar (o no) a los otros y explicar qué ha pasado. Gorecho exigirá que vayan inmediatamente a buscar al animal escapado lo que obviamente no es fácil (debido a la lluvia y la oscuridad -50% en Rastrear, aunque la pasen el rastro se perderá a las pocas varas), con lo que será mejor que descansen e intenten buscarlo por la mañana.

Amanece un buen día y lo primero que pedirá

Gorecho es que vayan a buscar al gallo. Siguiendo a duras penas el rastro del ave entre los robles y pasando una tirada de PERx3 podrán advertir cómo un delicioso aroma llega desde un punto no muy lejano. Efectivamente, tras andar unas pocas varas llegarán a un claro en el que un hombre está cocinando lo que parece ser un gallo en espetón. El suelo está, además, lleno de plumas negras lo que lleva al desconsuelo al pobre Gorecho. “Buenos días tengan ustedes, llegan justo al desayuno”.

3. El desayuno es la comida más importante del día

El hombre se llama Fuco y es leñador. Se levantó temprano y descubrió no sin sorpresa que había un gallo a su lado. Dándole gracias al señor por tan buena fortuna, le retorció el cuello, lo sazonó con unas hierbas y lo estaba asando justo cuando llegaron los PJs.

El pobre Gorecho ve cómo su gallo se asa al calor del fuego y comunica al PJ que estaba de guardia la noche anterior que deberá pagar los 60 maravedís que le costaron las aves (30 cada una) y que por supuesto no le va a pagar nada por llevarle hasta Lugo.

Mientras desayunan (efectivamente la carne está exquisita) aparecerá en el claro un hombre alto y hermoso, con ropas de camino y un bordón, pero con la mirada algo enloquecida. “Vaya, un grupo de personas comiendo un gallo... ¿o son un grupo de gallos comiendo una persona? ¿Qué sois, decidme?”

Este esperpéntico personaje no es otro que Asaselo, espíritu burlón condenado a vagar sin descanso sobre la Tierra, sin poder hablar ni comportarse con normalidad, debiendo gastar continuamente bromas -cuanto más pesadas mejor- a todos aquellos que tienen la desgracia de cruzarse en su camino (página 329 del manual).

Asaselo básicamente tratará de irritar y enojar al grupo con sus juegos de palabras y charla absurda. Diciendo mil y un sinsentidos se acercará a uno de los PJs y le tirará un polvo que lleva escondido en la mano. Se trata del hechizo Calor Sofocante y el PJ tendrá que pasar una tirada de RR para que no le afecte. Si no la pasa tendrá que quitarse la ropa para mitigar el calor o pasar una tirada de Templanza (por cada asalto hasta que acabe el efecto del hechizo). Si los PJs atacan a Asaselo él no se defenderá, hará doble ataque a todo aquel que se le acerque. Si pasan una tirada de Empatía verán que

parece que no le importe mucho el destino que le aguarda, ataca con un rictus entre amargado y burlón, algo desconcertante para los PJs. Cuando le den el golpe de gracia, con hastío en los ojos exclamará “La muerte no es más que un absurdo y breve descanso...” y fenecerá.

4. La gente del camino

Después de este extraño encuentro el grupo se despedirá de Fuco y seguirá su camino a Lalín. Gorecho seguirá aún con el cabreo por el tema de los gallos y nunca hablará directamente con el PJ responsable. Siguiendo hacia Lugo se encontrarán en el camino con un grupo de cinco personas: tres hombres y dos mujeres. Parecen de la misma familia ya que sus rasgos son muy parecidos. Son muy peludos y cejjuntos, altos y muy fuertes (ellos más que ellas), no muy guapos, su cara tiene algo de bestial. Uno de ellos se presentará como Artús. Él y sus hermanos (y hermanas) van hacia Lugo ya que tienen asuntos familiares que atender. Como llevan el mismo camino les proponen hacerlo juntos por seguridad.

Una vez más la noche les sorprende en el camino y tendrán que acampar. Mientras hacen la cena y preparan el campamento, una de las mujeres, la menos peluda y cejjunta aunque tampoco un bellezón (Aspecto 11) mirará insistentemente a uno de los PJs (a ser posible al más mujeriego, a ese que no se pierde un revolcón sobre todo -en especial- si es gratis) y le hará gestos como de que vaya con ella a un sitio apartado a coger algo de leña (a levantarse los ropajes, vaya).

Estas personas son Lobos da Xente, criaturas mágicas que necesitan alimentarse de carne humana para vivir y parece que la carne humana más a mano que tienen es la de los PJs. La criatura que se llevó al PJ a un paraje algo apartado se mostrará deseosa de ponerse con el coito cuanto antes, pero cuando el PJ se descuide un momento le propinará un buen puñetazo para posteriormente atacarle con su clava. El PJ deberá luchar o huir. Cuando llegue al campamento verá que los otros cuatro Lobos da Xente también están atacando furiosamente al resto del grupo.

Tras la batalla deberían descansar bien y limpiarse como buenamente puedan o sepan las heridas. Aún quedan un par de días hasta Lugo, su destino final,



pero no tienen ningún problema en alcanzarlo y tras dejar a Gorecho deciden poner punto final a este verano que no les ha traído más que dolores de cabeza.

Recompensas

- Por “matar” a Asaselo: 5 PAp.
- Por acabar con los Lobos da Xente: 15 PAp.
- Por llegar a Lugo: 10 PAp.
- Si Gorecho sigue vivo al final de la partida: 5 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Ver al loberno: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Ver a los lobos da xente: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar a los lobos da xente: +1D10 RR.

P.N.J.

Gorecho Aldir

FUE 7 Altura: 1,48 m Peso: 180 libras
AGI 11 RR: 75% IRR: 25%
HAB 13 Templanza: 46%
RES 15 Apariencia: 11
PER 15
COM 20
CUL 10

Armas: Cayado 25% (1D4+1), Cuchillo 20% (1D6)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Comerciar 65%, Elocuencia 60%, Empatía 60%, Castellano 65%

Fuco

FUE 15 Altura: 1,62 m Peso: 150 libras
AGI 14 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 53%
RES 15 Apariencia: 16
PER 14
COM 10
CUL 5

Armas: Hacha 55% (1D6+1D4), Cuchillo 25% (1D6)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Empatía 40%, Castellano 35%

Asaselo

FUE 15 Altura: variable Peso: variable
AGI 20 RR: 0% IRR: 350%
HAB 15 Templanza: 50%
RES 30
PER 15
COM 25
CUL 20

Armas: Bordón 69% (1D4+2+1D6), Cuchillo 69% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Elocuencia 99%

Hechizos: Puede usar cualquier hechizo de magia negra.

Poderes especiales: Resurrección: En caso de que sea destruida su forma física, Asaselo adoptará una nueva apariencia en 1D3 horas, a no menos de 60 leguas del lugar de su última muerte

Lobos da Xente

FUE 25 Altura: 1,80 m Peso: 150 libras
AGI 20 RR: 0% IRR: 110%
HAB 17
RES 25
PER 25
COM 5
CUL 12

Armas: Clava 65% (1D6+2D6), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Pelea 50% (1D3+2D6)

Armadura: Pelaje (Prot. 1) y Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Correr 90%, Escuchar 60%, Rastrear 75%

Hechizos: Pueden conocer hechizos, pero con ciertas restricciones.

Poderes especiales: Dificultad para usar la magia. No pueden aprender hechizos superiores a vis tertia y tienen -25% para lanzarlos.

La maldición de los Beltrán

*Amics Bertrans, ja trop-amaar
no voillatz ni lonc-esperar.*

Guillem de Sant Leider

Traducción y adaptación para Aquelarre del módulo “The doom of Riego” de Mike Breault, aparecido en el libro “How to write adventure modules that don’t suck”.

Introducción

Este módulo se desarrolla en el bosque de Beltrán, hacia donde se han dirigido los PJs siguiendo los rumores de un tesoro. Está rodeado de montañas por tres de sus partes y por un pantano en la cuarta. Se encuentra en un valle, en lo más recóndito de los parajes astures, alejado de todo y de todos, en un estado casi de total aislamiento. Al valle sólo se puede acceder por un pequeño paso a través del pantano que lo recorre durante una legua, rodeado todo de agua y de una densa niebla que no permite, en ciertos tramos, ver más allá de un par de decenas de varas. En épocas más lluviosas el paso queda anegado, por lo que su tránsito es imposible.

El camino finaliza en la aldea de Beltranilla, que consiste en apenas una veintena de cabañas crudamente construidas, una pequeña taberna y una herrería abandonada. La habitan unas 100 personas, aunque no parece haber mucha actividad. Las embarradas calles hacen el tránsito complicado pues atrapan las botas de los caminantes y las pezuñas de los caballos.

Restos de antiguas viviendas pueden verse en lo que son ahora las afueras de la población, demostrando que otrora tuvo muchos más habitantes. Esos restos han sucumbido a la naturaleza, algunos colonizados por el bosque colindante, otros, los más cercanos al pantano, sometidos a este. Beltranilla ha estado en declive durante décadas, desde la caída del castillo de Beltrán.

Los Beltrán gobernaban estas tierras desde hace mucho, desde antes de la ocupación musulmana de la península y durante la misma. Suyo era el pantano y los territorios que hacia el sur despuntan, su-

yas eran las montañas y sus altos riscos y suyo era el castillo desde donde todo dominaban, recio, orgulloso. El bosque estaba domesticado en ese momento, mantenido a 500 varas de sus muros y utilizado para obtener leña y materiales de construcción. Partes del lago habían sido drenadas para así hacer sitio a los campos de cultivo que alimentarían Beltranilla y el castillo.

Mas la dicha de los Beltrán acabó hace cien años. Nadie sabe cómo ocurrió, pero los pocos que hablan de los viejos tiempos (siendo uno de ellos el tabernero) dicen que llegó de repente. Puede que fuera una maldición, puede que un demonio, puede que una enfermedad, tal vez las tres cosas a la vez de una manera u otra, pero lo que es seguro es que tanto el bosque como el pantano reclamaron sus antiguos dominios, casi se podría decir con virulencia, y la aldea de Beltranilla disminuyó notablemente con la huida de varias familias a territorios más favorables.

Esto sólo lo podrán conocer los PJs si consiguen sonsacárselo al tabernero, bien mediante Elocuencia bien dejándose unos maravedís, pero de ninguna manera a la fuerza.

1. La aldea

La palabra que mejor define Beltranilla es lúgubre. Las personas con las que se encuentren los PJs son muy reservados y no les brindarán una cálida bienvenida en absoluto. La mayoría les dirigirá una rápida mirada y les faltará tiempo para meterse en sus chozas y cerrar bien la puerta. Nadie hablará con ellos si lo intentan. Nadie les abrirá si llaman.

La herrería está indudablemente abandonada. La fragua hace mucho que está fría y no verán más que polvo, telarañas, descartes inútiles, desechos y más polvo, aunque si alguien decide buscar aquí y allá (Descubrir -25%) tendrá la inmensa suerte de hallar, debajo de unos maderos podridos, envuelto en un trapo y bien engrasado, un cuchillo perfectamente conservado, ligero y que parece estar muy bien forjado (en términos de juego otorga un +10%). En la base de la hoja hay un escudo en el que aparecen, en sable, un roel y un pez (Conocimiento de Área o CULx2 para saber que es el escudo de los Beltrán).

La única puerta abierta que encontrarán los PJs será la de la taberna. De techo bajo, el interior es sucio, húmedo y necesita una buena ventilación. Marcas de moho y humedad decoran las paredes y cuatro o cinco lugareños, cada uno inmiscuido en

sus propios asuntos, están concentrados en sus jarras y sus potajes de cañonada. El tabernero, Arpidio, tampoco es muy amigable, pero será la única persona que se dirigirá a ellos. Si le preguntan cómo llegar al castillo, escupirá una densa flema y les indicará que hay un camino que se interna en el bosque y que llega a un puente, el cual deben atravesar. Si mencionan el tesoro, desabrido dirá que eso no son más que tonterías y no contestará nada más, tampoco sobre lo que pueden encontrar en el bosque.

Potaje de cañonada

Tomar almendras que sean tostadas. Majarlas bien en un mortero. Tomar un migajón de pan tostado y remojarlo en vinagre blanco y exprimirlo bien con la mano. Majarlo con las almendras todo junto y después de todo majado destempearlo con vinagre blanco que sea dulce. Y antes que lo desates pon en el mortero juntamente tres racimos de uvas blancas y otros dos de negras y después pásalo todo por estameña. Ponlo en la olla. Pon en ella azúcar y canela molido. Y en ella ha de haber un poco de vinagre. Cocerla. Y del que sea cocido hacer escudillas. Sobre cada una poner azúcar.

Llibre del Coch – Mestre Robert

2. El bosque

La impresión que tendrán los PJs al adentrarse en el bosque es de pesadumbre. Una mirada más atenta añadirá oscuridad, malos presagios y un silencio desalentador, roto por el viento y furtivos sonidos producidos por las invisibles criaturas que lo pueblan. Se encuentra además en una semioscuridad perpetua debido al espeso follaje de los retorcidos árboles.

El camino se va empinando a medida que se interna en el bosque y, transcurridos unos minutos, se pierde entre la vegetación. Será necesario pasar una tirada de Rastrear para dar con lo que parece ser el sentido adecuado de la marcha. Tras una hora de vagabundeo, en cuya última parte notarán una subida del terreno, llegarán a un pequeño barranco con un río en su fondo, pudiendo ser atravesado únicamente por un ruinoso puente que sin duda vio mejores días.

El comienzo del puente lo marcan dos altos mojones cubiertos de musgo (con el mismo escudo de armas labrado en ellos, casi ocultos del todo). Tiene un único ojo, mide 15 varas de largo y unas cinco de ancho, o medía, ya que en algún momento

se colapsó y sólo quedan en pie los contrafuertes y uno de los pretiles, por lo que será este el único sitio por donde poder salvar el barranco. Mide un codo de ancho y, si en condiciones normales podría ser sencillo, no lo es ahora en absoluto: a la capa de musgo y humedad hay que sumar el hacerlo a una altura de quince varas. Para lograr cruzarlo deberán pasar una tirada de AGIx4, si la fallan, perderán el pie y tendrán la posibilidad de hacer una nueva tirada, esta vez de AGIx3. Si la pifian, caerán sin remedio y se llevarán 5D6 de daño.

A la dificultad de pasar se añade el hecho de que el conjunto no es muy estable y que parece a punto de desmoronarse del todo. Si el peso de uno de los PJs puede comprometer a la estructura, mucho más lo haría el de dos (no digamos ya el de todo el grupo). Si, a pesar de todo, los PJs deciden ir juntos, el puente no aguantará y acabarán en el río bastante magullados (o muertos). Para hacerlo todo más interesante la densa niebla que sube del río apenas dejará ver más allá de cinco varas, así que no podrán saber la suerte que corren los valientes que lo crucen. Podrían atarse una cuerda, pero llegan hasta 10 metros, con lo que será insuficiente.

El primer PJ que pase al otro lado verá a un par de lobos a unas decenas de varas. Le mirarán, desafiantes y tras unos segundos, se internarán en el bosque.

Después de una corta marcha llegarán a una trifurcación. Los caminos pronto se pierden en la espesura y no podrán ver dónde se dirigen. El de la izquierda parece ir colina abajo, el del medio se interna en el bosque de una manera más o menos nivelada y el de la derecha parece ascender entre los árboles y matorrales.

3. Camino de la izquierda

Esta vereda serpentea colina abajo y, tras 40 minutos, llega a una choza al lado de una rivera. De la choza sale un débil humo blanco y en su interior se encuentra un hombre vetusto, calentando una magra comida en el hogar.

El hombre es ya muy anciano, tiene arrugas sobre las arrugas y ya no le quedan dientes. Viste con harapos y se sobresaltará al ver a los visitantes, pero, contrariamente a los habitantes de Beltranilla, sí estará dispuesto a hablar. Se presentará como Vimarano Beltrán, el último de esa gran estirpe, el cual lleva viviendo en este lugar desde que era un niño.

Contará, abusando de circunloquios y divagaciones varias, con un estilo lingüístico torpe y atropellado, que es el hijo de Fortún Beltrán. Perdió a su madre en el parto y su hermana Ermesinda fue la encargada de criarlo. Cuando contaba con unos seis años entró a servir una criada, Sona, la cual se hizo pronto con el favor del señor. Tras no mucho tiempo, Sona fue despidiendo a los demás criados y descuidando el gobierno y administración de las ricas tierras de los Beltrán mientras Fortún no hacía nada para evitarlo.

Un buen día, sin saber muy bien por qué, Ermesinda, visiblemente alterada le instó a que corriera, que corriera lo más posible y se refugiara en Beltranilla y que no volviera al castillo. Mas nunca pudo llegar. Un nutrido grupo de lobos le impidió cruzar el puente. Desde entonces ha estado viviendo en el bosque sin poder llegar jamás al pueblo y sin poder volver a la fortaleza por el mismo motivo. Por alguna razón que no logra entender, los lobos nunca han bajado hasta la parte inferior de la montaña.

4. Lo que en realidad pasó

Sona era un bruja adoradora de Astaroth y enseguida engatusó a Fortún. En poco tiempo se hizo con el poder en el castillo de Beltrán y tuvo el camino libre para mostrarle su lealtad al demonio sacrificando a unos cuantos incautos. El método era sencillo: envenenar la comida para que los habitantes de la fortaleza, que en ese momento eran únicamente los beltranos y un hombre de armas, perecieran entre horribles tormentos.

Mas Ermesinda sospechaba algo y ese día instó al pequeño Vimarano a que huyera sin mirar atrás. A Sona no le preocupó mucho la ausencia del niño en la mesa, pues poco podía hacer para desbaratar unos planes que ya estaban en marcha. Siguiendo los mismos, la bruja sirvió un caldo bien cargado de rejalgar para cometer los asesinatos.

Desde entonces el último de la gran estirpe de los Beltrán vagó por la parte baja de la montaña, alimentándose de lo que podía, vistiéndose con lo que encontraba y perdiendo buena parte del juicio mientras pasaba todos esos años solo, hablando con los robles y las hayas.

5. Camino central

El camino central se interna en el bosque sin grandes cambios de nivel, y después de media le-

gua peleándose con la espesura, los PJs llegarán a lo que sin duda era un cobertizo bastante grande usado por los leñadores de los Beltrán para almacenar los tueros cortados por estos. Los troncos, podridos ya, se amontonan de manera irregular por el claro. Algunas hachas y otros utensilios (inservibles) y una carreta casi totalmente cubierta por zarzas, completan la escena.

Si los PJs han pasado alguna tirada de Descubrir o Escuchar, habrán podido oír gruñidos y ruidos de rápidas pisadas a su alrededor, incluso entrever sombras grises en los matorrales, demasiado lejos como para alcanzarles, pero sin embargo tan cerca. Son los lobos (número de PJsx2), que esperarán a que lleguen al claro para tenderles una emboscada.



Pasado el cobertizo de los leñadores hay un sendero que asciende monte arriba y se une al camino de la derecha.

6. Camino de la derecha

Tras subir trabajosamente durante una hora los PJs verán por fin la que en otro tiempo fue la magní-

fica fortaleza de los Beltrán. Lienzos enteros están caídos, los adarves impracticables, el maticán de la puerta en recodo, desaparecido y el hueco del alamud poblado por arañas. Sobre la portada está labrado el escudo de armas con el roel y el pez.

Una vereda lleva a un lateral de la fortaleza, donde, adosado a la muralla exterior hay un camposanto con un gran panteón y varias lápidas diseminadas en un reducido espacio. El panteón tiene también el mismo escudo y está habitado por dos guls que alertarán de su presencia con sus temibles aullidos.

7. El castillo

El conjunto amurallado es muy amplio. Hay muchas edificaciones ya en ruinas y comidas por la maleza. El patio de armas sube ligeramente hasta la imponente torre del homenaje, adosada a la muralla, con acceso desde el adarve, estando la puerta principal a unos tres metros de altura, por un patín exento (separado de la torre) con la pasarela perdida hace ya mucho (podrán salvar la distancia con una tirada de Saltar +25%).

Cerca del patín se alza un robusto árbol. Si los PJs pasan una tirada de Descubrir podrán ver que ese "árbol" tiene algo parecido a ojos y sus raíces más parecen piernas... se trata de un olocanto, que presentará batalla en cuanto los PJs estén cerca. Pueden, bien intentar acabar con él, bien huir hacia la torre, donde el ser no puede acceder.

Como ya se ha dicho a la torre se accede directamente al primer piso. La planta baja la ocupa un aljibe, ahora con apenas dos codos de agua pero ocupado por una sierpe que no dudará en atacar a quien ose bajar. La torre ha perdido parte del suelo del segundo y tercer piso, por lo que el encapotado cielo se distinguirá en lo alto y entrará suficiente luz como para ver sin problemas.

En la gran estancia, una mesa, y en ella, tres cadáveres descansan como esperando que alguien continúe sirviendo la cena que se llevó sus vidas. Se trata del padre y hermana de Vimarano y del hombre de armas, las víctimas de Sona, que fue aquí donde perpetró los asesinatos.

Mas los PJs no tienen mucho tiempo para pensar, ya que por el desnudo techo aparecerá una striga que aquí tiene su morada. Si acaban con la striga y registran el resto de la fortaleza no encontrarán ningún tesoro, pero sí la antigua armadura del señor, una cota de placas y un yelmo sobre un bastidor, todo en muy mal estado, necesitando

pasar por un herrero y siendo inevitable un desembolso de unos 1000 maravedís para dejarlo todo en buenas condiciones (dependiendo de cómo comercien).

Tabla de salpicadura de sangre de striga	
Porcentaje de salpicadura según localización	
Cabeza	40%
Brazos	20%
Pecho	35%
Abdomen	35%
Piernas	20%
Modificador por tipo de arma	
Cortante (espadas, hachas)	+10%
Perforantes (lanzas, dagas)	0%
Contundentes (mazas, palos)	-10%
PD por salpicadura	
1-5 PD	1D6
>5 PD	2D6

Recompensas

- Por acabar la aventura: 40 PAp.
- Por acabar con los guls: 10 PAp.
- Por acabar con el olocanto: 20 PAp.
- Por acabar con las striga: 15 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Vimarano Beltrán, último de una gran estirpe

FUE	5	Altura: 1,59 m	Peso: 70 libras
AGI	5	RR: 60%	IRR: 40%
HAB	7	Templanza: 60%	
RES	9	Apariencia: 6	
PER	6		
COM	12		
CUL	10		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 25%, Descubrir -10%

Lobos

FUE	10	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	18	Templanza: 50%	
RES	15		
PER	20		

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Rastrear 75%, Esquivar 45%, Escuchar 50%

Guls

FUE 15 Altura: 1,30 m Peso: 80libras
 AGI 25 RR: 0% IRR: 100%
 HAB 6
 RES 17
 PER 20
 COM 5
 CUL 5

Armas: Mordisco 50% (1D6+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 40%, Correr 60%,
 Rastrear 90%

Poderes especiales: Aullido. Metamorfosis.
 Parálisis

Olocanto

FUE 40 Altura: 4 varas Peso: 2600 libras
 AGI 15 RR: 0% IRR: 175%
 HAB 0
 RES 40
 PER 25
 COM 0
 CUL 0

Armas: Aguijón 65% (1D10+5D6+Veneno)

Armadura: Piel Gruesa (Prot. 7)

Competencias: Sigilo 45%

Poderes especiales: Aguijón venenoso

Striga

FUE 30 Altura: 2,30 m Peso: 180 libras
 AGI 20 RR: 0% IRR: 115%
 HAB 20
 RES 30
 PER 20
 COM 7
 CUL 8

Armas: Garras 75% (1D8+2D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 7)

Competencias: Volar 75%, Descubrir 90%.

Poderes Especiales: Sangre corrosiva

El legajo griego

*Oimais es Antecristz
al dan del mon issitz;
que totz lo bes s'esmaia
e'l mals es saillitz,
qu'ls fals rics a sazitz
e pres et endormitz;
e'l pecarz que'ls esglaiia
los ten morns e tristz.*

Gaucelm Faidit

Módulo adaptado de "El fuego de San Antón" de Orthanc, aparecido en su "Rarezas Profanas". Por la naturaleza de los jugadores que iban a participar consideré darle una vuelta al módulo original.

Los PJs se van a encontrar con una situación tal vez en exceso peliaguda, así que más les vale manejar muy bien las armas. Lo ideal sería que ninguno supiera griego.

Introducción

Sevilla, 28 de mayo de 1292. María de Molina se abre de piernas para dejar salir a su sexto hijo, al que llamará Felipe. A muchas leguas de allí, en los montes cántabros, los PJs prestan servicio en la baronía de Carriedo.

La vida en Carriedo, entre hayas y robles, entre osos y rebecos, es sencilla, casi hasta plácida, pero la tranquilidad se rompe el día en el que Fredolo, de quince años e hijo mayor del señor Odón Pérez, cae enfermo. Sin previo aviso le dieron una serie de ataques acompañados de convulsiones que le dejaron postrado en la cama y unas llagas en los dedos de los pies delataron indicios de necrosamiento.

Si hay algún PJ con conocimientos de medicina pasa la tirada sabrá que con esos síntomas el diagnóstico es claro: mal de San Antón. Si no lo supiera uno de los PJs harán llamar a un físico que confirmará esa enfermedad.

Poco tratamiento conocen más que llevarle a un hospital de antonianos, pues es bien sabido que son

ellos los que pueden cuidar a los aquejados de este mal. Todos conocen el convento de San Antón de Castrojeriz, apenas a cuatro días de distancia, así que Odón pide a los PJs que lleven allí a su hijo para ser curado, cueste lo que cueste.

1. Castrojeriz

Sin muchas dificultades (aunque si el DJ lo desea puede meter algún encuentro con bandidos, lobos u otros personajes de la más distinta ralea) llegarán a Castrojeriz tras atravesar pueblos y aldeas como Rabanal de los Caballeros, Aguilar de Campoo o Melgar de Fernamental.

Los ataques del joven Fredolo, eso sí, se han repetido en varias ocasiones y se han visto obligados a ir siempre atentos a su lado para evitar que se caiga del caballo.

El monasterio, que se encuentra a algo menos de una legua al este de la villa, está rodeado por un murete de dos varas que no impide observar los picos de una imponente iglesia.

Les recibirá García, un mocetón bien parecido que no llega a los veinte años y que es el lego encargado de guardar las puertas. Anexo a ellas tiene su chiscón donde permanece día y noche franqueando el paso a las visitas.

Una vez los PJs comuniquen el motivo de su llegada les hará esperar y volverá a los pocos minutos con Ervasio, el hermano cillerero, un hombre ya mayor y de aspecto algo desagradable, casi sin dientes, enormes orejas y una nariz desproporcionada, de ojos pequeños y un poco rasgados. Sus modales tampoco son mucho mejores que sus rasgos. Aceptará al muchacho, le indicará a García que lleve su caballo al establo y les dirá a los PJs que esperen noticias suyas en el pueblo, que en cuanto sepan algo se lo comunicarán. No va a permitir que nadie más entre en el monasterio.

Así pues a los PJs no les queda otra que buscar acomodo en Castrojeriz, en cualquiera de las dos posadas con las que cuenta. La de San Roque es la más asequible. Sólo tiene una habitación pequeña con puerta, el resto tendrá que dormir en la sala común. La de San Saturio es para faltriqueras más llenas, con habitaciones privadas, buenos jergones y mejores comidas.

En cualquiera de esos sitios pasarán el resto de la jornada sin recibir ninguna novedad sobre Fredolo. Podrán emplear el tiempo conociendo la villa y sus

gentes. Tampoco tendrán noticias al día siguiente y si se acercan al monasterio poco o nada les dirá Ervasio, el joven está enfermo y están haciendo todo lo posible por él. Y no, no pueden pasar a verle, muchas gracias y hasta luego.

2. Berenguer

A media tarde un hombre joven algo grueso, tonsurado, de túnica oscura y con la T de los antonianos en el pecho interrumpirá a los PJs mientras pasan el rato en una taberna. Su nombre es Berenguer de Atenas y es uno de los encargados de cuidar de los enfermos del monasterio. Es el hijo de un almogávar que sirvió en Neopatria y que hace años volvió al terruño. Berenguer, con nula inclinación por el arte militar, estuvo desde pequeño metido en entornos monásticos, primero en Atenas y ahora en Castrojeriz.

"Vuestro señor se encuentra muy enfermo, bien lo sé, y los métodos del monasterio, sus escasos cuidados y muchos rezos poco pueden hacer por él más que preparar su alma para lo que está por venir. Me atrevería a decir que hacen falta métodos... menos tradicionales. El chico va a morir si no se toman medidas cuanto antes, lo he visto muchas veces ya, mas no tengo el conocimiento para curarle... No obstante sé dónde encontrarlo. En la biblioteca del monasterio hay escritos donde refieren fórmulas y procedimientos tal vez no bien vistos por el abad, pero si me pudiera hacer con ellos podría sanar a vuestro señor y a muchos como él."

Berenguer explicará que la biblioteca siempre permanece cerrada con llave ya que el abad, nada partidario de los libros (mucho menos de los profanos), no permite a nadie el acceso (sólo tienen llaves él y el cillerero). Además, cada noche Ervasio cierra todas las celdas por fuera y no tiene forma de escapar. Una vez pudo colarse en la biblioteca y ojear un legajo que contenía abundante información sobre la curación de enfermedades, incluyendo el mal de San Antón, pero fue descubierto y castigado con severidad. Lo único que tienen que hacer los PJs es conseguir ese legajo y dárselo para que lo pueda estudiar. El legajo, sin portada y de apenas 16 páginas cosidas entre sí con un hilo rojo, está escrito en griego. El monje les dará un trozo de tela con algunas palabras escritas en griego para que sepan qué buscar.

Es de suponer que los PJs aceptarán el encargo ya que parece ser la única manera de salvar a Fredolo. Si alguno no se fia del monje podrá hacer una tirada de Empatía, eso sí, Berenguer tiene mucha

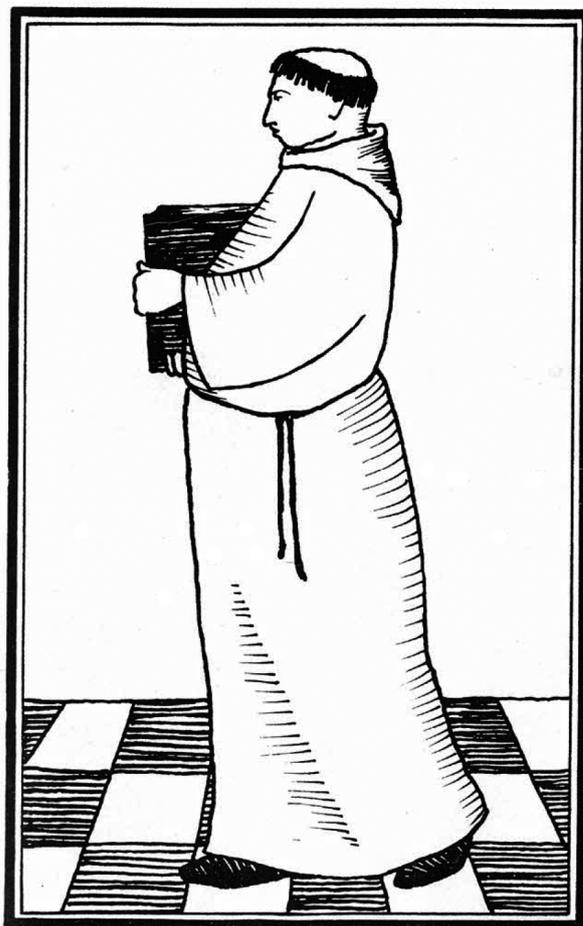
Elocuencia y como dijo un sabio alguna vez, los dados están para hacer ruido detrás de la pantalla.

3. El monasterio

El monasterio no está especialmente protegido. Como se indicó antes tan solo un muro lo rodea y la única vigilancia es el joven García que pasa las noches en su chiscón junto a las puertas. La distribución de las estancias monasteriales no es muy importante, pero se puede tomar como referencia el aparecido en la página 60 del Lilith (aunque en este caso carece de scriptorium y a la biblioteca se accede a través del claustro).

Lo más normal es que los PJs elijan la noche para actuar ya que entre completas y maitines todos duermen en el recinto. No tendrán ningún problema en saltar el murete pero deberán intentar manejarse en la oscuridad y sería bueno que hayan preguntado a Berenguer dónde se encuentra la biblioteca. Esta no es muy grande, de tres varas de ancho por seis de largo, con una gran mesa de roble en el centro y los volúmenes repartidos en las estanterías. La puerta está cerrada, así que necesitarán ganzúas para entrar.

Una vez dentro, mientras estén buscando el legajo,



deberán hacer una tirada de Escuchar y si la pasan oirán que alguien se aproxima. Les dará el tiempo justo para apagar el candil y esconderse como puedan, o por el contrario, intentar sorprender a la persona que llega.

Si se decantan por lo primero podrán ver que es Ervasio el que entra en la biblioteca iluminándose con un candil que deja en la mesa. La llama apenas ilumina y a no ser que hagan algún ruido el cillerero no reparará en ellos. Esperará un par de minutos en los que se limitará a mirar a la puerta hasta que llega otra persona, García. Ervasio procederá entonces a levantarle la saya y a darse un festín con su miembro, y tras unos minutos pondrá su culo para que el joven lego le penetre contra una de las estanterías. Si los estupefactos PJs pasan una tirada de Empatía podrán ver que el tema no le entusiasma a García en absoluto. El cillerero se vale de su situación de poder frente al pobre joven, el cual no tiene dónde caerse muerto y que acepta los abusos de Ervasio a cambio de poder trabajar en el monasterio.

Después de unos minutos muy incómodos la pareja terminará y se irá por donde ha venido.

Si deciden en cambio atacar tendrán que ver cómo evitan que den la voz de alarma, que aunque el resto de monjes está encerrado no es el caso del abad, que puede abrir las celdas de quien sea menester.

Los ejemplares de la biblioteca no son demasiados, pero hay alguno que pueden ser interesante como el *Commentarium medicinale* de Benedetto Creso, escrito en latín y que describe enfermedades y las hierbas con las que se tratan (Enseñar 40% +20 PAp Medicina +20 PAp Conocimiento Vegetal), un compendio de medicina en latín del físico persa Haly Abbas llamado *Liber Regalis* (Enseñar 45% +15 PAp Medicina), un bestiario en castellano bellamente iluminado (Enseñar 40% +20 PAp Conocimiento Animal +20 PAp Leyendas), el *Qvadrupartitum* de Ptolomeo (en latín y con Enseñar 50% +35 PAp Astrología) o el tratado de teología *Libri Quattuor Sententiarum* de Petrus Lombardus (también escrito en latín, Enseñar 30% +30 PAp Teología Cristiana).

Una vez encuentren el legajo podrán volver a su posada.

4. Los componentes

Al día siguiente, bien temprano, Berenguer irá a

reunirse con los PJs. Está deseando estudiar el legajo y obtener el conocimiento que está buscando... excepto que no es lo que creen los PJs. El legajo es un tratado de magia negra, disciplina en la que el joven no es en absoluto experto pero que está ávido por aprender.

Se llevará el legajo para estudiarlo y volverá a la posada por la tarde para comunicarles que necesita ciertos componentes para obtener la cura: un manojo de zaragatona, hierba parecida al heno con flores blancas que aparecen con forma de espiga y crece en los alrededores de Castrojeriz, un cordel empapado con la sangre del enfermo (de lo que se encargará él) y el corazón de un cacodaemon (p.61 *Ars Malefica*). El cacodaemon, explicará, es un ser malvado del inframundo que habita en la más absoluta oscuridad y, según cuentan la tradición, uno de ellos habita una cueva al sur de Castrojeriz, cercana a la villa de Los Balbases.

Ese día, por cierto, tampoco tendrán noticias sobre el estado de Fredolo.

La cueva se encuentra en una zona boscosa, cercana a un río. Por las historias de desapariciones y otros hechos extraños relacionados con las criaturas que ahí habitan es una zona muy poco transitada.

El cacodaemon es un enemigo terrible y para derrotarlo van a tener que sudar. Espera en lo más oscuro de la cueva, una gruta que serpentea un centenar de varas hacia el interior de la tierra. Cuando los PJs lleguen casi al final deberán hacer una tirada de PERx4. Si la pasan se darán cuenta de que sus antorchas pierden intensidad, como si dejaran de iluminar tanto. Es en ese momento cuando con un terrible aullido atacará el cacodaemon, un ser antropomorfo, alto y fuerte, con cabeza de lobo y afiladas garras. Su aullido tiene el mismo efecto que el del gul (pérdida de Iniciativa, -50% a todas las acciones durante 1D6+10 asaltos) y sus garras tienen un bonificador de +1 en las secuelas, reduciendo a la mitad la curación de las heridas provocadas por ellas y poniendo un -30% a las curas mágicas. Las armas normales no le afectan demasiado, tan solo el daño mínimo, las mágicas o benditas sí. La luz solar le hace 1D6 por asalto.

Por si todo lo anterior fuera poco, las condiciones de visibilidad son limitadas, por lo que los PJs tendrán además una penalización del 25%.

Si logran acabar con el ser podrán abrirle el pecho y sacar un corazón infinitamente negro del tamaño de una ciruela.

En Castrojeriz les espera Berenguer, el cual partirá inmediatamente al monasterio para llevar a cabo la curación del joven noble. No le volverán a ver. Vivo.

5. Desenlace

Berenguer irá al monasterio a por sus cosas y pondrá rumbo al norte. Al día siguiente los PJs no tendrán noticia ni de él ni del monasterio. Tampoco al siguiente, ni al siguiente. Entiendo que en algún momento acudirán a preguntar bien por el monje, bien por Fredolo.

García les recibirá en la puerta. De Berenguer nada sabe, desapareció un día (la tarde en la que los PJs le dieron el corazón del cacodaemon) y sobre el joven noble... hará llamar a Ervasio, el cual les dirá que el joven murió a los tres días de haber ingresado, les mandó la noticia por medio de Berenguer. Y adiós, muy buenas.

Deberán volver a Carriedo para comunicar a Odón Pérez la desoladora nueva de la pérdida de su primogénito y heredero.

En la segunda jornada de vuelta a la baronía encontrarán algo en la linde del camino, casi oculto entre unos arbustos, unos ropajes. Se trata de una túnica oscura con una T antoniana bordada en el pecho. Es la de Berenguer.

Si pasan una tirada de Rastrear se internarán en el bosque hasta llega a un claro. En el centro del claro está el cuerpo desnudo de Berenguer con las tripas abiertas apoyado sobre una piedra negra. Dentro de su boca asoma un trozo de lino doblado con la palabra Κήρες escrita en él. La palabra es Keres, espíritus femeninos de la muerte.

El joven llevó a cabo un encantamiento pero debido a su inexperiencia el resultado fue calamitoso. Ahora está poseído por el mashkîth El que Devora el Odio (p.122 Daemonolatreia) y cuando los PJs se acerquen a examinar el cuerpo, tanto si le sacan la tela de la boca como si no, les atacará con saña.

El módulo termina aquí, aunque todavía les resta llevar a Carriedo la historia de lo acaecido en Castrojeriz.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 10 PAp.
- Por acabar con el cacodaemon: 30 PAp.
- Por encontrar a Berenguer y acabar con el mashkîth: 20 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Por ver al cacodamon: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con el cacodamon: +1D10 RR.
- Por ver al mashkîth: +5 IRR si IRR 80 o menos.
- Por acabar con el mashkîth +1D10+2 RR.

P.N.J.

Berenguer de Atenas

FUE	13	Altura:	1,64 m	Peso:	190 libras
AGI	14	RR:	0%	IRR:	115%
HAB	10	Templanza:	54%		
RES	16	Apariencia:	12		
PER	12				
COM	15				
CUL	20				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%, Con Mágico 105%, Alquimia 90%, Medicina 60%, Leer y Escribir 70%, Griego 90%

Hechizos: Apenas un par y no relevantes

Berenguer - Mashkîth

FUE	20	Altura:	1,64 m	Peso:	130 libras
AGI	21	RR:	0%	IRR:	136%
HAB	9				
RES	23				
PER	16				
COM	3				
CUL	8				

Armas: Pelea 85% (1D3+1D6), Mordisco 50% (1D4+1D6+secuela adicional)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 55%, Correr 85%, Saltar 80%, Escuchar 75%.

Poderes especiales: Velocidad: tres ataques por asalto. Posesión: si el que le mata lo hace con odio y no pasa una tirada de RR será poseído por el mashkîth. Visión aterradora: tirada de Templanza para los PJs con profesiones no violentas.

Cacodaemon

FUE 25 Altura: 2 m Peso: 250 libras
AGI 20 RR:0% IRR: 150%
HAB 10
RES 25
PER 20
COM 10
CUL 10

Armas: Garras 70% (1D6+1D6)

Armadura: Armas daño mínimo

Competencias: Descubrir 85%, Escuchar 80%,
Rastrear 90%, Sigilo 90%, Correr 80%, Tregar
80%, Esquivar 45%.

Poderes especiales: Vista en la oscuridad. Manto
de Sombras. Aullido. Garras

La extraña hospitalidad del conde Adrao

E por esto vos chamamos nós «o das duas espadas», por que sempre as tragedes agudas e amoadas, con que fenedes as penas, dando grandes espadadas.

Alfonso X

Introducción

Los PJs se acuerdan perfectamente de lo acontecido... todo ocurrió ayer, la noche del 13 de febrero de 1257. Había tormenta y los truenos y los rayos surcaban el cielo, pero ellos estaban en un festín y lo que ocurría fuera les traía sin cuidado.

Era un bonito banquete celebrado en el castillo del conde Adrao de Grammont, al norte de Galicia, y habían sido invitados por su vieja y buena amistad con él. Comían, bebían, cantaban y reían a partes iguales, con los espíritus exaltados y con menos mesura de la recomendable, cuando las puertas del comedor fueron abiertas y entraron unos hombres armados, vestidos con sobrevestes amarillos y azules y no muy buenas intenciones. A partir de ahí fue todo caos y confusión. Recuerdan haber luchado (y muestras hay de ello como ropas rasgadas y alguna que otra herida superficial) pero también recuerdan haber huido.

1. Situación y ataque sorpresa

Mañana del 14 de febrero, un bosque de notable espesura. Los PJs estarán con otros dos de los comensales: Leuter de Andrade, clérigo, y Arturo el Rastreador, un cazador zamorano.

Se encontrarán en un claro desayunando una liebre cazada por Arturo. Si preguntan quién eran esos hombres, los atacantes, Leuter les contestará que eran soldados del barón Filipe Desteaur, un viejo enemigo del conde.

Discutirán sobre lo que deben hacer. Una opción es volver al castillo, que está a una legua. Otra, buscar a compañeros del banquete y reunirlos a todos.

Una tercera, intentar acercarse a un pueblo cercano a ver si hay alguna otra posibilidad.

Cuando estén contemplando las posibilidades serán atacados por un grupo de 1D4+5 soldados que saltarán de la espesura. Podrán oírles si superan una tirada de Escuchar confrontada a una de su Sigilo. Si se fijan en sus sobrevestes verán que son los mismos que los que llevaban los hombres que les atacaron en la cena, amarillos y azules... parece que Filipe Desteaur quiere exterminar a todo el que estuviera en el banquete (por eso de no dejar incómodos testigos).

2. El bosque y el encuentro inesperado

La frondosidad del bosque es anormal, impide el avance rápido del grupo. Pueden intentar cazar, la hora de comer se acerca y la liebre del desayuno apenas dio para un pobre bocado para cada uno. Tienen que hacer una tirada de Rastrear. Si la fallan harán una tirada de Suerte. Si pasan esta última encontrarán una perdiz. Si pasan la de Rastrear tirarán 1D8: 1-4: conejo 5-7: jabalí 8: oso.



Debido a la espesura el avance es terriblemente lento y penoso. Pronto anochece y encontrarán un sitio más o menos resguardado para dormir. Lo malo es que hay lobos en la zona y por la noche aparecerán 1D6+4.

Por la mañana, el día 15, mientras se preparan para otro día, si pasan una tirada de Escuchar +25% oirán gritos de socorro y parecen de mujer. Si van hacia allá verán a dos soldados de Desteaur disponiéndose a violar a una hermosa campesina. Según se acerquen los soldados intentarán huir. La chica, que se presenta con el nombre de Leducia, es guapísima y estará muy agradecida. Dirá al grupo que conoce bien el bosque y que sabe dónde se encuentra el pueblo. Si le preguntan qué hacía allí responderá diciendo que había sido mandada a recoger leña.

Lo que no saben es que Leducia está también a las órdenes de Filipe Desteaur.

3. Desenlaces

Si no hacen caso a Leducia o nunca se la llegaron a encontrar y se fueron por cualquier sitio deberán hacer una tirada de Suerte grupal (es decir, la suma de todas sus Suertes divididas entre el número de PJs): Si sacan un crítico no tendrán ningún encuentro y encontrarán el camino a casa. Si la pasan normal tendrán un encuentro con una patrulla de 1D4+5 soldados del barón. Si la fallan tendrán dos encuentros y si la pifian tendrán cuatro encuentros.

Si no hacen caso a Leducia y se dirigen al castillo: De alguna manera Adrao de Grammont consiguió rechazar el primer ataque y cerrar sus puertas, pero ahora el castillo está asediado por unos 100 hombres. Dentro lo defienden 30. Leuter dirá conocer una entrada secreta y podrán intentar penetrar por ahí. Cosa difícil ya que el castillo está rodeado y todo está vigilado con mil ojos. Si consiguen entrar en el castillo serán más que bienvenidos. En caso de que sean descubiertos les llevarán hasta Filipe Desteaur. Les dirá que la cosa es bien simple: si se ponen de su lado y le ayudan a hacerse con la fortaleza no les matará. Arturo dirá que sí, que por supuesto, pero Leuter, muy amigo del conde, se negará en rotundo. Si los PJs aceptan (cosa normal) les pedirá que asesinen a Leuter como prueba de lealtad.

Si hacen caso a Leducia y le siguen les llevará a una trampa: un lugar repleto de soldados del barón que superan al grupo en 4 a 1. Lo mejor que pueden hacer es rendirse y al hacerlo les llevarán ante

Filipe como en la situación anterior.

Tanto si están dentro como fuera del castillo tendrán que entrar en batalla. Tabla de Incidencias y de Encuentros como en la página 527 del manual.

Al final el bando de Desteaur será el victorioso, así que si estaban dentro del castillo más vale que intenten huir de alguna manera o si no Filipe les hará pasar un mal rato (desde amputaciones, estancias más o menos largas en una mazmorra o cepo, azotes en público hasta la muerte... como vea el DJ).

Recompensas

-Si se unen a los atacantes o defensores del castillo: 40 PAp.

-Si desconfían de Leducia y resisten sus encantos: 10 PAp.

-Si vagan por el bosque y salen vivos: 35 PAp.

P.N.J.

Leuter de Andrade

FUE	11	Altura:	1,65 m	Peso:	148 libras
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	13	Templanza:	58%		
RES	11	Apariencia:	12		
PER	15				
COM	15				
CUL	20				

Armas: Bordón 40% (1D4+2+1D4), Almarada 45% (1D4+2+1D4)

Armadura: Ropas gruesas (Prot. 1)

Competencias: Conocimiento Animal 45%, Elocuencia 55%, Idioma (Latín) 60%, Teología 60%

Arturo el Rastreador

FUE	12	Altura:	1,65 m	Peso:	130 libras
AGI	20	RR:	55%	IRR:	45%
HAB	20	Templanza:	48%		
RES	18	Apariencia:	10		
PER	20				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Arco Largo 65% (1D10+1D6), Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 60%, Esquivar 60%, Rastrear 75%, Sigilo 55%, Descubrir 60%

Soldados

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 55%
 RES 15
 PER 10
 COM 8
 CUL 5

Armas: Hacha de Armas 40% (1D8+2+1D4),
 Lanza corta 40% (1D6+1+1D4), Cuchillo 30%
 (1D6+1D4), Ballesta 55% (1D10+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas
 de cuero (Prot. 2), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Cabalgar 40%, Escuchar 40%,
 Descubrir 45%, Rastrear 30%

Ledicia

FUE Altura: 1,56 m Peso: 100 libras
 AGI 20 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 55%
 RES 16 Apariencia: 24
 PER 15
 COM 20
 CUL 5

Armas: Cuchillo 50% (1D6+1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Seducción 70%, Correr 60%,
 Empatía 65%, Escuchar 45%, Descubrir 50%

Lobos

FUE 10 RR: 50% IRR: 50%
 AGI 20 Templanza: 50%
 RES 10
 PER 15

Armas: Mordisco 60% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%

Jabalí

FUE 27 RR: 50% IRR: 50%
 AGI 10 Templanza: 50%
 RES 30
 PER 15

Armas: Mordisco 45% (1D6+2D6)

Armadura: Carece

Competencias: Sigilo 45%, Escuchar 40%

Oso

FUE 35 RR: 50% IRR: 50%
 AGI 7 Templanza: 50%
 RES 35
 PER 15

Armas: Mordisco 35% (1D6+3D6), Zarpa 45%
 (1D4+3D6)

Armadura: Pelaje y piel gruesa (Prot. 2)

Competencias: Sigilo 35%, Rastrear 75%

La jugada del obispo

*El obispo don Jerome la missa les cantava;
la missa dicha, grant sultura les dava:
"El que aquí muriere lidiando la cara,
préndol'yo los pecados, e Dios le abrá el alma."*

Cantar de Mio Cid

Continuación de "La bestia de la sierra Mitjana", donde Pedro de Urtx y de Mataplana, obispo de Urgel, convoca a los PJs con un encargo muy particular.

Introducción

Diciembre de 1271. Nadie en su sano juicio osaría salir con este tiempo, pero el obispo ha insistido mucho en la necesidad de entregar un mensaje al abad del monasterio de Santa María de Ripoll. El mensaje está alojado en un pequeño cilindro lacrado con el sello del obispo. Los PJs deben partir inmediatamente y poco importa que las temperaturas sean ridículamente bajas, que el Segre se encuentre congelado y que lleve nevando de forma casi ininterrumpida desde hace casi dos semanas.

Es ciertamente complicado transitar por los caminos pero a los PJs no les queda otra. Las dos villas, Urgell y Ripoll, están separadas por 28 leguas y en circunstancias normales tardarían 4 jornadas en recorrerlas, pero debido a las condiciones actuales todo el camino les llevará 8 días.

1. Nieve

A pesar de todas las capas que llevan el frío llega a los PJs hasta los huesos. Ha transcurrido ya una semana de penosa ruta salvando montañas y valles, todo bajo un manto de dos palmos de nieve. No han visto a nadie salvo las noches que han pasado en los pueblos del camino, donde a falta de posada siempre había alguien que a cambio de unas pocas monedas podía cederles un sitio al lado del hogar y un guiso con el que calentar sus entumecidos miembros.

Esa mañana los PJs verán a un centenar de varas un carro parado que iba en su dirección. Si pasan

una tirada de Descubrir se percatarán de cómo alguien de reducido tamaño salta del carro y sale corriendo colina abajo como alma que lleva el diablo, perdiéndose al instante.

En el pescante una mujer y un hombre jóvenes, a todas luces campesinos, se encuentran inmóviles, pareciera que congelados por el frío. El causante es un Jan de gel (Bestiarium Hispaniae pág. 64) que habita por la zona y está buscando comida. Justo antes de que llegaran los PJs se había topado con el carro paralizando a la pareja con su mirada. El hijo de estos, un niño de seis años, logró ver al ser y escapó asustado.

Los PJs han interrumpido la caza del Jan y ahora va a ir a por ellos. La criatura, blanca como todo el entorno (pues está formado de nieve), es casi invisible e intentará atacar a uno de los PJs por sorpresa. Deberán hacer una tirada de Descubrir enfrentada con el Sigilo del Jan para advertir que va hacia ellos. Tendrán además un malus del 15% al enfrentarse a él ya que no podrán distinguirlo bien entre tanto blanco.

Cuando acaben con su resistencia el Jan se desmoronará en un montón de nieve y podrán acercarse a la pareja del pescante. Poco a poco recuperarán la movilidad ayudados por el calor de las mantas que con buen tino habrán puesto los PJs sobre sus cuerpos.

Se llaman Angelina y Roderic y están viajando hacia Urgell por motivos familiares. Al darse cuenta de la desaparición de su hijo Guifré pedirán entre lágrimas a los PJs que vayan a buscarles, ellos volverán a Ribes de Freser, aldea situada apenas a media legua, y esperaran allí mientras se recuperan del todo de su encuentro con el Jan de gel.

Las huellas de Guifré son sencillas de seguir en el suelo nevado aunque después de bajar la ladera se perderá en un pedregal donde ha caído muy poca nieve. Tanto si los PJs pasan una tirada de Rastrear como si no se encontrarán con Adriá, un leñador del propio Ribes que está apilando madera en un claro. Tras conocer el motivo de la búsqueda de los PJs no se sorprenderá, aunque un velo de tristeza cubrirá su rostro.

"Niños desaparecidos... de eso en Ribes tenemos experiencia, me temo. Desde el verano han desaparecido cuatro, incluida mi pequeña Lea... de eso ha hecho hoy mismo tres meses. He recorrido estas montañas palmo a palmo sin hallar nada... os ayudaré a buscar al pequeño, pero no os aseguro que le

vayamos a encontrar."

2. La busca

El causante de la desaparición de los niños de Ribes es el Pardinot (*Bestiarium Hispaniae* pág. 40), el cual ha raptado a esos cuatro niños además de al joven Guifré, que ya ha caído en sus garras. El Pardinot es un ser peludo, enorme, muy fuerte, con una joroba en la espalda y otra en el pecho y dos pares de colmillos desmesurados, los superiores llegando más abajo de su pecho, los inferiores superando su cabeza.

Tras un par de horas de búsqueda deberán hacer una tirada de Descubrir. Si la pasan hallarán la entrada a una gruta que se interna en el suelo escondida detrás de unos matorrales, la guarida del Pardinot. Adriá no entrará con los PJs, se quedará fuera.

Tras la angosta apertura la cueva se agranda y permite transitar a dos personas. Huele intensamente a carne podrida y no se ve nada, por lo que necesitarán antorchas. Dentro no encontrarán al Pardinot, pero si a los niños... convertidos por este en seres similares a él pero de reducido tamaño. Los pardinots jóvenes tenderán una emboscada a los PJs (que podrán hacer tiradas de Escuchar para advertir su presencia). Debido a la baja visibilidad tendrán un -25% en todas sus acciones. Cuando consigan matar a algún pardinot joven recuperará su aspecto original ante la estupefacta mirada de los PJs, que cuando acaben con todos tendrán el suelo de la cueva alfombrado con cadáveres de niños.

Al salir de la gruta verán al Pardinot dándose un festín con los despojos de Adriá. Dejará de comer cuando les vea y se lanzará a por ellos.

Deberán decidir qué hacer con los niños, aunque ya aviso que llegar a Ribes con los cinco pequeños con heridas que se pueden relacionar fácilmente con las armas que portan no es lo más apropiado, que a ver cómo explican a los vecinos el lance sufrido sin que lleguen a la conclusión de que han sido ellos los culpables. Pueden meterse en un lío muy serio.

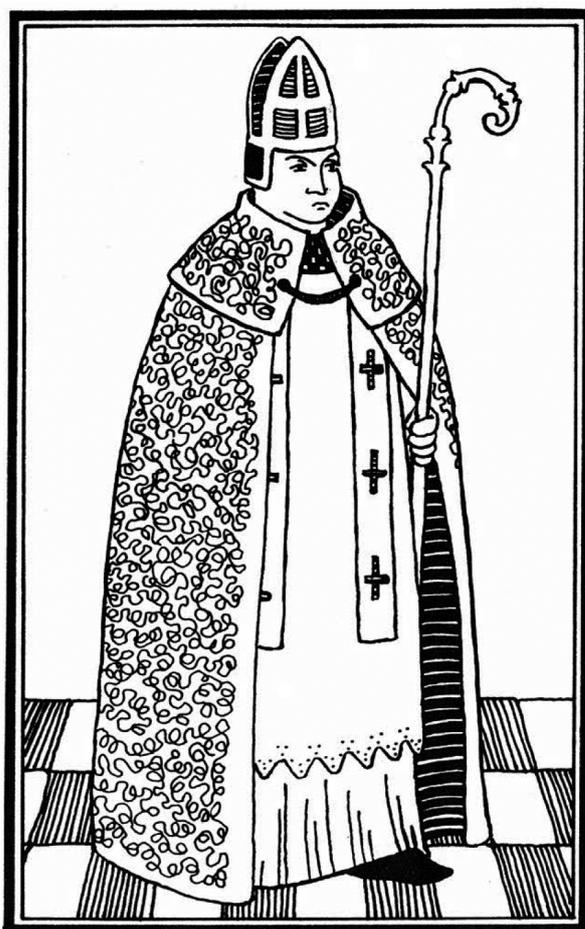
3. Santa María de Ripoll

A pesar de todo esa noche la tendrán que hacer en Ribes si es que no quieren morir congelados (o pasarla en la cueva del Pardinot), así que tendrán

que explicar bien que no han encontrado nada si es que han decidido contar eso (deberán actuar bien y pasar una tirada de Elocuencia).

Hasta el monasterio de Santa María de Ripoll quedan apenas cuatro leguas pero la nieve hace que la larguísima subida sea muy dura. Los PJs están más que hartos de la nieve y el frío.

El DJ puede torturar a los PJs con un encuentro con una manada de lobos hambrientos, aunque sólo si no están muy heridos y si dicho DJ tiene inclinaciones sádicas, el objetivo es que los PJs acaben hastiados del viaje y no deseen otra cosa que una cama seca y caliente donde pasar un día entero. O dos.



Una vez lleguen al monasterio les llevarán ante el abad, cuyo nombre es Gregori Vilamur. Es un hombre entrado en años que les recibirá en una sala presidida por una enorme mesa abarrotada de papeles, libros, una balanza y un tablero de ajedrez con las piezas dispuestas en mitad de una jugada.

Gregori abrirá el mensaje y lo estudiará durante unos segundos. "Viejo zorro" exclamará entre dientes. Se dirigirá hacia el tablero y moverá una torre negra que comerá un caballo blanco. Mirará

fijamente el tablero, sin apenas reparar en los PJs, a los que despedirá con un gesto de su mano derecha.

La misión de los PJs ha finalizado, les esperan otros ocho días de frío extremo de vuelta a Urgell, lo que incluye un 35% de posibilidades de pillar una pulmonía (Manual p.105).

Ganancias de RR/IRR

- Por ver al Jan de gel: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con el Jan de gel: +1D10 RR.
- Por ver a los pardinots jóvenes: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con los pardinots jóvenes: +1D10 RR.
- Por ver al Pardinot: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con el Pardinot: +1D10 RR.

Recompensas

- Por acabar con el Jan de gel: 15 PAp.
- Por acabar con el Pardinot: 20 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Dramatis personae

Jan de gel

FUE	37	Altura: 3 m	Peso: 400 libras
AGI	10	RR: 0%	RR: 125%
HAB	10		
RES	35		
PER	10		
COM	1		
CUL	5		

Armas: Pelea 60% (4D6+1D3), Mirada heladora 40%

Armadura: Carece. Hechizos de calor o fuego hacen el doble de daño

Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 90%

Poderes especiales: Criatura intimidante, tirada de Templanza. Mirada heladora, RESx2 o víctima queda paralizada por el frío

Pardinots jóvenes

FUE	20	Altura: 1 m	Peso: 90 libras
AGI	20	RR: 0%	RR: 200%
HAB	10		
RES	20		
PER	20		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Pelea 55% (1D6+1D3), Mirada heladora 40%

Armadura: Pelaje grueso (Prot. 3)

Competencias: Descubrir 40%, Rastrear 45%, Sigilo 60%

Pardinot

FUE	35	Altura: 1 m	Peso: 90 libras
AGI	20	RR: 0%	RR: 200%
HAB	10		
RES	40		
PER	30		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Pelea 90% (4D6+1D3)

Armadura: Pelaje grueso (Prot. 5)

Competencias: Descubrir 85%, Rastrear 80%, Sigilo 99%

Poderes especiales: Visión aterradora, tirada de Templanza

Una noche en la torre de Sedano

Si quemlibet videris malis operibus praegravari, ne te intromittas, quia qui pendulum solverit, super illum ruina erit.

Pedro Alfonso

Módulo para 2-3 PJs, preferiblemente de origen humilde, en el que servirán de escolta en una curiosa partida desde un importante puerto cántabro hasta una baronía perdida de Burgos, donde les espera... una torre.

Introducción

“¡Vosotros! ¡Sí, vosotros! Si la vida me ha enseñado un par de cosas, y voto a tal que lo ha hecho, puedo ver que las marcas y cicatrices que lucen vuestras mercedes no son ni de sembrar ni de cosechar, y si los callos pueblan vuestras manos no es de beldar, sino de blandir las lanzas y mazas que descansan a vuestro lado. Venid, sentaos junto al hogar, que las llamas calienten vuestros huesos y sequen vuestros ropajes, degustad conmigo este chiste de caldo que nuestro fantasioso Lebrín insiste en llamar vino.”

1. Laredo

2 de noviembre del año de Nuestro Señor de 1351. Después de una dura jornada de vagabundeo por tierras cántabras, precedida de otras jornadas igualmente duras, los PJs han llegado a Laredo, importante villa marinera y uno de los principales puertos castellanos, notable punto de importación y exportación con reinos allende los mares.

Esperan encontrar remedio para los agujeros tanto de sus tripas como de sus faltriqueras. Deberán encontrar un sitio donde pasar estos días y cualquiera de las múltiples posadas cercanas al puerto les valdrá. No aquella lujosa con un par de ventanas de vidrio y elegante cartel de pomposo nombre, pero tampoco aquella otra que huele a pescado podrido y a orines rancios. Una de esas otras, con una buena chimenea y el suelo lo

suficientemente seco como para no hacerlo desagradable les valdrá.

Enseguida encontrarán una llamada San Nicolao. Si pasan una tirada de Conocimiento de Área recordarán que así se llamaba la nave de esta villa que participó en 1340 en la liberación de Tarifa ante los benimerines. El dueño, Lebrín, antiguo marino que en ese barco andaba enrolado entonces, llamó así a su posada, recordando, tal vez, tiempos más felices sobre el agua.

El edificio tiene dos plantas. En la de arriba hay cinco habitaciones privadas (que cuestan 18 maravedís por noche) y la de abajo hace de habitación común (al lado de la chimenea, el sitio más cotizado, cuesta 11 maravedís, el resto de la estancia, 8). A pesar de no tener el permiso del concejo, Lebrín sirve comida y bebida sobre mesas y bancos improvisados en la planta baja. Con buenos dineros aplaca a los alguaciles, que, además, consumen lo que quieren sin pagar un cornado.

Cuando entren, la San Nicolao no estará muy concurrida pero no pasarán ni diez minutos cuando un hombre sentado al lado del hogar les dirigirá la palabra.

“Mi nombre es Simondo y tengo un trabajo que quizá les interese. He de ir a la baronía de Sedano, a cinco jornadas de camino. Le llevo al Ilustrísimo don Fortún unas jóvenes para que le sirvan como criadas. Necesitamos una buena escolta, ya que los caminos no son lugar para cinco niñas y un simple comerciante. Se os recompensará con 40 maravedís ahora y 60 más cuando llegemos a Sedano.”

El comerciante se hospeda con las niñas en una posada alejada de los bolsillos de los PJs y si las negociaciones llegan a buen puerto, decidirán salir al día siguiente con el cantar del gallo.

2. Fenus pecuniae...

Con las primeras y lechosas luces del alba, los PJs saldrán de su posada y se encaminarán hacia la de Simondo, al cual verán preparando una carreta ayudado por cinco chicas de edades comprendidas entre los 11 y los 14 años. Un par pone los aparejos, otras dos suben el parco equipaje y la última cepilla a las dos hermosas mulas que tiran del carro. Las niñas, pronto lo sabrán, se llaman Enderquina, Velita, Teoda, Lambra y Guntroda y se les ve no muy bien nutridas, evidenciando sus más que humildes orígenes y el presumible alivio de unos padres que se han librado de una boca a la que

alimentar.

El tiempo no es bueno. El frío de noviembre se hace notar y los dientes de las chicas castañean, mientras ellas se arrebujan en sus mantas. Dos de ellas van en el pescante con Simondo, las otras tres, entre los bultos, en la parte de atrás.

Recomiendo al DJ un encuentro en el camino con unos malencarados bandidos que causen un buen revuelo en la caravana y desgasten a los PJs de Puntos de Vida y Suerte. El número de bandidos será el triple que de PJs.

Tras las cinco jornadas, en las que nada más reseñable ocurre, los PJs comprobarán que las niñas no hablan mucho pero son muy bien mandadas. Van a buscar leña, a pesar de la humedad encienden el fuego con sorprendente habilidad, cocinan reconstituyentes guisos (que luego comen con avidez) e incluso, después de la cena, Lambra entona canciones pastoriles acompañada, a veces, de Guntroda.

El último día de viaje, oirán (Escuchar +25%) un violento revoloteo entre unos arbustos. Se trata de un azor que no tiene ningún daño aparente, pero que le queda poco de vida. Tal vez los PJs no crean en los malos augurios, pero sin duda este lo es.

3. ...funus animae

Llegarán, por fin, a la recóndita baronía de Sedano, cuyo acceso no es sencillo en absoluto y el tránsito con la carreta, pese a su reducido tamaño, se convierte casi en una hazaña.

Las tierras son fértiles, ya que las riega un río sin nombre que dicen que desemboca en el Ebro, aunque nadie se ha molestado en ir a comprobarlo. Unos cuantos campesinos vestidos de manera paupérrima, repartidos por las tierras por las que discurre el camino, se pelean con la dura tierra como ya hicieron sus abuelos y los abuelos de sus abuelos.

A pesar de la distancia, si pasan una tirada de Descubrir, podrán ver que muchos de los hombres con los que se topan van embozados, llevan una especie de bufanda que les cubre la parte inferior de la cara. Si pasaron la tirada con -25% verán algo inquietante en aquellos que se retiran la tela para echar un trago de los zaques que les acompañan: carecen de labios, lo que les proporciona una grotesca expresión.

En seguida verán el pueblo: dos decenas de casas, un granero, una ermita, varios cercos para los animales y un gran tejo, a todas luces muerto, en su centro. En la única elevación de la zona, dominando el pueblo y al río sin nombre, descansa la torre de Sedano, una construcción circular de maposería, de quince varas de altura y con apenas ventanas y saeteras (únicos elementos realizados con sillares).

4. El señor de Sedano

El Ilustrísimo don Fortún es un verdadero tirano. A pesar de la riqueza de sus tierras, grava a sus vasallos con tributos imposibles y sus siervos de gleba son poco menos que animales para él. Excepto las mujeres, claro. No hay fémina en la baronía que no haya conocido y si su marido, hermano o padre osa abrir la boca no volverá a cerrarla nunca más, pues manda a sus soldados cortarles los labios para dar una buena lección.

Siente especial predilección por las niñas y es por eso por lo que mandó a Simondo, al cual conoció hace tiempo cuando pasaba por la baronía, que le trajera carne fresca. Ya es la segunda vez que el comerciante le lleva este tipo de “mercancía”, pues bien ha comprobado que da mucho más rédito que telas y carnes en salazón.

Don Fortún, con la ayuda de sus tres soldados, tiene al pueblo sometido y se encarga de recordarles quién está al mando ahorcando de cuando en cuando a algún desgraciado por supuestos delitos (el último de los cuales puede ser visto mecido por el viento colgando del tejo).

5. La torre

Hace tiempo que el soldado que vigila en lo alto de la torre les vio llegar y ahora les espera con una socarrona sonrisa en la cara. El señor no se encuentra, pues ha ido de caza, pero no tardará en volver. Mientras tanto, los PJs pueden ir acomodándose.

La planta baja es un espacio diáfano con suelo de losa de ocho varas de diámetro. Dos grandes tapices cubren la pared y en un lado una chimenea sube por todos los pisos. Una escalera de piedra adosada al muro interior permite el acceso a las otras plantas, cuyos suelos son de madera. En la primera está la habitación del señor y ocupa casi todo el espacio. La segunda tiene un pequeño almacén y en el resto de la estancia es donde dormirán los PJs y Simondo. Siguiendo la escalera

se llega a la azotea a través de una pequeña trampilla, un magnífico mirador con excelentes vistas de la zona.

Dos criadas les ayudarán a instalarse. Sus nombres son Leodegundia y Ermesinda, rondan los 16 años, fueron traídas también por Simondo y tienen la mirada cansada y triste, como de mujeres de mucha más edad que han pasado tiempos no muy alegres.

Por fin llega don Fortún de Sedano, rollizo, embutido en ropa parda de montería, de gruesos y libidinosos labios enmarcados en una espesa barba, con un par de liebres colgando de su cintura que lanza a Ermesinda para que las prepare para la cena.

Simondo presentará a las nuevas criadas y al bueno de Fortún se le hará la boca agua pensando en los buenos ratos que le van a dar (Empatía). Los soldados tendrán también esa sonrisa, pues saben que cuando el señor se canse de las niñas va a llegar su turno.

6. La cena

Vinagre que es hígado adobado

Cebollas tomarás. Las cortarás muy menudas como dados y las sofreirás con tocino gordo. Y después toma hígado de cabrito o de carnero o de cabrón y hacerlo tajadas del tamaño de media nuez y sofríelo con la cebolla hasta que el hígado pierda el color. Después toma un migajón de pan tostado remojado en vinagre blanco y majarlo muy bien y rematarlo con vino blanco que sea dulce. Y después pasarlo por estameña y después echarlo sobre la cebolla y el hígado todo junto en la cazuela. Y échale canela molida. Cuezala hasta que sea bien espesa y que sea cocida. Hacer escudillas.

Llibre del Coch - Mestre Robert

En la planta baja colocarán un par de largos tabloncillos y sobre ellos se servirá la cena que es abundante y fastuosa (sobre todo comparado con lo que esa noche cenarán en las casas del pueblo). Potaje de manos de carnero, hígado adobado, berenjenas en cazuela y un guiso de liebres y nabos, todo ello muy bien cocinado, harán las delicias de los PJs, que además lo regarán con un excelente y copioso vino. Esta noche la torre de Sedano está de celebración.

Don Fortún se encuentra en su elemento. Comida,

bebida, nuevas criadas... Contará exageradísimas historias sobre combates contra el moro y sobre conquistas tanto de damas de alta alcurnia como de simples campesinas, siempre de gruesas caderas y extraordinarios pechos.

Cuando ya haya despachado la cena decidirá que es hora de catar otro tipo de manjares y subirá a sus aposentos con Velita y Lambra, que lucen una mezcla de miedo y resignación en sus rostros.

7. Anguis latet in herba

Leodegundia y Ermesinda están cansadas de la vida que llevan en Sedano. Y como ellas Teolfo, Onofre, Esidero, Lope, todos ellos padres, hermanos, esposos de mujeres violentadas por el barón y sus soldados, muchos de ellos sin labios, tantos de ellos colgando del tilo...

Pero esta noche todo va a cambiar.

Una vieja vive en el bosque. Nadie se atreve a pasar cerca y son pocos los que la han visto, pero vive ahí, eso es seguro, donde no se oye el rumor de los animales y donde parece hacer más frío, donde ni el sol se atreve a dar la cara y los árboles forman un laberinto de madera. En lo más oscuro del bosque vive esa vieja bruja.

Leodegundia, después de darle muchas vueltas y discutirlo con Ermesinda y algún que otro mozo del pueblo, decidió ir al bosque a por ayuda. Si Dios no nos ha auxiliado, que lo haga el Diablo, pensó. Llegó a un acuerdo con la bruja: por una importante cantidad de oro enviaría a alguien para que acabara con el señor y sus soldados.

La vieja es, en efecto, una poderosa bruja adoradora de Surgat y esa misma noche va a enviar a Anader, un gnomo, para limpiar la torre. Leodegundia será la encargada de abrirle la puerta y huir con Ermesinda y las otras chicas (menos las dos que están con el señor) con las riquezas de don Fortún como pago por sus servicios.

8. La noche

Los PJs subirán a sus catres agotados y el abundante vino les hará coger rápidamente el sueño (deberán hacer una tirada de RESx4. Si no la pasan tendrán un -10% en todas sus acciones. Si la pifian, un -25%).

Por fin llega la hora. Según lo convenido, las cria-

das, que duermen abajo, dejarán pasar a un pequeño ser de una vara de altura que porta una imponente maza. El gnomo se asegurará entonces de que nadie escapa de la torre. Arriba, en la trampilla, colocará un buen montón de tierra y piedras que impedirá que esta se abra. En la entrada principal hará lo mismo, bloqueará la la entrada con grandes rocas y pedruscos. Está listo para llevar a cabo su misión.



Los PJs podrán hacer una tirada de Escuchar-25% para poder oír los preparativos del gnomo. Si no la pasan despertarán cuando un tremendo estruendo les llegue de abajo. Ha sido la puerta de la habitación del señor quedando destrozada por la maza de Anader. Cuando bajen podrán ver que ya ha acabado con el soldado que guardaba la habitación por fuera y con el que estaba con el señor, dentro, con sendos mazazos.

Don Fortún estará blanco como la cera y las dos niñas, que en la cama con él se hayan, también. Tanto el soldado que dormía con los PJs como Simondo, no presentarán batalla e intentarán huir (infructuosamente, como ya hemos visto). Será entonces cosa de los PJs acabar con el gnomo (si los PJs también huyen, Anader matará primero al señor y luego irá a por ellos, no tiene prisa).

9. Conclusión

Si consiguen vencer al gnomo habrán salvado su vida, pero les costará lo suyo salir de la torre: tendrán que emplearse a fondo quitando las enormes piedras que bloquean la entrada.

El pueblo estará desierto. Los PJs no verán ni un alma en las calles, pues los aldeanos, sabiendo (o sospechando) lo acaecido en la torre, no se atreverán a salir y dar la cara, se quedarán encerrados en sus casas un par de días hasta que todo pase.

Si don Fortún ha sobrevivido se encontrará sin un maravedí e instará a los PJs que le ayuden a recuperar lo que es suyo, que descubran qué ha podido pasar y que cuelguen del tilo a quien haga falta para aflojar las lenguas. En mano de los PJs está hacerle caso o no y del DJ componer una búsqueda de la bruja en lo más profundo del bosque.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 40 PAp.
- Si don Fortún acaba con vida: +5 PAp.
- Por interpretación, etc: +5 PAp.

Ganancia de RR/IRR

- Por ver a Anader: +1D10 IRR si se falla IRR-50%.
- Por acabar con el gnomo: +1D10 RR.

P.N.J.

Simondo

FUE	6	Altura:	1,61 m	Peso:	144 libras
AGI	13	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Templanza:	49%		
RES	17	Apariencia:	14		
PER	15				
COM	20				
CUL	11				

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Comerciar 65%, Elocuencia 70%, Empatía 55%, Conducir Carro 55%, Descubrir 25%

Las niñas

Se describe aquí, de forma general, las características de las niñas. El DJ puede adaptarlo a las diferentes situaciones que se presenten.

FUE 5 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 35%
RES 14 Apariencia: varía
PER 10
COM 9
CUL 5

Armas: Carecen

Armadura: Carecen

Competencias: Cocinar 45%, Cantar 60%, Descubrir 30%

Malencarados bandidos

FUE 13 Altura: varía Peso: varía
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 40%
RES 16
PER 15
COM 8
CUL 5

Armas: Bordón 40% (1D4+2+1D4)/Maza 45% (1D8), *Armadura:* Ropas Gruesas (Prot. 1) Cuchillo 35% (1D6+1D4), Honda 45% (1D3+2+1D4)

Competencias: Descubrir 45%, Escondarse 40%, Rastrear 25%, Sigilo 30%

Soldados de Sedano

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 16 Templanza: 50%
RES 18
PER 10
COM 8
CUL 5

Armas: Lanza Larga 55% (1D8+2+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4), Ballesta 35% (1D10)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 30%, Empatía 30%, Esquivar 40%

Don Fortún de Sedano

FUE 12 Altura: 1,64 m Peso: 203 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 16 Templanza: 55%
RES 16 Apariencia: 8
PER 15
COM 15
CUL 10

Armas: Espada de Mano 55% (1D8+1+1D4), Daga 40% (2D3+1D4), Ballesta 70% (1D10+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 55%, Empatía 60%, Conocimiento Animal 40%, Cabalgar 60%, Seducción 30%

Anader el gnomo

FUE 40 Altura: 1 m Peso: 180 libras
AGI 3 RR: 0% IRR: 275%
HAB 22
RES 25
PER 4
COM 0
CUL 27

Armas: Maza Pesada 90% (1D6+5D6)

Armadura: Costra de piedras en la piel (Prot. 3)

Competencias: Artesanía 125%, Conocimiento Mineral 95%

Hechizos: Pueden conocer y usar cualquier hechizo desde vis prima a tertia, además del hechizo Transmutación de Metales.

Poderes especiales: Control de la tierra

Missit me Dominus

*E vos, gelos mal parlan,
no-s cugen que m'an tarçan
que jois e jovenz no-m plaia,
per tal que dols vos deschaia.*

La comtessa de Dia

Aventura para cuatro valerosos PJs. Al menos uno de ellos debería manejar bien (o muy bien) la espada. Al comienzo de la campaña cada PJ tendrá un sueño relacionado con ésta que servirá de introducción. Estas introducciones se deberán hacer de uno en uno y como si fueran reales. Al final de cada una de ellas se descubrirá que es sólo un sueño y se aconsejará a los PJs no compartirlas con sus compañeros pues solo un sueño ha sido.

Introducción

Un sueño. Uno de los PJs camina por un bosque. Hace un buen día, va despreocupado, sin armas ni armadura, no hay necesidad. Oye un ruido a su espalda. Hay un perro negro. Oye otro ruido a su espalda. Aparecen otro dos. Nuevamente se da la vuelta y hay cuatro perros más que se acercan. Con una señal que el PJ no oye, los perros se lanzan hacia él. Éste al cuello, aquél a un brazo, el otro a una pierna. En el suelo, desangrándose, ve cómo dos de esos perros se pelean por una de sus manos. Despierta y se las mira. Tiene una dormida.

Otro sueño. Uno de los PJs (uno que maneje la espada) camina por un bosque. Abruptamente el bosque se interrumpe con unas altas rocas que alcanzan las 10 varas de altura. A los pies de esas rocas hay un hombre con una túnica negra, muy alto, rubio y extraordinariamente bello. Sus ojos no tienen iris ni pupilas, son totalmente blancos. Mira al PJ y saca su espada. Es aparentemente normal, pero irradia una belleza difícil de explicar. El hombre lanza la espada a lo alto del risco y se queda ahí clavada. Cuando el PJ baja la vista el hombre no está. Se despierta.

Otro sueño. Uno de los PJs camina por un bosque.

Entre unos arbustos ve la cara de un hombre de mediana edad a poco más de una vara del suelo. La cara es inexpresiva, simplemente mira hacia el PJ, pero tiene unos ojos que nada tienen de humano. El PJ se acerca a mirar mejor al ser y siente una punzada en el estómago. Le arde, le duele como nada le ha dolido antes. Se despierta entre sudores fríos.

Otro sueño. Uno de los PJs camina por un bosque. Está tranquilo, el sol luce y todo va bien. Llega a un claro donde hay una choza que está siendo quemada por cuatro hombres. Cuando le ven, uno de ellos le lanza su hacha, que le alcanza justo en la frente. Se despierta con un fuerte dolor de cabeza.

Parte I

1385, finales de octubre. Después de un nefasto verano que les llevó por tierras portuguesas y gallegas, los PJs viajan por la Corona de Aragón hacia Barcelona acompañados por el hermano (o padre, o primo, alguien muy cercano) del PJ que tuvo el tercer sueño (el de la punzada en el estómago) ya que hacia allí se dirige para embarcarse hacia Mallorca por unos asuntos de negocios. Salieron el día anterior desde Alcañiz y les faltan un par de leguas para llegar al pueblo de Bot, donde piensan hacer noche.

1. Galdric y su carro

Mientras marchan despreocupadamente por el camino, si pasan una tirada de Descubrir, verán que más adelante hay un hombre con un carro parado. Cuando lleguen a su altura verán que una de las ruedas del carro está averiada y la otra atrapada entre dos piedras. El hombre se presentará como Galdric y les cuenta que cuando volvía a su casa, en Bot, se despistó un momento, el carro salió del camino, chocó contra una roca dañando una rueda y atrapando la otra en el terreno. Él solo no puede arreglárselas por lo que pedirá la ayuda de los PJs para poder seguir su camino.

Una vez arreglado y como muestra de agradecimiento les invitará a que vayan con él y hagan noche en su masía. No es muy grande pero recios son sus muros y tiene una gran chimenea que calentará los fríos huesos.

2. Un sueño muy real

Caminando, caminando, el hermano del PJ se adelantará unos metros ya que ha creído ver algo. Entre unos arbustos ha advertido la cara de un hombre de mediana edad y gesto inexpresivo pero con unos ojos que nada tienen de humanos. Si el PJ pasa una tirada de Memoria +50% sabrá que este es el lugar que vio en su sueño, pero aunque intente evitar el peligro su hermano se habrá acercado a ver a quién pertenece ese rostro.

De los arbustos aparecerá una cola parecida a la de un escorpión (pero mucho más grande) que se clavará en el abdomen del curioso. El ser que aparece es una pesadilla hecha realidad: se trata de un engendro con rostro de hombre, cuerpo de bestia salvaje, cola de escorpión y pechos y ojos de cabra. Su color es rojo, tres filas de dientes aparecen en su boca y los PJs deberían hacer una tirada de Templanza si no quieren salir corriendo aterrados.

Si acaban con la criatura y ven el estado del agujoneado notarán que está inconsciente pero vivo y si pasan una tirada de Medicina sabrán también que está muy débil y le está empezando a subir la fiebre.

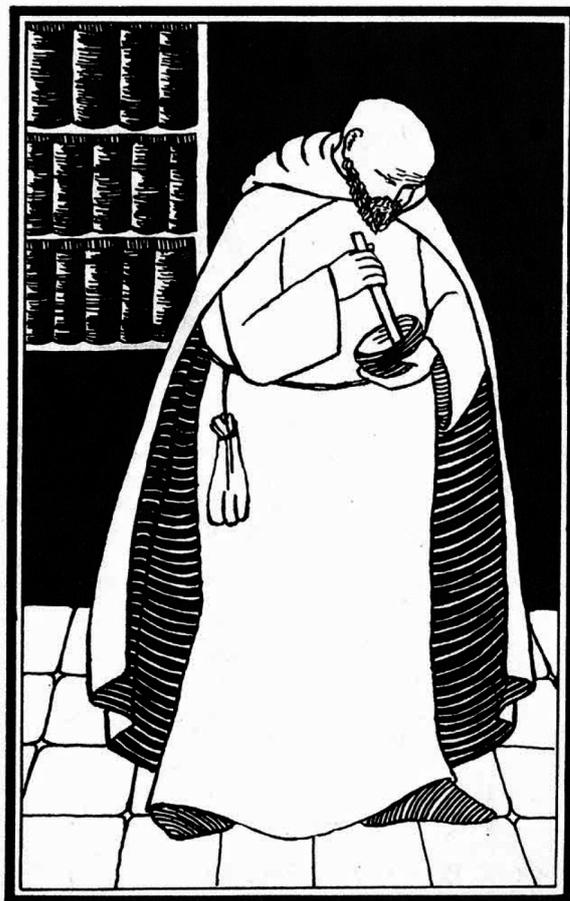
¿Qué era ese ser? Si pasan una tirada de Leyendas (malus del 25% para los PJs no catalanes) sabrán que se trata de una tantagora, una bestia traída por los musulmanes para cazar a los cristianos. Si no la pasan, esa información se la dará Galdric y además les dirá que el veneno de la tantagora es mortal. Comentará además que hay en Bot un viejo curandero de nombre Bernat que igual conoce algún remedio, pero no es nada seguro.

Montado el herido como buenamente pueden en el pequeño carro ponen rumbo a Bot ya que no hay tiempo que perder, los segundos corren, los minutos corren y jamás serán recuperados. Sí hay un remedio para el veneno de tantagora el viejo del que Galdric habla lo conoce, pero en 15 horas el herido morirá sin remedio ¿llegarán a tiempo?

3. Bernat el curandero

El pueblo está a una hora de camino y ya ha empezado a atardecer. La choza del curandero está un poco apartada de Bot, en el nacimiento de la sierra de Cavalls. Llegarán anocheciendo y como la oscuridad no trae más que cosas malas los PJs se encontrarán con una escena que nunca imaginarían: Según llegan, con Galdric llamando al viejo

(“¡Bernat, necesitamos tu ayuda! ¡Bernat, aprisa, te necesitamos!”) un grupo de tres hombres estarán dando una paliza a lo que parece ser un saco de huesos y pellejos ensangrentados mientras otro prepara una gran hoguera. Los cuatro hombres están fuertemente armados y al ver a los PJs se lanzarán contra ellos llamándoles demonios, adoradores de Satán y demás lindezas.



Son, por supuesto, Fraternitas Vera Lucis que en cuanto saben que alguien desafía a Dios practicando las artes oscuras van a por él para mostrarle el camino correcto. Con mucha leña, se entiende.

La única posibilidad que tienen los PJs de impedir la muerte del hermano de uno de ellos se basa en intentar acabar con cuatro FVL y ver si la persona que supuestamente sabe la cura sigue viva cuando a él lleguen. Buena suerte.

Si matan a los FVL podrán ver que Bernat sigue vivo pero muy débil (tirada de Medicina), le tendrán que llevar al interior de su choza y curarle un poco las heridas. La cabaña tiene un fuerte olor a plantas y a tierra y hay pequeños botes de barro por doquier que contienen hierbas que los PJs, tras pasar una tirada de Conocimiento Vegetal, podrán identificar como tármica, malvavisco, bardana, margarita, agracejo, manzanilla, hierba de San Benito, serbal... Hay también una pequeña balanza

con sus pesos y medidas y material que parece médico como pinzas, tenazas o lienzos y apósitos. Lo que parece Bernat no es un brujo sino un simple curandero.

4. El remedio

Pasado el susto Bernat les estará muy agradecido y les preguntará por qué han ido a su humilde morada tan tarde (por otra parte de una manera muy oportuna). Cuando le expongan el caso, el viejo curandero reflexionará un rato:

“Sí, la tantagora... hacía mucho que no tenía noticias de una... de hecho nunca había tenido noticias de ninguna... Se dice que sólo hay un antídoto para su picadura y es untar la herida con la propia sangre del ser... no sé cuánto hay de verdad en ello, pero es todo lo que os puedo decir, es todo lo que sé.”

Puede que los PJs quemaran a la tantagora una vez acabaron con ella (sería desopilante y de hecho es lo que hicieron mis PJs cuando dirigí este módulo... casi no pude aguantarme la risa), pero esperemos que no y que alguien corra a por esa sangre. ¿Cómo se la van a administrar al enfermo? ¿Se lo llevan de nuevo en el carro? ¿El que ha ido a por la sangre se lleva un bote, un tarro? Los PJs deberán especificar la logística.

Esa noche la pasarán el PJ y su hermano en la choza de Bernat y los otros en la masía de Galdric. No es muy grande pero su esposa y dos hijos, que ya andaban preocupados por el paradero del cabeza de familia, les prepararán enseguida el suelo de la gran estancia que hace de comedor y cocina con confortable heno y el grupo no tardará en caer rendido en los dulces brazos de Morfeo.

Por la mañana el hermano del PJ estará mejor, pero todavía se encontrará muy débil y tardará al menos una semana en tener fuerzas suficientes como para seguir la marcha.

En ese tiempo los PJs podrán curarse las heridas, dar vueltas por Bot y alrededores o simplemente descansar.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 15 PAp.
- Por matar a la tantagora: 10 PAp.
- Por acabar con los FVL: 10 PAp.
- Por salvar al viejo: 5 PAp.

- Por salvar al hermano del PJ: 5 PAp.
- Por interpretación, etc: Hasta 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Ver a la tantagora: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar a la tantagora: +1D10 RR.

P.N.J.

Galdric

FUE	10	Altura:	1,66 m	Peso:	105 libras
AGI	14	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	12	Templanza:	51%		
RES	15	Apariencia:	9		
PER	14				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Cayado 35% (1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Conducir carro 20%, Empatía 45%, Leyendas 30%

Tantagora

FUE	28	Altura:	1,30 m	Peso:	220 libras
AGI	35	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	0				
RES	35				
PER	23				
COM	0				
CUL	0				

Armas: Garras 70% (1D8+2D6), Mordisco 50% (1D6+2D6), Aguijón 60% (1D4+2D6+Veneno)

Armadura: Pelaje (Prot. 1)

Competencias: Rastrear 80%, Saltar 90%, Esquivar 80%

Poderes Especiales: Aguijón venenoso: Su veneno produce la muerte en 2D10 horas, sin tirada de Resistencia posible. El único antídoto conocido es frotar la herida con la sangre de la propia tantagora.

FVL

FUE	15	Altura:	varía	Peso:	varía
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Templanza:	53%		
RES	15				
PER	15				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D6), Bracamante 40% (1D6+2+1D4), Ballesta 40% (1D10+1D4)

Armadura: Coracina (Prot. 5), Grebas Metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Sigilo 30%, Esquivar 25%

Bernat el curandero

FUE 8 Altura: 1,55 m Peso: 100 libras
AGI 12 RR: 60% IRR: 40%
HAB 15 Templanza: 48%
RES 13 Apariencia: 11
PER 12
COM 10
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Conocimiento Vegetal 65%, Sanar 60%, Medicina 65%

Parte II

Pasados esos días, se pondrán en marcha y llegarán a media tarde al pueblo de Benissanet donde harán noche. Es un pequeño pueblo situado en la orilla derecha del Ebro, por lo que sus tierras son muy fértiles y ricas. Cuando lleguen habrá un gran revuelo organizado. Cerca de una decena de hombres armados con antorchas, horcas y otros aperos de labranza se están preparando para ir de cacería, pero no es normal que salgan a cazar tan tarde ni que parezcan tan alterados.

Si les preguntan les dirán que dos horrendos seres han raptado a un par de niños del pueblo y los han llevado al bosque, están organizándose para encontrarlos. Faviá, que así se llama su interlocutor, les pide por favor que les acompañen ya que ellos no son hombres de armas y puede ver que los PJs sí.

1. La búsqueda

Si los PJs aceptan se integrarán en uno de los dos grupos que hacia el bosque se dirige. En uno van seis aldeanos y en el otro los PJs y otros dos, uno de ellos Faviá. Tendrán que pasar una tirada de Rastrear para intentar averiguar dónde pueden estar los seres de los que Faviá, que fue testigo del rapto, solo podrá decir que vio de lejos con los niños y creía que era un grupo de infantes jugando, pero que luego los dos seres empezaron a crecer y a crecer, más altos que un hombre, más altos que una casa. Cogieron a los niños y se internaron en el bosque. Cuando Faviá se dio cuenta nada pudo hacer salvo reunir a unos hombres y rezar porque los niños siguieran vivos. Si los PJs pasan una tirada de Leyendas (-25% si no son de origen catalán) sabrán que podría tratarse de follets (p.258

del manual).

Al pasar la tirada de Rastrear podrán encontrar unas huellas de gran tamaño que les llevará a un rincón apartado del bosque y lo que encuentran no es nada agradable: Dos enormes seres de unas cinco varas de altura y extremadamente fuertes están disfrutando de una delicada comida. Hay algunos restos en el suelo, pelo, huesecillos y sangre... no puede ser otra cosa que los niños. En cuanto los ven, Faviá y el otro aldeano se lanzarán a por ellos con sus aperos, más llenos de estupidez que de valentía, pero cuando los follets se levanten y muestren su enorme tamaño, tirarán sus armas al suelo y saldrán corriendo en la dirección por la que venían... no son más que dos hombres aterrorizados que dejarán solos a los PJs, los cuales deberán pasar así mismo una tirada de Templanza si no quieren acompañar a los aldeanos en su huida.



Que empiece esta nueva batalla, los dos seres con el agujero en la mano contra los PJs (si es que han querido plantarles cara, si no y han marchado con Faviá y el otro aldeano y luego vuelven con el resto de gente ya no encontrarán a los follets, se habrán ido). Cuando acaben con los temibles seres llegarán Faviá con el resto de aldeanos y volverán todos a Benissanet.

2. Otro sueño

Esa noche la pasarán en la posada y el PJ que tuvo el sueño de la espada tendrá otro: Atardece, ya es casi de noche. Avanza con cierta dificultad por un espeso bosque hasta que por fin un camino aparece ante sus ojos. Más allá del camino hay un pueblo y por encima del pueblo, en un roquedo, se alza un castillo medio en ruinas. Al volver la vista al camino el PJ ve a una dama, bella, bellísima. La dama no abre la boca pero las palabras resuenan claras en la cabeza del PJ: “Debes acabar con él, tú has sido el elegido. No intentes eludir tus responsabilidades, debes acabar con el mal que aquí habita. Me tienes que salvar a mí y los otros que en mi situación se hayan. Debes acabar con él. Es el momento de los valientes”. El PJ se despierta.

3. La espada

A la mañana siguiente los PJs proseguirán su camino, el cual se introduce por la sierra de Llaberia. Se dirigen ora por pinares, ora por caminos entre altas paredes de roca que los rodean. En esas están, recorriendo los pinares, cuando el PJ que soñó con la espada, tras una tirada (la tirada no es de nada en absoluto, sólo para dar ambiente) creará ver algo por el rabillo del ojo. Cuando se fije mejor, entre dos árboles, está la dama con la que soñó esa noche, que, haciéndole un imperceptible gesto se meterá en el interior del bosque. Nadie más lo ha visto, pero él está seguro de haberlo hecho. Si sigue a la dama, tras caminar unos metros sin verla, el bosque acabará abruptamente con unas altas roca. Pasando una tirada de Memoria (si el PJ es un poco duro de mollera) sabrá que es el lugar que vio en el primer sueño. En lo alto, a 10 varas, se encuentra la espada. Tendrá que Tregar para alcanzarla.

¿Qué está pasando aquí? ¿A qué vienen estos sueños? Es la hora de explicar la historia. El conde Arnau Ponç de Vicfred gobernó una vez las tierras de Pratedip con mano de hierro. Persiguió ferozmente a las brujas que por allí andaban, pero tanto se obsesionó con su misión que veía brujería en todas partes, todo le parecía maligno y muchos inocentes acabaron en la hoguera, incluso una sobrina suya, doña Carme, pereció de esta manera. Cuando murió, hace ya más de tres siglos, no pudo descansar en paz: las brujas con las que tanto luchó tomaron venganza: le condenaron a resucitar con cada puesta de sol para que vagara de noche bebiéndose la sangre de sus antiguos vasallos, sembrando el terror en toda la región. A efectos de juego, es una historia muy similar a la del conde

Guifré Estruch de Llers (p.332 del manual).

No obstante, tras más de 300 años de sangre derramada el arcángel Samael ha decidido poner orden y ha mandado a un malache habbalah (p.315 del manual) la misión de elegir un buen cristiano para acabar con Ponç y liberar así a las almas que de forma injusta perecieron.

La Espada de Dios del malache es tremendamente poderosa, es por eso que si el PJ empieza a hacer un uso indebido de ella su dueño no dudará en hacerle una visita. Este arma, además, será capaz de herir a seres supuestamente invulnerables, como el conde Arnau Ponç.

Cuando el PJ coja la espada sentirá un gran calor en su interior, extraño pero reconfortante, sentirá que puede acabar él solo con todo lo que se proponga.

4. Pratedip

Atardece, ya es casi de noche. Saldrán del bosque y un pueblo se mostrará ante ellos. Se trata de Pratedip y como vio el PJ en el sueño, se alza un castillo medio en ruinas en un roquedo. Cuando lleguen al pueblo será de noche y no se verá ni oír a un alma, parece estar muerto. Si van a lo que presuponen que es la posada y llaman verán que está cerrada. Si siguen llamando, al cabo de un rato, por la mirilla aparecerá la blanca cara de un hombre. “¿Quién viene?” preguntará. Si los PJs se identifican el hombre les dirá que están locos por andar de noche por Pratedip y les hará pasar inmediatamente. En el interior de la posada no hay nadie, la vela que porta el posadero es la única fuente de luz y éste habla en susurros. Si le preguntan por tan extraño comportamiento dirá que todo se debe a que el conde Arnau Ponç sale por la noche en sus sangrientas cacerías. Al oír ese nombre el PJ que porta la espada notará una pequeña sacudida ¿es la propia espada que se ha movido o tal vez él sabe que esa misma noche tiene un deber ineludible con su destino? El PJ tiene una misión y debe ir a cumplirla y sentirá la imperiosa necesidad de subir al castillo a enfrentarse con lo que tenga que venir y salvar a la bella dama que se le apareció en el sueño.

Cuando el PJ comunique su intención de subir al encuentro del conde se encontrará con la incredulidad del posadero y seguramente del resto del grupo de PJs, que indudablemente prefieren dormir a pierna suelta esa noche. Pero no. “Es el momento de los valientes” dirá y subirá al castillo a encon-

trarse con el conde, a liberar la región de tan indeseable vecino.

5. El conde

Gracias a la luna el camino del castillo no tiene ningún peligro y pueden llegar sin problema a lo alto. Las puertas están abiertas o, mejor dicho, no hay puertas. En el gran patio de armas hay un gran trono y sentado se encuentra el conde Arnau Ponç de Vicfred, alto y fuerte, espléndido con su loriga de malla y su enorme espadón. A sus pies tres colosales dips miran hacia el grupo que osa entrar en su morada.

“¿Quién es el estúpido o el loco que viene a buscar carne a mi propio hogar?”



Y la épica pelea que lleva gestándose más de 300 años dará comienzo. Lo normal es que le toque a cada PJ un dip y el portador de la espada se bata en singular duelo con el conde. En teoría a Ponç sólo le afecta la magia y la luz del sol, pero la Espada de Dios no es un arma cualquiera y sí le puede hacer daño.

Cuando la contienda acabe, con todos agotados y sin fuerzas casi para moverse, una intensa luz aparecerá en medio del patio, tan brillante que les costará mirarla. En ella un hombre con una túnica negra, muy alto y rubio, cuyos ojos no tienen ni iris ni pupilas mirará al PJ que sostiene la espada y le mostrará su vaina vacía indicándole que se la devuelva. Si el PJ es tan mezquino como para intentar quedarse la espada, el Malache se teletransportará a su espalda, con un rápido movimiento le quitará el arma y le tirará un tajo tras otro, un tajo tras otro, un tajo tras otro, hasta dejarlo hecho pulpa en el suelo con una carcajada que más parece un graznido.

Si, como es normal, le devuelve la espada, los PJs podrán ver cómo de la luz irán apareciendo almas y más almas liberadas por la caída del malvado conde, incluida la de doña Carme que sonreirá agradecido al PJ. Las almas y el Malache se alzarán al cielo donde por fin, podrán descansar tranquilos.

FIN (*)

(*) Pero ¿el hermano del PJ no iba a Barcelona? ¿no era esa la excusa de toda esta aventura? Ay, querido amigo, a veces el viaje es más interesante que el destino.

Recompensas

- Por terminar la aventura: 20 PAp.
- Por matar a los Follets: 10 PAp.
- Por matar a los Dips: 10 PAp.
- Por acabar con el conde Ponç: 20 PAp.
- Por interpretación, etc: Hasta 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Ver a los follets: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar a los follets: +1D10 RR.
- Ver a los dips: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar a los dips: +1D10 RR.
- Ver al conde: 1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar al conde: +1D10 RR.
- Ver al Malache Habbalah: +1D10 RR si se falla RR.
- Ver las almas liberadas: +1D10 RR.

P.N.J.

Follets

FUE	40	Altura: 5 m	Peso: 600 libras
AGI	7	RR: 0%	IRR: 125%
HAB	6		
RES	35		
PER	17		
COM	2		
CUL	0		

Armas: Pelea 45% (1D3+5D6), Garrote 45% (1D6+5D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Rastrear 70%, Lanzar 35%

Poderes Especiales: Modificar tamaño

Aldeanos de Benissanet

FUE	10	Altura: varía	Peso: varía
AGI	12	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	35%
RES	15		
PER	12		
COM	8		
CUL	5		

Armas: Aperos de labranza 30% (1D4+1D4)

Armadura: Ropas gruesas (Prot. 1)

Competencias: Conocimiento Animal 45%, Descubrir 35%

Conde Arnau Ponç de Vicfred

FUE	30	Altura: 1,80 m	Peso: 160 libras
AGI	26	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	20		
RES	30		
PER	20		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Montante 75% (1D10+2+3D6), Mordisco 95% (1D8+Succión), Pelea 80% (1D3+3D6)

Armadura: Loriga de Malla (Prot. 5), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Cabalgar 90%, Elocuencia 70%, Rastrear 75%, Seducción 90%

Poderes Especiales: Mordisco de Upiro. Invulnerabilidad. Mastines del Infierno

Dips

FUE	25	Altura: 1,50 m	Peso: 220 libras
AGI	17	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	0		
RES	25		
PER	13		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Mordisco 70% (1D6+2D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 5 contra daño físico pero 0 contra magia o armas de plata)

Competencias: Correr 75%, Sigilo 60%, Rastrear 45%, Saltar 75%, Esquivar 35%

Malache Habbalah

FUE	25	Altura: 1,95 m	Peso: 150 libras
AGI	20	RR: 150%	IRR: 0%
HAB	18		
RES	22		
PER	20		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Espada de Dios 75% (1D8+1+2D6+Muerte)

Armadura: Aura de sombras (Prot. 5)

Competencias: Esquivar 50%, Rastrear 75%, Saltar 60%

Poderes Especiales: Espada de Dios. Inmunidad a la magia. Teletransporte. Risa cascada. Racionalidad intercambiable

Donde la Mancha empieza a ser

*Lor affars cuich que abaisse,
car ill son plus pesan que plom
et es en mais que de ploja.*

Peire de la Mula

Módulo corto para uno o dos PJs situado en Corral de Almaguer, lugar de gente sorprendente, buenos caldos y rica historia.

Introducción

Año de Nuestro Señor del año 1349. Los PJs han sido contratados por unos comerciantes en Sigüenza para escoltarles en su trayecto hasta Corral de Almaguer, un viaje de una semana en la que no deberían tener demasiadas complicaciones (aunque si el DJ lo considera necesario puede meter algún encuentro con bandidos en el trayecto, que siempre enriquece los inicios de las aventuras).

Después de siete días alcanzarán el destino y les dará la bienvenida un hombre ahorcado de una enorme encina que se balancea a un metro del suelo. A su lado un soldado con la sobreveste de la villa guarda el cadáver. Es parco en palabras y gestos y apenas le sonsacarán que el hombre fue ajusticiado ayer por orden del corregidor acusado de blasfemia y brujería. Era un hombre joven y de aspecto aparentemente normal.

1. La feria

Como cada día de san Andrés (30 de noviembre) desde que Alfonso Onceno lo autorizara en 1342 se celebra en Corral de Almaguer una importante feria donde acude gente de toda ralea y condición.

La villa presenta mucha actividad y decenas de comerciantes intentan colocar sus productos gritando más que sus competidores. En la feria coexisten ganaderos, tratantes de caballos, cesteros, boteros, talabarteros, queseros, herreros, un par de orfebres, un escriba y un juglar que reinterpreta cantares

inventando personajes y situaciones a cambio de monedas o de jarras de vino que los taberneros dispensan en barras improvisadas a las puertas de sus establecimientos.

También ha montado su puesto un cambista judío llamado Tobías y un árabe conocido como Abbas que a simple vista parece mercadear con hierbas y especias, pero si los PJs preguntan y son lo bastante discretos, podrá suministrarles algunos componentes alquímicos e incluso mágicos (a discreción del DJ).

Además de comprar hay otras actividades que se pueden destacar:

-Lanzamiento de hachas. Abonando un par de maravedís pueden participar en una prueba de lanzamiento de hachas. El funcionamiento es sencillo: si aciertan en el centro de la diana (situada a seis pasos) obtendrán 3 puntos, el resto, 1. Dispondrán de tres intentos y para ganar el premio (un real de plata) deberán obtener al menos seis puntos. Si pasan la tirada de Lanzar deberán tirar 1D8 para ver la localización (1-3 centro, 4-8 resto de la diana). Si quieren apuntar al centro de la diana tendrán un malus del 25% en la tirada.

-Lucha contra un forzado embadurnado en aceite. Quien quiera probar su fuerza no tiene más que pagar diez maravedís y medirse con Tancredo Capagatos, un hombre enorme con la cabeza afeitada y semblante amenazador. El ganador de la lucha será aquel que consiga inmovilizar al otro (página 120 del manual) y no consiga liberarse (página 122 del manual) durante dos asaltos. Quien logre vencerle ganará una dobla de oro, además de la admiración del respetable.

-Aguantar agarrado en un travesaño. En la parte de arriba de una estructura de madera hay un travesaño cruzado. Quien consiga aguantar agarrado a esa barra con sus manos durante 90" ganará una dobla de oro. Podrán intentarlo por diez maravedís. Para lograrlo deberán pasar una serie de tiradas de FUE y RES.

FUEx6	20"
FUEx4	30"
FUE+RESx2	50"
RESx2	60"
RESx1	70"
RES/2	90"

2. La taberna

El final del ajetreado día pillará a los PJs trasegando unos vinos en una de las muchas tabernas de la villa. Entre la numerosa concurrencia y el humo de la chimenea el ambiente resulta cargado, espeso. El barullo es considerable y las jarras son apuradas de forma casi vehemente.

Los PJs pueden intentar averiguar por boca de algún oriundo que el ahorcado de la entrada es un joven que vivía a media legua de la villa, en una cabaña cercana a una zubia rodeada de almeceas. Llegó hace ya muchos años con su familia desde el oeste pero los padres murieron tiempo ha. Apenas se relacionaba con los corraleños y si se rumoreaba que practicaba algún tipo de arte oscura, pero lo cierto es que eran más habladurías que otra cosa ya que jamás tuvieron de él queja alguna.

Tras un par de jarras más, si los PJs pasan una tirada de Descubrir, se darán cuenta que un niño de unos once años ha irrumpido en la taberna y si pasan otra de Empatía verán que está huyendo de algo. Con el alboroto no llama la atención de nadie más pero a los pocos segundos entrarán tres hombres armados con la clara intención de encontrar al chico. Éste ha llegado a la mesa de los PJs y les pedirá ayuda para escabullirse.

La siguiente escena se debería desarrollar como una pelea multitudinaria y mucho caos: locales enzarzados con foráneos, mesas volcadas, el tabernero intentando poner orden, pillos metiendo la mano en faltriqueras ajenas, jarras volando, un juglar en un rincón animando el tumulto con su música... pero siempre intentando que los PJs puedan salir con el chico de la taberna más o menos magullados (30% de que les caiga alguna jarra o banqueta con 1D6 PD, algún enfrentamiento a puñetazos o incluso algún cuchillo brillando a la luz de los velones).

Una vez fuera el niño se presentará como Onofre y podrán observarle mejor. Lleva una vieja saya que ya ha visto demasiados remiendos y un pelo largo y enmarañado. Explicará a los PJs que esos hombres que le perseguían habían sido enviados por don Alonso, el corregidor de la villa y que es el hermano de Pablo, el joven ajusticiado. Les dirá que el corregidor desde siempre le ha tenido inquina a su hermano, el cual nunca se metió con nadie, y ahora ha incendiado tanto su hogar como los ánimos de la gente, inventando una sarta de mentiras para llevarle a la horca.

Don Alonso, indicará Onofre, le busca para acabar con ese unilateral ajuste de cuentas, pero él no se va a quedar sentado esperando y ni mucho menos



va a huir. Sacando un cuchillo jurará ante los PJs que esa misma noche le va a rajarle la garganta al corregidor.

3. La noche

El corregidor vive en una casa palaciega con patio rodeada de una pequeña tapia cercana a una de las principales plazas de la villa. En ella vive don Alonso, su mujer y su hijo pequeño y está guardada por cuatro soldados, dos en el zaguán y otros dos en el patio. Si quieren llegar hasta él tendrán que acabar con ellos primero.

Las calles están desiertas y el silencio sólo se rompe con la lejana algarabía de alguna taberna cuando alguien abre la puerta para ir a aliviarse al callejón. La luna está casi completa y no hay ninguna nube, con lo que tan sólo habrá un -10% como penalizador por oscuridad.

Si los PJs intentan convencer al chico de que se piense mejor sus acciones no lo conseguirán y es que cuenta con un poderoso aliado y está seguro de su victoria.

La familia de Onofre no está tan libre de pecado como lo pareciere. Hace ya mucho que una neumonía se llevó a sus padres y Pablo, el primogénito, se quedó al cuidado de su hermano heredando la cabaña y mucho conocimiento. Tal y como pueden confirmar en el pueblo nunca se metieron con nadie y vivían básicamente aislados, pero lo cierto es que sí tenían contacto con artes oscuras alejadas de todo lo que enseña el buen Dios. Por fin el corregidor pudo atraparle y hacerle pagar sus nefandas acciones pero Onofre, sólo en el mundo, está buscando venganza.

Su plan no puede ser más sencillo: llegar hasta la casa y tirar la puerta abajo. Para ello va a contar con una singular asistencia, un zamparrón (p. 264 *Bestiarium Hispaniae*) que se esconde en un bolsillo de su saya. Este ser ha estado durante años en la familia, y hasta aquí lo trajeron los padres de Pablo y Onofre desde el Valle del Jerte, de donde tuvieron que huir acusados por brujos y blasfemos (mejor exiliarse que acabar colgando de un árbol).

Está en manos de los PJs ayudar al chico o ponerse de parte de don Alonso. Si ocurre lo primero Ono-

fre querrá acabar con todos los habitantes de la casa (mujer e hijo) del corregidor incluidos, luego pondrá rumbo hacia la tierra de sus padres y los PJs deberán buscar también un nuevo destino. Si ocurre lo segundo en la casona sólo habrá dos soldados (para nivelar un poco las fuerzas).

Recompensas

- Por acabar la aventura: 10 PAp.
- Por ayudar a Onofre: 25 PAp.
- Por ayudar al corregidor: 25 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Por ver al zamparrón: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con el zamparrón: +1D10 RR.

P.N.J.

Tancredo Capagatos

FUE: 22 Altura: 1,98 m Peso: 200 libras
AGI: 18 RR: 80% IRR: 20%
HAB: 15 Templanza: 69%
RES: 20 Apariencia: 10
PER: 10
COM: 7
CUL: 10

Armas: Pelea 65% (1D3+1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 50%, Saltar 45%, Cantar 55%

Soldados de Corral

FUE: 15 Altura: varía Peso: varía
AGI: 18 RR: 80% IRR: 20%
HAB: 15 Templanza: 55%
RES: 20
PER: 10
COM: 10
CUL: 5

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Ballesta 55% (1D10)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3),

Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Esquivar 40%, Descubrir 40%, Sigilo 45%, Tormento 40%

Onofre

FUE: 6 Altura: 1,34 m Peso: 139 libras
AGI: 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB: 15 Templanza: 60%
RES: 14 Aspecto: 9
PER: 12
COM: 9
CUL: 6

Protección: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 35%, Rastrear 35%,
Esquivar 40%.

Zamparrón

FUE: 20 Altura: 2 m Peso: 200 libras
AGI: 20 RR: 0% IRR: 160%
HAB: 15
RES: 30
PER: 25
COM: 2
CUL: 2

Armas: Mordisco 65% (3D6)

Armadura: Carece

Competencias: Rastrear 90%, Descubrir 95%,
Sigilo 45%, Esquivar 75%

Poderes especiales: Cuerpo maleable

Don Alonso, corregidor de Corral

FUE: 11 Altura: 1,68 m Peso: 170 libras
AGI: 17 RR: 79% IRR: 21%
HAB: 16 Templanza: 60%
RES: 17 Apariencia: 17
PER: 15
COM: 12
CUL: 11

Armas: Daga 55% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Mando 65%, Descubrir 50%,
Memoria 45%, Cabalgar 60%

¡Menuda equivocación!

*Ben es aventuros
qui ab son joi estai.*

Aimeric de Sarlat

Aventura para un PJ. Podrá ser jugada por más si el DJ la ajusta.

1. El norte

Febrero de 1381. Por sus vagabundeos tratando de ganarse la vida, ofreciendo aquí y allá sus habilidades no sin cierto fracaso, el PJ puso rumbo a Pamplona, donde, por ser muy importante villa, las oportunidades, dicen, afloran a cada paso.

Le restan todavía un par de días para alcanzar la villa y tras una fría jornada de camino llegará a una pequeña aldea de pescadores cuyo reducido tamaño no le hace mercedora de nombre.

Enseguida encontrará una posada, un edificio de piedra por cuya chimenea sale un prometedor humo y con un ancla roja dibujada en un cartel encima de la puerta. El local es pequeño y oscuro aunque no del todo sucio y debido a las hora a la que ha llegado, sobre las cinco de la tarde, está bastante vacío. Un par de pescadores apuran unas jarras en un rincón al lado de un hogar y el aburrido patrón se distrae viendo cómo un sarnoso perro se lame los genitales. Parece un lugar tan bueno como cualquier otro para pasar la noche y si pregunta, el posadero, de nombre Edorta, le dirá que por cuatro sueldos de plata (8 maravedís) podrá dormir junto al fuego y disfrutar de un buen potaje de pescado para la cena. Esto se lo dice en euskera, pero si el PJ no lo entendiera hablará una cerrada mezcla de euskera y castellano.

Llegada la hora de la cena, con la única compañía de Edorta y el perro (los pescadores marcharon ya), el PJ probará, efectivamente, un buen, buenísimo potaje de pescado que le reconfortará el estómago. Cuando acabe la escudilla entrará en la posada un niño de apenas siete años con una nota. Tras mirar al PJ se la entregará y saldrá corriendo sin tiempo para más. Pasando una tirada de Leer y Escribir sabrá que pone "Marina zarpa esta noche. Te espero en la cala al anochecer."

En caso de que no sepa leerla podrá preguntar al



tabernero a ver si sabe lo que pone. Curiosamente Edorta, hombre de pocas letras, lo podrá leer (que si no nos quedamos sin aventura) y le indicará dónde está la cala. Si decide ir hacia allá se deberá dar prisa ya que pasa un rato de la hora indicada en la nota.

2. La cala

La cala se encuentra desierta y la única luz la provee una pequeña y menguante luna. Está llena de botes de los pescadores y entre redes y aparejos el PJ puede distinguir a una figura en la noche, un hombre embozado, cerca de la orilla. Cuando se acerque una voz saldrá de ella y con un extraño acento le llamará entre susurros. "Isidro, llegas tarde, espero que lo traigas todo."

Ya es hora de poner las cosas claras: La nota ha sido enviada por unos contrabandistas franceses que trafican con sal y finas sedas y prefieren ahorrarse los aranceles. El destinatario de la nota es el tal Isidro, su contacto, al que le tienen que dar las mercancías a cambio de, por supuesto, dinero. Pidieron a un zagal del pueblo que le diera la nota a un forastero que estuviera en la posada. El PJ tuvo la (mala) fortuna de ser el único forastero que ahí se hallaba ya que el tal Isidro no compareció. Picado por la curiosidad el PJ se ha visto metido en un embrollo bastante peliagudo del que a ver cómo sale.

Será mejor que el PJ se invente algo condenadamente bueno, esto es, grandes dosis de interpretación con sus correspondientes tiradas de Elocuencia y que tenga a mano los 900 maravedís que le piden por las mercancías. Si sospecha algo, le ve dudar o descubre que no tiene el dinero, el hombre embozado de curioso acento hará una señal y al punto saldrán otros cuatro contrabandistas de detrás de otros tantos botes armados con ballestas, apuntando amenazadoramente al PJ.

3. Marina

Lo más sensato es no ofrecer resistencia, pues poco podrá hacer y su muerte segura será ante cinco hombres, así que, desarmado, le conducirán a un bote y pondrán rumbo a mar adentro, hasta que alcanzan una coca casi invisible en la noche. Si pasa una tirada difícil de Descubrir verá el nombre de la embarcación: "Marina".

Una vez a bordo será encerrado en lo que parece ser un camarote con un pequeño ojo de buque que

da al exterior. Lamentablemente no cabe una persona, la huida por ahí está cerrada. Por mucho que busque no encontrará ningún cuchillo olvidado u otra arma improvisada.

El PJ notará cómo el barco iza el ancla y pondrá rumbo desconocido y se preguntará en qué demonios se ha metido y quién le mandaba a él seguir aquella nota. Aproximadamente una hora después entrará en el camarote el hombre con el que antes habló. Con una tirada de CULx2 podrá adivinar que son de procedencia francesa. El hombre entrará con su hacha en la mano y otro de los contrabandistas con la ballesta preparada por si al PJ se le ocurriera alguna heroicidad. El hombre le preguntará quién es y dónde está Isidro. También le preguntará si es un hombre del Reino de Navarra. Viendo que poco va a sacar del prisionero el francés le asestará enrabiado un puñetazo en el estómago (1D3+1D4) y le dejará solo de nuevo hasta que piense qué va a hacer con él. "Tirarle por la borda suena apetecible" murmurará en francés.

4. Otro barco

Pasarán tres o cuatro horas en las que el PJ, desorientado y algo mareado (tirada de Navegar para ver cómo se encuentran), podrá hacer repaso de lo que ha sido su vida ahora que ya parece que poco es lo que le resta en el mundo de los vivos. Pero no todo ha acabado. Desde arriba llegarán grandes voces y carreras. En el camarote entrará el hombre de antes visiblemente nervioso y dirá al PJ que una fusta pirata está a punto de abordar la coca y que si quiere puede ayudar a los contrabandistas para repeler el ataque.

Lo que en realidad pasa es que una pequeña galeota de soldados navarros que llevaba tiempo siguiendo la coca por fin la ha encontrado y está a punto de darle caza.

Ahora el PJ tiene varias opciones. Puede aceptar la oferta del francés, coger sus armas y subir a cubierta a defender la coca. Puede también intentar reducir al contrabandista, que entra con sus armas al cinto. Si sale del camarote verá sus propias armas en un rincón tiradas, cerca de las escaleras. Si sube se encontrará en ellas con un francés que baja para buscar a su compañero. Mientras estén luchando notarán un tremendo golpe, es la galeota abordando la coca. Ambos combatientes deberán hacer una tirada de AGIx3. Si no la pasan darán con sus huesos en las tablas de la bodega (en caso de no pasarla recibirán 1D4 PD). Si acaba con su contrincante y sube a cubierta verá una fiera

disputa entre contrabandistas y soldados en la que, suponemos, tomará parte navarra. El número de franceses es de veinte (contando con los con los que en teoría ha acabado el PJ) y el de soldados otros tantos.

El PJ tiene una tercera opción: acobardarse como un monaguillo en un cónclave vaticano y decidir que prefiere quedarse encerrado a que todo acabe. Cuando inevitablemente los soldados tomen la coca y liberen al PJ se lo llevarán a tierra donde dormirá 1D6 días en un calabozo de Pamplona hasta que se aclare bien qué hacía en tan mala compañía.

Cuando los soldados, ayudados por el PJ, acaben con los franceses le explicarán a éste que consiguieron atrapar a Isidro, el contacto, y que les contó todo sobre la coca y su recorrido. De esta satisfactoria manera pondrán rumbo a tierra firme y el PJ podrá seguir su camino a Pamplona.

Si por el contrario son los contrabandistas lo que salen victoriosos con la ayuda del PJ, será devuelto a tierra con algo de comida y, como en el caso anterior, podrá continuar hasta Pamplona.

Recompensas

- Si el PJ acaba la aventura: 5 PAp.
- Si el PJ se pone de parte de los traficantes: 25 PAp.
- Si el PJ se pone de parte de los soldados navarros: 25 PAp.

P.N.J.

Contrabandistas

FUE	13	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	57%
RES	18		
PER	13		
COM	8		
CUL	5		

Armas: Hacha de Armas 55% (1D8+2+1D4), Cuchillo 35% (1D6+1D4), Ballesta 40% (1D10+1D4), Pelea 30% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 50%, Nadar 55%, Esquivar 30%, Castellano 45%

Marinos del Reino de Navarra

FUE	12	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	60%
RES	18		
PER	12		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D4), Bracamante 40% (1D6+2+1D4), Ballesta 45% (1D10+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Descubrir 45%, Nadar 50%, Esquivar 25%

Ignis puella

Yo mugier so, et bien sabe el que yo non lidiare con el, mas yo lo fare matar a furto o a paladino.

Primera Crónica General

1. Yayyan

Mediados de enero de 1398. Nuestros queridos PJs llevan un par de meses viviendo en Jaén, bien sea practicando sus diferentes oficios u ociosos viviendo de sus capitales... que obviamente terminarán desapareciendo.

Bien sea porque sus posibles están ya muy menguados o porque su cuerpo les pide aventura, que ya se sabe que el músculo pronto se torna fofo si no se ejercita, han decidido marchar a Sevilla (la antigua Isbiliya musulmana, recuperada heroicamente por Fernando III hace algo más de un siglo), ya que se dice que Enrique III está reuniendo una hueste y ha hecho llamar a ricoshombres y milicias concejiles de todo el reino para hacerle la guerra al rey granadino Muhammad VII.

Partirán una gélida mañana dirección oeste y serán acompañados por una fina lluvia que, a pesar de no muy abundante, sí es suficientemente insistente como para resultar molesta. Recorrerán la serranía entre verdes olivos que, retorcidos y callados, miran a los PJs en su caminar o, si se lo pueden permitir, en sus monturas.

La jornada pasa sin ningún contratiempo y dormirán en la villa de Martos, pero el día siguiente amanecerá más frío y, apenas lleven una hora de camino, la lluvia tornará en torrencial, haciendo los caminos impracticables y obligándoles a buscar refugio si no quieren pillar una buena pulmonía.

2. Bit-Boras

Podrían dar la vuelta hasta Martos, pero afortunadamente conocen la existencia del castillo de Víboras, en el que podrán pedir cobijo. La fortificación se yergue orgullosa en un promontorio, con el río Víboras a sus pies. En la parte septentrional una alargada y elevada pared de roca hace de efec-

tiva muralla natural. En la ladera meridional, que da al río y tiene una pendiente menos acusada, existe una muralla que acaba de cerrar el conjunto. En su interior destaca la torre, cuadrada y con las esquinas redondeadas, y otras construcciones entre las que se incluyen un par aljibes (uno de ellos, el pequeño, está vacío y reconvertido en mazmorra) y unas caballerizas.

El alcaide del castillo es Recemiro Ordoñez, un rudo noble norteño al que el anterior rey, Juan I, entregó el gobierno de la fortaleza, cuya situación, muy cerca de la frontera mora, la convierte en una de las más expuestas y por tanto peligrosas de la zona.

Cuando pidan hospedaje, Garci, la mano derecha de Recemiro, les franqueará la entrada y les llevará hasta un almacén donde podrán pasar la noche, pero en el momento de dejar las monturas en las caballerizas, a un PJ rezagado, que se ha quedado cogiendo algo de la alforja o cepillando concienzudamente a su montura, se le aparecerá una bellísima criada, de sedoso pelo negro recogido y un escote que realmente deja poco a la imaginación. Se interesará por el PJ, pero sus intenciones son claras: darse un buen revolcón en los establos. Si el PJ es un poco normal no desaprovechará tal ocasión ya que pocas veces habrá visto a una mujer así (el DJ deberá elegir, pues, a aquel PJ que sepa que va a caer rendido ante la criada).

En medio del acto, si el PJ pasa una tirada de Descubrir, podrá ver cómo a unos metros un enorme soldado les observa aunque sin ninguna actitud en especial, sin lascivia, odio o envidia, simplemente está ahí. Si el PJ dice algo o la criada se da cuenta de que le ha visto le dirá que no se preocupe, que es inofensivo, y seguirá como si nada.

Cuando acaben (que por cierto, ha sido una espectacular experiencia para el PJ) la chica le dará un pañuelo y se lo anudará al cuello. “Así verán las otras criadas que eres mío” explicará, y diciendo esto se irá como vino, con una sonrisa pícaro y meneando las caderas. El corpulento soldado la seguirá tras mirar unos segundos más al PJ.

3. Los habitantes del castillo

Algo más de una treintena de soldados ocupan el castillo de Víboras, un número algo elevado, pero no tanto si se advierte la cercanía con Granada. No sólo defienden la zona de ataques musulmanes, muchas veces se internan en territorio enemigo en

cabalgadas, la última hace apenas dos días, la cual fue muy fructífera ya que además de buenas cantidades de dinares y dirhams, se capturó a Harum ibn al-Ammar, un primo tercero o sobrino segundo de Muhammad VII, lo suficientemente importante como para que paguen una buena suma por él.

Como “invitado” de excepción lo tienen en el aljibe pequeño, reconvertido, como ya se apuntó, en mazmorra, a la espera de que al día siguiente llegue un grupo de soldados de Jaén que lo trasladará al castillo de la ciudad donde aguardará el pago del rescate en unos aposentos más confortables.

De esto y otras cosas se podrán enterar los PJs si interactúan un poco con algún criado o soldado (con la que el PJ tuvo el contacto no, pues no volverá a verle en todo el día). También habita en el castillo un médico de unos cincuenta años de origen portugués, Diogo (aunque por su larga estancia en Castilla domina el idioma casi a la perfección) y unos cuantos criados. Así mismo, y por idéntico motivo que los PJs, se han visto obligados a parar un noble y su esclava mora (Hernán de Rojas y Ladda llamados), que, por lo que han oído a otros soldados (no de ellos directamente, ya que están encerrados en la habitación que les ha sido asignada en la torre y no saldrán de ahí hasta la cena), se dirigen al norte.

4. Ladda

Antes de la cena, Ladda, la esclava mora, escapará un momento de la vigilancia de su señor y entre susurros y desde la parte trasera de las caballerizas llamará al PJ (recomiendo al DJ que escoja al más compasivo, al que le quede algo de humanidad) que por ahí pasaba charlando amigablemente con Diogo. La joven hace no tanto que dejó de ser una muchacha y su cara es bien vulgar, de rasgos toscos y algo groseros, pero lo que más llama la atención, a pesar de sus voluminosos ropajes, es su avanzado estado de gestación, pues se le adivina perfectamente una formidable panza debajo de su vestimenta.

Gotas de sudor perlan su morena frente y se le nota bastante agitada. Con un castellano torpe y algo atropellado les dirá lo siguiente:

"Mis señores, mi nombre es Ladda. Viajo al norte junto a mi amo, pero me veo obligada a pedirles su ayuda. Necesito escapar, escapar de sus garras y poner tierra de por medio. Mas no es por mi por

quien temo, sino por mi bebé... Por favor, ayúdenme, sólo Alá sabe qué va a hacer con mi pequeño... Por favor, tengan piedad de mí y ayúdenme..."

Pasando una tirada de Medicina el PJ podrá darse cuenta a simple vista que la gestante está enferma, seguramente tenga unas fiebres y parece no encontrarse del todo bien. Sin embargo no se quedará mucho, si el PJ accede quedarán a medianoche en ese mismo sitio, cercano a la puerta, para escapar.

Diogo comunicará al PJ su deseo de marchar con ellos. Es evidente que la chica necesita de cuidados médicos urgentes y considera que él es el único que se los puede proporcionar. Además, añadirá, ya está hastiado de trabajar para don Recemiro, pues lleva ya casi un año en el castillo tratando heridas de guerra: suficientes sangrías ha realizado, piernas entablillado y miembros serrado... lo que a él le gusta es viajar, los caminos, ver mundo.

5. Hernán

Hernán de Rojas, el dueño de Ladda, no es, como pudiera parecer, solo un noble que viaja junto a su esclava. En realidad se trata de un demonólogo adorador de Frimost, pero uno especialmente demente, que a partir de sus estudios ha llevado a cabo unos experimentos contra natura, unos experimentos fuera de toda lógica que no obstante han llegado a buen término.

Durante más de cinco años ha estado en Granada, compartiendo indagaciones y pruebas con otro demonólogo, Zuhayr ibn Abd-Allah, un cadí granadino con el suficiente patrimonio como para financiar sus locos intentos de conseguir lo innombrable: lograr que un ígneo deje embarazada a una mujer para obtener a un híbrido perfecto, un ser irracional con gran aptitud para la magia que pueda dominar el fuego y a la vez ser humano... todo para mayor gloria de Frimost...

A lo largo de los años decenas de esclavas acabaron en el Guad al-Xenil (el río Genil), enterradas en discretas dehesas o alimentando a animales de granja, hasta que unos meses atrás dieron con la tecla y consiguieron que Ladda quedara encinta.

Cuanto más le crecía la tripa más crecían los celos entre el castellano y el granadino: el uno no confiaba en el otro y el otro creía que el uno iba a presentarse ante Frimost como el único realizador de la proeza. La situación se hizo insostenible,

tanto, que cerca ya del alumbramiento, Zuhayr acabó con un cuchillo en el corazón y Hernán y Ladda huyendo de Granada, parando en el castillo de Víboras para refugiarse de las inclemencias climatológicas.

6. Cena con sorpresa

La cena se servirá en la torre, en una gran estancia con bóveda de cañón donde se han colocado bancos y largas mesas. Una de ellas, la principal, para el señor, Garci, Hernán de Rojas y algún PJ de origen noble si lo hubiera.

Cuando ya estén todos sentados aparecerá Recemiro Ordoñez, un hombre algo ya entrado en años pero de paso firme y seguro. Se nota que ha peleado en mil batallas y de su cinto cuelgan una espada y una daga a juego ricamente decoradas. A su lado le acompaña su mujer, la bella Bernardina Roiz, una bellísima chica que no llega a los veinte años, de sedoso pelo negro y un movimiento de caderas que le sonará y mucho a uno de los PJs... sí, es la misma joven que, vestida como una criada tomó al PJ en las caballerizas... Imagino que al mentado PJ le cambiará la cara, pero además recuerdo que en principio deberá llevar el pañuelo que Bernardina le ató al cuello...

Recemiro mirará al PJ, reconociendo el pañuelo, o al menos creyendo reconocerlo como uno con el que agasajó a su joven esposa tiempo atrás... ¿será el mismo? La verdad es que tampoco le dará más importancia, al fin y al cabo puede tratarse de uno parecido...

7. Bernardina Roiz

Pero la consorte del señor quería que su esposo viera el pañuelo, ya que tiene un plan que incluye la inestimable ayuda del PJ...

Cuando acabe la cena, Bernardina, acompañada del enorme soldado que el PJ pudo ver en las caballerizas, Simplicio, cruzará las siguientes palabras con el PJ, a la vista de todo el mundo, aunque suficientemente alejados como para no ser escuchados.

"Mi marido ha reconocido el pañuelo. Si no queréis que le diga que me habéis forzado y, consecuentemente, perder la vida, deberéis hacerme un favor: en el antiguo aljibe está retenido un granadino. A medianoche me ayudaréis a liberarle y posteriormente huiremos."

¿Cuál es la historia de Bernardina Roiz? Casi un lustro ha pasado acompañando a su esposo, siempre entre cabalgadas y otros sucesos bélicos, en un castillo aislado en la peligrosa frontera mora sin más divertimento que ver los olivos crecer, sin tan siquiera un hijo con el que distraerse (y seguro que problema suyo no es, pues todos saben que las mujeres de su familia son fértiles como un campo abonado con boñigas frescas, culpa será del bardaje de su esposo...), básicamente está hastiada de esta vida y cuando hace dos días vio llegar a un encadenado Harum ibn al-Ammar al castillo de Víboras cayó enamorada inmediatamente de su exótica belleza y buen talle. Ha conseguido hablar con él en varias ocasiones y sus fabulosas historias de exuberantes jardines en increíbles palacios, del olor del jazmín y del ruido de las fuentes, de la vida en la corte granadina... terminaron por convencerla de que debía liberarle y huir con él a Granada.

Hasta ese momento no sabía el modo, pero cuando esa mañana un grupo de aventureros llegó al castillo y sabiendo que al día siguiente aparecerían los soldados jienenses para llevárselo, tramó un plan que puede que salga bien... y si no sale siempre podrá echarle la culpa a los viajeros, pues redaños y dotes interpretativas no le faltan.

Se podría decir que Simplicio es el guardaespaldas de la señora y la verdad es que un nombre nunca ha acertado tanto con la naturaleza de una persona. Es fuerte y tonto como un buey, enamorado de ella hasta las trancas (y ella lo sabe) hace absolutamente todo lo que Bernardina le pide, y le protegerá con su vida, pues así se lo hizo jurar ella tiempo ha. Como se ha indicado es un poco tardo y rehuye el contacto de casi todos.

8. Maitines

Como habrá visto el DJ esta noche va a ser más bien movida y los PJs van a tener que sudar para lograr salir de la fortaleza.

Por una parte Ladda, aunque es la fácil, ya que a la hora prevista aparecerá en las caballerizas. De alguna manera ha conseguido ausentarse de la habitación de su señor, aunque este se preguntará dónde está su preciosa mercancía (pues nada más es para él) pasado no mucho tiempo.

Por otra parte la liberación de Harum. La puerta del aljibe está protegida por dos hombres siempre alerta. Al otro lado del patio, a unas treinta varas, al lado de las caballerizas, se encuentra la puerta,

flanqueada por una pequeña torre en la que hay otros dos hombres. Otros seis hombres se encuentran repartidos en la torre del homenaje, dos en la puerta del aposento del señor y los otros cuatro en la gran sala en la que cenaron.

Así está la cosa y se puede ver que no es algo baladí. Recomiendo al DJ que tenga algo de manga ancha en la huida del castillo, ya que el escándalo es casi inevitable, así que sugiero que los PJs tengan una salida más o menos sencilla, que tiempo habrá de que pasen dificultades.

Cuando consigan acabar con los soldados que guardan el aljibe aparecerá Bernardina y Simplicio con un par de bultos en los brazos y un morral. Al liberar a Harum la señora se tirará a sus brazos y se besarán con pasión. Acto seguido Bernardina le hará entrega de los bultos, que si los PJs se fijan (Descubrir) verán que no son sino la espada y la daga de su marido. El granadino, orgulloso, se las colgará y continuarán con la evasión.

Para escapar no tienen más que acabar con los dos hombres de la torre que flanquea la puerta, abrirla (no sin poco esfuerzo pues tienen que correr el pesado alamud) y poner pies en polvorosa. Antes casi de que puedan reaccionar saldrán al galope en una impresionante yegua árabe Harum y Bernardina (la que a partir de ahora abrazará la fe musulmana y se hará llamar Fátima, aunque este detalle se le escapará a los PJs) ante la mirada de Simplicio que se quedará en el sitio sin saber muy bien qué hacer.

9. La noche serrana

Ahora toca a los PJs huir en la noche y darse toda la prisa posible, tanta como pueda el asno de Diogo en la que irá una Ladda febril y cada vez más débil, empapada en sudor y repitiendo una y otra vez la misma frase (si los PJs saben árabe entenderán algo así como “Alá ayúdame, ayuda a mi hijo”), con el médico a su lado sosteniéndola para que no de con sus huesos en el suelo. Atrás, el castillo de Víboras se iluminará con la luz de las antorchas. Se ha dado la voz de alarma y pronto saldrán partidas en busca de los fugitivos.

Tras tres cuartos de hora Diogo dará el alto: Ladda está al límite de sus fuerzas y tiene la seguridad de que va a morir, pero tiene esperanzas de que el bebé pueda ser salvado. En la agreste serranía, con una muy baja temperatura y el cielo plagado de estrellas, el médico pedirá a los PJs que enciendan un par de antorchas y procederá a realizar la

operación, que no consistirá más que con cuidado rajar el vientre de la mora y sacar a la criatura. Si algún PJ sabe algo de Medicina podrá asistir a Diogo en el proceso.

Sin embargo la noche no acaba aquí... Encender las antorchas era imprescindible para sacar al bebé, pero eso ha llamado la atención de un grupo de soldados que estaba tras sus pasos.

Llegarán justo cuando el médico saque un bulto cubierto de sangre, corte el cordón umbilical con pericia, le de un cachete al bebé y éste empiece a berrear. “Es una niña” casi susurrará a Ladda. La joven, que hace no tanto dejó de ser una muchacha y que ya jamás será adulta, sonreirá, sonreirá con su último gramo de fuerza al ver a su hija, al verla libre de las garras de Hernán de Rojas, al pensar que podrá tener un buen futuro... o tal vez no, tal vez sólo haya sido una mueca, un gesto fortuito en un rostro que pertenece ya a una carcasa destripada y sin vida...

Seis soldados (Garcí o Simplicio pueden ir con ellos si le complace al DJ) aparecerán en ese momento, extrañados quizá de no ver en el grupo a su señora y al primo o sobrino de Muhammad VII, pero Recemiro Ordoñez verá con buenos ojos la captura de esos forasteros que a buen seguro algo tendrán que ver con el revuelo causado esa noche en el castillo.

Más les vale a los PJs salir con vida de este lance pues todavía les quedan muchos azares a los que hacer frente.

10. Todo se complica

Cuando acaben podrán seguir huyendo, pero no transcurrido mucho tiempo deberán parar. Estarán muy cansados y será necesario el descanso: apenas durmieron en el castillo y no han hecho más que caminar por la sierra. Caerán rendidos. Quedan un par de horas para el amanecer y las pueden aprovechar para un merecido sueño.

Si algún PJ hace guardias deberá hacer una tirada de Descubrir -50%. Si la pasa verá cómo algo muy pequeño, una luz amarillenta, le observa en la oscuridad. Si se acerca la luz desaparecerá. Se trata de un lutín que está vigilando a los PJs y a la niña, sobre todo a la niña.

Frimost no es el único interesado en la poderosa niña de fuego. Belzebut, el mismísimo Señor de la Guerra, ha mandado a Abigor la misión de

hacerse con la criatura para incorporarla a su ejército, y éste le ha pasado el encargo a Gradio (ver Daemonolatreia, página 67), que, debido a la naturaleza de sus subordinados, quizá no haga un trabajo muy limpio pero sí, piensa Abigor, efectivo.

El lutín está vigilando a los PJs para Gradio y me temo que más pronto que tarde van a recibir una desagradable visita.

11. El día siguiente

Está en mano de los PJs decidir dónde van, pero bien harían en evitar caminos concurridos o pueblos más o menos grandes, ya que la voz ha corrido y sus cabezas tienen precio.

La niña, vista con la luz que proporciona el día, es muy robusta y su piel es morena como la de su madre, pero desde el hombro derecho hasta su cadera izquierda y todo por debajo de esa línea diagonal, la tonalidad es rojiza, un carmesí muy saturado que divide su pequeño cuerpo en dos.

Hagan lo que hagan el día pasará sin ningún incidente destacable, pero la niña tiene hambre. Aunque pasa ratos dormida, en los brazos de Diogo o de otro PJ si se presta a ello, cuando despierta llora desconsolada por la falta de alimento.

Por fin, a media tarde, vayan en la dirección que vayan (pues no son realmente ellos los que dirigen sus pasos, sino el DJ que hábilmente les guía) en un apartado valle encontrarán una modesta choza con un par de cabras pastando en un pequeño cercado y de cuya chimenea sale un esperanzador humo blanco. Aquí hay alimento, calor y aislamiento, lo perfecto para el grupo de fugitivos.

12. La choza

En la humilde choza viven una vieja y una niña. La única estancia está dominada por el hogar, donde un cazuela de barro caliente un guiso que servirá de alimento para un par de días. El mobiliario es escaso: un catre que comparten las habitantes de la vivienda, una pequeña mesa y dos banquetas. En las paredes hay algunas baldas llenas de botes con hierbas. Colgadas de las vigas del techo ristras de ajos y carnes curadas aseguran sustento en caso de hambre.

La vieja frisa los sesenta años y es huesuda y dura como un algarrobo. Apenas le quedan cuatro pelos

que son blancos, finos y permiten ver su cráneo. La niña no llega a la edad de Ladda. Su pelo, negro y grasiento, lo tiene recogido en una coleta.



Darán la bienvenida a los viajeros y ofrecerán leche de cabra para el bebé, la cual beberá con avidez, pero cuando la vieja repare en el cuerpecito de la niña y en la gran mancha se le cambiará la cara. La comunidad de brujos, magos, demonólogos y otras gentes del mundo irracional es relativamente pequeña. Lutines, sombras o duendes intercambian información que en muchas ocasiones llega a los humanos, en este caso, a esta vieja curandera que algo tiene de sanadora pero más tiene de bruja.

“Niña, recoge todo lo que puedas llevar, nos vamos ahora.”

Así de tajante se muestra la anciana. Sabe quién es la niña, sabe a quién pertenecía, sabe quién la quiere y sabe que no desea verse involucrada. (Si es preguntada dirá no saber mucho, sólo que pertenece a un poderoso demonólogo y que no sólo él la busca, pero será algo vaga en lo que respecta al origen de la niña y por qué es tan importante.)

Precipitadamente pero con tino pondrá sus escasas

pertenencias en un lienzo que hará hatillo, dejará un cuartillo de leche a los PJs y aunque no le pregunten les dirá lo siguiente:

“Os habéis visto envuelto en algo muy turbio, algo que escapa por completo de vuestro control. La fortuna no os ha sonreído, pero así es como viene la vida en ocasiones... Los engendros de Gradio os buscan, o más bien buscan a la niña y no sois más que las piezas más prescindibles de todo este juego... No, la fortuna no os ha sonreído, hombres impulsivos e imprudentes... Encontrad a Gil Arias. Vive en la sierra al este de Cabra. Tal vez él sepa qué hacer...”

13. La noche serrana. Parte II

Diciendo eso cogerá el hatillo, saldrá de la choza y acompañada de la niña y las dos cabras se perderán en la oscuridad de la noche.

Gradio, Gradio... si algún PJ pasa una tirada de Demonología sabrá que la vieja habla del mismísimo Gran General, un demonio al servicio de Abigor con los subordinados más insubordinados del infierno. Imagino que esto dejará asustados a los PJs, pero más les valdría dormir para reponer fuerzas... si es que pueden hacerlo... En una hora indeterminada, cuando la oscuridad es más negra y la temperatura más fría, cuando el tiempo parece no correr y nada se escucha en la serranía los PJs recibirán una visita que no olvidarán.

Si alguien estaba haciendo guardia pasando Escuchar +25% oirá perfectamente cómo algo se acerca a la choza. Si se asoma por la puerta adivinará unas enormes formas que se aproximan. Se trata de los engendros de Gradio: tantas bebrices como PJs haya más dos andróginos. Si nadie hacía guardia o no han oído nada todos se despertarán cuando medio tejado desaparezca debido al garrotazo de una bebriz.

Lo primero que deberán hacer los PJs será una tirada de Templanza y lo segundo luchar por sus vidas. Suerte.

14. Gil Arias

Lo cierto es que en este módulo los PJs no se van a juntar con gente pía, recta o bondadosa, más bien lo contrario.

Gil Arias es, como Hernán de Rojas, un adorador de Frimost. Mora apartado en una pequeña casa de

piedra medio escondida en la sierra entre arcos y majuelos, a dos o tres horas de Cabra yendo a buen ritmo.

Hace varios años invocó satisfactoriamente a Frimost, el cual le pidió que matara y torturara a su ser más querido, en este caso su hermano, Pero Arias. Desde entonces está en buenos tratos con su señor, aunque cuando ha tenido que tratar algo con él lo ha hecho a través de Haborimo, su lugar-teniente.

Por supuesto, conoce la existencia de la niña de fuego y si los PJs aparecen en su hogar pidiéndole ayuda se la dará de buena gana: si ofrece la niña a Frimost ganará el favor de su señor y además evitará que Belzebuth se haga con ella... eso sí, algo le costará a los PJs, aunque esto todavía no lo saben...

15. Buscando la salvación

Los PJs, más o menos enteros después de la azarosa noche, deberán saber que tienen que encontrar a Gil Arias si quieren seguir vivos. Si no lo hacen Gradio y sus engendros les perseguirán hasta bañarse con su sangre (literalmente). De la manera en que puede ayudarles no tienen idea, pero Gil se lo explicará si le encuentran (la vieja les dio unas direcciones bastante acertadas para hallar su casa).

Gil es un hombre bajito, tirando a rechoncho y calvo, con la cara picada por la viruela y con apenas seis o siete dientes que muestra cuando ríe con cierta sorna cada pocas frases... Es un hombre, en definitiva, muy desagradable.

“Sí, habéis venido al lugar acertado. Necesitáis quitaros de encima a Gradio y eso sólo puede lograrlo alguien más poderoso que él, obviamente no vosotros... Afortunadamente yo puedo contactar con ese alguien e interceder por vosotros, sí... desafortunadamente ese alguien os va a pedir algo a cambio, en vuestra mano está aceptarlo o no...”

Gil les dirá sin rodeos que deben hacer un aquelarre a Haborimo y ofrecerle a la niña a cambio de su protección. Para ello necesitan quemar a una persona. Como supone que ninguno se va a ofrecer como voluntario propondrá a los PJs ir hasta la vecina Cabra y raptar a algún infeliz para que pase sus últimos momentos entre atroces sufrimientos. Necesitará, eso sí, que se quede uno de ellos (además del médico, si es que sigue vivo, para que se ocupe de la niña), ya que requiere

ayuda para preparar el paraje donde van a realizar el aquelarre: hacer acopio de leña para la pira y, con piedras del tamaño de sandías, hacer un círculo en el suelo de unas quince varas de diámetro.

Si en algún momento Arias se siente amenazado por los PJs no durará en llamar a Mermo y Proxos, dos ígneos que están bajo su mando, para que pongan las cosas en su sitio.

Ahora es cuando toca rolear de verdad y en esta parte DJ y PJs tendrán total libertad para jugar de la manera que quieran. Cabra es una villa grande e infelices hay en todas las esquinas: un borracho en una taberna, una prostituta en un callejón, un niño confiado y sin vigilancia... todo vale, pero los PJs deberían tener en cuenta que son forasteros y pueden llamar la atención si salen de la villa con un cuerpo inerte (estaría bien recordarles que necesitan a la persona viva). (Por otra parte, cuando dirigí este módulo mis jugadores, un poco cafres, agarraron al bueno de Diogo y pusieron en la pira, acción un tanto cruel pero igualmente válida.)

16. La noche serrana. Parte III

Esta es la última parte y la verdad es que a los PJs ya solo les queda dejarse llevar por los acontecimientos. Pueden guardar los dados, pues su futuro no lo marca el azar, sino el duque del Mar de las Llamas y el Demonio de la Destrucción.

La jornada ha pasado y la noche empieza a caer sobre la serranía. A pesar de que el sol no ha aparecido en todo el día la amenaza de lluvia se ha probado vana y la leña está seca y preparada en medio de un círculo de piedras donde se llevará a cabo el aquelarre.

Gil está excitado. Sabe que su señor verá con muy buenos ojos el regalo que le va a brindar, la niña de fuego, un engendro de incalculable valor mágico. Llegado el momento Gil podrá pedir un gran favor a Haborimo, aunque no ahora, el brujo tiene paciencia...

Los PJs también deberían estar nerviosos. Según el rumbo que tome esta noche así será el resto de su vida... y de lo que viene después de ella...

En un recóndito paraje el brujo y uno de los PJs lo han dejado todo dispuesto, han colocado a la niña en una piedra plana cercara a la pira y sólo queda atar al infeliz a la estaca y esperar a que la oscuridad todo lo inunde para que de comienzo una de las noches más perturbadoras de la vida de los

PJs.

Gil ha enseñado a los PJs unos cánticos y unas oraciones extremadamente blasfemas que éstos deben repetir una y otra vez para llamar a Haborimo, para que se digne a aparecer en el reino de los mortales. El brujo les dirá que deben “rezar” con toda la devoción que puedan, que de eso depende su salvación. Puede que haya un PJ contrario a todo esto, puede que sea muy religioso y crea que Dios está aún de su parte... cuánto se equivoca. El DJ deberá preguntar uno por uno y en privado por su actitud. Si algún PJ no está entregado en el aquelarre, si en vez de llamar a Haborimo reza a Dios, a un arcángel, a un santo... el demonio lo notará y en cuanto aparezca hará que ese PJ estalle en una enorme bola de fuego que lo reducirá a cenizas en menos de un minuto... Avisados estaban.

El silencio de la noche se rompe por los blasfemos cánticos, el crepitar del fuego y los alaridos del desgraciado inocente. “¡Hideputas! ¡Perros! ¡Soldadme! ¡Malditos demonios, arderéis en el infierno!”

Cuando el fuego empieza a coger fuerza y si los PJs pasan una tirada de Descubrir verán que el paraje se ha empezado a poblar de unas formas descomunales, unas formas que ya vieron la noche anterior... Gradio y sus engendros les han localizado, pero algo les impide penetrar en el círculo de piedras, con lo que decenas de bebrices miran el aquelarre desde fuera esperando una oportunidad. (Si alguno pasó la tirada de Descubrir con -25% verá a lo lejos, algo retirado, un hombre obeso con cuernos en la frente y una cota de malla con multitud de distinciones militares. Se trata del propio Gradio)

Pasado un rato, cuando justo expira la vida de la ofrenda humana, cuando los cánticos se sincronizan en una cadencia demoníaca, cuando la hoguera alcanza su punto más alto, la invocación se llevará a cabo con éxito. Haborimo surgirá de una gran llamarada acompañada de una nube de tonalidades ocre y se mostrará como una gran víbora con tres cabezas: la primera de serpiente, la segunda de hombre y la tercera de gato.

Sonreirá complacido mirando a su alrededor y preguntará el motivo de su visita aunque, por supuesto, lo conoce. Gil hablará por los PJs (si es que estos no dicen nada) y le pedirá protección de los engendros de Gradio. El demonio, deslizándose entre ellos (por cierto, tirada de Templanza, a ver cómo reaccionan), evaluando sus caras, mirando

brevemente a la niña, responderá que de acuerdo, que lo hará, pero uno de ellos tendrá que pagar un precio: entrar a su servicio, aunque el día llegará de aclarar en qué condiciones. Si nadie se presenta voluntario Haborimo elegirá uno al azar.



Si aceptan, todas las bebrices que rodean el círculo de piedra estallarán en una impresionante llamarada que iluminará el paraje como si fuera la hora del Ángelus, la cual las calcinarán en pocos segundos y no quedará más que cenizas de ellas. A lo lejos, algo más retirado, Gradio, con cara de muy pocos amigos, desaparecerá entre las sombras.

El pacto se ha sellado. Los PJs están bajo la protección de Haborimo (a cambio de sus almas) y el demonio, antes de irse se parará ante el PJ elegido, pondrá su cara humana a la altura de la suya, hará un gesto casi imperceptible y se despedirá “Nos vemos pronto, Aluph”. (Para ver qué implica esto mirar Notas.)

Con una nueva llamarada todo se acabará y la noche se tornará oscura y silenciosa. El aquelarre habrá dejado a los PJs agotados, pero dudo que logren conciliar el sueño esa noche. La niña ya no está, desapareció cuando lo hizo Haborimo y si lo piensan bien no recuerdan que llorara en ningún momento, casi parecía sonreír, casi sabía que al fin había encontrado... ¿su familia?

Epílogo

Todo ha acabado ya. Los PJs dejarán la casa de Gil

Arias y tomarán el camino que deseen, en teoría hasta Isbiliya como tenía pensado. Diogo (si es que sigue vivo) les acompañará hasta la ciudad, pero luego viajará hasta Lisboa, donde ha decidido residir por el momento.

Cuando esa noche paren en una posada del camino habrá un juglar en ella que, a cambio de maravedís o jarras de vino, entonará una canción acompañado de un rabel de tres cuerdas.

La luna te besa
tus lágrimas puras
como una promesa
de buena ventura.

La niña de fuego
te llama la gente
y te están dejando
que mueras de sed.

Ay niña de fuego.

Dentro de mi alma
yo tengo una fuente
para que tu culpa
se incline a beber.

Ay niña de fuego.

Mujer que llora y padece
te ofrezco la salvación.

Y si el cariño ciego
yo soy un hombre bueno
que se compadece.
Anda y vente conmigo
ay niña de fuego.

Notas

¿Qué le va a pasar al PJ al que Haborimo se refirió como Aluph? Muy fácil: ese PJ, cuando muera, se va a convertir en un ígneo con ese nombre, y servirá al lugarteniente de Frimost por toda la eternidad. A cambio, le concederá la Virtud de Haborimo (página 243 del Daemonolatrea), aunque el PJ no lo sabrá. Por otra parte, cuando pise terrenos consagrados (cementeros, iglesias...) notará un malestar tanto físico como psíquico, provocándole un -15% a todas sus acciones.

Cabe destacar que si optan por no participar en el aquelarre las fuerzas de Gradio, en un nutrido número, les encontrarán y les matarán. No hay huida posible y esa es la (des)gracia del módulo, o

aceptan dar su alma a Haborimo o morirán... Por supuesto, si participan en el aquelarre sus PF se verán reducidos a 0... es lo que tiene asesinar a un inocente de una manera bastante salvaje para mayor gloria de un demonio...

Un último apunte: el castillo de Víboras pertenecía, en realidad, a la Orden de Calatrava, uno de los tantos que poseyeron en la zona para la lucha contra el infiel.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 35 PAp.
- Por liberar a Harum: 15 PAp.
- Por capturar al infeliz: 10 PAp.
- Si el infeliz es niño o del clero: 5 PAp.
- Por participar en el aquelarre: 10 PAp.
- Si alguno se presta voluntario a Haborimo: 5 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Ver a las bebrices: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- Matar a las bebrices: +1D10 RR.
- Ver a los andróginos: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- Matar a los andróginos: +1D10 RR.
- Participar en el aquelarre: +10 IRR si IRR 95 o menos.
- Ver a Haborimo: +2D10 IRR si se falla IRR-50%.

P.N.J.

Recemiro Ordoñez

FUE 14 Altura: 1,72 m Peso: 170 libras
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 20 Templanza: 62%
 RES 17 Apariencia: 14
 PER 14
 COM 11
 CUL 9

Armas: Espada de Mano 80% (1D8+1+1D6), Daga 60% (2D3+1D6)

Armadura: Coracina (Prot. 5), Celada (Prot. 6)

Competencias: Cabalgar 75%, Mando 60%, Escuchar 45%

Garci

FUE 16 Altura: 1,60 m Peso: 157 libras
 AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 60%
 RES 19 Apariencia: 18

PER 9

COM 9

CUL 8

Armas: Hacha de Armas 75% (1D8+2+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Loriga de Malla (Prot. 5), Celada (6 puntos de Protección)

Competencias: Cabalgar 55%, Mando 50%, Esquivar 40%

Bernardina Roiz

FUE 7 Altura: 1,56 m Peso: 130 libras

AGI 15 RR: 80% IRR: 20%

HAB 15 Templanza: 60%

RES 15 Apariencia: 22

PER 15

COM 20

CUL 12

Armas: Daga 25% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Corte 60%, Elocuencia 70%, Empatía 55%, Seducción 90%, Escuchar 45%

Simplicio

FUE 25 Altura: 1,90 m Peso: 303 libras

AGI 13 RR: 75% IRR: 25%

HAB 15 Templanza: 62%

RES 20 Apariencia: 15

PER 5

COM 5

CUL 5

Armas: Maza Pesada 80% (2D6+2D6), Maza de Armas 80% (1D8+2+2D6), Pelea 55% (1D3+2D6)

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

Competencias: Descubrir 35%, Escuchar 25%, Cantar -20%

Soldados del castillo

FUE 15 Altura: varía Pes: varía

AGI 18 RR: 75% IRR: 25%

HAB 17 Templanza: 55%

RES 18

PER 12

COM 8

CUL 5

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Ballesta 45% (1D10+1D4), Pelea 30% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Descubrir 40%, Esquivar 30%, Escuchar 35%

Diogo

FUE 9 Altura: 1,51 m Peso: 138 libras
 AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 18 Temperanza: 52%
 RES 16 Apariencia: 9
 PER 10
 COM 10
 CUL 15

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas gruesas (Prot. 1)

Competencias: Castellano 85%, Conocimiento Vegetal 55%, Empatía 45%, Leer y Escribir 60%, Medicina 70%, Sanar 60%

Bebrices

FUE 30 Altura: 4,30 m Peso: 700 libras
 AGI 10 RR: 0% IRR: 150%
 HAB 5
 RES 40
 PER 10
 COM 1
 CUL 1

Armas: Garrote 40% (1D6+4D6)

Armadura: Pelo espeso (Prot. 2)

Competencias: Ninguna en especial

Andróginos

FUE 30 Altura: 1,75 m Peso: 140 libras
 AGI 10 RR: 0% IRR: 130%
 HAB 27
 RES 33
 PER 18
 COM 1
 CUL 3

Armas: Maza 65% (1D8+3D6)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Escuchar 90%, Descubrir 75%, Esquivar 40%

Gil Arias

FUE 6 Altura: 1,62 m Peso: 196 libras
 AGI 14 RR: 0% IRR: 130%
 HAB 15 Temperanza: 61%
 RES 14 Apariencia: 15
 PER 15
 COM 17
 CUL 19

Armas: Cuchillo 25% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 75%, Conocimiento Mágico 105%, Conocimiento Vegetal 85%, Conocimiento Mineral 65%, Empatía 65%, Demonología 95%

Hechizos: Muchos, entre los que se encuentran Aquelarre a Haborimo e Invocar Ígneos.

El secreto de Dalmau Ponç

*Stomme allegro et latioso
questo mondo delectando,
ma 'l iudicio rimembrando
sto dolente e pauroso.*

Laudario di Cortona

Módulo corto que sirve como cierre de la trilogía de Urgell tras "La bestia de la sierra Mitjana" y "La jugada del obispo". En esta ocasión los PJs deberán buscar algo perdido hace años para evitar la destrucción de un pueblo y de paso hacer otro recado para el obispo.

Introducción

Principios de febrero del año de Nuestro Señor de 1272. Los PJs continúan a las órdenes del obispo Pedro de Urtx y de Mataplana. La nieve persiste en toda la comarca aunque en menos cantidad que hace un par de meses, cuando un crudo temporal azotó la zona. El frío, eso sí, no ha remitido y el mejor lugar donde pasar el día es al lado del fuego con un poco de vino caliente especiado... nada invita a aventurarse fuera de los muros de Urgell, mas el obispo tiene una nueva misión para ellos.

Dos hombres provenientes de Coll de Nargó han llegado por la tarde pues algo ha ocurrido en la iglesia de Sant Climent y lo relatarán de forma atropellada, cada uno finalizando las frases del otro. El párroco Dalmau Ponç estaba oficiando la misa cuando, en mitad de una frase, quedose callado. Miró en derredor como buscando algo, se llevó la mano al pecho y cayó al suelo como fulminado por un rayo. La gente se arremolinó ante su cuerpo inerte pero poco pudieron hacer, estaba muerto, que ni un latido salía de su corazón y eso lo pueden asegurar cuantos allí se encontraban. Más no fue ese el final. Dalmau saltó como un resorte con la cara transfigurada, agarró al aldeano que tenía más cerca (el pobre Manel) y le hundió unos enormes colmillos (que antes no poseía) en su cuello. Cundió el pánico y en la confusión el párroco agarró a una mujer del cuello (la pobre Alódia) con una de sus enormes manazas (que antes no poseía) y la estampó contra un muro. El resto de aldeanos logró escapar con vida asegu-

rando además las puertas (la lateral, que es la usada normalmente y la principal, cerrada con llave) con tablones y clavos, impidiendo salir a la bestia en la que se había convertido el bueno de Dalmau Ponç.

Es el deber de los PJs acabar con esa amenaza y, aprovechando la salida, acercarse al monasterio de Santa María de Gerri, donde elaboran un rico vino del que el obispo es muy aficionado, y adquirir cuatro cántaras y cinco libras de sal, motivo por el que les dará 100 maravedís y una mula para llevar la carga.

Coll de Nargó está a seis leguas y media al sur y en unas siete u ocho horas podrá ser alcanzada. Para llegar al monasterio de Santa María de Gerri tendrán que dar un buen rodeo de casi catorce leguas y media al noroeste, lo que supone dos días de camino. La vuelta a Urgel desde el monasterio son dieciséis leguas hacia el este, otras dos jornadas.

1. Coll de Nargó

La iglesia de Sant Climent (el edificio se compone de una sola nave con bóveda de cañón y un campanario anexo rematado con una forma piramidal) sigue cerrada y un grupo de hombres armados con aperos guardan las entradas; casi no hace falta pasar una tirada de Empatía para ver que tienen mucho miedo. Los vecinos respirarán aliviados cuando vean a los aguerridos PJs y se ofrecerán a quitar las piedras y troncos con los que han improvisado una barricada ante las puertas para que acaben con el demonio cuanto antes.

Una vez los PJs se adentren en la iglesia (oirán cómo los vecinos vuelven a cerrar las puertas y a clavar los tablones) se podrán enfrentar con Dalmau y con los pobres Manel y Alódia que se han convertido en muertos (Manual p.352). Dalmau es grande, robusto, muy fuerte. La cara se la ha estirado hacia atrás y su mueca sonriente enseña unos colmillos de casi dos pulgadas. Su ropa está hecha jirones y permite ver su nervudo pecho.

Para conocer el motivo por el que ha ocurrido esto tenemos que remontarnos quince años atrás, cuando Dalmau llegó al pueblo (proveniente de la ciudad de Lleida) para hacerse con la parroquia. En ella se guardaba una fabulosa reliquia, el cráneo de San Clemente, por la que sentían todos gran veneración y en algún caso, más que con veneración lo miraban con codicia.

Gabí Ramón, un ricohome que vive en una lujosa

casona en el pueblo, supo ver la oportunidad con la llegada del nuevo párroco. Según cuenta la tradición familiar, fue un Ramón, tatarabuelo de Gabí, el que consiguió la reliquia para el pueblo, motivo por el que consideraba que tenía pleno derecho para disponer de ella a su antojo. Esa tradición chocaba frontalmente con la opinión del siempre ignorante populacho con el antiguo párroco a la cabeza. Cuando por fin murió y Dalmau apareció en Coll, Gabí le explicó en detalle los motivos por los que el cráneo era legítimamente suyo y que lo debía recuperar para su familia. Los razonamientos del ricohome calaron en el párroco, que aceptó devolverle la reliquia a cambio, por supuesto, de un cofre a rebosar de monedas de plata.

No obstante no fue algo oficial, fingieron el robo una noche y al día siguiente el cráneo descansaba en una caja de plata y vidrio en la alcoba de Gabí. La desaparición del cráneo supuso un mazazo para la comunidad y hubo quién dirigió sus sospechas contra el ricohome pero pasado el tiempo las aguas se calmaron y la normalidad volvió a Coll.

Lo que Dalmau no sabía cuando se abandonó a la codicia es que el mismo San Clemente le maldijo por tamaña ofensa y el párroco no descansará hasta que la reliquia vuelva a la iglesia. A efectos de juego, cuando logren acabar con sus puntos de RES volverá a la vida pasados 15 asaltos y lo hará más grande y con más fuerza que antes (a las características que tiene en el *dramatis personae* habrá que sumarle media vara de altura, cincuenta libras de peso, 5 puntos de FUE y RES y 1 a la armadura). Esto es acumulativo y ocurre cada vez que le abatan, así que la idea es que los PJs entiendan que matarle no es la solución y que tendrán que investigar qué es lo que está ocurriendo.

Los aldeanos, que habrá asegurado de nuevo la entrada (aunque desde fuera oirán a la perfección los golpes que la bestia da en la puerta, que corre el riesgo de ceder), recordarán la desaparición de la reliquia y de qué es lo que ha provocado esta situación. Alguno de los que quince años atrás sospechó del párroco podrá poner a los PJs en la pista apuntando a que deberían hablar con Susanna, la mujer con la que está (estaba) amancebado Dalmau.

Susanna, de mediana edad, regordeta, pelo recogido, llorosa por los hechos, confesará sin mucho esfuerzo todo lo relacionado con el cráneo de San Clemente, señalando al ricohome como el causante del mal de Coll de Nargó, especialmente

de la muerte de Dalmau.

La casona del ricohome es la más grande del pueblo. Una robusta construcción de dos alturas y recios muros de piedra con un gran patio en su centro. Los aposentos de Gabí, así como el resto de habitaciones, están en la planta superior, abajo está al zaguán, las cocinas, un almacén y las caballerizas. Además de Gabí y su esposa Camilúla viven en la casona dos sirvientes, un mozo y un hombre de armas.

El modo de recuperar la reliquia queda en manos de los PJs, pero tendrán que llevarla a la iglesia y acabar con Dalmau por última vez. Una vez hecho esto no volverá a la vida, el pueblo habrá recuperado su querido cráneo y los PJs podrán emprender su camino.

2. El encargo del obispo

El cillerero del monasterio de Santa María de Gerri será el encargado de despachar los requerimientos del obispo, las cuatro cántaras de vino (una cántara



son 16,13 litros) y las cinco libras de sal, producto que se obtiene de una fuente salada en el pueblo y que es muy apreciada en toda la región.

Una vez cargada la mula podrán salir hacia Urgel y la noche les sorprenderá en medio de la nada, con lo que tendrán que dormir al abrigo de los pinos. Es ahí donde recibirán la visita de una graciosa carantoña (Manual p.354) atraída por las cántaras de vino, brebaje por el que pierde el sentido. Exigirá a los PJs que le dejen probar un poco, luego un poco más, después pedirá la cántara entera y finalmente les demandará que dejen todo el vino en el bosque, pues le gusta mucho y si no toma vino tendrá que sustituirlo con sangre. Esto es una amenaza nada velada contra los PJs, a los que incluso amenazará con llamar a más carantoñas (cosa que no va a ocurrir porque en primer lugar no hay más carantoñas en la zona y, en segundo lugar, no querría compartir el vino de todas formas).

En caso de que vuelvan sin el vino el obispo les dará una reprimenda de época, acusándoles de ladrones, de borrachos, de gentes de mal vivir, les despedirá de su servicio dejándoles sin pagar toda la soldada que les debía, bastante más que los 100 maravedís que les diera para las compras, pero son afortunados, recalca, en salir con vida de Urgell, donde no deberán volver a asomar sus hocicos si es que quieren seguir de una pieza.

Si lograron volver con el vino podrán seguir bajo sus órdenes, esperando sus nuevas y arbitrarias demandas.

Ganancias de RR/IRR

- Por ver a Dalmau: +1D10+2 IRR si se falla IRR - 25%.
- Por acabar con Dalmau: +1D10 RR.
- Por ver a los muertos: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con los muertos: +1D10 RR.
- Por devolver la reliquia: +1D10 RR.
- Por ver a la carantoña: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con la carantoña: +1D10 RR.

Recompensas

- Por devolver la reliquia: 25 PAp.
- Por volver con el vino: 20 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Dalmau Ponç

FUE	25	Altura: 1,90 m	Peso: 210 libras
AGI	18	RR: 0%	RR: 125%
HAB	10		
RES	25		
PER	12		
COM	1		
CUL	1		

Armas: Pelea 80% (1D3+2D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 35%, Correr 40%, Esquivar 80%

Muertos, Manel y Alódia

FUE	15	Altura: 1,60 m	Peso: 103 libras
AGI	8	RR: 0%	RR: 100%
HAB	6		
RES	15		
PER	7		
COM	1		
CUL	5		

Armas: Pelea 40% (1D3+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Descubrir 25%

Poderes especiales: Resistencia al daño

Gabí Ramón

FUE	15	Altura: 1,72 m	Peso: 150 libras
AGI	15	RR: 75%	RR: 25%
HAB	15		
RES	15		
PER	15		
COM	15		
CUL	10		

Armas: Espada corta 55% (1D6+1+1D4), Daga 40% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 70%, Empatía 60%, Cantar 65%

Hombre de armas de Gabí Ramón

FUE	20	Altura: 1,75 m	Peso: 160 libras
AGI	20	RR: 75%	RR: 25%
HAB	15		
RES	20		
PER	14		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 80% (1D8+2+1D6), Cuchillo 60% (1D6+1D4)

Armadura: Velmez (Prot. 2), Grebas de Cuero (Prot. 2), Gorro de Cuero (Prot. 1)

Competencias: Esquivar 60%, Descubrir 35%, Tormento 40%, Sigilo 50%

Carantoña

FUE 10 Altura: 1 m Peso: 50 libras
AGI 25 RR: 0% RR: 250%
HAB 20
RES 12
PER 25
COM 20
CUL 20

Armas: Mordisco 85% (1D8)

Armadura: Aura mágico (Prot. 5)

Competencias: Descubrir 65%, Conocimiento
Mágico 75%, Sigilo 45%, Elocuencia 85%,
Esquivar 95%

Hechizos: Cualquiera aunque evita usar magia negra.

Kol Yisrael arevim zeh la-zeh

*E, pol' amor de Deus, estad' en paz
e leixade maa voz, ca rapaz
sol nona dev'a tãer nen judeu.*

Alfonso X

Kol Yisrael arevim zeh la-zeh es una frase judía que viene a significar algo así como que todos los judíos son responsables de ellos mismos, que deben cuidarse los unos a los otros. De eso trata este módulo, de un pueblo en peligro y de lo que pueden hacer por sobrevivir.

Introducción

Sevilla, finales de noviembre de 1390. Los PJs se encuentran al servicio de Ferrán Martínez, arcediano de Écija y vicario general del arzobispado de Sevilla, hasta ahora vacante desde la muerte hace unos meses de Pedro Gómez Barroso de Toledo, hecho que hace que el poder y la influencia de Martínez crezcan de gran manera en Castilla.

Es un hombre temido y odiado sobre todo por la comunidad judía, la cual, dice, no tiene cabida en ciudades cristianas y debe ser expulsada (o exterminada, ya que estamos). Le gusta promover el odio contra los judíos y ya recibió algún toque de atención por parte del anterior rey castellano Juan I pero su fallecimiento el mes anterior (9 de octubre) le ha conferido mayor margen de manobra pues el nuevo rey, Enrique III, de apenas 11 años, tiene otras cuestiones de las que preocuparse.

Debido a su posición y al fortalecimiento de su poder se ha rodeado de un grupo de soldados de confianza que por una parte le guardan las espaldas de iras hebreas y por otra llevan a cabo sus encargos. En ese grupo están, claro, los PJs.

No se puede decir que Ferrán Martínez sea un hombre malvado. Ciertamente es que supura una atroz aversión a los judíos, mas no era aquello poco común para ciertos sectores de la época. Es un católico extremista con un odio irracional a los judíos a los que considera causantes de todos los males desde que vendieron a Cristo Nuestro Señor a los romanos. Como ya hemos dicho sus discursos

llenos de inquina le granjearon todo tipo de hostilidades tanto por parte de los judíos como de los gobernantes castellanos (los que tampoco tenían en mucha estima a los judíos pero sí a sus dineros), lo que le valió que el anterior arzobispo, presionado por Juan I, apartara al arcediano de sus funciones eclesiásticas y de la toma de decisiones judiciales.

1. Ajustando cuentas

Ahora, muertos ambos y con su poder reestablecido, Ferrán va a llevar a cabo algunos movimientos, empezando por vengarse de Judah Aben Abraham, pañero y representante de la comunidad judía sevillana, que en 1383 le denunció ante los alcaldes mayores Ferrán González y Ruy Pérez por seguir incitando al pueblo contra ellos y reclamando jurisdicción, en contra de lo que había mandado el rey apenas un año antes bajo pena de severos castigos. Por suerte Ferrán era el confesor de la reina Leonor y evitó que la cosa pasara a mayores, pero fue el principio del fin de la autoridad del arcediano.

Ahora, recuperado, quiere dar una lección al que le denunció y pide a los PJs que hagan una visita a Judah. El pañero vive en la judería y tiene ya cerca de 40 años. Vive con sus cuatro hijos de los cuales el más pequeño tiene 18 años. Su mujer murió hace ya tiempo. Las órdenes son claras: darle una lección al pañero y a sus hijos.

En la judería viven algo más de 4000 personas y existen tres sinagogas que fueron antiguas mezquitas. Los muccadin patrullan la zona en grupos de cuatro, pero especialmente vigilan las puertas, en las cuales impedirán el paso de armas a no ser que sean de una clase acomodada, vayan con decisión y soltura o que posean buenas razones (tiradas de Elocuencia, Soborno o incluso Disfrazarse). Les dejarán eso sí, un cuchillo, que es tan arma como herramienta usada en el día a día.

La casa del pañero se puede encontrar fácilmente preguntando por ahí, pero con Empatía+25% los PJs se darán perfecta cuenta que la población desconfía de los asuntos que unos soldados cristianos vayan a hacer en la judería.

Cuando llamen a la puerta les abrirá el hijo menor de Judah y desde ahí los PJs pueden proceder como quieran. A los 15 asaltos aparecerán dos patrullas de muccadin avisados por algún vecino para ver qué ocurre.

2. La orden del arcediano

Después de ese pequeño incidente pasa algo más de una semana y el 8 de diciembre el arcediano envía una orden a todos los párrocos de su diócesis, bajo pena de excomunión, de destruir todas las sinagogas y recolectar todas las menorahs y Torahs que alberguen. A los PJs les manda a Écija junto con una carreta para que vayan recolectando las piezas por el camino que les lleva por Alcalá de Guadaíra y Marchena. Después de Écija deben ir hasta Nebrija pasando por Marchena y Utrera.

El viaje a Écija se hace en tres jornadas y no tienen muchos problemas para llevar a cabo sus labores hasta llegar al pueblo astigitano. Allí les recibirá el párroco, don Mauricio, que les dirá que las familias judías se han hecho fuertes en la sinagoga y no pueden llevar a cabo las órdenes de Ferrán Martínez.

3. Resistencia en la sinagoga

Efectivamente un buen número de personas mandados por un tal Tobías se ha hecho fuerte en el templo, quince hombres y diez mujeres se niegan a abandonar el edificio y hasta ahora se han mostrado agresivos ante los intentos de don Mauricio de hacerles entrar en razón.

Si los PJs intentan entrar les recibirán con palos, piedras y cuchillos, pero si caen al menos la mitad de los hombres (las mujeres no lucharán) recapacitarán y depondrán sus armas abrazando el cristianismo. Entrar a lo loco o intentar sacarles queda de nuevo en manos de los PJs, pero aquí es importante una buena interpretación. Se les puede intentar convencer de que salgan mansamente para que nadie salga herido o pueden directamente prender fuego a la sinagoga, como ellos vean.

4. Sorpresa en el camino

Lo más normal es que duerman en Écija y se pongan en camino a la mañana siguiente. Hasta Lebrija hay unas 30 leguas (cuatro jornadas) y el plan es hacer noche en Marchena, pero los judíos no olvidan. Los que salieron vivos se quieren vengar y han planeado una emboscada en el camino para matar a los PJs. Cinco mujeres, ahora sí, participarán en la batalla, pero simplemente tirando piedras.

Acabado el trance el resto de días a Lebrija los pasarán sin problemas.

5. Al-wadi al-Kibir

En Lebrija completan su misión de recolectar los objetos sagrados de los judíos: las Torahs, grandes rollos con los que el arcediano pretende hacer una gran pira, y las menorahs, los candelabros rituales de siete brazos, algunos de oro, otros de plata que serán fundidos y transformados en cruces.

El viaje de Lebrija a Sevilla se hace en dos jornadas, pero no hay ningún pueblo entre medias y tendrán que hacer noche a orillas del Guadalquivir.

En esta parte el río alcanza una anchura que a los PJs poco acostumbrados al agua les parecerá casi como el mismo mar. Hay mucha vegetación, dominada por pinos, enebros y sabinas y también abundante caza. Si quieren comer algo pueden hacer una pequeña batida y si pasan una tirada de Rastrear deben tirar 1D6 para ver qué encuentran: 1-2, Pato. 3-4, Conejo. 5, Jabalí. 6, Toro paciendo.

Cuando se estén preparando para la cena un fortísimo ruido proveniente del río les sobresaltará (si pasan una tirada de Escuchar+25%). Ha sido una pequeña embarcación que ha chocado con unas rocas cerca de la orilla, a unas varas de donde están.

Si se acercan a ver qué ha pasado descubrirán a un hombre rubio bregando entre los restos de su barca, intentando alcanzar la orilla, bueno sería que le ayudaran pues parece no dominar muy bien el arte de la natación.

Cuando se recupere un poco verán que habla con cierto acento extranjero y se presentará como Agostinho de Lisboa, procedente del Reino de Portugal. Sus ropas, hechas para resistir las penurias del camino, se ven de calidad. Lleva una espada corta al cinto. Les explica que está camino de Sevilla buscando a Ferrán Martínez ya que tiene razones para suponer que su vida corre peligro.

Cuando los PJs le digan que son hombres del arcediano, Agostinho les contará que es un noble de la corte de Juan I de Portugal y hace años embajador en la del difunto Juan I de Castilla, Dios lo tenga en su Eterna Gloria. Hace tiempo que sigue la pista de una oscura conspiración: las comunidades judías de la península ibérica, siempre en contacto, están tramando algo contra todos aque-

llos que hacen que la vida de los judíos sea miserable y, como objetivo final, hacer del judaísmo la religión dominante. Su misión, ordenada por el mismo rey, es acabar con esa conspiración.

Desde Lisboa está siguiendo a dos hombres, un tal Meir Ben Ami y otro llamado Malik Aran, los cuales han dejado ya víctimas como el obispo de Faro, hace apenas una semana, el párroco de San Lúcar de Barrameda. Hasta allí les siguió la pista y sabiendo que iban a Sevilla intentó atajar remontando el Guadalquivir en la pequeña embarcación ahora naufragada; midió mal su aproximación a la orilla y se estrelló contra las rocas.

6. Vuelta a Sevilla

Volverán a la ciudad el 16 de diciembre por la tarde y encontrarán a Ferrán Martínez en su casa, un palacete perteneciente al arzobispado de Sevilla. A pesar de las advertencias de los PJs y Agostinho no hará caso de ellas y seguirá haciendo su vida normal, no tiene miedo a ningún judío y eso es lo que les dirá.

Meir y Melik entre tanto estarán en la judería reuniendo un grupo de hombres para asestar el día siguiente un poderoso golpe de efecto: van a crear una distracción y luego irrumpirán en la misa que oficie el arcediano en la Iglesia de San Julián, en el barrio del mismo nombre, para acabar con él y con todos los cristianos que puedan. Por supuesto guardan el más estricto secreto y ni el malsín más enterado de toda la ciudad sabe lo que se traen entre manos, así que poco pueden hacer los PJs.

7. 17 de diciembre, San Lázaro

Como les comunicó a sus hombres, Ferrán no tiene ninguna intención de modificar su rutina por una posible amenaza, así que al día siguiente irá temprano a la iglesia de San Julián a oficiar una misa y a pronunciar una de sus famosas arengas.

Los judíos también tienen sus planes y estos consisten en empezar un fuego en el barrio de San Vicente que mantenga atareadas y distraídas a las autoridades competentes y aprovechando la coyuntura entrar en la iglesia donde el arcediano envenena oídos cristianos y acabar con él y con cuantos puedan para luego huir sin dejar rastro.

Lo que ocurre es que seguramente no cuentan con los PJs. Aunque si no son muy avisados y deciden no proteger al arcediano, éste les dirá que le sigan

"por si esos judíos de los que hablan vuestras mercedes están resueltos a llevar acabo sus amenazas".

8. El sermón

La misa transcurre con normalidad y Ferrán Martínez, con su voz clara y poderosa, se arranca con un sermón antisemita muy del agrado de la concurrencia.

"Hermanos, hoy es la festividad de San Lázaro. Su historia nos puede servir como guía para enfrentarnos a los problemas actuales. Lázaro de Betania murió, sí, todos dieron fe de ello, pero Jesús, nuestro Señor y Salvador, le dijo que saliera del sepulcro y resucitara. Y lo hizo ¡La Gracia de Dios hizo que Lázaro resucitara!

Mas eso no gustó a los judíos. No señor, no les gustó nada. Contemplaron atónitos y ofendidos el milagro obrado por Jesús y no quisieron que nadie se enterara del hecho, llegaron a matar a decenas de buenos cristianos, entre los que había mujeres y niños que lo único que habían hecho era predicar la nueva... Mas pronto se supo en toda Palestina y eso enfureció más a los judíos que veían que el hombre al que ellos despreciaban en grado máximo, del que inventaban pérfidos rumores, al que habían denunciado previamente a las autoridades, el hombre que según ellos no era más que un perro, iba abriéndose un hueco en el corazón de la gente con su bondad y sus bellas palabras de hermandad. Y eso no lo podían permitir. Le buscaron por toda Judea y no pararon hasta que dieron con él y le vendieron para posteriormente clavarle en unos palos como un vulgar ladrón...

Ladrones... ¡Ladrones! ¿Quién maneja el vil dinero de esta santa ciudad y del resto del reino? ¿Quién está exento de pagar impuestos? ¿Quién lleva a cabo la más repulsiva de las profesiones que es la de prestar dinero? ¿A quién favorecen siempre nobles y reyes? Pues yo os lo voy a decir, la respuesta a todo ello es bien simple: ¡Los judíos! ¡Ellos tienen la culpa de todo lo malo que le ha pasado al mundo desde hace mil años! Y nuestro rey, ese niño que tal vez ni haya aprendido todavía que no debe orinarse en el lecho no solo no hace nada, sino que además les protege. Y eso es inadmisibile..."

9. Los judíos contraatacan

En ese momento, por la puerta de estilo gótico

mudéjar, entrarán en tromba unos hombres de armas bien pertrechados a los que les seguirán Malik Aran y Meir Ben Ami.

La confusión reina en la iglesia. Los feligreses intentarán salir del edificio aunque algunos se van a dejar la vida por el camino. El grueso del grupo de hombres armados (el mismo número de PJs+4) liderados por Malik Aran van hacia el arcediano mientras Meir Ben Ami sonrío ante la escena de muerte en el templo cristiano.



Porque Ben Ami es mucho más oscuro y retorcido de lo que parece. Realmente no intenta proteger al pueblo judío, es sólo un medio para mostrar devoción hacia su único señor, Frimost, el cual le ha mandado que provoque una rencilla que acabe con al menos quince personas como prueba de lealtad... y ahora contempla su obra complacido, tan absorto en la sangre que empieza a cubrir el suelo que apenas se da cuenta de que Agostinho se sitúa a su lado y está dispuesto a acabar con él. Al no tener hombres que le protejan, en apenas 4 asaltos, Agostinho consigue abatirle con su espada y volver a ayudar a algún PJ que le necesite.

Pero no ha acabado aquí la cosa. Meir Ben Ami está poseído por Aquella que se regocija en la sangre del herido (página 25 del Sefarad), un maskîth que hace que el cuerpo del brujo se

transforme en un horripilante ser cubierto de pelo de rasgos lupinos, con afiladas garras y una temible boca llena de dientes.

El ser despertará emitiendo un doloroso aullido que helará la sangre de todos los presentes (y además les afectará como un aullido de gul). Después del primer asalto en el que haya caído Meir, el maskîth se lanzará a por el primer enemigo que tenga a mano (que será Agostinho o cualquiera de los PJs) y puede atacar dos veces con las garras y dar un mordisco por asalto, además hará doble ataque siempre. Si al menos dos de esos tres ataques aciertan, en el siguiente asalto podrá desgarrar a la víctima con sus patas traseras (además de seguir haciendo daño mientras muere). Permanecerá en esa forma 2D6 asaltos, tras los cuales el espíritu se liberará y el cuerpo volverá a la forma del viejo judío.

10. Consecuencias

Si Ferrán Martínez ha salido vivo del percance, presionará al pueblo mucho más y las autoridades no podrán evitar que Sevilla entera vuelque sus odios contra los judíos, que además de organizar una matanza en una iglesia han intentado matar a una de las personas más queridas de la ciudad y ocasionado un incendio que ha causado grandes daños materiales y alguna que otra vida.

La judería, que da cobijo a algo más de 4000 almas, es saqueada y quemada hasta los cimientos. Muchos de sus habitantes son pasados a cuchillo aunque algunos se convierten al cristianismo en el acto y la mayoría de mujeres y niños son vendidos como esclavos a tratantes musulmanes.

Los PJs, por supuesto, pueden participar en la masacre (porque no es batalla en absoluto) e incluso capturar a algún esclavo (los musulmanes pagan 100 maravedís por mujer y 300 por niño, poca cantidad pero es que los precios bajan ante la mucha oferta). El arcediano verá estos hechos con muy buenos ojos y asegurará a todo el que quiera escucharle que eso no es pecado, que Dios en su inmensa Gloria estará sin duda Encantado y Orgullosos de lo que han hecho sus hijos hoy.

Nota final

Me he permitido cambiar un poco las fechas para que cuadraran con la aventura. La revuelta antijudía en Sevilla no se dio el 17 de diciembre de 1390 ni hubo un atentado contra el arcediano.

Hubo una primera revuelta no muy grande el 15 de marzo de 1391 donde varios judíos fueron asesinados, pero los nobles consiguieron sofocarla. Unos meses después, el 6 de junio fue cuando ya nadie pudo hacer nada y la población se lanzó contra la judería de manera desmedida. Se dice que murieron más de 4000 personas, una locura.

El poeta e historiador Pedro López de Ayala cuenta los hechos de la siguiente manera:

“En estos días llegaron a la cámara do el consejo de los señores e caballeros e procuradores estaba ayuntado, los judíos de la corte del rey que eran allí venidos de los más honrados del Regno a las rentas que se habían entonces de facer, e dixéronles que avían avido cartas del aljama de la cibdad de Sevilla, cómo un arcediano de Écija en la iglesia de Sevilla, que decían don Ferrand Martínez, predicaba por plaza contra los judíos, e que todo el pueblo estaba movido para ser contra ellos. E que por quanto Don Juan Alfonso, conde de Niebla, e Don Álvar Pérez de Guzmán, alguacil Mayor de Sevilla, ficieron azotar un ome que facía mal a los judíos, todo el pueblo de Sevilla se moviera, e tomaran preso al alguacil, e quisieran matar al dicho conde e a Don Álvar Pérez; e que después acá todas las cibdades estaban movidas para destruir los judíos, e que les pedía por merced que quisiesen poner en ello algúnd remedio.

E los del Consejo, desde vieron la querrela que los judíos de Sevilla les daban, enviaron a Sevilla un caballero de la cibdad que era venido a Madrid por procuradores, e otro a Córdoba, e así a otras partes enviaron mensajeros e cartas del rey, las más premiosas que pudieron ser fechas en esta razón. E desde llegaron estos mensajeros con las cartas del rey libradas del Consejo a Sevilla, e Córdoba e otros logares, aseogóse el fecho, pero poco, ca las gentes estaban muy levantadas e non avían miedo de ninguno, e la cobdicia de robar los Judíos crecía cada día.

(...)

vino el Rey a la cibdad de Segovia; e estando allí, ovo nuevas cómo el pueblo de la cibdad de Sevilla avía robado la Judería, e que eran tornados christianos los más judíos que y eran, e muchos de ellos muertos. E que luego que estas nuevas sopieron en Córdoba, e en Toledo, ficieron eso mesmo, é así en otros muchos logares del Regno.

E sabido por el Rey cómo los judios de Sevilla e de Córdoba e de Toledo eran destruidos, como quier que enviaba sus cartas e ballesteros a otros logares

por los defender, en tal manera era el fecho encendido, que non cedieron ninguna cosa por ello; antes de cada día se avivaba mas este fecho: é de tal manera acaesció, que eso mismo ficieron en Aragón, e en las cibdades de Valencia, e de Barcelona, e de Lérica, e otros logares.

E todo esto fue cobdicia de robar, segund paresció, más que devoción.

E eso mesmo quisieron facer los pueblos a los moros que vivían en las cibdades e vilas del Regno, salvo que non se atrevieron, por quanto ovieron rescelo que los christianos que estaban captivos en Granada, e allende la mar, fuesen muertos.

E el comienzo de todo este fecho e daño de los judíos vino por la predicación e inducimientto que el arcediano de Écija, que estaba en Sevilla, ficiera; ca antes que el rey don Juan finase avía comenzado a predicar contra los judios; e las gentes de los pueblos, lo uno por tales predicaciones, lo ál por voluntad de robar, otrosí non aviendo miedo al rey por la edad pequeña que avía, e por la discordia que era entre los Señores del Regno por la quistión del testamento, e del Consejo, ca non presciaban cartas del Rey, nin mandamientos suyos las cibdades nin villas nin caballeros; por ende acóntesció este mal segund avemos contado.”

Recompensas

- Por terminar la aventura: 40 PAp.
- Por acabar con el mashkît: 20 PAp.
- Si Ferrán Martínez sale vivo: 10 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Judah Aben Abraham

FUE	8	Altura:	1,57 m	Peso:	118 libras
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Templanza:	60%		
RES	15	Apariencia:	12		
PER	16				
COM	15				
CUL	10				

Armadura: Carece.

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D4).

Competencias: Descubrir 35%, Comerciar 60%, Memoria 50%.

Hijos de Judah

FUE	7	Altura: varían	Peso: varían
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	16	Templanza:	55%
RES	17		
PER	14		
COM	12		
CUL	10		

Armas: Cayado 45% (1D4+1+1D4)

Armadura: Pelliza de piel (Prot. 1)

Competencias: Descubrir 45%, Comerciar 50%

Muccadin

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	60%
RES	18		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Dabus 65% (1D6+1+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Arco Corto 45% (1D6)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Empatía 40%, Teología 40%, Esquivar 30%, Descubrir 35%

Judíos de Écija

FUE	9	Altura: varía	Peso: varía
AGI	16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	45%
RES	16		
PER	13		
COM	15		
CUL	9		

Armas: Cayado 40% (1D4+1+1D4)/Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Pelliza de piel (Prot. 1)

Competencias: Descubrir 45%, Lanzar 25%, Teología 55%

Agostinho de Lisboa

FUE	10	Altura: 1,62 m	Peso: 136 libras
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	55%
RES	17	Apariencia:	17
PER	12		
COM	10		
CUL	16		

Armas: Espada corta 60% (1D6+1+1D6), Daga 45% (2D3+1D6)

Armadura: Gambesón reforzado (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 40%, Elocuencia 60%, Empatía 55%, Leer y Escribir 40%, Leyendas 40%, Nadar 20%, Sanar 30%, Castellano 55%, Ladino 20%, Hebreo 40%

Hombres de Meir

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	16	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	17	Templanza:	53%
RES	18		
PER	11		
COM	9		
CUL	7		

Armas: Maza de armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Correr 34%, Escuchar 30%, Esquivar 35%, Descubrir 40%, Profanar iglesias con sangre de inocentes 60%.

Malik Aran

FUE	15	Altura:	1,85 varas
AGI	20	Peso:	155 libras
HAB	20	RR:	25%
RES	18	IRR:	75%
PER	11	Templanza:	60%
COM	5	Apariencia:	20
CUL	8		

Armas: Lanza Larga 75% (1D8+2+1D6), Cuchillo 65% (1D6+1D6), Pelea 60% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 90%, Descubrir 30%, Escuchar: 45%, Seducción: 60%

Meir Ben Ami

FUE	5	Altura: 1,75 m	Peso: 110 libras
AGI	12	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	15	Templanza:	65%
RES	15	Apariencia:	13
PER	14		
COM	12		
CUL	20		

Armas: Cayado 35% (1D4+1)

Armadura: Carece

Competencias: Empatía 40%, Teología 40%, Esquivar 30%, Descubrir 35%, Castellano 80%, Ladino 70%, Alquimia 90%, Conocimiento Mágico 110%

Hechizos: Muchos goéticos, entre ellos Aquelarre a Frimost e Ivocar a Aquella que se regocija en la sangre del herido.

Aquella que se regocija en la sangre del herido

FUE 15 Altura: 1,75 m Peso: 110 libras
AGI 22 RR: 0% IRR: 150%
HAB 20 Templanza: 65%
RES 30 Apariencia: 3
PER 19
COM 2
CUL 10

Armas: Garras 65% (1D6+1D4), Mordisco 55%,
(1D8+1D4), Desgarre 55% (2D6+1D4)

Armadura: Pelo (Prot. 3)

Competencias: Esquivar 60%, Correr 90%, Saltar
90%, Nadar 90%, Rastrear 75%, Discreción 90%,
Escondese 75%

Hechizos: Varios de goecia de vis prima y secunda
que realmente no vienen al caso.

Poderes especiales: Aullido de gul. Quien lo
escuche perderá siempre la Iniciativa y tendrá un
malus del 50% a todas sus acciones durante
1D6+10 asaltos

In omnem terram exivit sonus

*Dieu o grazisc e a mos huoills,
que per lor conoissensa-m vene
jois, q'adreich auçi e fola
l'ira q'ieu n'agui e l'anta.*

Arnaut Daniel

Campaña para 4-6 PJs en la que tendrán que demostrar ser tan lúcidos investigadores como fieros guerreros. En la primera parte se reproducen escenas enteras del Quijote y es que es tan bueno y está tan bien escrito que la adaptación a Aquelarre se hace sola. El buen DJ podrá (e incluso deberá) aligerar esa parte. Lo dejo, como toda la aventura, de su mano, pues ahora le pertenece.

Prólogo. Arévalo

10 de enero del año de Nuestro Señor de 1332.

Es Arévalo famosa plaza fortificada y zona de paso obligada por numerosos comerciantes que paños, ganado y otros productos transportan desde Medina del Campo en sus rutas en las que han de pasar por Ávila o Segovia.

La Muy Noble, Muy Ilustre y Muy Leal ciudad está bañada por los ríos Adaja y Arevalillo, afluentes ambos del Duero. Cuenta con una muralla con cinco puertas aunque el crecimiento de la población ha creado arrabales fuera de ella. Dentro se encuentra el castillo (en el que años después será enclaustrada la reina Blanca de Borbón, esposa de Pedro I de Castilla, al que le faltan dos años para nacer) y un buen número de iglesias como la de San Juan Bautista o la de Santa María. En las afueras de la villa se sitúa la ermita de la Lugareja, un monasterio de estilo mudéjar (actualmente ocupado por monjas de la orden del Císter), y el puente de Medina, recién construido, que cruza el Arevalillo y permite la salida de la villa por el oeste.

Un par de semanas han transcurrido desde que al pueblo llegaron los PJs y no demasiada suerte han encontrado tratando de buscar sustento. Más cornados que doblas poseen y más pronto que tarde

harían bien en ponerse al servicio de quien pueda repoblar de oro sus famélicas bolsas.

Degustando una mañana un vino, que a un paladar no atrofiado más se le antojará vinagre, se les acercará un hombre ni alto ni bajo ni flaco ni gordo que se presentará como Teolfo Roque, a todas luces un comerciante, que viéndoles hombres de armas quiere proponerles un trabajo. Tiene una mercancía que ha de llevar hasta Lisboa y necesitaría cierta protección, pues no es sensato, argumenta, tentar a la suerte por los caminos ya que no se sabe quién te puede sorprender en un recodo. Son aproximadamente 134 leguas (unos 560 kilómetros) y les llevará cuatro semanas, si quiere el buen Dios que todo vaya bien. Cada participante se embolsará 300 maravedís, 125 al inicio y los 175 restantes cuando lleguen. Una vez allí ambas partes decidirán si renuevan el contrato para una nueva ruta comercial que les llevará por el norte de la península.

La soldada es tan alta, les advierte, porque llegando a Portugal van a tomar camino alternativo por escarpados montes a fin de evitar los altos aranceles con los que el reino vecino grava aquello que de Castilla llega si pasa por el escrutinio de las autoridades lusas.

Les acompañará su socio Numildo, un aragonés que ahora está gestionando el alquiler de los veinte mulos que compondrán la caravana. La mercancía transportada se constituye en su mayoría de paños, aceituní, sanjuanés y un poco de brocado, aunque también especias (clavo y azafrán), un par de cargas de vino e incluso alguna libra de plata.

Saldrán a la mañana siguiente, así que si quieren conseguir algo de equipo o provisiones para el camino bien harían en adquirirlo ahora.

Parte I

1. Capítulo IV. De lo que le sucedió a nuestro caballero cuando salió de la venta

Los PJs, Teolfo, Numildo y los 20 mulos cargados han empezado su tercera jornada sin ningún incidente. Están por tierras salmantinas, cercanos a la villa de Babilafuente. Deberán realizar una tirada de Conocimiento Animal para ver cómo se llevan con los mulos. En caso de sacar una pifia se apuntarán 1D6 puntos de daños generales por algún mordisco o cozo dado a traición por una de las bestias.

Por el camino van cuando, si pasan una tirada de Escuchar, les parece que a su diestra mano, en la espesura del bosque que ahí está, salen unas voces delicadas, como de persona que se queja. Si se internan a pocos pasos, verán atada una yegua a una encina, y atado en otra un muchacho desnudo de medio cuerpo arriba, de edad de quince años, que era el que las voces daba y no sin causa, porque le estaba dando con una pretina muchos azotes un labrador de buen talle, y a cada azote le acompañaba con una reprensión y un consejo, porque decía: "La lengua queda y los ojos listos." Y el muchacho respondía: "No lo haré otra vez, señor mío; por la pasión de Dios, que no lo haré otra vez, y yo prometo de tener de aquí adelante más cuidado con el hato."



Si los PJs preguntan al labrador qué ocurre les dirá:

"Señores, este muchacho que estoy castigando es un mi criado, que me sirve de guardar una manada de ovejas que tengo en estos contornos, el cual es tan descuidado que cada día me falta una, y porque castigo su descuido o bellaquería, dice que lo hago de miserable, por no pagarle la soldada que le debo, y en Dios y en mi ánima que miente."

Si preguntan al chico cuánto se le adeuda respon-

derá que nueve meses, a 25 maravedís cada mes, que son 225 o siete reales y medio, a lo que el hombre responde que no son tantos, porque se le había de descontar y recibir en cuenta tres pares de zapatos que le había dado, y un real de dos sangrías que le habían hecho estando enfermo.

Si los PJs le dicen al hombre (que por cierto se llama Juan Haldudo y su criado Andrés) les contestará que el daño está en que no tiene aquí dineros, váyase Andrés con él a su casa, que se los pagará un real sobre otro.

Una tirada de Empatía hará intuir a los PJs que Juan más que su soldada le va a dar palos y lo sabe bien el chico que exclamará:

"¿Irme yo con él? Mas ¡mal año! No, señores, ni por pienso, porque en viéndose solo me desollará como a un San Bartolomé... parecen ustedes gente buena y además cristianos sin tacha. Puedo cuidar bestias, cocinar, incluso pastorear si algún rebaño poseen vuestas mercedes."

La verdad es que Teolfo no está muy interesado y tanta plática ciertamente le está retrasando. Está en manos de los PJs decidir si toman a Andrés como criado o no. Cobra 30 maravedís al mes y se le ve muy animoso. Eso sí, no hay nadie más despistado que él, es un atolondrado en toda regla y distraído en exceso. Si los PJs le dejan a cargo de sus monturas seguramente acabe perdiendo alguna y es que, tal vez, los golpes que le regalaba Juan Haldudo no estaban tan injustificados, sólo quería llevarle por el buen camino...

2. El pastor bachiller

Dos jornadas pasan, con o sin el bueno de Andrés, y el grupo continúa su camino. Esa noche pretenden alcanzar Boadilla y danse prisa por llegar al poblado antes que anochezca; pero les falta el sol, y la esperanza de alcanzar lo que desean, junto a unas chozas de unos cabreros.

Los cabreros, que son seis, les recogen con buen ánimo y con gusto comparten su comida con ellos. Hablan sobre otro pastor, Grisóstomo, que ha muerto por su propia mano colgado de una encina por culpa de de los desamores de Marcela, pastora hija de Guillermo el Rico. Dejó dicho a su compañero Ambrosio que quería ser enterrado en el campo, al pie de la peña donde está la fuente del alcoroque, donde vio a Marcela la vez primera. Mañana será enterrado y será algo muy digno de ver, pues va a acudir mucha gente.

Si los PJs preguntan qué muerto es aquel y qué pastora aquella uno de los pastores les dirá que el muerto era un hijodalgo rico, vecino de un lugar que estaba en aquellas sierras, el cual había sido estudiante muchos años en Salamanca, al cabo de los cuales había vuelto a su lugar con opinión de muy sabio y muy leído. Cuando vio a Marcela decidió ser él también pastor junto con su amigo Ambrosio, aunque en realidad no le hacía falta, por la mucha heredad que había recibido.

Respecto a la pastora, sus padres fallecieron y vive ahora con su tío, el párroco local. Es sin duda la joven más bella de la comarca y no se puede decir cuántos ricos mancebos, hidalgos y labradores han tomado el traje de Grisóstomo y la andan requebrando por estos campos. Su tío le dice que ya es hora de tomar marido, pero la melindrosa Marcela no quiere más compañía que sus animales y las otras pastoras y no tiene ninguna intención de casarse con nadie.

La noche pasará sin incidentes.

3. El entierro

Apenas comienza a descubrirse el día por los balcones del Oriente, cuando los cabreros se levantan y despiertan al grupo para decirles si están todavía con propósito de ir a ver el famoso entierro de Grisóstomo, y que ellos les harán compañía.

Llegando ya a Boadilla pueden ver que por la quiebra que dos altas montañas hacen, bajan hasta veinte pastores, todos ellos con pellicos de negra lana vestidos, y coronados con guirrnaldas que, a lo que después parecerá, son cual de tejo y cual de ciprés. Entre seis dellos traen unas andas, cubiertas de mucha diversidad de flores y de ramos, lo cual, visto por uno de los cabreros, dice: "Aquellos que allí vienen son los que traen el cuerpo de Grisóstomo, y el pie de aquella montaña es el lugar donde él mandó que le enterrasen." Por eso se dan prisa a llegar, y es a tiempo que ya los que venían habían puesto las andas en el suelo, y cuatro dellos con agudos picos, están cavando la sepultura a un lado de una dura peña.

Si miran las andas verán, cubierto de flores, un cuerpo muerto y vestido como pastor, de edad al parecer de treinta años; y aunque muerto, muestra que vivo había sido de rostro hermoso y de disposición gallarda.

Los PJs pueden examinar el cadáver si lo desean (eso sí, discretamente -tirada de Sigilo-, que a ver

qué extraños asuntos tienen esos forasteros toqueteando al difunto Grisóstomo...). Tirada de Medicina, si la pasan con +25% verán las marcas de la soga con que se ahorcó en el cuello. Si la pasan normal encontrarán unas leves marcas en las muñecas, como si hubieran estado atadas. Si la pasan con -25% descubrirán un rastro de sangre coagulada en la cabeza, entre el abundante cabello. Viene de un golpe en el lateral del cráneo que nadie ha acertado a ver.

Vista las evidencias parece claro que Grisóstomo no se suicidó sino que le asesinaron. El autor del crimen no es otro que Calixto, otro pastor de la zona que bebe los vientos por la joven. Hace más o menos una semana tuvo un enfrentamiento con Grisóstomo en el que discutieron quién tenía "derechos" sobre la moza (no vinculantes, por lo que a Marcela respecta). No pasaron de ciertas palabras más altas que otras, pero el día anterior Calixto hizo creer a su rival que Marcela le esperaba en un bosquecillo de encinas próximo al pueblo. Crédulo y enamorado, sin sospechar nada, el pastor acudió a la cita donde Calixto le esperaba para sorprenderle con un fuerte golpe en la cabeza que le dejó fuera de combate. Posteriormente le ató de pies y manos y el medio despierto Grisóstomo vio con espanto cómo su émulo preparaba la cuerda con la que posteriormente le ahorcó.

Si los PJs quieren descubrir algo pueden preguntar a quien les parezca pero tampoco tienen mucho tiempo porque Teolfo lleva algo de prisa y tampoco les ha dado nadie vela en ese entierro (y nunca mejor dicho).

4. Marcela

Ni el párroco ni su sobrina han acudido al entierro. El primero por no ser necesarios sus servicios (un suicida no precisa cristiana sepultura) y la segunda al considerar que es mejor no dejarse ver mucho pues en el pueblo se le culpa de la muerte del joven (y es que ya se sabe, dicen los pastores, las mujeres todo lo complican...). De todas maneras, si van a su casa a hablar con ella (de lo que tendrán que convencer a su tío con alguna buena tirada de Elocuencia y sobre todo buena interpretación) les dirá lo que sigue.

"Cuán fuera de razón van todos aquellos que de sus penas y de la muerte de Grisóstomo me culpan... Hízome el cielo, según dicen, hermosa, y de tal manera, que sin ser poderosos a otra cosa, a que me amen les mueve mi hermosura, y por el amor que me muestran aun quieren que esté yo obligada

a amarles. Yo conozco con el natural entendimiento que Dios me ha dado, que todo lo hermoso es amable; mas no alcanzo que por razón de ser amado, esté obligado lo que es amado por hermoso a amar a quien le ama ¿Por qué quieren que rinda mi voluntad por fuerza, obligada no más de que dicen que me quieren bien? Sino, decidme: si como el cielo me hizo hermosa me hiciera fea, ¿fuera justo que me quejara dellos porque no me amábades? Cuanto más que han de considerar que yo no escogí la hermosura que tengo, que tal cual es, el cielo me la dio de gracia sin yo pedirla ni escogella; y así como la víbora no merece ser culpada por la ponzoña que tiene, puesto que con ella mata, por habérsela dado naturaleza, tampoco yo merezco ser reprendida por ser hermosa.

Yo nací libre, y para poder vivir libre escogí la soledad de los campos; los árboles destas montañas son mi compañía, las claras aguas destes arroyos mis espejos; con los árboles y con las aguas comunico mis pensamientos y hermosura. Fuego soy apartado, y espada puesta lejos. A los que he enamorado con la vista he desengañado con las palabras; y si los deseos se sustentan con esperanzas, no habiendo yo dado alguna a Grisóstomo, ni a otro alguno, el fin de ninguno dellos, bien se puede decir que no es obra mía que antes le mató su porfía que mi crueldad; y si me hace cargo que eran honestos sus pensamientos, y que por esto estaba obligada a corresponder a ellos, digo que cuando en ese mismo lugar donde se ha cavado su sepultura me descubrió la bondad de su intención, le dije yo que la mía era vivir en perpetua soledad, y de que sola la tierra gozase el fruto de mi recogimiento y los despojos de mi hermosura.

Yo, como sabéis, tengo riquezas propias, y no codicio las ajenas: tengo libre condición, y no gusto de sujetarme; ni quiero ni aborrezco a nadie; no engaño a este, ni solicito a aquel, ni me burlo con uno, ni me entretengo con el otro. La conversación honesta de las zagalas destas aldeas, y el cuidado de mis cabras me entretiene; tienen mis deseos por término estas montañas, y si de aquí salen, es a contemplar la hermosura del cielo, pasos con que camina el alma, a su morada primera."

Con este discurso confirma que no sabe nada y que se desentiende de los desatinos de quien pueda llevarlos a cabo.

5. Buscando al culpable

El único que puede arrojar algo de luz al asunto es Ambrosio, el amigo de Grisóstomo. Conoce la dis-

cusión entre su compañero y Calixto, aunque nada sabe de la supuesta cita de la noche anterior. Si le preguntan por él les dirá que no ha acudido al entierro, que estará pastoreando en unos terrenos cercanos.

Cuando acudan a buscarle les responderá que él no sabe nada, que le dejen en paz con sus cabras y que se callen de una vez, pero si insisten mucho (con palabras o fuerza bruta) huirá corriendo. Si le atrapan no opondrá resistencia y confesará todo.

Resuelto el crimen todos llorarán la suerte de Grisóstomo y el tío de Marcela accederá, viendo que no se trata de un suicidio, a llevar a cabo todos los ritos preceptivos.

6. El Lugar

Al día siguiente se pondrán de nuevo en camino y con buen ritmo alcanzarán la villa de Sancti-Spiritus donde harán noche, pero por la mañana, en lugar de dirigirse a Ciudad Rodrigo para continuar a Portugal, harán un giro hacia el norte (tal y como dijo Teolfo) hacia una pequeña aldea enclavada en una región escarpada que hace de frontera natural con el reino de Portugal a la que sus habitantes conocen simplemente como "el Lugar". Allí Teolfo tiene apalabrado un guía para que le lleve por los tortuosos caminos de montaña que apenas conocen un puñado de personas.

Se hace evidente por qué la aldea no tiene nombre en cuanto la ven cuando llegan ya con las últimas luces de la tarde. Son apenas diez casas distribuidas linealmente por la ladera de una montaña, distanciadas las unas de las otras por un par de decenas de varas. La mitad de las familias se dedican al pastoreo, la otra mitad a cultivar las tierras y todos, cuando se tercia, ayudan a contrabandistas como Teolfo o a otras gentes que quieren cruzar al reino vecino.

No es complicado dar con el guía de Teolfo, llamado Felipe aunque todo el mundo le conoce como el Lines. Está con uno de sus hijos en un establo anexionado a una de las casas ayudando a dar a luz a una cabra. En cuanto acaba mandará a su hijo a que acomode a las bestias a un redil e invitará al grupo a que se aposente en una pequeña edificación (ya que llamarlo casa sería alejarse mucho de la realidad) medio derruida, vivienda una vez, ahora apenas cuatro paredes y un techo que permite ver bastante del exterior, pero mejor eso que nada.

El Lines es un hombre de pocas palabras (como lo son todos los habitantes del Lugar) pero hospitalario. Invita al grupo a un buen guiso de puerros, cebollas y tasajos de carne. Les dirá que descansen esta noche, durmiendo, si lo desean, hasta bien entrada la mañana, ya que saldrán al día siguiente a media tarde, para pasar la frontera bajo la protección de las sombras. Parece que hoy los PJs van a descansar adecuadamente del duro trayecto.

7. Cruzando la frontera

Como les dijo su guía, que abre la marcha junto a su hijo, se pondrán en camino a media tarde, bien abrigados pues el frío nocturno de las montañas muerde con afilados colmillos.

No tarda la oscuridad en ocupar el lugar de la luz y el pequeño cuarto menguante que es la luna apenas deja a los PJs ver los contornos de quien está a su lado. Llevar a los mulos en estas condiciones es harto difícil ya que los caminos son casi inexistentes y ni tal nombre merecen, así que si quieren evitar un pisotón o una cox (40% de posibilidades de que les alcance) deberán pasar una tirada de Descubrir o de PERx2 (lo que tengan más alto) para poder hacer la tirada de Esquivar sin malus. Si no la pasan, como ataque por sorpresa que es, tendrán un -25% a la tirada de Esquivar (también puede ser válida una de Escudo para aquellos PJs que lo lleven, aunque se me hace muy raro que en un "paseo montaños" lo tengan prendido del brazo... como siempre el DJ tendrá la última palabra).

Tras un par de horas de arduo camino el Lines dará el alto en un roquedo en el que sólo se oye el ulular del viento. Después de adelantarse unas varas y estar un minuto en silencio, imitará, con la soltura que dan los años de práctica, el balido de una cabra. Tras unos segundos de tensión un sonido parejo saldrá de algún lugar del roquedo y un bulto que parecía una peña más se moverá hacia ellos. El hijo del Lines explicará a Teolfo que es Tomé, el guía portugués que les llevará al otro lado de la montaña.

Se reunirán todos en la pequeña explanada, pero si pasan una tirada de Empatía notarán que al portugués le tiembla la voz y está muy nervioso. En ese momento, no saben muy bien de dónde les caerán tantas flechas como el número de PJs+2, una de ellas atravesando con violencia el pecho de Tomé, tanta, que una parte de ella asoma por su espalda... ¡Celada!

Los PJs apenas tendrán tiempo de sacar sus armas

y aguantar la acometida de unas sombras que estaban inmóviles e invisibles a sus ojos hasta el momento de disparar sus ballestas.

Se trata de unos soldados portugueses enviados para intentar frenar el abundante contrabando entre los reinos que evita que llegue una considerable cantidad de oro a las arcas lusas. Conocían la reunión de esta noche por Tomé, al que han dado un buen dinero por la información, mas si Roma no paga traidores tampoco Portugal lo hace.

Pelear en estas condiciones no es fácil y todos tendrán un -25% en sus acciones (incluidos los disparos de ballesta del principio, claro).

8. La noche portuguesa

Superado el trance y después del susto (ni Teolfo, ni Numildo, ni el Lines, ni su hijo han participado en el lance), el guía les dirá que se va a la seguridad de su hogar, que no está para enfrentarse a más peligros. Lo único que tienen que hacer, les indicará, es seguir dirección suroeste fijándose dónde está la Estrella Polar (señalándola con un rápido gesto con el que ha podido referirse a la estrella, a Venus o a la luna). En tres o cuatro horas, añade, encontrarán un camino ya marcado que, siguiéndolo al oeste, les llevará a la villa de Meida donde no tendrán problemas para proseguir su viaje a Lisboa. Dicho esto se irá sin despedirse y dejará al grupo en el roquedo rodeado de cadáveres portugueses. Por cierto, si registran a Tomé hallarán un bolsillo con treinta reales de prata.

El frío va apareciendo cuando se van calmando los ánimos de la batalla. Ahora bien ¿qué dirección tenían que seguir y con qué estrella debían guiarse? Para un ojo inexperto todos los astros parecen iguales y tendrán que pasar una tirada de Astrología para situarse un poco. Después, para llegar al camino tendrán que hacer dos tiradas exitosas de Rastrear. Pero todo esto lleva tiempo y el frío no perdona: por cada turno que fallen alguna tirada de Astrología o de Rastrear se acumulará un 1% al 15% de posibilidades que tienen de pillar una pulmonía (aclaro una cosa: todos los PJs pueden hacer la tirada de Astrología. Si son 5 y en el primer turno todos la fallan no tienen +5%, sólo +1%. Por otra parte a la hora de Rastrear sólo uno puede ir haciéndolo, aunque pueden arriesgarse a separarse y tener más posibilidades, eso sí, a ver luego cómo se encuentran en esa oscuridad...). Tras la fatigosa marcha y con las primeras luces del alba, verán a lo lejos la anunciada villa de Meida.

Fin de la primera parte.

Recompensas

- Por acabar esta parte: 25 PAp.
- Por tomar como criado a Andrés: 5 PAp.
- Por resolver el crimen de Grisóstomo: 10 PAp.
- Premiemos la cultura. Si alguno reconoce los textos del Quijote: 10 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Teolfo Roque

FUE 8 Altura: 1,62 m Peso: 123 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 16 Templanza: 48%
RES 16 Apariencia: 13
PER 12
COM 20
CUL 11

Armas: Bordón 35% (1D4+2+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Comerciar 60%, Elocuencia 62%, Empatía 40%, Portugués 55%

Numildo

FUE 5 Altura: 1,52 m Peso: 170 libras
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 45%
RES 17 Apariencia: 17
PER 10
COM 20
CUL 10

Armas: Cuchillo 25% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Comerciar 65%, Elocuencia 65%, Empatía 30%, Portugués 50%

Andrés

FUE 10 Altura: 1,48 m Peso: 103 libras
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 18 Templanza: 40%
RES 18 Apariencia: 18
PER 5
COM 10
CUL 5

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Cocinar 55%, Conocimiento animal 40%, Descubrir 25%, Escuchar 30%, Memoria -20%, Sanar 30%

Marcela

FUE 5 Altura: 1,49 m Peso: 99 libras
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 52%
RES 16 Apariencia: 23
PER 15
COM 15
CUL 10

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 60%, Correr 40%, Elocuencia 55%, Empatía 35%

Calixto

FUE 10 Altura: 1,71 m Peso: 178 libras
AGI 15 RR: 73% IRR: 27%
HAB 15 Templanza: 50%
RES 17 Apariencia: 14
PER 20
COM 5
CUL 5

Armas: Bordón 45% (1D4+2+1D4)

Armadura: Pelliza de Piel (Prot. 1)

Competencias: Conocimiento Animal 40%, Descubrir 45%, Escuchar 40%

El Lines

FUE 7 Altura: 1,60 m Peso: 143 libras
AGI 18 RR: 70% IRR: 30%
HAB 13 Templanza: 58%
RES 15 Apariencia: 12
PER 15
COM 8
CUL 7

Armas: Bordón 40% (1D4+2+1D4)

Armadura: Pelliza de Piel (Prot. 1)

Competencias: Escuchar 45%, Descubrir 40%, Sigilo 40%, Portugués 65%

Soldados portugueses

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 55%
RES 17
PER 15
COM 9
CUL 8

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4)/Lanza Corta 65% (1D6+1+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Ballesta 55% (1D10+1D4)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón

Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 35%, Esquivar 30%, Sigilo 30%

Parte II

1. Lisboa, por fin

Después de una brevísima estancia en Meida se pondrán en marcha de nuevo, siempre alerta y preocupados por la aparición de otras cuadrillas de soldados lusos que investiguen la muerte de sus compañeros. Pero nada pasa, en un par de semanas llegarán a Lisboa sin otro incidente que la baja de uno de los mulos, que se precipitó por un pequeño barranco partiéndose dos patas y haciéndose, por tanto, inútil.

Mientras Teolfo y Numildo se dedican a sus negocios los PJs podrán hacer un poco lo que quieran. Han conseguido hospedaje en una posada cercana al puerto, que, como todas las buenas posadas cercanas al puerto, tiene una gran sala común que hace las veces de taberna, donde personajes de más bien baja ralea prueban su suerte con juegos de azar, discuten por mujeres, por dineros o por ambos motivos y sobre todo beben y beben y vuelven a beber.

2. El estudiante

Una noche, mientras cenan un guiso de bacalao, si pasan una tirada de PERx4 podrán darse cuenta cómo en la mesa de al lado el ambiente se va caldeando por momentos. Un joven con aspecto de estudiante está desplumando a cuatro tipos de aspecto rudo a las cartas y no se lo están tomando muy bien. Con cada nueva mano sus gruñidos se multiplican como las ganancias del joven. Si los PJs intentan ver algún ardid del estudiante, alguna fullería, no podrán, ya que les está ganando sin trampa ninguna, está teniendo una gran racha de suerte.

Sin embargo sus compañeros no lo ven así. Después de llevarse una mano especialmente generosa uno de ellos volcará la mesa y dará tremendos gritos. “¡Trapaceiro! ¡Velhaco!” y otros epítetos que los PJs no entienden pero que sin duda comprenden cuando los cuatro rodean al joven con no muy buenas intenciones.

El estudiante asegurará que no está haciendo trampas y mirará suplicando ayuda a todo el que está en la posada, especialmente a los PJs ya que están al lado y parecen hombres de armas.

Ahora pueden pasar dos cosas: que sean unos de-

salmados y unos insensibles y no ayuden al joven con lo que recibirá una paliza ante la mirada entre aburrida y divertida del resto de la concurrencia o que le ayuden y le salven de sus agresores.

Si ocurre lo primero el DJ puede decidir pasar directamente a la siguiente parte o intentar enganchar su situación con los hechos que se narrarán a continuación (se puede, no es complicado). Si ocurre lo segundo habrán ganado un amigo, Diogo, un joven de 19 años, estudiante de medicina en el Estudo Geral de Coímbra (en la universidad, vaya), que está pasando un tiempo en Lisboa antes de volver a sus quehaceres académicos, pero lo que a él de verdad le gustaría es ver mundo ahora que es joven, que tiempo para acabar los estudios ya habrá.

Habla un más que correcto castellano ya que se crió, cuenta, en un pueblo del interior, cercano a la frontera con Castilla y frecuentes eran los intercambios tanto comerciales como lingüísticos. Al día siguiente va a visitar a su amigo Tristao Anes, hijo del maestro Juan Anes, encargado de la construcción del claustro de la catedral lisboeta, Santa Maria Maior o, como se la conoce normalmente, Sé de Lisboa. Tristao es, además, un escultor de gran pericia. A pesar de su juventud su buena maña le permite realizar imágenes dignas de admiración.

Invitará a los PJs a pasarse por allí con él, Tristao será un guía de excepción.

3. Sé de Lisboa

Si aceptan al día siguiente irán a la catedral, la cual está cercana al Castelo de São Jorge, y se encontrarán con una poderosa construcción con dos torres almenadas donde se sitúan sendas campanas. Diogo les explicará que se hizo de esa manera en la época de la reconquista para que pudiera servir como base para atacar al enemigo durante un asedio.

Lo primero que les llamará la atención es el gran rosetón que domina la fachada y sus dos enormes puertas, sobre las cuales hay una inscripción que, si pasan una tirada de Leer y Escribir y otra de Latín, verán que pone IN OMNEM TERRAM EXIVIT SONUS, que vendría a significar "Por toda la tierra salió su voz". Si pasan una tirada de Teología Cristiana sabrán que pertenece al Salmo 19.

Tras cruzar las puertas los PJs deberán hacer una tirada oculta (de IRR, pero ellos no deben saberlo). Más tarde veremos qué ocurre con el que peor resultado obtenga.

Pasarán directamente al claustro, situado detrás del ábside que también está siendo reformado, ya que el rey, Alfonso IV, ha mandado construir un deambulatorio con nueve capillas que contienen sarcófagos de piedra, pues tiene pensado convertirlo en su panteón familiar.

Al preguntar por Tristao nadie sabrá decirles dónde está, incluso les dirán que hace ya un par de días que nada saben de él. Acabó una imagen el otro día y no le han vuelto a ver.

Si quieren ver la imagen está colocada en una de las capillas del claustro. Mide un metro y medio de altura y representa a la Virgen con el niño en brazos. Realizada en nogal, el policromado, casi fresco todavía, realza una sinuosa figura que se encuentra un poco de perfil, adoptando una forma de S que le da cierto movimiento, alejada de otros trabajos similares de la época. La belleza de la Virgen es innegable: negros mechones enmarcan una cara redonda de grandes ojos almendrados rematados por unos rosados labios.

Cuando estén admirando la obra, el PJ que peor pasara la tirada de IRR antes empezará a oír un ruido sordo (en nuestros días diríamos ruido rosa) pero sólo será durante unos instantes.

Como no tienen mucho más que hacer en la catedral no les quedará otra que buscarse otra ocupación el resto del día.

4. Un sueño

Por la noche, ya de vuelta en la posada, el PJ de antes va a tener un sueño bastante revelador, pero el DJ ha de presentárselo como si fuera real. Despierta sobresaltado mas no en su lecho. Una luz muy difusa sin un punto de emisión aparente baña la gran estancia con un mortecino tono blanco. No es una estancia cualquiera, de hecho la conoce bien pues la ha visitado ese mismo día: se despierta en medio de una desierta catedral de Lisboa. Confundido, si mira a su alrededor no verá a nadie. Si intenta salir no podrá, ya que la puerta se encuentra cerrada a cal y canto. Si se acerca al ábside empezará a oír un ruido sordo, igual que el que oyerá durante el día, que se intensifica cuanto más próximo se encuentre a él. Flotando sobre uno de los sarcófagos podrá ver a un joven delgado y apuesto, de rasgos afilados, incorpóreo, con una muda súplica que parte de su mirada.

El ruido se incrementará hasta que al PJ no le quede más remedio que taparse las orejas, pero

siempre con la mirada del joven bien guardada en su retina. En ese momento se despertará en su habitación entre sudores. Pero ese sueño no se olvida.

Porque no ha sido un sueño.

El ser incorpóreo no es otro que Tristao de Ames, el joven desaparecido, y el sarcófago sobre el que flotaba es en el que se encuentran sus restos. Porque sí, Tristao ha muerto y ha elegido a ese PJ para decirle que su alma no encuentra descanso.

Y es que todo se complica cuando Lilith se mezcla en asuntos humanos, cosa que ha pasado. La demonio engatusó a Tristao para que la tomara como modelo para su talla y una vez culminada la obra quiso hacer una gran burla final y mancilló el mismo altar de la Sé de Lisboa con violentos y libidinosos actos sexuales con el joven. Al concluir el episodio, con Tristao cercano a la muerte por el esfuerzo realizado, a Lilith no se le ocurrió otra cosa que meter su cuerpo en uno de los sarcófagos reservados a uno de los familiares del rey.

Ahora queda en manos de los PJs el resto de la aventura. Si van a descubrir el cuerpo tendrán que interpretar muy bien, porque depende de cómo lo hagan les podrán acusar a ellos directamente (¿cómo sabían que estaba ahí el cadáver?). Al examinar el sarcófago, con una tirada de Descubrir +25% (el polvo de las obras facilita la acción) podrán ver claros signos de que la tapa ha sido movida hace poco. El cuerpo no presenta heridas, pero la cara tendrá una mueca de extremo cansancio. Ni un crítico en Medicina les podrá decir de qué murió.

Al ver el cuerpo de su hijo Martín Ames les pedirá ayuda para descubrir el caso.

5. Interrogando

Lo más normal es que los PJs haga preguntas al círculo más cercano del joven:

-Trabajadores de la catedral: dirán que era un buen chico, con una habilidad innata para la escultura. La que acabó hace unos días es sin duda lo mejor que ha hecho nunca. De carácter normalmente alegre desde hace dos o tres semanas se volvió más introvertido, aunque quizá no sea la palabra... más bien distraído, pero lo achacan al tremendo trabajo invertido en ella.

-Juan Anes: Está destrozado por la muerte de su

hijo, no sabe qué ha podido suceder pues no se le conocían enemigos. Tampoco hablaba mucho pues sus respectivas labores no les permitían coincidir en demasía. Su mujer, la madre de Tristao murió hace tiempo. No tiene más hijos.

-André: El mejor amigo de Tristao, cantero de profesión, trabajador también en la catedral. Podrá confirmar que el joven cambió mucho desde hace un par de semanas.

-Auria: La que iba a ser futura mujer de Tristao. Está visiblemente afectada. No se explica qué ha podido ocurrir. También habla del cambio de actitud del joven, pero lo achaca igualmente a lo inmerso que estaba en su trabajo, aunque era algo muy extraño pues ya ni le hablaba.

Con André y Auria hablarán al mismo tiempo y lo harán en la vivienda de ella. Habita cerca del castillo, en una casa lujosa, denotando el poder adquisitivo de su familia. Una atractiva criada de cabellos rubios les hará pasar a una habitación donde André intenta infundir ánimos en una desconsolada Auria, cogiéndole sus manos y hablándole con suavidad.

La impresión que se han de llevar los PJs (si pasan una tirada de Empatía) es que tal vez hay algo más que amistad entre ellos. El comportamiento de Tristao en los últimos tiempos, no haciendo ningún caso a Auria, ignorándola por completo, ha provocado el acercamiento de los jóvenes, Auria por sentirse sola y descuidada, André porque siempre la quiso.

Cuando finalice la entrevista André se irá con ellos y ya en la calle, en tono confidente, les comentará sus sospechas de que Tristao estaba viendo a otra mujer. No tiene más prueba que la actitud del joven, pero algo en su corazón le dice que es así. Dicho eso partirá hacia la catedral, su trabajo.

Ahora a los PJs les tocó investigar, o, más bien, dar vueltas por la ciudad intentando resolver un rompecabezas del que, simplemente, les faltan demasiadas piezas.

6. Otra muerte

Después de unas horas de su encuentro con André una noticia correrá como la pólvora por las calles lisboetas: uno de los canteros de la catedral se ha caído desde lo alto de una de las torres y ha muerto en el acto. Algo raro pasa en la Sé de Lisboa, algunos incluso dicen que está maldita...

Si hacia allá se dirigen llegarán a tiempo de ver cómo en un carro están subiendo al finado. Si echan un vistazo verán que no es otro André. Si le quieren examinar tendrán que hacerlo en su casa, pues ahí llevan su cuerpo. Al mirarlo detenidamente, si pasan una tirada de Descubrir verán que sus ropajes presentan algún que otro desgarró y desabotonadura y si la pasan con un -25% podrán distinguir en una de sus mangas un mechón de largos pelos rubios, con un poco de sangre en sus bulbos.

Tenemos otro muerto, pero las razones de este deceso son mucho más mundanas y es que André no se ha caído, claro, le han tirado y la culpable no es otra que Frol, la criada de Auria. ¿Por qué ha hecho esto? Muy fácil: André, a pesar de estar enamorado de Auria, por la imposibilidad de hacerla suya se conformó con la criada, que a falta de pan buenas son tortas, pero con Tristao abandonando a la chica, André vio su oportunidad y dejó sin dudar a la criada para irse con la señora (que puerta abierta al santo tienta) cosa que a Frol dejó devastada. Como tantos otros días la chica le fue a llevar una talega con comida a su trabajo, en esta ocasión en una de las torres, pues estaba arreglando un pequeño desperfecto en una de ellas. Le pidió que volviera con ella y dejara a su señora, pero cuando André se rió de Frol, ciega por el dolor y la humillación, le atacó y con tanto ímpetu lo hizo que consiguió tirarle por una de las almenas. Aprovechando la confusión se escabulló hasta la casa de su señora donde sigue tranquilamente con sus labores.

7. La torre

Si van a investigar a la torre, verán una talega con comida casi intacta, unas herramientas y si superan una tirada de Descubrir -25% encontrarán un minúsculo pendiente de plata (sólo si la tirada parte de ellos, el DJ no puede dar una pista, obviamente). Si preguntan a alguien si no había nadie en la torre con André les responderán que no, que el desperfecto de la torre era trabajo de una sola persona y que todos estaban en el claustro. Otro añadirá un poco de pasada que a veces Frol le llevaba la comida. “¿Frol? ¿Quién es Frol?” preguntarán (o no) los PJs. “La criada de la novia de Tristao de Ames. Buena moza. Curvas generosas.”

Si vuelven a casa de Aurea les abrirá la misma Frol y les hará pasar a una estancia donde tras una corta espera aparecerá la señora. Si le hacen alguna pregunta por el pendiente, lo reconocerá como suyo, pero tras unos segundos de vacilación recor-

dará que al no darles mucho uso se los regaló a su criada.

Ahora todo empezará a encajar para los PJs. Frol está en la cocina y siendo examinado su pelo verán más mechones desaparecidos, y siendo examinados sus brazos verán moratones y marcas de arañazos y siendo examinadas sus orejas verán que sólo porta un diminuto pendiente de plata en su lóbulo izquierdo.

En ese momento Frol estallará con una serie de improperios que poco lucen en una persona de bien.

“¡Se lo merecía por bellaco e hideputa! ¡Por reírse de mí! ¡Por creerse de más ahora que andaba en relaciones con la señora! ¡Y la señora... una meretriz como la que más, que no merece ni el aire que respira! ¡Putá, puta, puta! ¡Que antes de estar Tristao enterrado ya andaba ella en el catre con el otro! Pero la última en reírme he sido yo, pues si os preguntáis quién era la que le calentaba las noches a Tristao no era otra que yo. ¡Sí, Auria, furcia entre las furcias, he sido yo quien te ha robado a tus dos amantes!”

Frol confesará que no sólo empujó a André desde lo alto de la torre sino que además tenía una relación con Tristao y que con él se unía cuando todos se iban de la catedral y, por ser de agrado del escultor, dentro de los sarcófagos. La noche en que falleció no sabe bien qué pasó, el corazón de su amante se paró y ella, que no sabía qué hacer, simplemente corrió la tapa de nuevo y rezó para que nadie lo descubriera.

¿Por qué se culpa Frol de la muerte de Tristao? Fácil. Lilith, que en el fondo le encanta enredar las cosas, ha engatusado a la criada para borrar totalmente su rastro. De esta manera nadie sabrá en qué medida ha participado o siquiera si lo hizo, aunque queda un mudo testigo de los hechos, la estatua de la Virgen que no es sino la misma Lilith, negros mechones que enmarcan una cara redonda de grandes ojos almendrados rematados por unos rosados labios con una expresión ¿burlona? (¿era acaso antes así?)... La estatua de la Virgen, que será adorada durante siglos por miles de creyentes que, sin saberlo, estarán venerando a la archiduquesa de las Islas de la Culminación.

Salve Lilith, has ganado esta partida.

Fin de la segunda parte.

Recompensas

- Por acabar esta parte: 15 PAp.
- Por ayudar a Diogo: 10 PAp.
- Por descubrir (en la medida de lo posible) el pastel lisboeta: 10 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Diogo

FUE	9	Altura: 1,51 m	Peso: 128 libras
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	18	Templanza: 45%	
RES	16	Apariencia: 9	
PER	10		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Castellano 45%, Conocimiento Vegetal 40%, Empatía 35%, Leer y Escribir 50%, Medicina 55%, Sanar 45%

Malandrines tabernarios

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza: 55%	
RES	17		
PER	9		
COM	7		
CUL	5		

Armas: Maza 55% (1D8+1D4), Cuchillo 30% (1D6+1D4), Pelea 35% (1D3+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Beber 75%, Escamotear 30%

André

FUE	15	Altura: 1,51 m	Peso: 156 libras
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza: 45%	
RES	17	Apariencia: 9	
PER	12		
COM	12		
CUL	10		

Armas: Cuchillo 25% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Artesanía 65%, Descubrir 40%, Empatía 40%, Memoria 40%

Auria

FUE 5 Altura: 1,54 m Peso: 137 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 50%
RES 17 Apariencia: 20
PER 13
COM 15
CUL 12

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 40%, Empatía 45%,
Leer y Escribir 35%, Seducción 60%

Frol

FUE 10 Altura: 1,65 m Peso: 140 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 55%
RES 15 Apariencia: 18
PER 13
COM 13
CUL 9

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Sigilo 60%, Escuchar 50%,
Seducción 55%

Parte III

1. Un nuevo trabajo

La posada en la que se hospedan los PJs está llena de hombres algo más altos que la media, de cabellos claros y que hablan un idioma que no muchos en Castilla o Aragón han oído. Se trata de marineros ingleses que han hecho escala en la ciudad. Su capitán, con el que han trabado cierta amistad por su chapurreo del castellano se hace llamar Richard Blackmouth y es de la ciudad de Mánchester, en el reino de Inglaterra. Les explica que han llegado en su galeota a la ciudad escoltando a un par de cocas de su patria que tras una escala más en Anfa (actual Casablanca) pretende llegar a Génova para comerciar con ciertas mercancías.

Si algún PJ sabe algo de inglés y preguntan a Richard si el Blackmouth es apellido o mote se limitará a sonreír mostrando unos dientes tan negros como un pozo. Aunque se presenta como marino, una tirada exitosa de Empatía (con un +25% si algún PJ es pirata o marino) les dará a entender que se trata más bien de un pirata, no por lo que

dice sino más bien por cómo lo dice, su comunicación corporal, esas cosas que la gente de mar experimentada percibe.

Al verles hombres de armas y con ciertas capacidades (la noticia de la muerte de Tristao y su resolución ha sido muy comentada en la villa), además de sin un trabajo más o menos estable (Teolfo y Numildo se van a unir a otros comerciantes en una gran caravana hasta la ciudad de Porto y la paga baja considerablemente) les propone que les acompañen hasta Génova, pues pueden ganar una cantidad importante de monedas ya que el sueldo hasta llegar al destino es de 200 maravedís.

El viaje será de poco más de un mes: de Lisboa a Anfa tardan seis días, allí estarán otras dos jornadas comprando y vendiendo mercancías. Después irán hasta Palma (catorce días de viaje) en una parada técnica donde sólo harán noche y después, en nueve días, llegarán al puerto de Génova.

La expedición consiste en:

-Splendid Star: Galeota capitaneada por Richard Blackmouth. 21 varas de eslora, dos mástiles con vela latina y treinta remos. Lleva 22 marineros a bordo. Es la encargada de escoltar a las dos cocas hasta su destino. La mayoría de su tripulación son hombres de armas.

-Blackmore Lady: Coca de 22 varas de eslora y 6 de manga. 240 toneladas de capacidad. Su capitán es John Marr y es la nave principal del donde viajan dos de los tres comerciantes que financia la expedición, Peter Shelley y Michael Jones. 20 tripulantes.

-Woodbridge: Coca de 19 varas de eslora por 5 de manga y 210 toneladas de capacidad. Capitaneada por Stephen Morris y con una tripulación de 17 personas. En ella viaja el otro comerciante, Anthony Wilson, con un árabe llamado Musakkan ibn Zuhayr.

Si los PJs aceptan serán asignados a la Blackmore Lady y dejarán Lisboa el 3 de febrero. El joven Diogo, con el que han hecho gran amistad, le aparece aquí la oportunidad perfecta para ver mundo y desarrollar sus conocimientos y se enrolará con ellos.

2. Anfa

Anfa pertenece al imperio benimerín (con capital

en Fez) que ahora anda guerreando con Castilla (con, por el momento, resultados positivos, pues el hijo del sultán, Abu Malik, se hace llamar rey de Gibraltar, Algeciras y Ronda, aunque en unos años recibirá una amarga derrota en la batalla del Salado. La derrota será del imperio benimerín, no de Abu Malik, que morirá cerca de Alcalá de los Gazules en octubre de 1339). Es una gran ciudad por su situación estratégica y por su puerto, que recibe un gran tráfico de naves (aunque no muchas cristianas).

Las dos cocas llevan sus bodegas medio vacías con paños, sal, miel y cera cuya gran mayoría van a ser colocada en la ciudad africana y en ella van a adquirir un producto local que puede dar mucho rédito si se vende bien: esclavos.

Musakkan es un tratante de personas proveniente de Sijilmasa. Tiene un contacto que le consigue la mercancía desde la lejana Taghaza, una ciudad minera en medio del desierto donde acuden hombres (a veces con sus familias) con la esperanza de encontrar un trabajo en la industria de la sal pero lo que encuentran es una caminata forzada (y en varias ocasiones mortal) hasta el imperio benimerín, donde posteriormente son vendidos a reinos cristianos.

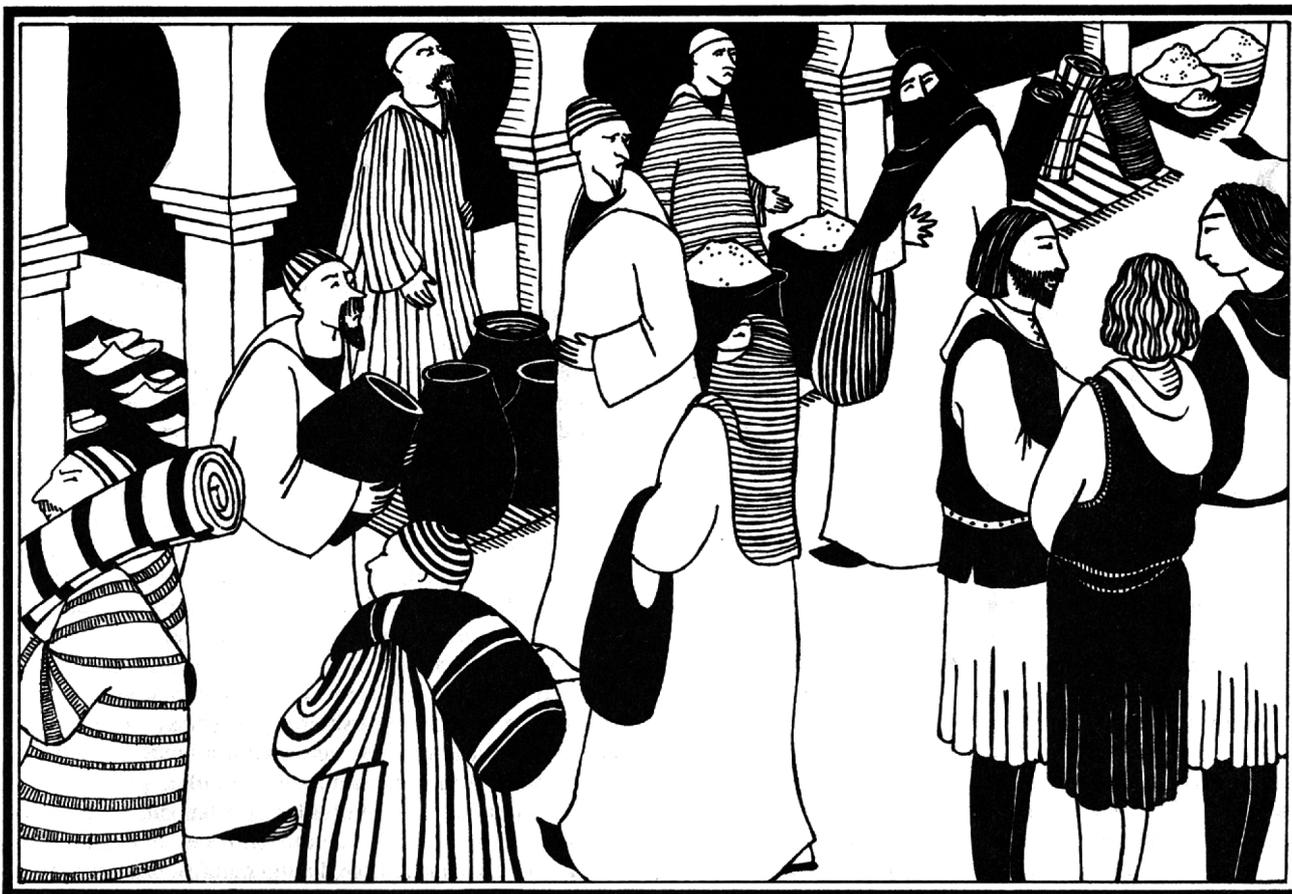
Entre las dos naves los comerciantes ingleses van a

meter a casi 500 esclavos (unos 300 en la Blackmore Lady y el resto en la Woodbridge), llenando sus bodegas por completo. El lote que van a adquirir incluye 315 hombres, 90 mujeres y 85 niños y en Génova esperan sacar 2000 maravedís castellanos por cada hombre y 1200 por cada mujer y niño, un gran negocio si es que llega a buen puerto.

La ciudad se presenta fantástica a los ojos de los PJs. Todo les sorprende, los colores, los sonidos, los olores... todo es nuevo para ellos. En el zoco podrán encontrar objetos poco comunes en los reinos cristianos e incluso armas de exótica factura como nimchas, teleks o arcos recurvados. En la zona de curtidores verán ricos trabajos en cuero y sillas para montar a la jineta y por supuesto un gran número de hierbas y componentes alquímicos. Si preguntan darán sin problema con una zona donde los olores de extrañas especias conseguirán hacerles olvidar el de la zona de los curtidores. Archicorilla, agrimonia y altamisa se encuentran por montones, pero también goma arábiga, eupatorio, aloe vera (tirada de Conocimiento Vegetal)...

3. La vieja Ouafae

Cuando estén dando vueltas por la ciudad se les acercará un hombre que, en un horrendo castellano les preguntará si quieren conocer su futuro, que



hay una anciana que por unas pocas monedas les podrá decir qué les deparan los hados, podrán vislumbrar las cosas que están por llegar, tendrán una ventaja importante en el juego de la vida... Si los PJs no están muy convencidos el hombre insistirá e insistirá, será extremadamente pesado y les llevará por callejuelas hasta una diminuta calle de adobe rojo.

Entrarán precedidos por el hombre y entre las sombras verán a una vieja frente a un fuego.

"Sí, queréis conocer vuestro futuro y la vieja Ouafae os lo va a mostrar. ¿Quién quiere ser el primero en conocer lo que le depara el destino?"

Al primero que se anime le dará un cuenco con un líquido y le dirá que lo beba. Los PJs pueden tirar por Empatía, pero Ouafae tiene activado el talismán de Encanto del Viajero (página 192 del Manual). Cuando lo haga (si lo hace) notará un sabor muy agrio y el líquido bajando por su garganta. Deberá hacer una también una tirada oculta de RR y si la falla (pero es una tirada oculta, es decir, da igual lo que saque) caerá al suelo entre violentas convulsiones y un poco de espuma blanca saldrá de su boca. Este episodio durará cinco minutos y cuando despierte habrá perdido 3D6 puntos en COM y CUL. La vieja le ha dado a beber una porción de Demencia (página 202 del manual).

La anciana es una bruja que les necesita para un trabajito y más les valdría escucharla, ya que al más mínimo indicio de agresividad dos ígneos que tiene esclavizados saldrán del hogar para acabar con los PJs, los cuales podrán intuir (pasando una tirada de Descubrir fácil) cómo unos entes parecen surgir de las llamas. Vamos, que si se les ocurre atacar a Ouafae los dos ígneos, Saraph e Iparcas, se van a interponer entre ella y los PJs y empezarán a tirar bolas de fuego a los agresores.

"Escuchadme infieles: Vuestro amigo sólo se recuperará si conseguís una cosa para mí. Al sur de la ciudad, en medio del pedregoso desierto, hay un pequeño vergel que se alimenta de una fuente que allí brota. Es una zona prohibida para los verdaderos creyentes, mas para unos impíos como vosotros no supondrá ningún problema. Crece en ese lugar una flor como ninguna otra en el país, con pétalos azules y morada en su centro. Necesito que me traigáis un par de onzas y más vale que os deis prisa ya que, si mal no lo he entendido, zarpáis mañana por la mañana."

La vieja Ouafae se reserva un detalle y es que si es una zona prohibida no es más que por la presencia

de un grupo de aouns que allí habita.

4. El oasis

Para internarse por esos páramos lo mejor que pueden hacer es alquilar unas monturas ya que el sitio señalado por la anciana no está demasiado cerca y el tiempo apremia. Se tardan unas tres horas en llegar y lo único que verán en todo el camino serán piedras, dispersos matorrales bajos y algún que otro lagarto. Cuando vayan llegando un tirada de Descubrir les permitirá ver la gran roca que mencionó Ouafae que marca la entrada del



oasis. Éste se encuentra en una pequeña hondonada, un poco escondido si no se observa bien. No tiene más de 400 metros cuadrados pero ahí la vida florece en todo su esplendor. Palmeras y albaricoqueros ofrecen sus jugosos frutos a quien quiera cogerlos y en su centro podrán ver que de unas rocas aparece un manantial que crea un pequeño estanque. Las flores que están buscando se pueden localizar fácilmente, pero no todo iba a ser tan fácil, claro, una tirada de Descubrir difícil les permitirá ver a tiempo cómo algo se abalanza hacia ellos desde el cielo. Se trata de los aouns y es que estos seres infernales no se toman muy bien que unos meros humanos se presenten en su hogar. Su

número es el mismo que de PJs+2. El PJ hechizado podrá luchar, pero en el momento en que saque alguna pifia (en cualquier tirada) tendrá un ataque epiléptico. Cuando todo acabe podrán coger las flores y volver a Anfa.

En el momento que Ouafae reciba las flores (siempre en su casa y siempre con los ígneos alerta) sonreirá, dirá unas palabras en un idioma extraño y el pobre PJ recuperará sus puntos de COM y CUL. Una vez pasado este lance más les valdría ir a descansar al barco pues les espera un largo trayecto hasta Palma.

5. Mare Nostrum

Richard tiene ciertos temores de que se haya corrido la voz de la escala en Anfa y reciban un ataque de piratas piratas berberiscos deseosos de hacerse con la mercancía. El tercer día de trayecto, en pleno Mare Nostrum sus preocupaciones se hacen realidad cuando (tirada de Descubrir) dos puntos aparecen en el horizonte, puntos que se acercan cada vez más hasta verlos sin problemas y contemplar dos fustas sin bandera con unos veinte piratas en cada una. Las fustas, al ser mucho más veloces que las cocas les darán alcance sin demasiadas complicaciones y tras un rápido parlamento entre los capitanes de las tres naves decidirán que la Splendid Star se hará cargo de una, la Blackmore Lady de la otra y la Woodbridge pondrá agua de por medio para así, al menos, salvar algo.

Aunque intenten repeler el abordaje no podrán y habrán de hacer frente a los piratas berberiscos. Para esta primera escaramuza los PJs tirarán 1D10 y hay que mirar la siguiente tabla de Incidencias/Encuentros.

1D10	Incidencias
1-2	Ningún encuentro.
3-7	Un pirata.
8-0	Dos piratas.

Por cierto, recuerdo que atacar en un barco, por el movimiento del agua, tiene un malus del 10%, aunque considero que a piratas y marinos, por la costumbre, no les afecta (a PJs que sean de esas profesiones u otras relacionadas con la mar tampoco).

Pero no iba a ser tan fácil ¿verdad? Cuando empiecen a luchar unos esclavos aparecerán en cubierta... ¿Cómo? Una argolla en malas condiciones que se rompió, unas ataduras mal hechas, uno

de los piratas les liberó, un DJ un poco cabrón... el caso es que una riada negra, apenas cubiertas con harapos y con armas improvisadas recogidas del propio barco atacará a la desconcertada tripulación que se verá sobrepasada en número. Cada PJ tirará 1D3 para ver cuántos esclavos van a por ellos.

Todo acabará cuando la Splendid Star consiga hacer huir a la otra fusta y se acerque a ayudar a la Blackmore Lady. En la galeota habrán caído 2D3+2 tripulantes y en la coca, por la acción combinada de piratas y esclavos 2D6+2, así que el aspecto de la cubierta es bastante dantesco. Sangre y vísceras se intentan limpiar con el agua del mar y por la borda son tirados los cuerpos de amigos y enemigos. También han quedado muertos o inútiles (que para el caso es lo mismo y su destino también, el Mediterráneo) 2D4+4 esclavos de las tres docenas que consiguieron liberarse.

6. Palma, Génova y el barón de Tre Acqua

Después del episodio de los piratas llegarán a Palma tras dos días más de viaje, pero es una parada rápida, apenas les da tiempo a unos vinos en una taberna (y a perder a un par de marinos mancurianos: uno en una reyerta con unos locales, el otro descansando en los calabozos de la villa por un turbio asunto del que tampoco se han enterado en demasía). En tres días más y tras recorrer 1500 millas marinas (desde Lisboa) la expedición llegará por fin a Génova.

Ya atracados, dispuestos a descargar la mercancía, se aproximará al barco una patrulla de diez soldados genoveses, acompañados por un oficial de aduanas y de un hombre a todas luces noble con lo que parece ser su guardaespaldas. El oficial, que porta unas hojas y un cálamo para apuntar lo que lleva la nave, el noble y su guardaespaldas, subirán al barco con la intención de tasar las mercancías para saber cómo gravarlas. Al ver a los esclavos el noble susurrará unas palabras al oído del oficial y éste dirá que por cada hombre esclavo deberán pagar el equivalente a 1400 maravedís castellanos y por cada mujer y niño 1000. Una barbaridad teniendo en cuenta que los comerciantes ingleses pensaban vender cada hombre adulto por 2000 y mujeres y niños por 1200...

El noble es Ferdinando, barón de Tre Acqua, un hombre que se ha enriquecido mucho en poco tiempo por la ventajosa situación de estar casado con Irene Franci, hermana de Cornelio Franci y, el hombre que controla todo lo que entra y sale del

puerto de Génova, lo que le hace una de las personas más importantes e influyentes de la ciudad. Una vez cada dos o tres semanas, Ferdinando va al puerto (junto a un buen número de hombres armados), elige un barco (normalmente con productos perecederos para que no se puedan ir a otros puertos) y exige un pago exorbitado como aranceles. Los comerciantes, ante la perspectiva de ganar nada o un poco, acaban cediendo y además vendiéndole a él la mercancía pues ningún otro comerciante genovés osaría ir en su contra. Los que no quieren pagar son retenidos un par de días en el puerto (por "problemas burocráticos") y han de abonar una alta tasa por el anclaje...

Aunque no puedan descargar su mercancía, los marineros sí podrán bajar del barco para visitar la ciudad o, más bien, sus numerosas tabernas y burdeles (en muchos casos las unas hacen las veces de los otros y los otros de las unas).

7. Una propuesta

Después de rolear un poco (alguna visita al mercado, a un médico si lo necesitaran, algún rifirrafe con los locales), aparecerá Richard con un genovés cuyas ropas denotan su estatus de comerciante acomodado.

"Amigos, quiero presentaros a Ligorio Terreni. Me ha propuesto un negocio que nos puede interesar mucho, así que creo que merece ser escuchado."

Ligorio es un rico comerciante que representa a una agrupación de otros ricos comerciantes genoveses que están ya hartos de las malas artes de Ferdinando. Debido a sus acciones están perdiendo mucho dinero y, corrida la voz entre los mercantes, algunos barcos han decidido llevar sus artículos a la cercana Livorno perdiendo así Génova cierta pujanza..

El negocio consiste simple y llanamente en acabar con Ferdinando. La recompensa serán 35 doblas de oro castellanas (el equivalente en moneda local) y lo que quieran o puedan llevarse de la casa del barón. Cuando acaben el trabajo deberán partir pues no les garantiza su seguridad.

¿Dinero fácil?

8. Último acto

Este trabajo lo pueden hacer como quieran, pero tiene más sentido que se haga por la noche y así

está descrito aquí. Los PJs y su buen (o mal) hacer llevarán esto por los caminos que Dios les de a entender y el DJ deberá saber cómo conducirles.

Ferdinando vive en una lujosa mansión de dos plantas con un gran jardín trasero. Es un hombre que se sabe odiado por muchos (y con razón) y en su casa hay siempre ocho soldados montando guardia: dos en la puerta, dos en la planta baja, otros dos arriba y la otra pareja rondando el jardín con dos perros. Como se ve no es nada sencillo llegar hasta sus aposentos donde le acompaña en todo momento Luca, su guardaespaldas, que evita además que Irene Franci contemple el carrusel de cortesanas, meretrices y mujeres de muy distinto pelaje que pasan por el lecho conyugal.

A ver cómo resuelven los PJs la papeleta (Richard les acompañará en la incursión) pero en el momento que hagan más ruido del recomendable se dará la voz de alarma lo que les obligará a elegir entre un par de opciones: abortar la misión y correr al barco con la esperanza de que nadie les vea o acabar con Ferdinando lo antes posible y salir de ahí como alma que lleva el diablo pero dándose de bruces con una cuadrilla de soldados genoveses en su huída. Tienen una tercera opción, que es entregarse pero no creo que la contemplen.

Hagan una cosa u otra al llegar al puerto se encontrarán con seis soldados que lo guardan. En el primer caso con buenas tiradas de Elocuencia o Soborno podrán pasar tranquilamente. En el segundo caso, bueno, ya puedes imaginar qué va a ocurrir, pero si están ya muy tocados e incluso alguno ha caído siempre pueden aparecer unos cuantos marineros de la Splendid Star para salvar a su capitán.

9. Hasta la vista, Génova. Despedida y cierre

Lo más sensato es poner muchas millas de por medio entre los genoveses y ellos. Richard (si es que sigue vivo) contempla la opción de ir bien a Marsella bien de vuelta a Palma, que oportunidades de ganar maravedís siempre existen en puertos con mucho tráfico. Ha dejado a un par de hombres en la Blackmore Lady para asegurar su pago y el de los PJs, los cuales son invitados a unirse a la tripulación y a viajar con la Splendid Star hasta donde quieran.

¿Hasta dónde? Bueno, aquí el DJ tiene la libertad de hacer con los PJs lo que quiera, yo por mi parte he acabado. Espero que este road trip haya sido del

gusto de todos y que don Miguel de Cervantes no se sienta muy ofendido por haber tenido yo la osadía de juntar sus letras con las mías. Ha sido con la mejor intención.

Recompensas

- Por acabar la campaña: 50 PAp.
- Por conseguir la flor de Ouafae y no quedar tonto en el intento: 10 PAp.
- Por acabar con Ferdinando: 15 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Richard Blackmouth

FUE 15 Altura: 1,76 m Peso: 178 libras
AGI 19 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 60%
RES 17 Apariencia: 15
PER 14
COM 11
CUL 9

Armas: Hacha de Armas 70% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 50% (1D6+1D4)

Armadura: Capacete (Prot. 2), Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Árabe 30%, Descubrir 55%,
Castellano 35%, Italiano 30%, Nadar 80%,
Navegar 85%, Portugués 25%, Seducción 40%

Saraph e Iparcas, ígneos de Ouafae

FUE 18 Altura: 2 varas Peso: nada
AGI 30 RR: 0% IRR: 320%
HAB 26
RES 15
PER 19
COM 0
CUL 8

Armas: Lanzar bolas de fuego 75% (3D6)

Armadura: Protección Mágica (sólo puede ser dañado con magia)

Competencias: Ninguna en especial.

Hechizos: Carecen

Poderes especiales: Control del fuego

La vieja Ouafae

FUE 5 Altura: 1,37 m Peso: 98 libras
AGI 15 RR: 0% IRR: 190%
HAB 15 Templanza: 60%
RES 14 Apariencia: 10
PER 16
COM 17
CUL 20

Armas: Cayado 50% (1D4+2+1D4).

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 90%, Astrología 70%,
Castellano 40%, Conocimiento Mágico 103%,
Conocimiento Animal 60%, Conocimiento Vegetal
90%, Conocimiento Mineral 85%, Elocuencia
60%, Empatía 60%, Medicina 55%

Hechizos: Un buen número de ellos entre los que se encuentran Encanto del Viajero, Demencia, Invocar Demonios Elementales y Aquelarre a Frimost.

Aouns

FUE 28 Altura: 1,55 m Peso: 130 libras
AGI 19 RR: 0% IRR: 150%
HAB 20
RES 35
PER 13
COM 0
CUL 11

Armas: Espada 75% (1D8+1D6+1), Arco 40%
(1D6+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Conocimiento Mágico 65%,
Disfrazarse 90%, Empatía 45%, Tormento 90%,
Volar 95%.

Hechizos: Invocar Sombras y Aquelarre a Agaliaretp.

Poderes especiales: Volar.

Piratas berberiscos

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Templanza: 50%
RES 18
PER 12
COM 6
CUL 5

Armadura: Capacete (Prot. 2), Gambesón (Prot. 2)

Armas: Maza de armas 60% (1D8+2+1D4), Gumía
45% (1D4+2+1D4)

Competencias: Descubrir 50%, Nadar 50%,
Navegar 55%

Esclavos

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 40%
RES 17
PER 10
COM 8
CUL 6

Armas: Arma improvisada 25% (1D4+1D4), Pelea
25% (1D3+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Descubrir 35%, Memoria 45%

Ferdinando, barón de Tre Acqua

FUE 12 Altura: 1,74 m Peso: 140 libras
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 55%
 RES 20 Apariencia: 20
 PER 10
 COM 10
 CUL 12

Armas: Daga 60% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 40% Seducción 60%
 Tormento 45%

Luca, guardaespaldas de Ferdinando

FUE 20 Altura: 1,56 m Peso: 200 libras
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 60%
 RES 20 Apariencia: 5
 PER 10
 COM 5
 CUL 5

Armas: Maza de Armas 85% (1D8+2+1D6),
 Cuchillo 60% (1D6+1D4)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón
 Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 45%, Esquivar 80%,
 Sigilo 45%, Tormento 65%

Soldados genoveses

FUE 16 Altura: varía Peso: varía
 AGI 18 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 16 Templanza: 55%
 RES 18
 PER 15
 COM 6
 CUL 6

Armas: Maza de Armas 55% (1D8+2+1D4),
 Cuchillo 35% (1D6+1D4), Ballesta 60%
 (1D10+1D4)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón
 Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Descubrir 40%,
 Escuchar 45%, Esquivar 35%

Villacasares

Dumque moram faciunt vacuisque vagantur in agris Agmina, murmur erat.

Liber maiolichinus

Aventura para tres o cuatro PJs en la que tendrán que descubrir el paradero de un padre y su hijo y el por qué de su desaparición. Inspirada en el módulo “El sendero de la niebla” de Manuel Romero Ocaña, con alguna vuelta de tuerca, etc.

Introducción

Fría y ligeramente nublada mañana de un día cualquiera del mes de octubre del año de Nuestro Señor de 1359. Tras un verano de campañas luchando por las baladronadas de algún noble sin especial importancia, los PJs han sido licenciados por el invierno y vagan por las pardas llanuras de la estepa castellana en busca de un buen lugar donde aposentarse a la espera de mejores fechas.

Desconociendo, como desconocen, la región, han llegado casi por casualidad a Villacasares, una pequeña aldea camino de nada, rodeada de un frondoso bosque y atravesada por un río. Unas diez familias malviven gracias a la agricultura y, en menor medida, a una escasa ganadería.

Cuando lleguen descubrirán un grupo de aldeanos frente a la iglesia y a un hombre interpeándoles. Se trata de Valero, un campesino alto y delgado de mediana edad, con grandes ojos saltones y una enorme nariz en medio de su rostro. Está intentando convencer a sus vecinos de que vayan con él al bosque a buscar a Tristán, su hermano, que salió ayer por la mañana y todavía no ha vuelto. La gente no parece muy convencida y tras escucharle durante un rato decidirán marchar a sus labores sin atender las razones de Valero, mirando fijamente al suelo. Pasando una tirada de Empatía +25% los PJs verán sin demasiado esfuerzo que los aldeanos tienen miedo y que sus razones deben tener para no querer ir al bosque.

Valero está desolado, pero al ver al grupo de aventureros recuperará un poco la esperanza e imple-

rá a los PJs que le ayuden, que no hay más que ver que son de talante noble y bien aguerridos, y que tan buenas personas no dudarán en socorrer a un pobre necesitado. Él nada les puede ofrecer salvo su eterno agradecimiento pues es pobre como las ratas, pero Dios omnipotente que todo lo sabe y todo lo ve estará contento al ver cómo se ayudan entre sí los buenos cristianos.

Es de esperar que los PJs se dejen convencer por la labia del sencillo campesino, el cual les referirá lo sucedido.

"Ayer, al apuntar el día, mi hermano Tristán se llegó muy cuitado a mi casa, y es que Gonzalín, su hijo, había desaparecido. El niño ni moverse puede, ni dos semanas ha que nació, y no nos explicamos qué pudo ocurrir. En seguida nos pusimos a buscar por todas partes, pero cayó la noche y volvimos a la aldea. Tristán, en cambio, decidió seguir la búsqueda un rato más y todavía que no ha vuelto. Hemos de ir a buscarle, pues temo que algo le haya pasado."

Si los PJs pasan una tirada de Empatía notarán que se guarda algo y a poco que le presionen dará más información sobre la historia del pueblo y otros hechos aquí acaecidos. También podrán obtener la siguiente información hablando con otros aldeanos, entre ellos don Abilio, el párroco.

-Hace diez años el señor de estos pagos, Onofre de Villacasares, regresó del sur, hacia donde marchó para batallar con gran ardor y entereza al moro. De allí volvió con grandes riquezas que eran muy dignas de ver y se trajo, además, una joven granadina que abrazó la verdadera fe, adoptó el nombre de Blanca y le dio un hijo sano y fuerte. No obstante, a los pocos meses la peste asoló la zona y se llevo muchas vidas, entre ellas las de Blanca y el niño. Onofre quedó deshecho y su comportamiento se tornó errático e imprevisible, expulsó a todos sus sirvientes y, según contaron, perdió por completo el juicio. De él nunca más se supo.

Todo fue a peor. Entre la falta de gente para trabajar las tierras y el abandono en que se encontraba por la mala administración la región se empobreció en poco tiempo.

-Los habitantes de Villacasares consideran que el bosque está maldito. Nadie se interna demasiado en él, lo justo para aprovisionarse de leña y cazar algo, pero nunca se alejan mucho del pueblo. Por la noche se oyen gritos y risas, y algunos vecinos aseguran haber visto misteriosas figuras errabun-

das y extrañas apariciones. Todo lo cubre, además, la niebla que sube del río, haciendo del bosque un sitio aún más siniestro y tenebroso. Algunos dicen que la maldición del bosque empezó con la enajenación del condenado Onofre, que vaga libre y loco por sus descuidados dominios.

-Gonzalín no es el único al que echan en falta. Hace semana y media, Ulfa, una joven andalusí que llegó con su familia a pueblo hace tres años también ha desaparecido. Fue al bosque a buscar leña y nunca más la volvieron a ver.

-Hace dos noches entraron en la humilde iglesia de San Mateo y robaron lo único de valor, un antiguo cáliz de plata proveniente de tiempos mejores. Algunos creen que, como todo, ha sido cosa del diablo. Los más cabales piensan que es cosa de bandidos o de algún aldeano, alguien lo demasiado pobre o desesperado como para cometer tal sacrilegio

1. El bosque

Podrán entonces partir, después de haber descansado algo y reunido provisiones para un par de días. Valero, armado con un bordón de pastor, les guiará hacia el interior del bosque. Apenas un centenar de varas le separa de las últimas casas del pueblo y habrán de atravesar un viejo puente romano sobre el río para alcanzarlo.

Se nota que hace tiempo que nadie explota el bosque. La vegetación crece salvaje y las copas de los altos árboles apenas dejan pasar la luz. Sube del río, además, una fina niebla que será más espesa según se adentren en el interior de la arboleda.

En el bosque hace frío, mucho, cosa que extrañará a los PJs, pues no era tan severo antes. Otra cosa que pueden percibir a la perfección es el silencio (PERx4), pareciera que no hubiera nada vivo en leguas a la redonda.

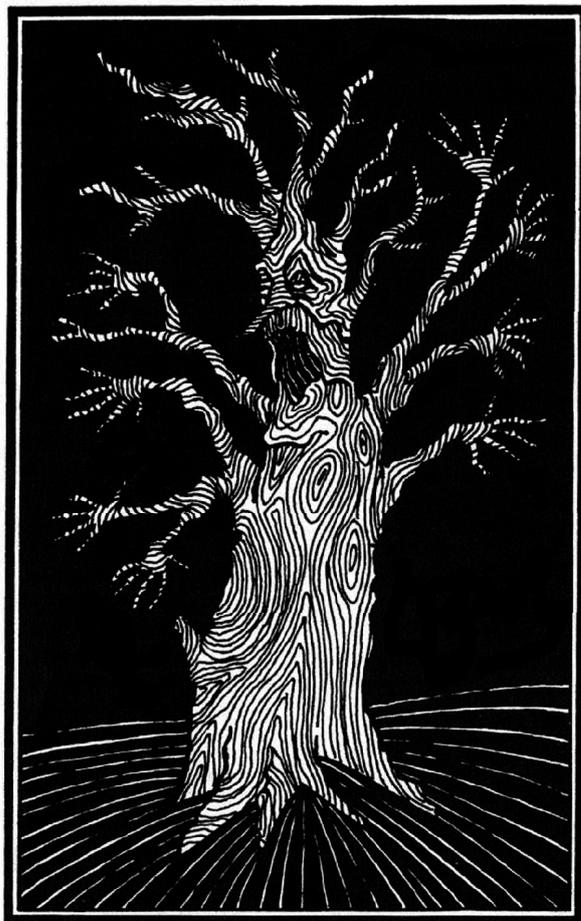
El día pasa sin ningún incidente y sin rastro de Tristán. Cuando empieza a atardecer decidirán buscar un sitio para hacer noche y encontrarán un pequeño claro que les servirá para tal propósito. Con un buen fuego no deberían pasar demasiado frío.

Es la hora de las guardias y un PJ al azar deberá hacer una tirada de RR. Si la falla caerá bajo el hechizo de una lamia que le guiará por entre la niebla hasta otro claro a unas decenas de pasos. El ser, con una alborotada mata de pelo blanco y enormes colmillos, espera al PJ para dar buena

cuenta de él. Si el PJ pasa una tirada de Suerte tropezará con una raíz y en el suelo recobrará el sentido, teniendo que hacer frente a la lamia. Si no la pasa, el resto de PJs (y Valero) podrán hacer una tirada de Escuchar y evitar el trágico final. Si el PJ pasa la tirada de RR podrá acudir hacia la voz, pero la lamia se habrá ido.

2. El día siguiente

El segundo día en el bosque pasa de manera muy parecida al anterior. Los PJs vagan errabundos y algo perdidos por el bosque intentado hallar alguna pista. A media mañana, si pasan una tirada de Rastrear (aunque no la pasen también lo encontrarán, aunque más tarde) podrán ver un pequeño rastro que les lleva hasta el cadáver de dos perros que están junto a un árbol. Ambos lebreles han recibido innumerables y contundentes golpes. Valero reconocerá los perros como los de su hermano Tristán.



Si pasan una tirada de Descubrir o de PERx3 verán que las ramas del árbol que está al lado de los perros se empiezan a mover y no por efecto del viento. Se trata de una mandrágora que no dudará en atacar a los PJs si se ponen a su alcance.

Por la tarde y ya totalmente perdidos, encontrarán más cadáveres destrozados, pero esta vez son humanos y esta vez presentan otro tipo de heridas (tirada de Medicina), heridas que ellos conocen muy bien, pues han sido realizadas con armas cortantes. Los muertos (tres) tienen aspecto de bandidos y están separados entre sí una decena de metros. Con Rastrear +25% descubrirán sin problema cascos de caballo y por lo que parece era llevado por un jinete experimentado. Si pasan una tirada de Escuchar podrán oír unos jadeos entrecortados. Proviene de un cuarto bandido escondido en el interior de un tejo. Ha perdido el juicio por completo y cualquier intento de comunicación será inútil. Podrán ver que sostiene un cáliz entre sus manos, pero si intentan acercarse atacará con su almarada sin mediar palabra.

Los bandidos han sido atacados por el blemys al servicio del brujo Garur ibn Malik (ver más adelante), el cual ha acabado sin miramientos con ellos. El cuarto, trastornado por el jinete sin cabeza que ha diezmado a sus compañeros, se ha refugiado aterrado en el hueco del tejo. Son ellos los que sustrajeron el cáliz de San Mateo unos días atrás.

3. El camposanto

Hagan lo que hagan, los PJs continuarán con su búsqueda, pero después del encuentro con los bandidos empezará a llover de forma abundante. La torrencial lluvia pronto calará sus huesos pero afortunadamente se van a encontrar con el viejo cementerio, lugar de descanso eterno (tal vez) de los más ilustres habitantes de Villacasares. No es un recinto muy grande, pero en su centro destaca un gran mausoleo en el que se pueden resguardar del aguacero.

Podrán entrar sin dificultad, ya que la puerta se perdió hace tiempo. El interior, de unas cinco varas de largo por cuatro de ancho, alberga siete sepulcros sencillos pero de recia piedra. Si saben leer sabrán que pertenecen a los antiguos señores. La que parece más nueva tiene los nombres de Blanca y Asensio de Villacasares, la esposa y el hijo del don Onofre, que comparten reposo. Hay un sepulcro sin inscripción alguna, era el destinado al propio Onofre, pero nunca ha sido ocupado.

Si deciden abrir los sarcófagos encontrarán los insignes cadáveres con algunas joyas de valor a determinar por el DJ. En uno de ellos encontrarán también una espada de excelente factura con el escudo de los Villacasares en el puño, con una preciosa pretina de buen cuero y una daga a juego

(ambas armas tienen +5% a su manejo).

Pronto se hará de noche y la lluvia no habrá amainado. Lo mejor que pueden hacer, si no quieren coger una pulmonía, es dormir en el mausoleo. En lo más oscuro de la noche se verán atacados por un buen número de muertos que saldrán de sus tumbas para acabar con ellos. La idea es que los PJs vean que no dejan de llegar y que deben encontrar una salida, la cual la hallarán si pasan una tirada de Descubrir: una losa del suelo se puede mover y revelará unas escaleras de piedra y tras ellas un pasadizo estrecho y medio inundado (el agua llega al muslo) que después de 200 varas acabará de forma abrupta en una pared.

Apoyada en la pared hay una escalera de mano de madera en un estado lamentable. En el techo, a unas dos varas y media hay una trampilla de madera. Si intentan alcanzarla con la escalera esta se romperá causando 1D3 puntos de daño directos al atrevido PJ que haya ascendido por ella. Tendrán que ayudarse a subir (tiradas de FUE, AGI...) mientras alguien mantiene a raya a los muertos e ingeniárselas para ayudar al último a ascender (los muertos no podrán alcanzar la trampilla).

Se encontrarán en el antiguo molino, a la vera de un río que ya no tiene rueda que pueda mover, pues desapareció hace años. El edificio ha sufrido el abandono al igual que toda la región. Está destartado y el agua se cuele por mil agujeros, el olor a humedad es demasiado intenso y parece a punto de venirse abajo, pero visto lo visto no es mal lugar para dormir y descansar un poco.

4. El tercer día

No es fácil despertar tras una noche de maldormir fríos y empapados, no obstante llega el día y al menos ha dejado de llover. Valero (si es que sigue vivo) recordará que el molino no estaba muy lejos del castillo, en dirección norte, así que hacia allí podrán dirigirse.

La mañana es fresca y las nubes no dejan pasar el sol, la niebla sube del río y no se puede ver mucho más allá de una veintena de pasos. Como ya han podido comprobar no parece haber nada vivo en el bosque y el sonido de sus pisadas es el único ruido que pueden oír.

A media mañana encontrarán, por fin, a Tristán. En una linde del antiguo camino se toparán con el cadáver de un hombre atado con los brazos sobre su cabeza a un gran árbol (como apuntaría Justo

Lipsis crux simplex ad affixionem). Si pasan una tirada de Medicina verán que lleva muerto un par de días. Tiene algunas heridas mas son superficiales y con seguridad le dejaron morir colgado del árbol tras grandes sufrimientos.

Tras todos estos hechos Valero decidirá que lo mejor que puede hacer es volverse a Villacasares y que su sobrino debe haber corrido similar suerte que su hermano. Sólo los PJs (Empatía, Elocuencia, Tormento) pueden convencerle de que continúen la búsqueda de Gonzalín y resolver el enredo.

5. La historia de Villacasares

La peste llegó a la comarca hará diez años y fue tan devastadora como en el resto de lugares. Casi un cuarenta por ciento de los habitantes de la región perecieron por la terrible enfermedad, sin distinguir entre pequeños o mayores, entre hombres o mujeres, entre ricos o pobres. Tras la muerte de su esposa e hijo, Onofre de Villacasares se sumió en una profunda tristeza y su comportamiento cambió. Echó de malas formas a todos sus hombres y criados y murió tiempo después, solo y con un inmenso vacío en el corazón.

Por la falta de cuidados y mantenimiento todo el lugar se volvió salvaje y extraños seres y criaturas empezaron a poblar los bosques, abriendo la puerta para que mil historias inundaran la zona de demonios y brujas.

Hace unos meses un brujo granadino, Garur ibn Malik, decidió que el castillo de Villacasares sería el lugar perfecto para establecerse y así lo hizo junto con un blemys, el cual es su criado. Pronto conoció a la joven Ulfa, a la que gustaba dar paseos por el bosque sin temer los relatos que del lugar se contaban. Se entendieron enseguida y como maestro y aprendiz planearon crear un rapiño (Demonolatreia p.104 -hechizo en la p.206-) sabiendo de la futura paternidad de Tristán. Tienen todo listo para llevar a cabo el ritual esta noche (si es que alguien no se lo impide).

6. El castillo y final

El castillo de Villacasares se encuentra en un roquedal sobre el que se domina el bosque. Sus mu-

rallas se conservan en buen estado salvo por una pequeña parte de un lienzo que amenaza con venirse abajo. Tiene dos pequeñas torres cuadradas de siete varas de altura y en el tercer vértice del triángulo se alza la torre del homenaje, de unas doce varas.

Los PJs, si es que han continuado con la búsqueda del bebé, llegarán al castillo a media tarde (podrán hacer alguna tirada de Rastrear y Descubrir). En uno de los laterales de la muralla se encuentran Garur y Ulfa cavando un pequeño agujero en el suelo destinado a introducir a Gonzalín.

El bosque acaba a unas cien varas del castillo, al que se llega subiendo una ligera cuesta entre las rocas. Si los PJs suben serán descubiertos por el blemys, que permanece vigilante protegiendo a su señor. Sobre sus hombros lleva un yelmo que si en el combate es golpeado se caerá, evidenciando su falta de cabeza, con lo que los PJs deberán hacer una tirada de Templanza. En su coracina hay practicados unos agujeros para que pueda ver a través de ella.

Sólo los PJs pueden impedir la muerte del niño y si lo consiguen serán recibidos en Villacasares como los héroes que son, dándole una alegría infinita a Bonella, la viuda de Tristán.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 20 PAp.
- Por salvar a Gonzalín: +20 PAp.
- Por interpretación, etc: +10 PAp.

P.N.J.

Valero

FUE:	9	Altura:	1,66 m	Peso:	143 libras
AGI:	16	RR:	75%	IRR:	25%
HAB:	14	Templanza:	51%		
RES:	18	Apariencia:	11		
PER:	14				
COM:	12				
CUL:	5				

Armas: Cuchillo 40% (1D6)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Descubrir 35%, Rastrear 25%

Lamia

FUE 22 Altura: 1,80 m Peso: 170 libras
 AGI 22 RR: 0% IRR: 140%
 HAB 10
 RES 33
 PER 16
 COM 15
 CUL 7

Armas: Garras 65% (1D8+1D6), Mordisco 40% (1D4+1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Seducción 40%, Elocuencia 60%, Cantar 75%

Hechizos: Polvos de Seducción.

Poderes especiales: Canto hipnótico

Mandrágora

FUE 40 Altura: 3 m Peso: 3500 libras
 AGI 4 RR: 0% IRR: 240%
 HAB 10
 RES 35
 PER 15
 COM 1
 CUL 5

Armas: Golpear con las ramas 25% (1D8+6D6)

Armadura: Corteza (Prot. 12, 9 con ataques de fuego)

Competencias: Conocimiento Vegetal 98%

Poderes Especiales: Ramas. Posee cinco ramas con las que puede golpear en la misma acción. Muerte arbórea. No se desmaya cuando llega a 0 PV

Bandido

FUE 10 Altura: 1,63 m Peso: 142 libras
 AGI 16 RR: 70% IRR: 30%
 HAB 15
 RES 16
 PER 14
 COM 10
 CUL 5

Armadura: Velmezo (Prot.2), Gorro de Cuero (Prot. 1)

Armas: Almarada 60% (1D4+2+1D4)

Competencias: Escuchar 35%, Correr 55%

Muertos

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
 AGI 6 RR: 0% IRR: 100%
 HAB 7
 RES 13
 PER 6
 COM 1
 CUL 5

Armas: Clava 60% (1D8+1D4), Pelea 40% (1D3+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Descubrir 20%

Poderes especiales: Resistencia al daño

Blemys

FUE 20 Altura: 1,85 m Peso: 190 libras
 AGI 20 RR: 0% IRR: 130%
 HAB 18
 RES 40
 PER 10
 COM 1
 CUL 5

Armas: Hacha de Combate 75%

(1D10+1D4+1D6), Hacha de Armas 75%

(1D8+2+1D6), Cuchillo 55% (1D6+1D4),

Mordisco 50% (1D10+1D6)

Armadura: Coracina (Prot. 5)

Competencias: Esquivar 65%, Descubrir 40%

Garur ibn Malik

FUE 6 Altura: 1,71 m Peso: 190 libras
 AGI 15 RR: 0% IRR: 130%
 HAB 15 Templanza: 61%
 RES 15 Aspecto: 16
 PER 14
 COM 15
 CUL 20

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Conocimiento Mágico 110%, Alquimia 90%, Astrología 95%, Conocimiento Vegetal 93%, Enseñar 75%

Hechizos: Aliento de Diablo, Lámpara de búsqueda, Ungüento de Bruja, Creación de Rapiños, Tentación, Aquelarre a Agaliaretp, Discordia, Saco de Quebradura, Maldición del Gul.

Ulfa

FUE 5 Altura: 1,54 m Peso: 120 libras
 AGI 17 RR: 15% IRR: 85%
 HAB 14 Templanza: 54%
 RES 15 Aspecto: 7
 PER 15
 COM 15
 CUL 12

Armas: Cuchillo 30% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Descubrir 50%, Escuchar 40%, Esquivar 40%

Hechizos: Ungüento de Bruja, Discordia.

La vara de Bonthu

*Soltaron las riendas, pienssan de andar;
çerca viene el plazdo por el reyno quitar.
Vino mio Cid yazer a Spinaz de Can;
grand yentes sele acojen essa noch de todas
partes.*

Cantar de Mio Cid

Módulo para un grupo de tres a cinco PJs en el que es indiferente la profesión o la clase social. Deberán, eso sí, saber manejar las armas y tener buena cabeza, pues además de enfrentarse a dispareos peligrosos, lo harán con ellos mismos.

Introducción

Dies Dominicus, 19 de noviembre del año de Nuestro Señor de 1234, día de San Ponciano, decimooctavo papa y primero que renunció al trono de San Pedro.

Es una mañana fría pero clara. En su marcha al norte hacia tierras vascas, los PJs vagan por los dominios burgaleses y divisarán una pequeña población anclada en una ladera algo escarpada. Subiendo desde el valle por un camino, entre espesos bosques, que son, a todas luces, explotados por los aldeanos, alcanzarán el pueblo y serán testigos de una escena sin duda chocante. Unos hombres, seguidos de un tropel de niños, conducen un par de hermosos cerdos vestidos (el macho como un campesino, la hembra a guisa de pastora) de casa en casa, y en cada parada, los vecinos visitados dan algo de comer a los animales (manzanas, nabos, alguna zanahoria...).

Si preguntan por tan curiosa imagen, Fernán, uno de los hombres, les informará que han tenido la inmensa suerte de aparecer el día de la matanza. El paseo de los gochos es costumbre desde hace ya muchos años. Tras visitar todas las casas del pueblo se procede a casar a las bestias en una cómica y un tanto impúdica ceremonia para más tarde proceder a la matanza en sí.

El párroco local, don Garci, no ve con muy buenos ojos la gansada, pues todo ello le huele a pagano y

a poco cristiano, mas no dice nada ya que sabe que el populacho necesita de vez en cuando distracciones de su esforzada vida de penalidades.

Fernán indicará a los PJs, además, que se encuentran en la aldea de Espinazo del Can. Si pasan una tirada de Leyendas o CULx4 sabrán que el mismísimo Ruy Díaz de Vivar se quedó aquí cuando salió desterrado por el rey Alfonso IV (tal y como evidencia el Cantar). Si no la pasan se lo dirá el propio aldeano, quien henchido de orgullo asegurará que él es descendiente directo de Álvar Fáñez, que aquel día de paso preñó a una joven que lavaba ropa en el río, su antepasada.

1. Cuarenta sabores tiene el puerco y todos buenos

Ya espera Nuño, que va a ejercer de jifero, con los instrumentos bien afilados. Los cerdos, sujetos entre varias personas (pueden participar los PJs, si lo desean), emiten desesperados gruñidos sabedores de su destino y el hombre, manejando el cuchillo con pericia, hace su trabajo.

Mujeres y niños recogen la sangre y no dejan de darle vueltas con grandes cucharas de castaño para que no se coagule (excepto la joven Teoda, pues está con la regla y todos saben que lo echaría a perder). Mientras, los hombres chamuscan a las bestias con cuermos de centeno para socarrarles y quitarles el pelo con ayuda de otro cuchillo.

Tras ello cuelgan a los animales de las patas traseras y son abiertos para sacarles los intestinos y el estómago, los cuales son limpiados por las mujeres en un arroyo cercano soportando estoicamente el pésimo olor en la nariz y el cortante frío en las manos.

Después de sacarle hígados, riñones y el resto de vísceras, quitarle la cabeza para aprovechar morro y orejas y cortar a los animales en dos, siguiendo la espina dorsal, desde el rabo hasta la cerviz, los puercos se dejarán colgados en un sitio seguro de perros y otras alimañas para que la carne se cure con el frío de la noche.

Después del duro día de trabajo se hará una gran comida comunal que consistirá en hígado con cebollas y laurel y caldo de tripas con habas, todo ello regado con un vino joven que consigue colorear las mejillas de la concurrencia. No obstante han de retirarse pronto, pues mañana han de continuar los trabajos de despiece. Los PJs podrán dormir en una casa abandonada pero que

conserva en perfecto estado paredes y tejado. Con un poco de paja seca se podrán hacer unos catres suficientemente confortables.

2. Despertar

Los PJs duermen un plácido sueño pero este es interrumpido por la certeza de que algo se esta quemando... ¡La cabaña entera arde! De muy poco tiempo disponen para salir, pues todo se está llenando rápidamente de humo y además la viga central de la vivienda se precipitará sobre algún desafortunado PJ (un 45% de golpearle y serán 5D6 de daños generales) que podrá intentar esquivarlo (-25% por ataque por sorpresa).

Una vez fuera comprobarán que no hay ni rastro del pueblo, sólo la choza donde pasaron la noche, que se consume por momentos. Mientras intentan recuperarse oirán una multitud de ladridos que van en su dirección. Son unos lebreles, el triple que los PJs, los cuales les atacarán de manera furibunda. Durante la pelea oirán con claridad cuernos de caza y más ladridos que se acercan por donde han venido los otros. Si se quedan a esperar llegará una nueva tanda de perros, pero lo suyo es que huyan hacia el bosque, pues de alguna manera presienten que hay una caza en marcha, sí, y ellos son los trofeos.

3. La iglesia

En el bosque oirán a los perros todavía más cerca, verán incluso alguno solitario que no se atreverá a atacarles. Por el sonido de los cuernos entenderán que les están cercando e incluso volará alguna flecha que podrá alcanzarles (20% de probabilidades, 1D10+1D4 de daño), disparada por perseguidores que no logran ver.

Siguiendo un arroyuelo se toparán con un posible refugio: una iglesia de altas paredes con un campanario anexo, pero con tan solo una puerta de recias hojas de casi tres pulgadas de grosor.

Una vez cerrada la puerta no se oirá nada proveniente del exterior, ni ladridos, ni cuernos, ni perseguidores. De una forma débil al principio, aunque irá subiendo de intensidad, se escuchará un canto como el que entonan los monjes en sus rezos. Varias voces invisibles cantan en un idioma que no es latín (tirada de Latín), como es la norma, se trata de un lenguaje desconocido para ellos.

La iglesia está casi completamente vacía y no hay

altar, mas cerca del ábside encontrarán una pequeña puerta que da al campanario. En una pared, tres grandes y robustas figuras de madera se hallan crucificadas. Pasando una tirada de Teología Cristiana +50% sabrán que se trata de Jesucristo y los dos ladrones, Dimas y Gestas. Cuando los PJs estén recuperándose de la carrera, las tres tallas se descolgarán de la pared con gestos torpes y atacarán a los atónitos PJs. Si intentan huir por la puerta principal la encontrarán cerrada e imposible de abrir.

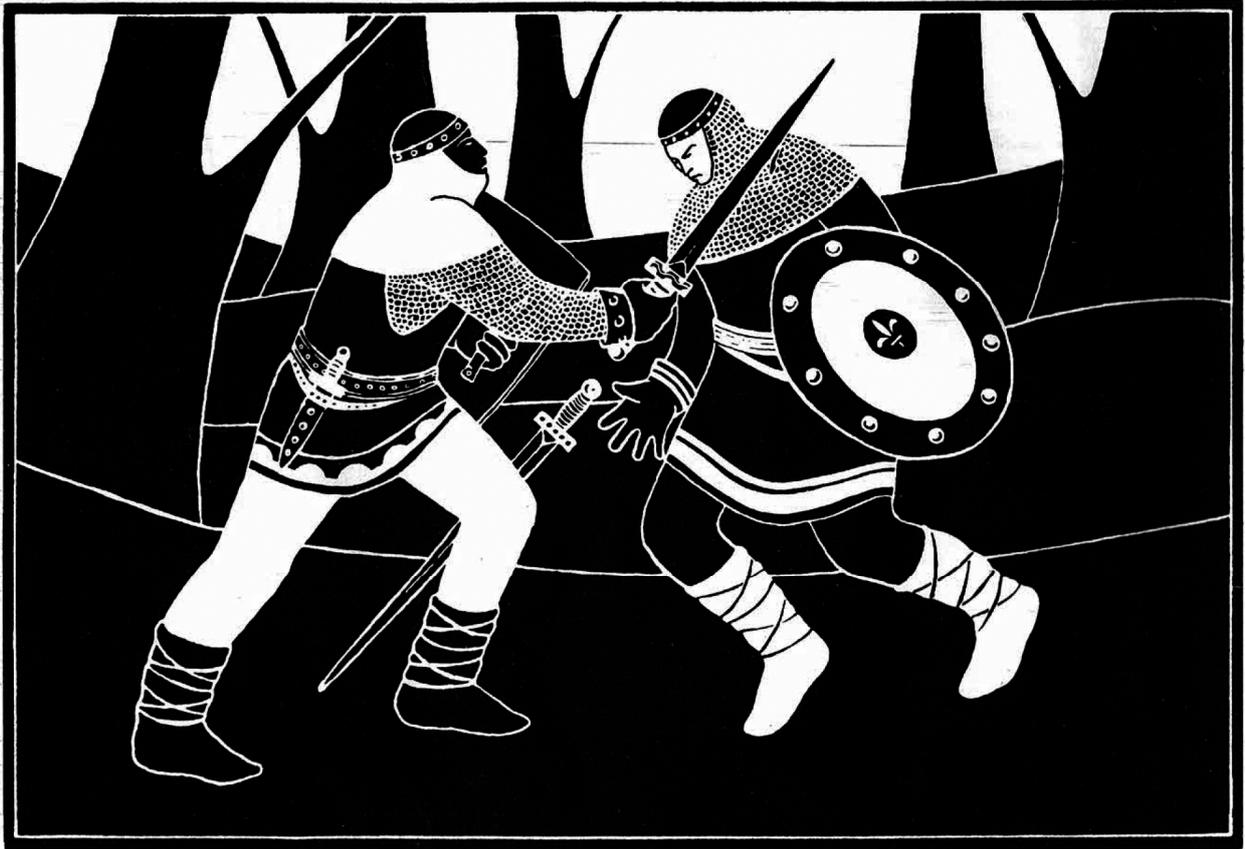
La otra puerta, la del campanario, sí está abierta y lo único que hay es una angosta escalera de caracol que sube, con alguna estrecha ventana que deja pasar la luz. Desde las ventanas verán el exterior, en el que no se mueve nada y todo está, aparentemente, tranquilo.

Si lo PJs suben se darán cuenta que la escalera no deja de ascender. Tras un buen rato subiendo escalones, calculando que deberían haber llegado al campanario al menos dos veces, al mirar por la ventana en aspillera verán el mismo paisaje de antes, a la misma altura. Si intentan bajar a la puerta que da a la iglesia tampoco aparecerá, descenderán y descenderán sin encontrar nada. Y en las ventanas siempre el mismo paisaje, siempre la misma altura.

Cuando pasen unos cuarenta minutos y estén comprensiblemente cansados y/o desesperados notarán algo que se mueve debajo de ellos. El que esté más abajo en la escalera lo verá primero: Uno a uno, los peldaños de piedra se precipitan al vacío, un vacío del que no pueden ver el fin. Al principio los escalones caen cada cinco o seis segundos, pero rápidamente cogen velocidad hasta que llega a los PJs, que por mucho que corran y corran escaleras arriba no podrán evitar hundirse en la negra nada hasta besar un duro suelo de piedra, en una caída que ha durado tanto como para que se den cuenta de que van a morir.

4. Somnum exterreri

Mas despiertan. Lo hace cada PJ por separado, rodeados de una luz débil de tono lechoso emitida desde un lugar indeterminado. El ambiente es cálido y muy espeso, asfixiante. Si ha habido algún PJ que haya muerto durante el módulo, despertará también aquí. Cuando sus ojos se acostumbren a la poca luz distinguirán una cueva, pero las paredes son de un muy grueso cristal de roca (un pie) que les permitirá percibir a sus compañeros en "estancias" contiguas. Cualquier intento de romper



el cristal será infructuoso y lo único que conseguirán será quebrar sus armas.

Parecen estar en un pasillo que tiene sólo una dirección: hacia delante, donde, además, parece que hay una luz. No obstante, anteponiéndose a la salida se van a encontrar con alguien muy familiar: es un doble de cada PJ, con sus mismas armas y competencias, en todo idéntico a los PJs menos su piel, que es negra como la pez. Será una lucha a muerte.

Al acabar la pelea, uno de los PJs (al azar) sentirá la necesidad de abrirle el pecho a su doble. Con su cuchillo practicará una abertura donde debería estar el corazón y, metiendo la mano, sacará una pequeña piedra, redonda y gris, que guardará entre sus ropas.

Cuando acaben con ellos tendrán paso franco hasta el final de la cueva en la que una brillante luz les deslumbrará hasta que...

5. La suerte de Ortun (o interludio en los acontecimientos)

*Sors immanis
et inanis,
rota tu volubilis,*

*status malus,
vana salus*

*semper dissolubilis,
obumbrata
et velata
michi quoque niteris;
nunc per ludum
dorsum nudum
fero tui sceleris.*

Hay un demonio que se aburre mortalmente en sus labores de torturador en el bosque de los suicidas. Ese demonio es Ortun (página 96 Daemonolatreia), el cual decide inmiscuirse en asuntos más terrenales de vez en cuando. Al ver a los PJs en su periplo no perderá la oportunidad de presentarse ante ellos (de nuevo, cada uno por separado) después de su enfrentamiento tanto si han vivido como si han muerto.

Estarán en una habitación palaciega ricamente decorada, iluminada con grandes velones, y Ortun, un elegante joven muy cortés y educado, después de presentarse, le dirá al PJ que la suerte es voluble, que va de uno a otro aunque siempre favorece a aquellos que la buscan... por tanto, y rompiendo de forma consciente la cuarta pared, le dirá que tire sus dados, pues la suerte no está sino en sus manos...

Tirada	Si han acabado vivos	Si han acabado muertos
01	+15 puntos de Suerte	+15 puntos de Suerte
02-10	+1D6+6 puntos de Suerte	No pasa nada
11-50	+1D4+1 puntos de Suerte	-1D6+1 puntos de Suerte
51-90	+1D3 puntos de Suerte	-1D6+6 puntos de Suerte
91-99	No pasa nada	-20 puntos de Suerte
00	Suerte a 0	Suerte a 0

6. Somnum exterreri, continuación

...despiertan en la choza muertos de frío. Las tres paredes que quedan en pie y el inexistente techo son poca protección para la gélida amanecida que les toca padecer. No hay más casas alrededor, es más, parece que nunca nadie ha habitado estas tierras... Lo mejor será ponerse rápidamente en marcha e intentar olvidar esta noche de pesadilla.

Nota para el DJ: Los PJs que hayan muerto durante la primera parte del módulo despertarán con sus PV a 0, el resto como estén de sus heridas, todos, con la suerte ya actualizada. El PJ que haya cogido la piedra la tendrá consigo cuando despierte y no

podrá deshacerse de ella. Es una molestia, le pesará, le pesará mucho. El poseerla será un constante zumbido dentro de su cabeza. Y no se podrá deshacer de ella. Aunque la arroje a un lago le aparecerá más tarde entre sus ropajes...

Después de esa noche de pesadilla, de infructuosamente preguntarse el qué y el cómo, los PJs continuarán su camino al norte. Pasarán por Salas de los Infantes (villa que fue testigo de los sucesos por todos conocidos de los siete infantes y la maldita Lambra), Ezcaray, Santo Domingo de la Calzada (con su catedral y su hospital de peregrinos), Haro, Peñacerrada y la muy importante Vitoria, cruce de caminos fundamental en Castilla. Se adentrarán en los montes vascos y entre valles y elevaciones, entre tímidos ríos y atrevidos bosques, entre hayas y abedules, los PJs, después de cinco días de camino, se hallarán... perdidos.

7. Gaue, gauezkoenzat, era eune eunezkoenzat

No lo sabrán, pero el monte al que la débil luz del atardecer presta sus últimos rayos es conocido por los lugareños como Amboto, morada de Mari. Mientras buscan un buen lugar para pasar la fría noche, el que saque mejor una tirada de Descubrir, verá cómo en el monte, en lo alto, baja una luz a toda prisa. Será rápido, un latido de corazón, dos



como mucho, pero no volverá a verlo.

En lo más oscuro de la noche, en medio de un silencio impropio de un bosque, algo se acerca al campamento de los PJs: Gaueko. Un viento helado pondrá en alerta al PJ de guardia y aparecerá un perro negro que se lanzará a por él sin intentar pillarle por sorpresa, un ataque directo (tirada de Leyendas y Templanza).

Cuando lleven un par de asaltos de combate y vean las cosas muy, pero que muy negras, una gran bola de fuego aparecerá por el bosque y se arrojará contra el Gaueko. Se trata otro perro, de pelaje rojo y envuelto en llamas: Aralar. Los dos seres se enzarzarán en una cruenta batalla, en la que parece que Gaueko tiene las de ganar, pero si los PJs son algo avisados deberán ver la oportunidad de escapar de ahí a toda prisa.

Tras una huida apenas iluminada por la luna, sin mirar una vez atrás, tropezando con raíces, desgarrando su ropa con zarzas, golpeándose con las ramas, por fin, verán el amanecer, y con el amanecer una villa amurallada, Durango. Es una población muy ordenada, con tres calles paralelas, un par de plazas importantes y seis puertas, siendo la de Santa Ana por la que entrarán los PJs.

8. ¿Quién paga el vino en Durango?

Los PJs llevan un par de días descansando en la villa, en la posada de Shanti, calmando sus nervios y recuperando energías. Por unos maravedís más pueden degustar los guisos de Austiñe, mujer de Shanti, sobrada de carnes y generosos pechos. Sobre un tablón de roble apoyado en dos caballetes, dejará caer sendos platos de barro. Contienen un potaje de pescado, acompañados además, de una hogaza de pan negro. Se irá por donde ha venido para regresar con una nueva jarra de vino, la enésima que llevan.

La taberna es acogedora, de techo de brezo y recias columnas. Las dos pequeñas ventanas, aunque abiertas, no dejan pasar luz suficiente, así que un par de velas aquí y allá ayudan a iluminar el interior. Si pasan una tirada de Descubrir podrán ver que un tipo bajo y fornido les observa desde la esquina más cercana a la puerta. Sólo bebe un vaso de leche y les mira fijamente. Lleva una clava al cinto y unos ropajes humildes pero nuevos y bien cuidados. Si cruzan con él la mirada sonreirá pero mirará hacia otro lado. Tras un rato Austiñe les llevará un par de jarras más. “El hombre de la esquina les invita a estas.” Por fin se acercará y se

presentará como Koldo. Se dirigirá siempre al PJ de mayor clase social (o al que la aparente).

“No he podido evitar fijarme en vos y sus hombres. Trabajo para don Martín de Pol y está buscando a gente preparada. Es una aventura arriesgada, no les mentiré, mas por su aspecto supongo que tienen experiencia suficiente... Mi señor se encuentra en la aldea de Mundaka y sabrá recompensarles de manera generosa.”

Si aceptan ir con él podrán salir en el momento. Tiene un carro en el que caben un par de personas y podrán llegar a su destino en unas tres horas, que pasarán sin que Koldo les diga exactamente qué busca su señor pero sí que podrán hacerse con un botín que asciende a dos doblas de oro castellanas por barba.

9. Martín de Pol

El señor de Koldo, don Martín de Pol, es un barón bien posicionado en la corte de Fernando III, pero es más de lo que parece. Detrás de la fachada de simple cortesano se esconde un poderoso brujo adorador de la Dama de Amboto. Y es que ni la peripecia de los PJs en Espinaz del Can, ni el encuentro con el Gaueko, ni el encuentro con Koldo han sido casuales.

Existe un artefacto mágico, la vara de Bonthu, propiedad del propio Bonthu (Daemonolatreia, página 45), demonio al servicio de Surgat, que ahora está en manos de Martín. La consiguió gracias a Emen'on (Daemonolatreia, página 62), demonio rival del primero que cambió la vara por ingentes cantidades de comida, la cual fue conseguida por el noble gracias a su puesto en la corte, creando así hambrunas en diversas partes del reino (que realmente no es que pase nada pues los campesinos bien acostumbrados están a la falta de alimento...).

El bastón, de vara y media de altura y realizado en olivo con numeroso nudos, encierra grandes propiedades mágicas, mas sus poderes se ven multiplicados al añadirle unas piedras que irán apareciendo a lo largo del módulo y que Martín busca con denuevo, ayudado por Mari, pues es uno de sus adoradores predilectos y excelentes servicios le ha prestado.

La primera piedra ya ha aparecido, a por la segunda van ahora.

Martín de Pol les espera en una taberna degustando

sidra acompañada de pan y tocino. Roza los 40 años y se conserva bien. Es alto y delgado, ciertamente atractivo y abundantes canas pueblan su pelo y barba. Siempre con un trato exquisito se presentará e informará a los PJs de su misión: acercarse a la isla de Ízaro, adentrarse en una cueva y recuperar para él una pequeña piedra blanca que ahí se encuentra, guardada por seres de los que nada sabe, pero de los que deberían estar prevenidos. Reconocerán la piedra en seguida, pues de ella mana una potente luz.

10. Isla de Ízaro

Nota para el DJ: El PJ que lleva la piedra notará una fuerte desazón, una pesada carga, y será incapaz de decirle a sus compañeros qué le pasa, no tendrá palabras. Además tendrá un malus del 10% en todas sus acciones.

Los pescadores de las aldeas cercanas saben que no deben acercarse a Ízaro. Cuentan historias de criaturas que la habitan y todos saben que quienes, vencidos por la curiosidad, la visitan, no vuelven para contarlo. Y razón tienen. En la isla residen, en una vasta cueva, dos nephilim (página 321 del Manual), los cuales solo salen de noche y procuran no dejarse ver.

Es un trayecto corto, no pasa de media legua, y accederán a la isla por la parte sudeste en la barca que manejará Koldo. Subiendo entre las rocas se llega a la parte superior, una superficie irregular de forma triangular de 300 varas de largo y algo más de 100 en su parte más ancha. Una higuera marca la entrada de la cueva, que no es más que una colosal abertura en el suelo que desciende suavemente al interior.

La abertura es muy grande, y revela un pasillo igual de grande (dos hombres pueden caminar sin problemas) que se interna en las profundidades de la isla. Impera la oscuridad, así que será necesario el uso de antorchas. El batir de las olas se deja de oír y un cierto olor denso y salado lo impregna todo. Tras un minuto de bajada el pasillo se vuelve más y más húmedo y llega a una bifurcación. El pasillo de la izquierda continúa bajando y estrechándose (sólo pueden ir en fila) y el suelo se vuelve muy resbaladizo. En un momento dado, los dos primeros PJs deberán hacer una tirada de AGIx4 para no resbalar y precipitarse por la pendiente, que tras un par de metros se convierte en un pozo vertical de cinco metros de altura, que da al mar. El golpe provocará 1D4 PD directos y la caída a las oscuras aguas, la cual podrá evitarse si pasa

FUEx1 para agarrarse a las paredes. Si el PJ que va primero pasa la tirada de AGI podrá ver que no hay más camino, pero si el PJ que va segundo no la pasa... le arrastrará en la caída.

El camino de la derecha se mantiene estable hasta una estancia de tamaño considerable, iluminada por la piedra que buscan, incrustada en el techo a unas cuatro varas de altura. Aquí están los nephilim, seres colosales, fuertes y con muy mal genio.

Fuera les espera Koldo, que les llevará de nuevo a Mundaka junto a Martín y todos juntos irán hacia el sur, a las proximidades de la ermita de San Juan, en Momoitio, donde antaño se situaba una aldea, abandonada ya, y donde moran unos extraños perros negros, los cuales, en uno de sus ojos podrán encontrar una piedra negra. Por supuesto no son simples perros, sino guls, que viven en las ruinas de la aldea alimentándose de todo aquel que ose adentrarse en sus territorios.

11. La tercera piedra

Nota para el DJ: La piedra es más de lo que el PJ puede soportar. Se sobresalta con todo y no encuentra la manera de deshacerse de ella. Tendrá un malus del 25% en todas sus acciones.

En un alto, entre robles y encinas, se encuentra la ermita de San Juan, en cuyos alrededores se organizaba una pequeña aldea. Ahora todo lo cubre una vegetación que le ha ganado la partida a los deshabitados edificios y hace que la subida se haga un tanto difícil.

Al lado de la ermita darán con un cementerio cuyas estelas funerarias, varias de ellas caídas, presentan unos extraños símbolos que muestran una más que probable convivencia entre la religión cristiana y los anteriores ritos paganos. Entre círculos, líneas y espirales, los PJs podrán distinguir (Leer y Escribir) los nombres de aquellos antiguos moradores enterrados ahora a sus pies: Aostarri, Munnio, Hoi-tarri, Anterazoni, Sempronio...

Mientras buscan por la zona dónde pueden encontrar a esos “perros”, serán estos los que sorprendan a los PJs lanzando su terrible aullido que, por supuesto, conmocionará a todos los presentes durante 1D6+10 asaltos.

Una vez solventado el trance, hallando la piedra negra en el interior del ojo de uno de los seres, Martín mandará a Koldo a resolver unos asuntos y

con los PJs irá de vuelta a Amboto, pues, apunta, debe reunirse con su señora. Atravesando Durango, al llegar al valle, tras una corta subida al monte y en la entrada de una cueva, el noble, con mucha educación, pedirá al PJ que lleva la piedra que se la de, a lo que este accederá aliviado (notará una enorme paz interior y ya no tendrá el malus).

Accederá solo a la cueva indicando a los PJs que esperen fuera. Si estos deciden acompañar al brujo por las buenas o por las malas a Martín no le quedará más remedio que llamar a los dos ígneos que están a su servicio para que impidan el paso a quién quiera seguirle. Si dejan que entre solo el tiempo pasará y pasará. Si deciden acceder descubrirán que la cueva acaba a las pocas varas y no hay rastro de Martín y es que éste habrá accedido a los pasajes subterráneos del reino de Mari, cerrándose la cueva a su espalda...

12. A Bonthu lo que es de Bonthu

Los PJs esperan fuera de la cueva y no volverán a ver a Martín de Pol. El brujo no es tonto y sabe que Bonthu le está buscando para recuperar su vara. Ha dejado de señuelo a los PJs para que le entretengan lo suficiente como para poder llegar a guarecerse al lado de su señora.

Y Bonthu aparecerá. Alto, fuerte y con el pelo verde, armado de una guadaña y acompañado de un dip, prestado por Canobos. “Devoldeme mi vara...” Como lamentablemente no tendrán la vara, atacará.

Si consiguen acabar con él simplemente le enviarán al infierno, mientras rumia una venganza contra los hombres que le han hecho morder el polvo. Puede que en un futuro, tal vez cuando sean ellos los que visiten el infierno, tenga la oportunidad de darles su merecido.

Al derrotar al demonio una gran luz les cegará y...

...despiertan en la choza muertos de frío. Las tres paredes que quedan en pie y el inexistente techo son poca protección para la gélida amanecida que les toca padecer. Están de nuevo en el lugar que reconocen como Espinazo del Can y no hay más casas alrededor, es más, parece que nunca nadie ha habitado estas tierras. Mas antes de que puedan pensar en ello, antes de que nadie diga nada, aunque realmente no tengan nada que decirse, marcharán hacia su futuro y desconocido destino.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 65 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Ganancia de RR/IRR

- Por ver a Ortun: +2D10 IRR si se falla una tirada de IRR con un -50%.
- Por ver a los nephilim: +1D10+2 IRR si se falla una tirada de IRR con un -25%.
- Por acabar con los nephilim: +1D10 RR.
- Por ver a los gul: +1D10 IRR si se falla una tirada de IRR.
- Por acabar con los gul: +1D10 RR.
- Si ven a los ígneos: + 1D10 IRR si se falla una tirada de IRR con un -50%.
- Por ver a Bonthu: +2D10 IRR si se falla una tirada de IRR con un -50%.
- Por acabar con Bonthu: +2D10 RR.
- Por ver al dip: +1D10+2 IRR si se falla una tirada de IRR con un -25%.
- Por acabar con el dip: +1D10 RR.

P.N.J.

Lebreles

FUE	9	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	19		
RES	14		
PER	20		

Armas: Mordisco 60% (1D4+1)

Armadura: Carecen

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 40%, Esquivar 30%

Figuras de madera

FUE	35	Altura: 2,30 m	Peso: 460 libras
AGI	10	RR: 0%	IRR: 125%
HAB	10		
RES	35		
PER	5		

Armas: Pelea 80% (1D3+4D6)

Armadura: Piel de madera (Prot. 5)

Competencias: Esquivar 20%, Descubrir 35%

Hechizos: Carecen

Poderes Especiales: Tirada de Templanza

Koldo

FUE 17 Altura: 1,49 m Peso: 160 libras
 AGI 14 RR: 55% IRR: 45%
 HAB 15 Apariencia: 11
 RES 19
 PER 10
 COM 11
 CUL 6

Armas: Clava 55% (1D6+1D4), Pelea 60% (1D3+1D4)

Armadura: Gorro de Cuero (Prot. 1), Velmezo (Prot. 2)

Competencias: Conducir Carro 60%, Descubrir 65%, Empatía 45%, Sanar 55%, Tormento 40%

Martín de Pol

FUE 7 Altura: 1,78 m Peso: 115 libras
 AGI 14 RR: 0% IRR: 125%
 HAB 15 Apariencia: 20
 RES 15
 PER 14
 COM 15
 CUL 20

Armas: Vara 35% (1D4+1), Daga 30% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 103%, Astrología 88%, Conocimiento Mágico 105%, Conocimiento Mineral 85%, Conocimiento Vegetal 90%, Descubrir 40%, Empatía 65%, Rastrear 90%, Rastrear 90%

Hechizos: Aliento de Salamandra, Aquelarre Menor, Arrancar la Esencia, Invocar Ígneos, Maldición, Maldición de Bruja, Talismán de Protección, Unguento de Bruja.

Nephilim

FUE 42 Altura: 3,30 m Peso: 600 libras
 AGI 30 RR: 5% IRR: 95%
 HAB 14
 RES 40
 PER 20
 COM 10
 CUL 10

Armas: Pelea 80% (1D3+5D6), Garrote 45% (1D6+5D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 5)

Competencias: Descubrir 60%, Correr 75%, Rastrear 90%

Hechizos: Carecen

Gul

FUE 14 Altura: 1,35 m Peso: 85 libras
 AGI 25 RR: 0% IRR: 150%
 HAB 10
 RES 18
 PER 25
 COM 7
 CUL 8

Armas: Mordisco 50% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%, Rastrear 90%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Aullido. Metamorfosis. Parálisis

Bonthu

FUE 26 Altura: 1,87 m Peso: 250 libras
 AGI 10 RR: 0% IRR: 150%
 HAB 10 Apariencia: 13
 RES 24
 PER 15
 COM 10
 CUL 10

Armas: Guadaña 90% (1D6+1+2D6), Pelea 60% (1D3+2D6)

Armadura: Ropa Gruesa (Prot. 1)

Competencias: Artesanía 80%, Descubrir 80%, Astrología 99%, Rastrear 60%, Agricultura 200%, Sigilo 70%, Conducir Carro 89%, Conocimiento Vegetal 200%, Conocimiento Mineral 150%, Conocimiento Animal 10%.

Hechizos: Talismán de Protección, Polvos de Seducción, Lujuria, Deseo.

Poderes especiales: Control vegetal

Dip

FUE 25 Altura: 1,50 m Peso: 220 libras
 AGI 20 RR: 0% IRR: 150%
 HAB 0
 RES 25
 PER 15
 COM 0
 CUL 0

Armas: Mordisco 70% (1D6+2D6)

Armadura: Piel Gruesa (5 puntos de Protección, 0 puntos contra magia o armas de plata)

Competencias: Correr 75%, Sigilo 60%, Rastrear 45%, Saltar 75%, Esquivar 65%

Hechizos: Carece

Una posada en la Bureba

*Truep la dezir, mas no sai cum la segua,
que denan me s'en va plus d'una legua.*

Salh D'Escola

Pequeño homenaje a la comarca burgalesa de la Bureba, tan rica en románico y buenas gentes. Ideal para tres o cuatro PJs y basada en el módulo "La fonda" de JMPR para "Aventuras en la Marca del Este". El ansia de riqueza empuja, casi siempre, a actos reprobables de consecuencias inciertas.

Introducción

Siete largos años han pasado desde que Oliveros el Chico tuvo que abandonar la comarca de la Bureba para evitar ser ajusticiado. Él y su grupo de bandidos desvalijaron en apenas jornada y media la iglesia de San Andrés en Soto, la de San Facundo en los Barrios, la de San Martín en Llano, la de San Martín Obispo en Bentretea, la del Santiago Apostol en Cantabrana y la de San Juan Bautista en Aguas Cándidas. Escondieron todo lo afanado en un paraje poco concurrido dentro de una abertura en el suelo. Esa abertura daba paso a una oquedad de dos por tres varas que a su vez continuaba en un pequeño túnel (por el que sólo se podía transitar arrastrándose) que desembocaba en una galería de amplias dimensiones.

Fue ahí donde los ladrones dejaron las riquezas afanadas, los cálices, las cruces, los candelabros, este de plata, aquel de oro, todos cubiertos con piedras preciosas, una biblia ricamente decorada, ropajes de seda e hilos dorados, un bellissimo retablo, joyas, monedas...

Pero enseguida la mala sangre propia de esa gente sin principios ni moral afloró y la codicia y los recelos propiciaron la tragedia y sobre los mismos bienes hurtados se mataron los unos a los otros. Tan solo el Chico pudo salir de ahí con vida y consciente de su situación hizo lo único que podía hacer, se llevó lo que pudo y taponó el pasadizo con tierra y piedras, haciendo casi imposible adivinar la continuación de la cueva.

Por fin el Chico ha vuelto a ese paraje para recuperar lo que por derecho le pertenece (derecho humano, que no divino, se entiende).

1. La posada de Durán y Mélida

Noviembre de 1254. Qué frío hace en la Bureba y cómo castiga el helado viento a los desamparados viajeros. Los PJs vuelven de un largo viaje por tierras cántabras y están deseando alcanzar la villa de Soria, pero queda mucho aún para eso y sin duda necesitan un lugar donde detenerse un par de días y recuperar fuerzas.

Debido a la fatiga deberán hacer una tirada de RESx3, en caso de fallarla tendrán un malus del 15% en todas sus tiradas hasta que descansen en condiciones (una siesta bajo techo habiéndose llenado el buche al lado del hogar sería ideal), en caso de pifia el malus será del 25% y después de ese descanso deberán hacer otra tirada de RESx3, si la fallan tendrán un malus del 15%, en caso de pifia será del 50%.

Esta zona no está muy habitada, pero si pasan una tirada de Descubrir avistarán un humo blanco que sale de una chimenea. Han encontrado la posada de Durán y Mélida, un joven matrimonio que acaban de abrir el establecimiento. Es una construcción de madera cimentada en piedra y los grandes troncos de pino que forman las paredes y la estructura del techo huelen todavía a recién cortados. El brezo y el musgo de la cubierta están frescos aún y en el hogar arden dos grandes leños que chisporrotean cuando la resina entra en contacto con el fuego... No hay un sitio mejor en el que descansar y llegar justo a la hora de comer... Mélida, embarazada ya de siete meses, les podrá agasajar con un potaje de cebollas y tocino tan rico que dejarán las escudillas limpias y desearán servirse más. El hospedaje les costará 10 maravedís en la sala común o 15 en la única habitación, situada en el piso de arriba. Si tienen monturas deberán añadir 10 maravedís por animal.

Los PJs son los únicos huéspedes y además de los primeros que han ocupado el establecimiento así que la joven pareja intentará en todo momento que se encuentren a gusto, llegando incluso a ser algo molestos por su buena disposición.

Durán les contará que terminaron de construir la posada en verano reuniendo sus pocos ahorros, los de sus familiares y pidiendo una buena suma al judío de Briviesca Daniel ben Nicodemo. Con suerte en unos pocos años podrán devolver todo lo

prestado ya que esta zona es paso obligado para bajar a la meseta central desde el noroeste. Lo que los PJs no saben es que Durán construyó el edificio aprovechando una oquedad en el suelo que le viene perfecto para el almacenaje... obviamente la usada por el Chico para esconder lo sustraído...

La posada tiene dos alturas, la planta baja es una gran estancia con un hogar donde Mélida cocina sus deliciosos guisos. Esta estancia se usa como habitación común y tiene un tabique que da a un almacén en cuyo suelo se sitúa la bodega-cueva, a la que se accede por una escalera de mano. El piso de arriba (que ocupa sólo la mitad del de abajo, la que no es el almacén) tiene dos habitaciones con puerta, una de ellas la de la pareja.

2. Los otros huéspedes

Por supuesto, la paz se verá interrumpida por la llegada de Oliveros el Chico y otros tres hombres (su nueva banda) buscando recuperar su tesoro. La presencia de los PJs contrariará a los bandidos (tirada de Empatía) y les hará cambiar un poco sus planes, si pensaban acabar con los posaderos y bajar a la cueva, ahora se harán pasar por viajeros y pedirán hospedaje.

Los PJs verán que su actitud general no es muy cortés, incluso uno de los hombres mira con lascivia a Mélida (tirada de Descubrir) causando cierta incomodidad a los posaderos, pero estos nunca dirán nada. Los bandidos intentarán no enfrentarse directamente a los PJs y querrán aprovechar la noche para acabar con ellos y bajar a la cueva. Si no lo logran y alguno queda con vida podrán sonsacarle (Tortura mediante) por qué tienen tanto interés en una posada tan aparentemente mundana

3. La cueva

No es fácil localizar el pasadizo en la oquedad pues al estar taponado con tierra y piedras es virtualmente invisible, siendo necesaria una tirada exitosa de Descubrir para encontrarlo. Se extiende tres varas y sólo se puede transitar arrastrándose con dificultad. Si se pifia una tirada de Templanza el PJ se quedará petrificado durante 1D4 asaltos donde deberá hacer una nueva tirada, si la falla dará la vuelta y no continuará a la galería grande, si pifia de nuevo tendrá un ataque de pánico y será necesario que los otros PJs le ayuden a salir.

Debido a los nefandos hechos aquí perpetrados (el sacrilegio de los bienes robados y el asesinato de personas) el subterráneo ha quedado maldito y como tal quien quiera que acceda tendrá que enfrentarse a las consecuencias de tan ignominiosos sucesos.

Cinco bandidos, la antigua banda del Chico, serán ahora muertos vivientes que protegerán con inusitado ardor aquello que les costó la vida. Además, la gruta está habitada por una hija de Marasca (p.83 Daemonolatreia), una enorme araña con cara de anciana que ha encontrado un hogar entre tanta riqueza sacra. En términos de juego la hija de Marasca no existe como demonio, he adecuado sus competencias para que sea un ser algo más "matable".

El DJ tendrá que preparar esta batalla según el nivel del grupo de PJs, si saca los muertos y luego a la araña o todo a la vez. Recuerdo la falta absoluta de luz y la necesidad de antorchas; siempre va a haber un malus por falta de visibilidad. Puede haber, aquí y allá, telarañas de la hija de Marasca en la que quede atrapado algún desafortunado PJ, será necesaria pasar una tirada de FUEX2 para desembarazarse de ella.

Si logran limpiar la galería el tesoro estará a su merced y de ellos depende devolverlo o no a sus legítimos dueños. Si Durán o Mélida lo ven reconocerán los objetos como los robados hace siete años y exigirán su restitución, en caso de que los PJs se nieguen serán denunciados por la pareja (si es que siguen vivos...).

Ganancias de RR/IRR

- Por ver a los muertos: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con los muertos: +1D10 RR.
- Por ver a la hija de Marasca: +1D10+2 IRR si se falla IRR -25%.
- Por acabar con la hija de Marasca: +1D10+2 RR.

Recompensas

- Por terminar el módulo: 15 PAp.
- Por acabar con la hija de Marasca: 25 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Oliveros el Chico

FUE 20 Altura: 1,81 m Peso: 180 libras
AGI 15 RR: 75% RR: 25%
HAB 15
RES 19
PER 15
COM 10
CUL 5

Armas: Maza de Armas 70% (1D8+2+1D6),
Cuchillo 60% (1D6+1D4), Pelea 60% (1D3+1D6)
Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 45%, Correr
40%, Escuchar 50%

Hombres de Oliveros

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 17 RR: 75% RR: 25%
HAB 15
RES 16
PER 10
COM 6
CUL 5

Armas: Maza de Armas 55% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 35% (1D6+1D4)
Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 40%, Sigilo 35%,

Muertos

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 8 RR: 0% RR: 100%
HAB 10
RES 15
PER 5
COM 2
CUL 5

Armas: Maza de Armas 50% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 30% (1D6+1D4)
Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 25%
Poderes especiales: Resistencia al daño

Hija de Marasca

FUE 25 Altura: 1,5 varas Peso: 2500 libras
AGI 18 RR: 0% RR: 150%
HAB 20
RES 35
PER 23
COM 12
CUL 23

Armas: Patada 55% (1D6+2D6), Telaraña 50%
(inmovilización hasta que pasar RESx2), Mordisco
40% (1D4+Veneno paralizante como hechizo Velo
de la Muerte -p.186- RESx1 para resistirlo), Carga
(gasta dos acciones de combate) 50%
(2D6+3D6+1D3)
Armadura: Piel gruesa y quitinosa (Prot. 4)
Competencias: Descubrir 25%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Presencia anterradora, tirada
de Templanza.

La bella puede ser bestia

*Bella, per Dieu, lo parlar e la votz
vuoill perdre, enans que diga ren que-us tire.*

Arnaut Daniel

Módulo para 2 o 3 PJs que tengan buen corazón y disposición de ayuda.

Introducción

Los PJs vuelven a sus respectivos hogares por un camino no muy transitado en tierras del norte. Están agotados y con muchas ganas de tomar un merecido descanso ya que han pasado unos buenos meses guerreando por tierras astures. No obstante, sin saber muy bien cómo ¡se darán cuenta de que se han perdido!

No les da tiempo a orientarse porque al punto oirán una desagradable voz: “Descabalgad, dejad vuestras armas y dineros y largaos.”

Esas palabras provienen de un hombre bajo, relleño, de pelo castaño y corto y bastante sucio. Lleva un capacete abollado sobre la cabeza y ropas gruesas como protección. En su mano podrán ver una maza de armas.

Alrededor de los PJs aparecerán nueve hombres más, cada uno más sucio y andrajoso que el anterior, pero de aspecto amenazante (si los PJs no son tontos se darán cuenta de que les están asaltando).

Justo en el momento en que los PJs decidan qué van a hacer, una flecha que surge de la nada surcará el cielo e impactará en un bandido, atravesándole el pecho y acabando con su vida en el acto.

Verán aparecer a una figura montada a caballo, embozada y vestida de negro que desenvaina su espada y carga contra otro bandido. De un mandoble del acero que lleva en sus manos seccionará la cabeza del malandrín que rodará por los suelos tras un par de botes. El resto, atemorizados por tan repentina aparición emprenderán la huida, aunque si los PJs quieren podrán intentar atacar a alguno (que a la mínima que pueda escapará).

La persona encapuchada, tras meter su espada en la vaina, se aproximará lentamente y hablará a los PJs con un marcado acento extranjero.

“Busco a un hombre al que llaman Vicente de Tarazona que vive por estos parajes ¿sabéis dónde se encuentra su morada?’ Insistirá en su pregunta y terminará con un casi imperceptible “Piedad, necesito encontrarle...”

Tras esas palabras caerá sin fuerzas de su montura. Un grito de sorpresa saldrá de las bocas de los PJs cuando descubran en el suelo una bella mujer tendida. Sin embargo parece que algo ha mermado la originaria belleza de los largos cabellos dorados y sus intensos ojos azules.

1. Lirion de Lavelanet

La mujer se levantará lenta y pesadamente y hablará a los PJs.

“Necesito encontrar a ese hombre, es el único que me puede ayudar... Perdón, debéis saber cuál es mi nombre. Me llamo Lirion de Lavelanet, la causa por la que me hallo aquí...es una larga historia... Mi padre es señor de un gran condado en tierras francesas. Amasó su riqueza valiéndose de la ayuda de un demonio al que más tarde tendría que pagar su deuda... pero mi padre, una vez viéndose poderoso ignoró su compromiso y el demonio tomó su represalia poseyéndome... Día a día penetra algo más en mi interior, pero el poder de mi alma aún es mayor que el del demonio por eso busco a ese hombre, él expulsará al demonio de mi cuerpo. ¡Oh, nobles señores, tened piedad de mí y auxiliadme!”

Vicente de Tarazona vive en un pueblecito llamado Cernégula, a un día de camino de allí. Antes de llegar pasarán por las aldeas de Moradillo, Quintanaloma y Portillo del Fresno. Una vez en allí, los habitantes responderán esto cuando sean preguntados por la casa de Vicente:

-¡Santa María! ¿No estará usted tan desesperado que no bastándole con la ayuda de Dios va a pedir la del diablo?

-¿Va usted allí? Siga ese camino. Es una cabaña que se encuentra a las afueras del pueblo y que está pegada al bosque. Pero... no vayáis, es una imprudencia.

-¡No os acerquéis por ahí! Es un tipo peligroso... de noche vaga por el cementerio. Podría echaros

un conjuro. Podría transformaros en murciélagos, o en sapos, o en serpientes, o en lagartos... convirtió al herrero en jorobado, al tendero le volvió loco y a mi mujer la volvió muda.

2. Vicente de Tarazona

La cabaña se halla, efectivamente, lindando con el bosque. Es de madera con tejado de paja. La puerta está abierta, mas no hay nadie dentro. En el interior pueden encontrar: una cama de paja en un rincón, una chimenea al lado de ésta, un estante con libros (cuatro), una mesa en el centro de la habitación (sobre la que hay otro libro, un velón y una calavera). Ánforas, marmitas y ollas están esparcidas por todos lados y hay dos arcas grandes. Decenas de frascos están desperdigados por todas partes: sobre la mesa, en los estantes, por el suelo... incluso en la cama (si alguien se fija en las etiquetas de los frascos -y las puede leer- encontrará cosas tan sugerentes como “Zumo de setas venenosas”, “Lenguas de víbora”, “Sangre de leproso”, “Saliva de sapo”, “Raíces de mandrágora”, “Azufre”, “Ojos de barbo”, “Sangre de salamandra”, “Mercurio”, “Vino prodigioso”-si algún PJ toma un trago de esto último empezará a reír de forma escandalosa e incontrolada, sin poderse moderar-).

Al poco rato de que los PJs hayan entrado allí, una sombra aparecerá en la puerta y preguntará con voz firme y autoritaria quiénes son y qué buscan. Es Vicente de Tarazona, un hombre alto y delgado, lampiño, pelo negro corto y... todo hay que decirlo, muy feo. Aparenta treinta y pocos años.

Lirion le explicará al momento su problema y dirá que los PJs son sus acompañantes, pero Vicente da muestras de desconfiar. Lirion buscará con nerviosismo entre sus negros ropajes, y al final sacará un pergamino, el cual entregará a Vicente. Éste lo abrirá lentamente y lo leerá sin decir una sola palabra. Tras un par de minutos de lectura lo guardará. “Manos a la obra.”

Después de estas palabras rebuscará algo en una de las arcas sacando finalmente un libro de tapas negras. Lo posará sobre la mesa y a la luz de velón pasará página tras página hasta detenerse en una, la cual leerá. Se levantará y empezará a llevar frasco tras frasco a la mesa hasta que se detenga estupefacto y entable consigo mismo una corta conversación. “Oh, no. No puede ser. Pero... es imposible. Pues sí, sí es posible.”

Después se dirigirá a los PJs y a Lirion. “Parece que no puedo ayudarla, ilustre dama. No cuento

con uno de los ingredientes del preparado que tengo que hacer.”

Vicente explicará lo que necesita: un trozo de carne de mandrágora joven que más tarde tendrá que ser bendecida por un hada. Un hada llamada Clarisa vive en un bosque oculto entre las montañas y solo se puede acceder por una cueva que atraviesa los picos, entregará a los PJs un mapa en el que están señaladas las zonas por donde se mueven la mandrágora y el hada.

El brujo especificará además que Lirion se debe quedar con él por seguridad y antes de que los PJs se vayan les insistirá en que no deben demorarse mucho porque si así lo hacen todo será inútil pues el demonio habrá poseído completamente a Lirion, y el exorcismo será imposible.

3. Monterrubio

El bosque señalado en el mapa donde viven las mandrágoras se llama Monterrubio y llegarán en jornada y media.

Monterrubio es sombrío, los árboles tienen un tono grisáceo en sus hojas, y si pasan una tirada de PERx4 notarán el silencio, la ausencia de todo ruido, tan solo les acompaña, quedo, el viento.

Según se internen en el bosque, y si pasan una tirada de Escuchar podrán oír un extraño parloteo cerca. Si van hacia el sonido podrán ver cómo en un claro, un ser con forma de árbol y otro ser humanoide no más alto de una vara, hablan en un extraño lenguaje.

Si pasan una tirada de Leyendas, sabrán que se trata de una mandrágora (por su tamaño, joven) y una carantoña. Esperemos que los PJs hayan preguntado a Vicente cómo es una mandrágora, porque si no pasan la de Leyendas, el viaje habrá sido en balde.

4. Clarisa

Tardarán otra jornada en llegar al sistema montañoso donde se encuentra oculto el bosque de Clarisa. Pasando primero una tirada de Rastrear para situarse en el mapa y otra de Descubrir, encontrarán la cueva. La entrada a la gruta es muy pequeña, pero se ensancha rápidamente. El aire parecerá ahogar a los PJs, pero tras media hora de dificultoso camino, verán ante sí claridad. Se trata de una sala iluminada por la luz de unas antorchas que parecen

arder desde hace mucho tiempo. Vertical, apoyada contra una pared, se encuentra una caja de un material translucido (Conocimiento Mineral para saber que es cristal de roca) que permite ver en su interior los restos momificados de un hombre. Viste un soberbio arnés rematado por un hermoso yelmo y en sus manos porta un montante. A sus pies hay montones de joyas y de monedas (todo con valor de unos mil doscientos maravedís). A un lado de la caja hay una estela en la que se encuentra una inscripción (Leer y Escribir).

“Aquí descansa el más grande caballero que amó a la más grande dama. Generoso con sus compañeros, despiadado con sus adversarios.”

Si alguien intenta destruir la caja del guerrero tendrá que especificar con qué lo hace ya que si le da con un arma con filo, esta se romperá, sería como golpear una piedra. Si abren la caja el guerrero luchará contra el profanador, a ser posible cuando este esté agachado recogiendo las joyas y monedas como un vulgar ladrón.

Unos cuantos metros más adelante encontrarán la salida de la gruta. Una vez fuera a los PJs les falta-

rán palabras para describir el espectáculo del que son testigos: la luz corre a raudales por todos lados. Es un bosque cuyo colorido desprende vida en todas direcciones y la fragancia de miles de flores que se encuentran por doquier sumado al alegre gorjeo de los pájaros hace que los PJs disfruten de una gran paz interior.

Unas risitas les despertarán del sopor en que se encuentran. Son dos seres diminutos con forma de mujer. Una de ellas, con una aguda voz, preguntará qué es lo que con tanto ahínco buscan y tras conocer la respuesta les llevarán ante Clarisa. Ésta querrá saber el motivo de su visita y al oírlo se mostrará dispuesta a bendecir el trozo de mandrágora.

Eso será lo último que recuerden los PJs del maravilloso bosque, ya que una nube negra les rodeará y a los pocos segundos se disipará apareciendo a pocas varas de la casa de Vicente.

5. La persecución

Dentro de la cabaña encontrarán a Vicente tendido



en el suelo, aturdido y frotándose la nuca. Relatará apesadumbrado que Lirion, en un arrebato de furia provocado por su parte demoníaca, escapó en caballo dirección norte tras haberle golpeado, hace aproximadamente media hora.

Los PJs deberán dejar a Vicente el trozo de mandrágora bendecido y salir inmediatamente a por Lirion, pero antes de salir les advertirá. “El demonio cada vez es más fuerte dentro del cuerpo y de la mente de Lirion. Ella nunca os atacará, pero él no dudará en mataros.”

La huellas de Lirion se podrán seguir fácilmente (Rastrear +25%): es un único camino, sin bifurcaciones, y de vez en cuando encontrarán el cadáver de un mozo degollado o el cuerpo de un animal despedazado. Debido a la caída de la noche se verán obligados a parar y a dormir un poco; al día siguiente podrán proseguir la persecución.

Por la mañana deberán hacer otra tirada de Rastrear +25%. Tras una hora encontrarán a un grupo de cinco campesinos muertos con horribles heridas por todo el cuerpo. Si pasan una tirada de Medicina verán que hace pocas horas que fenecieron.

A media tarde, si superan una tirada de Descubrir, verán a Lirion matando a un labrador a un cuarto de legua. Después de hacerlo llenará un frasco con la sangre aún caliente del hombre y se lo llevará a la boca. Entonces, sin que el recipiente toque sus labios, se estremecerá de la cabeza a los pies y arrojará el envase profiriendo un grito de horror y tras esto caerá desfallecida. Sin embargo se levantará rápidamente lanzando una carcajada, montará en su caballo y seguirá su camino.

Los PJ por fin le podrán dar alcance cuando esté entrando en una casa cercana al camino acompañado de una persona cuyo rostro tapa una capucha. Se trata de un andrógino que está ayudando a la poseída Lirion en su violenta y devastadora marcha por los caminos. Cuando descubran la presencia de los PJs lanzarán un aullido y con las armas dispuestas intentarán acabar con ellos.

Lo que deberían hacer es intentar no matar a Lirion y llevarla de alguna manera hasta Vicente que ya

tendrá listo el preparado para expulsar al demonio. Tras administrárselo pasará unos días de convalecencia, pero al fin volverá a ser ella misma, estando eternamente agradecida a los PJs.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 20 PAp.
- Por llevarse el tesoro del noble: 5 PAp.
- Por salvar a Lirion del demonio: 10 PAp.
- Por matar a Lirion por estar poseída y dar una lección a su padre: 5 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Ver a la mandrágora: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar a la mandrágora: +1D10 RR.
- Ver a la carantoña: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar a la carantoña: +1D10 RR.
- Ver a la momia en acción: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Acabar con la momia: +1D10 RR.
- Ver a las hadas: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Ser teletransportado por Clarisa: +1D10 RR
- Ver al andrógino: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- Matar al andrógino: +1D10 RR.
- Ser testigo de la expulsión del demonio: +1D10 RR.

P.N.J.

Bandidos

FUE	16	Altura: varía	Peso: varía
AGI	14	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	16	Templanza:	44%
RES	14		
PER	12		
COM	8		
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 45% (1D8+2+1D4), Cuchillo 25% (1D6+1D4)

Armadura: Capacete (Prot. 2), Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Discreción 30%, Esquivar 25%

Lirion de Lavelanet

FUE 12 Altura: 1,68 m Peso: 108 libras
AGI 20 RR: 65% IRR: 35%
HAB 20 Templanza: 67%
RES 15 Apariencia: 22
PER 8
COM 12
CUL 13

Armas: Espada de mano 90% (1D8+1+1D6), Daga 60% (2D3+1D6), Ballesta 85% (1D10)

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

Competencias: Cabalgar 75%, Sigilo 40%, Elocuencia 60%, Empatía 80%, Escuchar 38%, Castellano 93%, Latín 80%, Seducción 65%

Vicente de Tarazona

FUE 10 Altura: 1,75 m Peso: 165 libras
AGI 10 RR: 0% IRR: 100%
HAB 19 Templanza: 63%
RES 15 Apariencia: 7
PER 10
COM 15
CUL 20

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 75%, Alquimia 99%, Conocimiento Mágico 100%, Conocimiento Vegetal 85%, Leer y Escribir 100%

Hechizos: Casi todos menos los de magia negra.

Mandrágora joven

FUE 30 Altura: 3 m Peso: 2000 libras
AGI 3 RR: 0% IRR: 200%
HAB 8
RES 40
PER 15
COM 5
CUL 10

Armas: Golpear con las ramas 25% (1D8+3D6) (2 ramas)

Armadura: Corteza (Prot. 12, 9 con ataques de fuego)

Competencias: Conocimiento Vegetal 98%

Carantoña

FUE 10 Altura: 1 m Peso: 50 libras
AGI 20 RR: 0% IRR: 250%
HAB 18
RES 12
PER 20
COM 15
CUL 15

Armas: Mordisco 85% (1D8)

Armadura: Aura mágica (Prot. 5)

Competencias: Descubrir 65%, Conocimiento Mágico 75%, Sigilo 45%, Elocuencia 85%,

Esquivar 95%

Hechizos: Pueden conocer todo tipo de hechizos, aunque evitan usar los de magia negra.

Caballero no muerto

FUE 15 Altura: 1,75 m Peso: 80 libras
AGI 10 RR: 0% IRR: 120%
HAB 15
RES 15
PER 7
COM 5
CUL 10

Armas: Montante 85% (1D10+2+1D4), Daga 70% (2D3+1D4)

Armadura: Yelmo (Prot. 8), Arnés (Prot. 8)

Competencias: Despertar cuando alguien le roba 100%

Clarisa

FUE 1 Altura: 0,1 pie Peso: Media onza
AGI 25 RR: 0% IRR: 300%
HAB 20
RES 7
PER 20
COM 10
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Aura mágica (Prot. 15)

Competencias: Música 65%, Cantar 75%.

Hechizos: Pueden conocer y usar todo tipo de hechizos excepto los de magia negra.

Andrógino

FUE 30 Altura: 1,75 m Peso: 140 libras
AGI 9 RR: 0% IRR: 150%
HAB 25
RES 30
PER 15
COM 1
CUL 3

Armas: Maza 60% (1D8+3D6), Cuchillo 40% (1D6+2D6)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 90%, Descubrir 75%, Esquivar 40%

¡Quiero la cabeza de Alvar García!

*Por en quer ir sa guarida buscar
con gran despeit' en terra deserta,
e diz que pode per u for levar
senpr'a cabeça ben descuberta.*

Pedro Alfonso de Portugal

Módulo basado en la película de Sam Peckinpah “¡Quiero la cabeza de Alfredo García!”, sin mexicanos y coches pero con las mismas dosis de sangre. Aventura cortita ideal para 3 o 4 PJs que les guste la acción y no tengan demasiados escrúpulos.

Introducción

7 de julio del año de Nuestro Señor de 1238.

Los PJs llevan tres semanas bajo las órdenes de don Vicente, señor de Almaraz de Duero, a varias leguas de Zamora. La monotonía y ausencia de emociones se rompe un día con los rumores de que la hija del señor, doña Teodora, una preciosa y angelical joven de 14 años, de hasta el momento intachable conducta y desconocidos escarceos, está embarazada. Los rumores son confirmados por una de las doncellas de la chica. Dice que no sangra desde hace semanas y que se ha levantado varios días con vómitos.

Las noticias vuelan rápido, sobre todo si son tan jugosas como esta. Los habitantes de castillo e incluso gente del pueblo se reúnen en el salón de la torre del homenaje donde les ha convocado el señor. También ha hecho llamar a su hija, que escoltada por dos soldados llega al salón para responder delante de todo el mundo.

“¿Quién es el padre?” pregunta el señor de forma calmada. Doña Teodora no responde. “¿Quién es el padre?” repite don Vicente. La joven sigue muda. A un gesto del señor los dos soldados rasgan las vestiduras de Teodora mostrando un cuerpo aún en formación, evidenciando que no hace mucho que dejó de ser una niña.

“¿Quién es el padre?” repite, severo, don Vicente.

La niña sólo baja la mirada y la escena causa cierta incomodidad a los que están en el salón. Con un nuevo gesto del señor uno de los soldados coge del brazo a Teodora, se lo retuerce hasta que algo hace CRAC y la extremidad se queda colgando de manera muy poco natural. Con un grito la joven clama: “¡Alvar García!”.

El señor no está contento. “¡Quiero la cabeza de Alvar García! ¡Quiero la cabeza de Alvar García! ¡100 doblas de oro para quien me la traiga!”

1. Primeras pesquisas

Todos conocen a Alvar (o por lo menos han oído hablar de él), pero tampoco pueden darles muchos detalles: es un joven comerciante de paños que vivió durante un tiempo en el castillo y don Vicente le trató como a un hijo. Se fue de Almaraz hace algo más de un mes y no le han vuelto a ver.

Si preguntan por alguien con quien tuviera un contacto más personal (unas tiradas de Elocuencia ayudarían) les indicarán que vayan al burdel local, a hablar con Priscila, una puta con la que trataba bastante (vamos, que también se acostaba con ella). Si le preguntan a la chica les contará que el padre de Alvar es un rico comerciante venido a más de Benavente y que seguramente allí se encuentra.

Esta información se la tendrán que sacar bien convenciéndola, sobornándola o amenazándola, pero Priscila no dirá nada de primeras. Está enamorada de Alvar y obviamente sabe lo que ha pasado en el castillo y la recompensa que existe por la cabeza del joven y se preocupa de lo que le pueda pasar.

2. En el camino

Priscila insistirá en ir con ellos ya que, según les dice, tiene asuntos que resolver en Benavente y pensaba ir allí de todas maneras (es cierto que tiene un asunto que resolver ya que también ella está embarazada del joven -o eso cree- y tiene la esperanza de escabullirse del grupo de PJs, contarle a Alvar que su vida corre peligro y, con suerte, que le acepte a su lado y reconozca el niño. Si ese plan falla y Alvar le ignora, conducirá a los PJs hasta él y pedirá parte de la recompensa... hay que ganarse la vida como sea).

Son casi 15 leguas hasta Benavente, directos por la Vía de la Plata. Con dos jornadas normales de

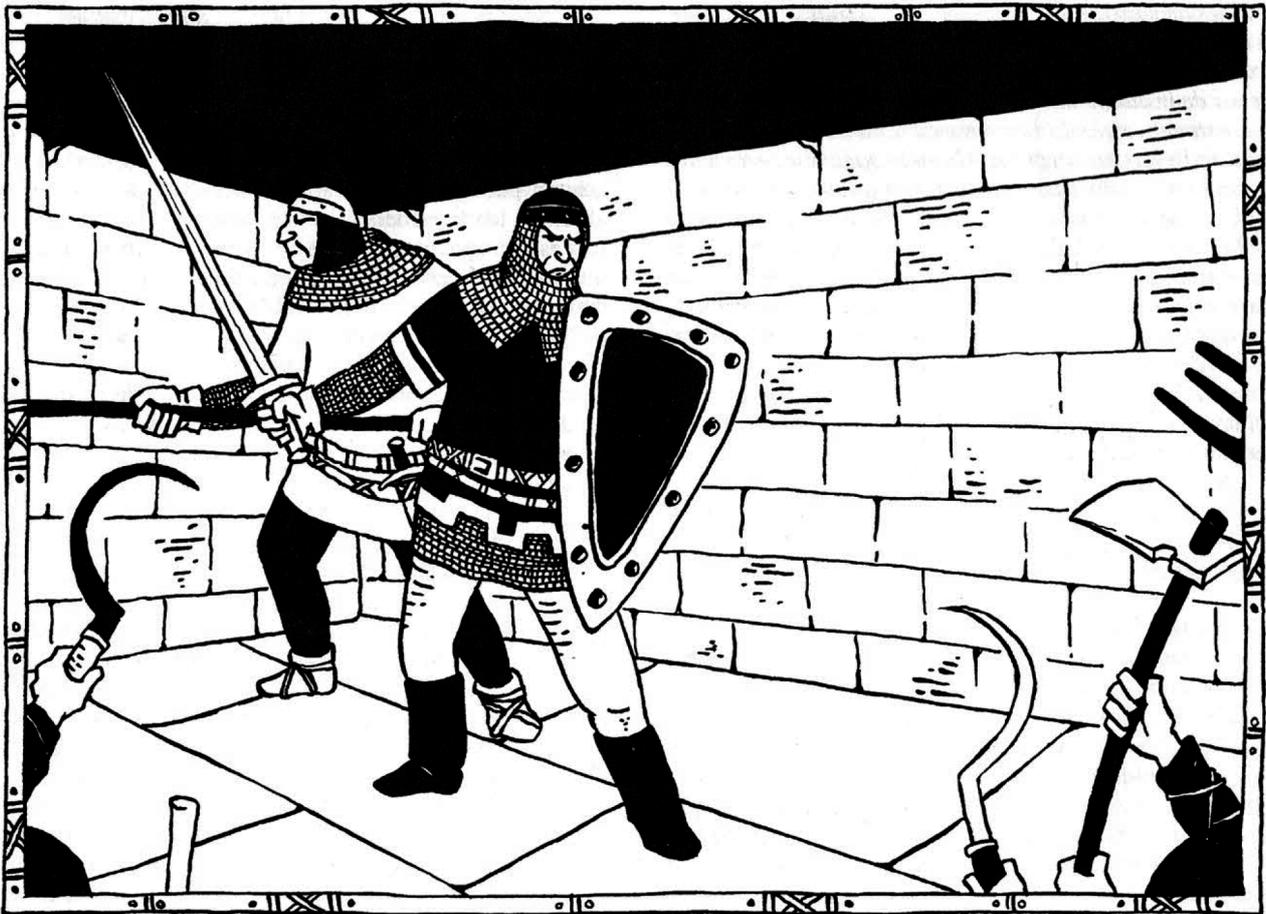
camino llegarán sin problemas.

En la primera jornada les pillarán el atardecer alejados de todo pueblo o fonda, pero el buen tiempo les permitirá pasar la noche al raso sin ningún problema.

Mientras preparan el campamento aparecerán tres hombres con arcos y cuchillos de caza (a todas luces cazadores) que les preguntarán si pueden pasar la noche con ellos y compartir su comida. Se llaman César, Jorge y Ramiro. En la cena contarán historias de la zona y llegado a un momento preguntarán a Priscila si se quiere ir a lo oscuro a inti-

Es una ciudad con mucho tráfico, lugar de paso muy importante en la corona de Castilla. Así mismo, la familia García es bastante conocida en la villa y si preguntan, cualquiera les podrá decir que hace tres o cuatro días el joven Alvar murió en un accidente de caballo: iba borracho mientras montaba y se cayó, rompiéndose el cuello. Está enterrado en el cementerio norte.

Llegado a este punto recuerdo que don Vicente pidió a gritos la cabeza de Alvar García y eso le tienen que llevar, así que a los PJs no les quedará más remedio que, si quieren cobrar la recompensa, desenterrar el cuerpo, separarlo en dos y llevarse



mar un rato (su aspecto le delata). Ella les dirá que no, que no le apetece, pero ellos se pondrán violentos e intentarán forzarla. Queda en manos de los PJs si consiguen su objetivo o no, pero si llegan a la lucha y alguno cae, los otros cazadores huirán.

3. Benavente

El resto de noche y el día siguiente pasarán sin ningún incidente remarcable y alcanzarán Benavente por la tarde.

una de las partes.

Lo más normal es que lo hagan por la noche ya que el cementerio se encuentra algo alejado del pueblo y no estará vigilado y podrán llevar a cabo tranquilamente sus altamente sacrílegos actos (obviamente -8 PF, página 265 del manual).

Cuando hayan desenterrado el cuerpo y cortado la cabeza recibirán la visita de unos hombres (tantos como número de PJs+2) que reconocerán como soldados del castillo de don Vicente. Les exigirán que les den la cabeza si no quieren morir. Este

grupo les ha seguido desde Almaraz y buscan apoderarse del bueno de Alvar para quedarse con la recompensa.

Una vez pasado el enfrentamiento lo mejor que pueden hacer es volver y llevar la cabeza a don Vicente ya que está amaneciendo y alguien podría verles.

4. La vuelta

Cuando lleven un par de horas de camino se desatará una repentina tormenta de verano que les impedirá continuar ya que el agua y el fango han anegado la vía haciéndola impracticable.

Mientras tanto en Benavente han descubierto la desaparición de la cabeza. Alvar, convertido en espíritu errante, se ha aparecido a su madre y le ha contado lo sucedido. Ella, sin dudar, ha ido corriendo a ver la tumba de su hijo. Al encontrarse el cuerpo decapitado avisó a las autoridades y sin perder tiempo un grupo de cuatro soldados de la villa junto con otros cuatro familiares del difunto salieron a interceptar a los malnacidos culpables de tal vileza (según el número que haya de PJs saldrá más o menos gente, se puede regular).

Encontrarán a los PJs esperando que se despeje un poco el camino para poder pasar y les pedirán que devuelvan la cabeza y se entreguen a las autoridades sin oponer resistencia, pero como eso no creo que pase no les quedará más remedio que pelear.

5. Almaraz de Duero

En Almaraz les esperará un don Vicente lleno de alegría por recibir la cabeza de Alvar, la cual colgará en la entrada de su castillo para que todo el mundo la vea y sepa que con él no se juega.

Por su parte, la embarazada Teodora no parará de llorar desde la llegada de los PJs, que imagino que acallarán sus remordimientos con las 100 doblas de oro.

Priscila pedirá una buena parte de la recompensa y depende de los PJs si se la dan o no. De todas formas no se quedará en el pueblo, irá a vivir a Zamora con una hermana suya, prostituta también.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 30 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Doña Teodora

FUE	5	Altura:	1,50 m	Peso:	80 libras
AGI	12	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	13	Templanza:	55%		
RES	16	Apariencia:	20		
PER	13				
COM	10				
CUL	13				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 35%, Empatía 40%, Seducción 30%

Priscila

FUE	7	Altura:	1,60 m	Peso:	130 libras
AGI	15	RR:	71%	IRR:	29%
HAB	15	Templanza:	40%		
RES	15	Apariencia:	17		
PER	10				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 40%, Seducción 45%, Sigilo 35%

Cazadores

FUE	10	Altura:	varía	Peso:	varía
AGI	19	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Templanza:	50%		
RES	18				
PER	15				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Arco Corto 55% (1D6+1D4), Cuchillo 55% (1D6+1D4)

Armadura: Capacete (Prot. 2), Velmezo (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 45%, Rastrear 55%, Sigilo 50%

Soldados de don Vicente

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	20	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	55%
RES	20		
PER	15		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Lanza Larga 65% (1D8+2+1D6), Cuchillo 60% (1D6+1D4), Ballesta 50% (1D10+1D4)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 50%, Sigilo 45%

Familiares de Alvar

FUE	7	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	12	Templanza:	40%
RES	15		
PER	10		
COM	10		
CUL	8		

Armas: Cayado 30% (1D4+1+1D4), Cuchillo 20% (1D6)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Comerciar 60%, Elocuencia 30%, Empatía 40%

Soldados de Benavente

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	55%
RES	19		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Descubrir 45%

Fortunatae Insulae

Una trepidante campaña para un grupo de cuatro a seis PJs con ganas de vajar y mostrar su habilidad en el combate.

Parte I. Liria - Mallorca

La mayor dificultad surge al principio. Se llama prepararse.

Año de Nuestro Señor de 1367. Mayo. Las lluvias han ido dejando paso al sol y hace un tiempo muy agradable, es incluso caluroso si lo comparamos con otros mayos. Los pájaros cantan alegres canciones y el aire es inundado por el aroma de las millones de flores de los árboles frutales de la zona.

Los PJs se encuentran en Liria, a 6 leguas de Valencia, donde el Turia riega sus ricos campos. Si alguno de ellos es de origen noble estarán pasando un tiempo con el señor, Jaume de Liria, Barón de Liria. Si son de origen más humilde estarán simplemente a su servicio.

Liria es un un pueblo de aproximadamente 400 habitantes situado en un pequeño valle. En una colina cercana se alza una torre fortificada que todo lo domina. En ella vive el señor, de 42 años y barba ya canosa. En su juventud debió ser alto y fuerte, pero en estos últimos años el músculo se ha convertido en grasa y parece que haya menguado un poco. Es un hombre alegre y bonachón, siempre bien dispuesto a las bromas y a disfrutar de la buena compañía.

Su mujer es todo lo contrario. Socors de Serra tiene 38 años, expresión seria y severa y no le gusta mucho la compañía. Tras las dos semanas de estancia de los PJs no se muestra descortés con ellos, pero sí fría y distante...

Las dos hijas de los señores, Caritat y Estel poseen el mismo carácter de su madre, pero además muchas luces tampoco parecen tener. No son, además, unas bellezas. La mayor, Caritat, tiene 22 años, sigue soltera y es carne de convento. La menor, de 20, no mucho más lista que su hermana, está prometida al segundo hijo de un rico señor de la zona, pero al parecer ese hijo no está muy interesado en

el matrimonio, al menos con esa dama ya que no hace más que posponer el enlace una y otra vez.

Eso los PJs lo podrán averiguar fácilmente hablando con cualquier miembro del personal doméstico: el criado personal del señor, dos sirvientas ya mayores, una cocinera y el hijo bastardo de ésta, de 16 años, que se encarga de las caballerizas. Con una tirada de PERx4 los PJs descubrirán que es clavado, clavado a don Jaume...

En el castillo hay también tres soldados y un jefe de la guardia, Bartolomeu.

El pueblo es muy tranquilo, como habrán podido comprobar en ese par de semanas. La gran mayoría son campesinos aunque hay un par de artesanos y un herrero. También hay una taberna, “La prensa de vi”, donde se puede beber un vino no muy agudo y donde los campesinos van a descansar después del duro día de trabajo. Se puede decir que se vive bien en Liria, últimamente las cosechas están dando buenos frutos y los impuestos son tolerables. Los cultivos en la zona son de árboles frutales (naranja amarga), vid, algarrobo, almendro, olivo y cereales.

1. El rapto de Joana

Una noche, durante una opípara cena amenizada por las historias de Jaume, entrará un hombre corriendo al salón para avisar al señor que Joana la Bajapieles ha sido raptada.

Ante la revelación el rostro del señor sufrirá un cambio radical, pero tras mirar un segundo la seria cara de su mujer le volverá a cambiar la expresión y asegurará que no sabe de quién se trata. El hombre informará también que el que se la ha llevado ha sido Mateu Sietededos, un bandido conocido en la zona por sus malfetrías.

Jaume llevará a los PJs a su habitación, donde visiblemente nervioso les hará esta sorprendente e inesperada confesión:

“Veréis amigos, en realidad sí que conozco a Joana, la quiero como a una hija -tirada de Empatía demostrará que como algo más que a una hija-. Necesito que vayáis a por ella raudos... Cualquiera sabe qué puede hacer ese demonio de Sietededos...”

Joana es una ramera que ejerce en la mancebía de la Neus, a las afueras del pueblo. Es muy bella y querida por los habitantes de Liria (la parte mascu-

lina, al menos).

Lo que cuentan sobre Sietededos. Dicen que es el fruto de la unión entre una bruja y Agaliareph y comanda un grupo de bandidos. Suele moverse mucho, desde Castellón hasta Alicante, por eso sólo aparece de vez en cuando por los distintos lugares. Es alto y fuerte como un árbol y domina la magia gracias a su madre. Es muy fácil reconocerle porque tiene siete dedos en la mano izquierda, producido por el pecaminoso fornicio entre la bruja y el demonio. Se le conocen actos muy malvados y sanguinarios.

La verdad sobre Mateu Sietededos. Nació en algún lugar cerca de Castellón, en un hogar muy pobre y con una malformación en su mano. Muy pronto vio que asaltando en los caminos podía vivir mucho mejor que trabajando de sol a sol y rompiéndose la espalda, así que él mismo inventó las leyendas sobre sus orígenes y sobre la magia que domina. No hay mejor persuasión que el miedo.

Al bajar al pueblo, a pesar de la hora, habrá mucha gente en “La prensa de vi”, todos hombres y todos muy nerviosos a causa de la desaparición de la Bajapieles. Cuando vean a los PJs les dirán cosas como “¿Van a por Joana, señores? Tengan cuidado con el Sietededos, es hijo del demonio” o “Traigan a la Bajapieles sana y salva, si us plau, es como una hija para nosotros”.

No tardarán mucho en llegar a la casa de mancebía siguiendo la margen del río. Es una construcción de una sola planta y la puerta tiene un visor para ver el exterior. Cuando llamen aparecerá una señora diciendo que la casa está cerrada, que vuelvan mañana. Cuando los PJs se identifiquen, la Neus abrirá la puerta. Está mayor (41 años) pero en aún conserva cierta belleza. La puerta da a un pequeño zaguán y esta a una sala amplia con varias puertas que comunican con las habitaciones. En el centro de la pieza hay un hogar que hace las veces de cocina y en un rincón hay otras dos chicas llorando abrazadas. Neus contará lo que ha pasado.

“Miren ustedes, estaba casi anocheciendo y tenía toda la apariencia de que no iba a venir nadie más, pero miren ustedes que en estas llegaron cuatros hombres, los hombres del Sietededos. Los conocíamos porque ya habían venido aquí antes... Miren ustedes, aquí no nos podemos poner exigentes con la clientela, a veces pegaban a las chicas, pero traían sus buenos dineros, que es lo que cuenta. Estaban justo donde están ustedes ahora y pidieron ver a la Bajapieles. Miren ustedes, eso no es extraño, la chica es un ángel, casi todos

vienen por ella. Cuando salió, dos de ellos la agarraron, la ataron y la amordazaron y los otros dos sacaron sus hachas y nos dijeron que con toda la educación del mundo se la llevaban para que hiciera a su señor, el Sietededos, el hombre más feliz del mundo con el santo sacramento del matrimonio. Miren ustedes ¿qué pueden hacer cuatro humildes damas frente a esos brutos?... Deben recuperar a Joana, por favor.”

A pesar de la oscuridad podrán ver rastros de por dónde fueron los bandidos con la Bajapieles y además Neus les dirá a los PJs que cuando vienen por la zona suelen acampar arriba en el monte, hacia el sur, en un claro de un bosque de algarrobos. Es una zona donde no convendría ir con caballos, así que harían bien en dejarlos en la mancebía.

Al cabo de una hora y media siguiendo el camino que más o menos les ha marcado Neus y pasando una tirada de Descubrir, podrán ver el resplandor de un fuego más o menos cerca. Si se acercan y pasan una tirada de Escuchar podrán oír al grupo de bandidos como si estuvieran celebrando algo, gritando cosas como “¡Vivan los novios!” o “¡Por el señor Sietededos y esposa!” o “...y yo le dije, prefiero estar con una cabra que contigo.. maldita mujer, no aguanta nada...” y un montón de risas.

Como dijo Neus la banda está en un claro, con una gran fogata iluminando la escena. Escena que por otra parte es bastante macabra: al lado de la fogata está el cuerpo de una joven desnuda y llena de golpes y morados, tendida sobre una estrella de cinco puntas dibujada en el suelo. Cerca hay otra figura, también en el suelo, con vestimentas de sacerdote y al que le falta una mano. Alrededor de la hoguera, en grupos de tres y cuatro están los bandidos, bebiendo y riendo. Son diez y les manda Mateu Sietededos, que sobresale de todos por su gran envergadura y su hacha de combate. Lleva, también, un buen número de talismanes colgados del cuello y de su arma.

Para acercarse sin ser escuchados los PJs tendrán que pasar esa mítica tirada de Sigilo en la que alguien siempre saca pifia. Aunque (y aquí viene la parte en la que acabar con once bandidos no es tan difícil) llevan bastante tiempo bebiendo y tendrán un malus del 15% en todas sus acciones, excepto Mateu. Además 1D4 de ellos estarán algo peor y tendrán un malus de 25%. De todas maneras esto puede cambiar a elección del DJ.

Tras la batalla y si queda alguien vivo, esperemos que sea Mateu para que pueda ser debidamente

ajusticiado, les podrá decir qué ha ocurrido: cuatro hombres fueron a recoger a la Bajapieles y otros cuatro a “escoltar” al párroco de un pueblo cercano a casar a la feliz pareja. Sietededos, el hijo de Agaliarethp, organizó una boda “negra” y consumó el enlace encima de la estrella de cinco puntas.

Si se fijan en Joana verán que en su mano izquierda tiene cosidos dos dedos. Cerca encontrarán una mano cercenada a la que le falta el anular y el meñique. Pertenece, claro, al sacerdote. Según les podrán explicar los bandidos: “El muy cabezota no quería darnos los dos dedos, así que le tuvimos que cortar la mano entera para que no hubiera complicaciones”. También dirán que el Sietededos necesitaba a una mujer “pura” como él, con siete dedos en la mano izquierda.

Tanto el sacerdote como Joana siguen vivos, aunque en un estado evidente de conmoción. Lo mejor que pueden hacer es llevarla a su casa y al párroco al castillo para que descansen bien. Por cierto, que con un vistazo a los talismanes de Mateu y pasando una tirada de Conocimiento Mágico los PJs se darán perfecta cuenta de que son simples cordeles con monedas, plumas y dientes sin magia alguna. Mateu acabó creyéndose su propia mentira.

En la mancebía les recibirán con alegría y tras lavar y acostar a Joana no dudarán en ofrecer sus servicios a los PJs totalmente gratis, por supuesto. Por cierto ¿han oído hablar de la gonorrea? Pues 25% de probabilidades de pillarla. Produce una dolorosa sensación de escozor al orinar y provoca la expulsión de una secreción amarillenta en los hombres. En algunos casos graves provoca esterilidad...

Llegarán luego sin problemas al castillo con el evidente alivio de Jaume y el resto de habitantes de Liria... excepto Socors, tal vez.

Al día siguiente y como agradecimiento por acabar con el Sietededos y liberar a la Bajapieles Jaume ofrecerá a los PJs un banquete de ricos platos con abundante vino.

2. La misiva de Cresques

Durante un par de días los PJs podrán vagar libremente por el pueblo, visitar al herrero en caso de necesidad, ir al mercado, a la taberna a beber o a jugar, visitar la mancebía a por otra ración de gonorrea... Ni que decir tiene que tras derrotar al bandido y salvar a la dama más querida del pueblo son tratados como verdaderos héroes.

Lo que se cuenta por Liria:

-Un gorrino del Agustí le mordió la mano a un zagal y le arrancó el dedo meñique. El padre del muchacho que estaba cerca le dio un puñetazo tan fuerte al cerdo en el cogote que lo mató. Declaró: “Me cago en la santísima madre del cerdo, casi me deja el niño inservible para la siembra”.

-Uno de los bastardos de don Jaume, Damiá, ha entrado como siervo al servicio del infante Raimundo Berenguer. Sí, el señor tiene más de dos y más de tres bastardos en el pueblo (y en otros también), pero es un buen hombre, siempre les busca ocupación.

-Don Sixt, hijo del señor de Bétera, el prometido de doña Estel, ha vuelto a posponer la boda unas semanas más. Al parecer tenía que resolver unos negocios en Barcelona.

Pasados ese par de días llegará un mensajero con una carta para don Jaume. Tras leerla reunirá a los PJs.

“He recibido una misiva de mi gran amigo, el judío Abraham Cresques, de la isla de Mallorca. Es el más famoso cartógrafo del Mare Nostrum, su nombre se conoce hasta en oriente, donde ha viajado para completar sus soberbios mapas. Ahora quiere hacer una nueva expedición, al sur, a las Islas Afortunadas. Me pregunta si por ventura conozco a un grupo de hombres de confianza y que sean además buenos con las armas y he pensado en vosotros. Dos de sus discípulos se encuentran ahora en Valencia, adquiriendo ciertas mercancías que no le es sencillo conseguir en su isla. ¿Querrían vuestras mercedes ser parte de esta expedición? Por supuesto Cresques correría con todos los gastos e incluiría un buen dinero como pago por sus servicios (10 florines de oro, unos 330 maravedís por persona).”

Si aceptan don Jaume escribirá una carta para Cresques. El barco saldrá en dos amaneceres y está atracado en el puerto de Valencia. Es una coca llamada “Escobar”.

Valencia está a unas cuatro horas de camino a pie, así que lo mejor será que partan al día siguiente temprano. Así entonces tendrán un último rato para compartir con los parroquianos en “La prensa de vi” o con las damas de la mancebía, aunque no con Joana, que sigue de baja. Por cierto, a no ser que los PJs le hayan dado algo para abortar, dentro de nueve meses dará a luz a un robusto bebé... con siete dedos en su mano izquierda, pero eso es otra

historia.

3. Valencia

Siguiendo el camino llegarán sin problemas a Valencia al mediodía. A las afueras de la ciudad, cerca ya de las murallas, en un paisaje rodeado de tierras de cultivo con multitud de campesinos trabajándolas, hay uno que está a la linde del camino, buscando algo con la mirada, visiblemente atribulado.

“Buenos días les de Dios, señores. Verán, tengo un problema... ¿Han visto mi arado?”

Cuando los PJs pregunten qué arado, les responderá un sonoro “¡El que tengo aquí colgado!” mientras se sube los ropajes que descubre un enorme falo hecho de trapo colgando entre las piernas, lo que provocará una gran carcajada de los miembros del grupo.

“Joan de Colomer me llaman y bien creo que esas risas merecen unas pocas monedas de sus faltriqueras, algo para que pueda llenar mis tripas con una buena comida o, mejor, calmar mi sed con un buen vino, algo para un buen cristiano como yo.” (Si hay alguna mujer) “Mi señora, no se sonroje, pues este apéndice mío falso es, nunca podría mostrarle mis encantos a una dama de esta manera... a menos que ella me lo pidiera, claro.”

Si no le dan nada (¡Menudos PJs tan tacaños!) Joan les despachará diciendo que no está hecha la miel para la boca del asno. Si le dan algo Joan sacará un laúd y la música acompañará a sus palabras:

“Gracias a su generosidad el bueno de Joan podrá sobrevivir un día más... tal vez les interese oír otra historia de generosidad... generosidad y avaricia. Cuenta la leyenda que durante una de las grandes epidemias de peste de esta ciudad una noble dama sin descendencia, viendo que su fin se aproximaba consumida por la misma peste que acabó con miles de almas, reunió todos sus dineros y joyas y los metió en un cofre, confiándolo a su criada, para que cuando encontrara el descanso eterno se lo llevara a la iglesia de Nuestra Señora del Amparo para que cuidaran de los pobres y los enfermos.

Cuando Dios llamó a la buena señora a su lado, su criada salió esa misma noche con el cofre, pero sin ninguna intención de llevarlo a la iglesia. Dicen que cuando iba por un camino a orillas del Turia, dos caballos blancos sin jinete la arrollaron, acabando con su vida. Al día siguiente encontraron

su cadáver lleno de marcas de pisadas de los caballos pero no había rastro del cofre. Algunos dicen que llegó al mar y se perdió en su inmensidad, otros que sigue en el río... Lo que es seguro es que el alma de la pobre desgraciada está condenada a vagar por las orillas del Turia hasta que alguien lleve el cofre a la iglesia de Nuestra Señora del Amparo.”

Joan es muy simpático y les ha caído francamente bien. Pondrá el sombrero por si los PJs quieren contribuir más y luego podrán entrar ya en la ciudad.

Valencia es una ciudad muy grande donde conviven las tres religiones no sin tensiones. En 1363 y 1364 repelió dos veces el asalto de las tropas castellanas. De esta manera el Rey Pedro el Ceremonioso concedió a la ciudad el título de “dos veces leal”, lo que queda reflejado en su escudo con dos eles (aunque éstas se añadieron un par de siglos más tarde). Es una de las ciudades de la península que más sufrió la peste negra y sus posteriores brotes; diezmó a la población.

La coca “Escobar” podrá ser fácilmente encontrada en el puerto. Tiene una eslora de 18 varas y una manga de 6. Su capacidad es de 150 toneladas métricas repartidas en dos bodegas y tiene en cubierta un altarcito dedicado a San Telmo, patrón de los navegantes. El capitán es un mallorquín llamado Llorenç de unos 30 años y la cara renegrida por el sol. Es alto y de aspecto serio. Dirá a los PJs que los judíos se encuentran en una posada cercana al puerto llamada “La manegueta” y que partirán al amanecer de la mañana siguiente. Pueden dejar sus cosas en el barco si les place.

Ahora los PJs podrán hacer lo que quieran, Valencia es un puerto importante y podrán encontrar casi de todo. También pueden ir a refrescarse a alguna taberna, a compartir su gonorrea o a buscar el tesoro de la leyenda de Joan (que obviamente no van a encontrar).

“La manegueta” es una posada reconocible porque tiene una cornamusa encima de la puerta. También tiene parte de taberna donde se sirven comidas y unos vinos bastante peleones. La concurren sobre todo marinos y cuando los PJs lleguen ya será media tarde y habrá bastante gente bebiendo y jugando. Reconocerán rápido a dos judíos ya que van vestidos con chilabas con capucha y llevan bordadas una rodela roja y amarilla. Están en una mesa tomando unos vinos y no parecen muy habladores. En la presentación uno llevará la voz cantante. Dirá llamarse Samuel Grec y su

compañero Malaquíás ben Asher, pero que no se molesten mucho en hablar con él ya que es sordo y mudo como una piedra. Son, efectivamente, discípulos de Cresques y serán ellos a los que habrán de acompañar a las Islas Afortunadas ya que tienen que hacer mediciones y tomar notas de esa zona del Atlántico, pero primero han de volver a Mallorca para cargar unas cuantas cosas más.

Hablando, hablando, llegará la hora de cenar y la taberna se habrá ido llenando. Mientras degustan un rico caldo de pescado y empanada de menudillos alguien entrará corriendo en la posada, como huyendo de algo. Se trata de Joan, el cómico, que parece nervioso. Al verles y con cara de sorpresa se sentará con ellos. “Pero si son mis buenos amigos ¿qué tal por Valencia? ¿Han encontrado lo que han venido a buscar?”

En ese momento irrumpirán cuatro hombres de manera un tanto brusca en el establecimiento y buscarán a alguien con la mirada. A Joan, claro.

-Eh tú, por fin te encontramos.

-No sé de qué me habla caballero, estoy aquí, con mis compadres, tomando unos vinos y...

-¡Calla! Te hemos visto salir por la ventana de nuestra hermana.

-¡Has intentado mancillar su honor y ahora lo vas a pagar, bellaco!

-Les repito que no sé de qué hablan, yo...

Y aquí, querido DJ, es cuando los PJs se meterán en el lío lo quieran o no. Saltará una chispa (alguien empujará a alguien, una jarra saldrá volando, ganas de fiesta en general) y empezará una multitudinaria pelea a base de mordiscos, puñetazos y patadas. Más les valdría a los PJs dejar los aceros envainados si no quieren que aparezca la guardia y todo se líe más de lo que debe. Samuel, en un destello de sentido común (si no se le ha ocurrido antes a un PJ) sugerirá que vayan corriendo al barco para evitar problemas. Al salir de la taberna, Joan, con la nariz ensangrentada y un ojo morado se dirigirá a ellos.

“Me ha parecido oír que de la boca del judío salía la palabra barco... Vuestas mercedes se han mostrado muy generosas conmigo anteriormente ¿me permitirían acompañarles a ese barco del que hablan? No me importa hacia dónde se dirija pues ya estoy hastiado de Valencia... y supongo que la noble dama, hermana de esos señores, echará en falta este par de anillos que no sé cómo aparecieron en mi zurrón... Por el precio del pasaje no se preocupen, ya me las apañaré yo con el patrón.”
¿Quién es Joan de Colomer? ¿Se acuerda de don

Sixt de Bétera, el prometido de Estel? Pues no fue a Barcelona por negocios sino a buscar aventuras disfrazado de cómico y es que ¿quién puede culparle de elegir una vida de emociones mundanas comparado a pasar año tras año con la amargada aquella? Sixt nunca revelará su condición a los PJs. En caso de que muera, entre sus cosas encontrarán un anillo con el escudo de su casa y un libro en el que narra quién es y sus aventuras, aderezadas, eso sí, con buenas dosis de hipérbole.



4. Rumbo a Mallorca

Harán noche en la “Escobar” y zarparán temprano. En las bodegas llevan lino, algodón, lana, hierro y diferentes tipos de paños. Como dijimos antes el capitán es Llorenç y cuenta con un escriba a bordo y diez marineros más. El viaje es directo a Palma y tardarán unos tres días. Los PJs deberán hacer una tirada de Navegar para ver cómo van de finos. Con una pifia tendrán un malus del 25% en todas sus acciones durante ese día. Con un fallo normal tendrán ese malus durante 1D4 horas. A medida que pasen las jornadas se les podrá dar un bonus a esa tirada de Navegar.

A mediodía de la segunda jornada y en pleno mar abierto, sonará un grito desgarrador en el interior de la coca. Cuando bajen a la segunda bodega verán a uno de los marinos exhalar su último aliento, tirado en medio de un charco de sangre con sus tripas desparramadas por las tablas y la mirada perdida, contemplando, tal vez, el infierno. Si pasan una tirada de Medicina verán que tiene múltiples mordiscos en el abdomen. En ese momento oirán un terrible aullido que les helará la sangre, hará abortar a las embarazadas (muy útil si la Bajapieles estuviera a bordo...) y embotará los sentidos de todo aquel que lo escuche durante 1D6+10 asaltos. Se trata de un gul que se lanzará hacia los PJs con intenciones nada buenas.

¿Qué hace un gul en un barco? Un par de marinos (uno de ellos, el que está destripado) decidieron hacer un negocio extra aceptando el encargo que un misterioso hombre les hizo en el puerto. Les entregó una caja que, según él, contenía un animal vivo. Se la tenían que dar a un hombre en Palma, les dio el dinero por el transporte y por no hacer ninguna pregunta. El gul consiguió escapar rompiendo la caja y el resto ya lo saben. Los marinos tienen derecho a una pequeña parte de la capacidad del barco para hacer sus negocios, pero Llorenç abroncará al culpable de una manera antológica y le pondrá un turno de 20 horas limpiando el barco, hasta que quede todo reluciente.

Si los PJs pasan una tirada de Leyendas sabrán que en uno de sus ojos suele encontrarse una pequeña piedra, componente fundamental de varios hechizos.

Finalmente llegarán a Palma de Mallorca y acaba así la primera parte.

Recompensas

- Por llegar a Palma: 10 PAp.
- Por acabar con el Sietededos: 5 PAp.
- Por rescatar a la Bajapieles: 5 PAp.
- Por acabar con el gul: 5 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Ver al gul: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar al gul: +1D10 RR.

P.N.J.

Jaume de Liria

FUE	15	Altura:	1,79 m	Peso:	190 libras
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Templanza:	52%		
RES	15	Apariencia:	16		
PER	10				
COM	15				
CUL	10				

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D4), Daga 40% (2D3+1D4)

Armadura: Cota de Placas (Prot. 6), Yelmo (Prot. 8)

Competencias: Cabalgar 75%, Mando 45%, Empatía 45%

Socors de Serra

FUE	5	Altura:	1,50 m	Peso:	100 libras
AGI	10	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	10	Templanza:	55%		
RES	15	Apariencia:	14		
PER	10				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Corte 55%, Empatía 45%

Caritat

FUE	5	Altura:	1,52 m	Peso:	110 libras
AGI	10	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	10	Templanza:	43%		
RES	15	Apariencia:	11		
PER	8				
COM	5				
CUL	10				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Corte 45%, Empatía 25%

Estel

FUE	5	Altura:	1,60 m	Peso:	105 libras
AGI	8	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	10	Templanza:	40%		
RES	13				
PER	7				
COM	5				
CUL	8				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Corte 45%, Empatía 25%

Soldados de Jaume

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 50%
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas
Metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Otear 35%, Sigilo 35%

Mateu Sietededos

FUE 20 Altura: 1,86 m Peso: 190 libras
AGI 15 RR: 60% IRR: 40%
HAB 15 Templanza: 65%
RES 20 Apariencia: 10
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Hacha de Armas 75% (1D8+2+1D6),
Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3)

Competencias: Discreción 45%, Escuchar 45%,
Esquivar 30%

Bandidos

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 52%
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Maza de Armas 45% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Discreción 40%, Esquivar 25%,
Descubrir 25%

Joana la Bajapieles

FUE 5 Altura: 1,57 m Peso: 110 libras
AGI 10 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 46%
RES 15 Apariencia: 21
PER 10
COM 10
CUL 5

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Discreción 40%, Elocuencia: 35%,
Seducción 55%

Joan de Colomer

FUE 10 Altura: 1,63 m Peso: 110 libras
AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
HAB 20 Templanza: 58%
RES 15 Apariencia: 18
PER 10
COM 15
CUL 15

Armas: Almarada 60% (1D4+2+1D6)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Cantar 60%, Música 55%,
Leyendas 55%, Elocuencia 60%, Empatía 45%,
Esquivar 50%, Discreción 40%

Llorenc

FUE 15 Altura: 1,69 m Peso: 130 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 56%
RES 20 Apariencia: 12
PER 15
COM 10
CUL 10

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Navegar 65%, Otear 55%, Nadar
55%, Mando 45%

Marineros de Llorenc

FUE 12 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 51%
RES 15
PER 15
COM 10
CUL 5

Armas: Hacha de Armas 45% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 25% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Navegar 50%, Otear 45%, Nadar
45%

Gul

FUE 12 Altura: 1,30 m Peso: 90 libras
AGI 25 RR: 0% IRR: 125%
HAB 10
RES 20
PER 20
COM 5
CUL 5

Armas: Mordisco 50% (1D8+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%,
Rastrear 90%

Poderes especiales: Aullido, Metamorfosis,
Parálisis

Parte II. El mar, el mar

Ningún viaje es peligroso para el que dice adiós desde la playa.

Por fin alcanzarán Palma y los judíos les llevarán inmediatamente a la judería a ver a Cresques mientras Llorenç y sus muchachos descargan la coca.

La casa de Cresques se distingue de las otras de la judería por ser bastante lujosa. Cuenta con un buen número de habitaciones, dos pisos y un patio central. Serán recibidos por un criado y les conducirá hasta lo que parece ser el despacho de Abraham Cresques, lleno de papeles, libros, mapas e instrumentos de medición. Enseguida llegará Abraham un hombre de ya unos 40 años aunque despierto y lleno de vigor. De larga barba blanca, tiene la mirada severa y pronunciada la nariz. Le acompañará su joven hijo Jehuda de 17 años, castaña barba rala y la misma pronunciada nariz. La actitud de Abraham es como si le hubieran interrumpido mientras hacía algo importante (que es lo que ha pasado, pues trabaja sin cesar en sus mapas, brújulas y relojes). Es un poco nervioso, se le nota que no le gusta mucho la gente y que es desconfiado. Casi sin presentaciones (si hay algún noble sí, claro) y después de leer la carta de don Jaume hablará con ellos.

“Si don Jaume dice que puedo confiar en vuestras mercedes tendré que creerlo... Lo que necesito es que acompañen a mis dos discípulos, Samuel y Malaquías, para que hagan las mediciones y anotaciones pertinentes de las Islas Afortunadas. Su presencia será necesaria ya que no sabemos qué nos podemos encontrar... no me refiero a temibles monstruos marinos, eso son cuentos de viejas y niños, más me preocupan los piratas berberiscos y los salvajes que aquellas tierras pueblan ¿entendido? Se establecerán primero en una de las islas centrales, en un monasterio de franciscanos mallorquines que allí se halla... Hablando de los franciscanos, aprovechando el viaje van a acompañarles tres hermanos con algunas mercancías para la congregación. Y lo siento, pero ya he perdido demasiado tiempo, he de volver al trabajo, si tienen alguna duda Samuel las podrá resolver. Buenos días.”

Samuel les dirá que el barco es el mismo con el que vinieron de Valencia y que zarpará el mediodía de la siguiente jornada. Hoy es festivo en Mallorca y se celebran diferentes festejos y un mercado en el que encontrar de todo.

1. Feria en Palma

Ahora los PJs, como en Valencia, pueden hacer lo que les venga en gana. En la feria, dedicada a la patrona local, hay mucha gente. Encontrarán multitud de juglares, saltimbanquis y trapecistas que se disputan las monedas del público. Hay también danzas como la carola o la danza de los palotes, en la que los bailarines portan bastones que chocan entre sí o sobre el suelo al ritmo de la música. Así mismo hay desfile de zarrahones (figuras enmascaradas que se comportan de manera grotesca y en muchas ocasiones obscena, haciendo las delicias de la gente). Hay un teatro de marionetas, en el que se representa una obrita que nada tiene de casta, pero el plato fuerte de la feria es la carrera de viejas. Se ha preparado un recorrido arándolo y posteriormente echándole agua para inundarlo y convertirlo en un barrizal. En la salida hay cinco decrepitas ancianas dispuestas a ganar y a llevarse el premio, consistente en un cerdo bien cebado. Como verán los PJs, no es nada fácil para las viejas, que cuanto más lo intentan más se cansan y mientras, sus familiares, las azuzan y animan lanzándoles piedras y toda clase de insultos, que un cerdo es un cerdo y hasta sus andares se aprovechan.

Pueden participar si quieren (y si disponen de montura) en una competición de bohordos. El premio será de dos florines de oro y la inscripción de dos croats de plata. Habrá dos grupos de cinco participantes y los dos mejores de cada grupo participarán en una final que decidirá el ganador.

Reglas:

En primer lugar se ha de pasar una tirada Cabalgar. Si se falla, para la tirada de Lanzar los PJs tendrán un -25%. Hay tres puntuaciones: 4 (centro de la diana), 2 (mitad de la diana) y 1 (parte exterior de la diana). A la hora de Lanzar se puede hacer normal, apuntando (con -25%) o apuntando justo al centro de la diana (-50%). Para saber la puntuación se ha de tirar 1D8. En caso de fallo no se otorgará ningún punto.

		1D8	Puntos
Apuntar normal	Éxito	1	4
		2-4	2
		5-8	1
	Crítico	-	4
Apuntar -25%	Éxito	1-3	4
		4-8	2
	Crítico	-	4
Apuntar -50%	Éxito	-	4

Se realizarán tres lanzamientos, quien obtenga más puntos ganará. En caso de empate se repetirán los tres lanzamientos hasta que sea necesario.

Después de estas mundanas diversiones lo mejor será recogerse a la posada que les indica Samuel, no lejos del puerto. ¿O quizá querrían buscar al hombre encargado de recoger al gul? Eso ya lo dejo al buen hacer del DJ. El caso es que a la mañana siguiente aparecerán tres hermanos franciscanos buscando a los PJs para dirigirse a la “Escobar”. Llevan su clásico hábito pardo con el cordón con tres nudos que representan obediencia, castidad y pobreza. Se llaman Alaric, Hilari y Blai.

2. Viaje a Canaria

La coca ya se encuentra lista y Llorenç está dispuesto a salir cuanto antes para aprovechar el viento favorable. La carga ahora es bastante menor que en el anterior viaje. Los franciscanos llevan varios baúles con libros, objetos e imágenes religiosas, pergaminos, libros en blanco, cálamos, tinta... más un cofre cuyo contenido se descubrirá más adelante. También llevan unas cuantas cabras, ovejas, gallinas, conejos y su alimento para el viaje, cuyo destino es, claro, la congregación franciscana de Canaria.

El viaje les llevará unos 30 días, dependiendo un poco del viento y las mareas. Los PJs podrán ayudar en lo que puedan en las labores de navegación, escuchar las mil y una historias de Joan de Colomer o dejarse mecer por las olas mientras contemplan la inmensidad del mar. Respecto a los otros viajeros, Samuel Grec y Malaquías ben Asher ocupan bastante tiempo haciendo mediciones con sus instrumentos, tomando notas, midiendo la posición del sol y las estrellas... De los tres franciscanos, durante los tres primeros días sólo podrán ver a Hilari. Alaric y Blai están en el camarote común vomitando hasta su primera papilla y no aparecerán por cubierta hasta el cuarto o quinto día con la cara muy pálida y más delgados de lo que recuerdan. Por cierto ¿cómo van los PJs? Tirada de Navegar.

Todo es bastante aburrido hasta que el séptimo día. Llegando al lugar donde Hércules separó las dos columnas, Kalpe y Abila, algo ocurre. Todo será aparentemente normal, el cielo despejado, soplará una suave brisa y el mar estará en calma, pero el suave balanceo de la coca ya no será tan suave y las olas empezarán a ser más y más altas. El barco se moverá peligrosamente y la gente deberá agarrarse para evitar caer al mar. Curiosamente el

sol seguirá brillando en lo alto, pero el agua se colará violenta por encima de la borda, como si hubiera una tormenta. La “Escobar” será mecida sin piedad por el embravecido mar, el pánico cundirá a bordo, nadie sabrá qué pasa. Llorenç ladrará unas órdenes que se perderán con el estruendo de las olas, la coca estará a punto de volcar (que los PJs hagan una tirada de Suerte, luego se verá por qué) y de repente... de repente nada, todo estará en calma de nuevo, pero se encontrarán ante una extraña escena: Estarán con las armas en la mano, se sentirán cansados, tendrán heridas superficiales, como si se hubiera llevado a cabo una batalla. Con PERx2 se darán cuenta de que el sol no está donde estaba un segundo antes, parecerá que ha pasado una media hora y hay cuerpos de marinos en cubierta, con heridas, parece que muertos. Se mirarán todos preguntándose qué demonios ha pasado.

Y ahora esa tirada de Suerte: el segundo que peor la pase (comparada) se llevará 1D8+2 de daños generales (sin posibilidad de reclamación) y el que peor la haya sacado estará en el agua, luchando por mantenerse a flote y no ahogarse... ¿sabe nadar? ¿le ayudarán sus compañeros? Esperemos que sí.

Lo que ha pasado es que un grupo de saals (página 343 del manual) han visto la nave y han querido acabar con unos cuantos marinos. Crearon un mar embravecido y en la confusión subieron a bordo, donde lograron acabar con 1D4 tripulantes, infringir daños a otros y tirar a uno de los PJs por la borda. Al irse han borrado la memoria a todos los del barco por lo que nunca sabrán qué ha ocurrido. Como mucho, pasando una tirada de Leyendas (-25% si no son de origen islámico) podrán recordar que hay unas criaturas del mar llamadas saal que atacan a marinos y luego borran los recuerdos, pero nunca estarán del todo seguros de lo que ha pasado.

Por cierto, no creo que los PJs sean tan cafres de llevar la armadura todo el rato puesta, lo digo por las presumibles tiradas de Nadar.

Así que aún con el susto y la extrañeza de este episodio y llorando a los camaradas perdidos seguirán el camino hacia las Afortunadas. Las siguientes jornadas pasarán de manera apacible, pero habrá algo en el ambiente que escama a la tripulación, ya no se fían de un mar calmo o el sol en el cielo...

Navegarán ya por el océano Atlántico. La vida a bordo no es la mejor, tras unas semanas de viaje las condiciones higiénicas no son sobresalientes. El agua que hay no es para lavarse y compartir el

camarote con franciscanos, judíos y marinos no es muy cómodo que se diga. Ahora Llorenç sí apreciaría la ayuda en el barco debido a las bajas causadas por los saal.

Un buen día, a media tarde, acercándose ya a su destino, notarán una pequeña sacudida y cómo la coca se hunde un poco y pierde velocidad. ¿Qué hacen los PJs? Los marineros se mirarán extrañados ¿qué más les puede pasar? Samuel Grec se asoma por la borda y aparecerá por sorpresa un enorme y musculoso tentáculo que golpea al curioso. Llorenç lo tiene claro “¡Kraken! ¡Todos a las armas!” y aparecerán 1D6+5 tentáculos más que atacarán a todo lo que puedan. Caos en cubierta. Los marineros con Llorenç al frente se pondrán codo con codo con los PJs para protegerse. El kraken se irá cuando acaben con esos tentáculos o llegue a la mitad de su vida (cada tentáculo tiene 20PV que representa un 10% de la vida de la criaturita. Ver PNJ).

3. Tiempo tormentoso

Cuando todo haya acabado será el turno de una nueva amenaza. Mientras algunos vuelven a atar las jarcias sueltas y a hacer diferentes arreglos y otros recogen a los muertos (si hubiera o hubiese. Por cierto ¿cómo está Samuel? Un golpe de 5D6 no está nada mal) el viento empezará a arreciar desde el este y un cúmulo de nubes tan negras como el alma del demonio tapaná el hasta ahora predominante sol. El mar empezará a picarse, parece que se avecina una terrible tormenta. Llorenç musitará para sí un quedo “Santa Bárbara protégenos” y se pondrá a dar órdenes a diestro y siniestro “¡Vamos perros, a vuestros puestos, no os pago para holgazanear!”.

El mar se pondrá cada vez más violento y la lluvia empezará a arreciar. La “Escobar” oscilará de un lado a otro, estará a merced de los elementos y el agua entrará en cubierta. Los Pjs deberán agarrarse bien a algo, atarse o bajar a los camarotes si no quieren caer al agua. Llorenç y sus chicos harán lo que pueden por gobernar lo ingobernable y lo único que podrán hacer los PJs es rezar a ¿se acuerdan de quién es el patrón de los navegantes? Hay un altarcito en cubierta... Pasando una tirada de Teología recordarán que pueden rezar a San Telmo para intentar salvar el pellejo.

Ayudados o no por el santo, la luz ganará la batalla a la oscuridad y después de toda una noche siendo maltratados por el mar un nuevo día amanecerá y claros se verán los destrozos en la coca. El mástil se encuentra peligrosamente torcido, la vela rasgada y hay múltiples desperfectos, además de muchos cabos sueltos. Mas afortunadamente no han tenido que lamentar ninguna baja. Cuando empiezan las reparaciones una potente voz llenará de alivio a todos: “¡Tierra!”.

A unas cuantas leguas se podrá ver una isla y pasando una tirada de Otear verán, gracias a la extrema claridad del día, que la isla está dominada por la montaña más grande que han visto nunca.

Fin de la segunda parte.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 30 PAp.
- Si alguno gana la competición de bohordos: 5 PAp.
- Como muestra de magnanimidad y por lo que han sudado para llegar hasta aquí recibirán 25 PAp en Navegar.

Ganancias de RR/IRR

- Ver al kraken: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.

P.N.J.

Blai

FUE	8	Altura:	1,61 m	Peso:	110 libras
AGI	13	RR:	25%	IRR:	75%
HAB	15	Templanza:	40%		
RES	14	Apariencia:	13		
PER	10				
COM	10				
CUL	20				

Armadura: Carece.

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4).

Competencias: Alquimia 60%, Conocimiento Mágico 65%, Leer y escribir 55%, Teología 60%.

Kraken

FUE	30	Altura: 20 m	Peso: 50000 libras
AGI	18	RR: 0%	IRR: 225%
HAB	0		
RES	40		
PER	15		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Golpear con un tentáculo 60% (5D6), atrapar con un tentáculo 50% (2D6 por asalto)

Armadura: Piel Gruesa (Prot. 5)

Competencias: Descubrir 75%

Poderes especiales: Tentáculos: Un kraken puede utilizar sus múltiples tentáculos para atacar y para atrapar a sus presas. Los tentáculos no tienen armadura (no están cubiertos por la piel gruesa) y pueden ser cortados si se le inflige a cada uno 20 o más PD, daño que sólo afecta en un 10% al total de Puntos de Vida de la criatura

Parte III. Islas Afortunadas

Un peón es la pieza más importante del tablero de ajedrez... para un peón.

Efectivamente, tierra, pero ¿es la que buscaban? Como imaginarán los jugadores ese enorme pico que todo lo domina es el Teide, pero los pobres PJs tan incultos como una rodela no tendrán idea alguna. Aquí es cuando el bueno de Malaquíás ben Asher intentará explicar como mejor pueda que están más al oeste de lo que debían. Como Samuel o está muerto o está tan hecho polvo que no podrá salir de los camarotes, será Llorenç quién, tras hacer unas mediciones con su cuadrante y su astrolabio comunicará que la tormenta les ha cambiado el rumbo y se encuentran a unas 40 leguas al oeste de donde tenían que ir, pero que es necesario llegar a esa tierra para poder arreglar el barco y aprovisionarse.

Así pues la isla y su magnífica montaña se irán haciendo más y más grandes. Podrán ver que se trata de una isla muy abrupta y desde donde se acercan sólo ven acantilados. Deberán pues dirigirse al sur para encontrar un sitio donde desembarcar. La visión de la montaña les dejará asombrados, ya que nunca deja de verse y por fin encontrarán un sitio adecuado y anclarán la coca lo más cerca posible de la playa. Fletarán entonces una barca donde irán los PJs, Joan, Malaquíás y los tres franciscanos que ya están hartos, dirán, de no

poder estar sobre un suelo seguro. Llorenç les habrá dado unos barriles para que los llenen de agua y les ha encargado que lleven más provisiones.

1. El begardo

Dejarán la barca en una calita rodeada de montañas ya que es un sitio tan bueno como cualquier otro para empezar a buscar agua y algo de comida. Es todo muy agreste y la vegetación es baja. Tras llevar una media hora caminando y si pasan una tirada de Descubrir verán que un poco al norte de donde se hallan se alza una pequeña columna de humo. Siguiendo por un pequeño valle encontrarán una paupérrima construcción con un remedo de chimenea por la que sale el humo y al lado de la vivienda un huerto donde un hombre está trabajando. Va vestido apenas con harapos y está muy sucio. Es mayor, muy delgado, de unos sesenta años, casi no le queda pelo en la cabeza y tiene una barba cana y rala. Cuando vea a los PJs se quedará muy sorprendido pero a la vez tranquilo, sereno.

“Sabía que este día iba a venir, pero siempre he tenido la esperanza de que no pudieran llegar tan lejos... Ahora veo que la mano de fray Arnaldo Burguet es más larga de lo que creía... En fin ¿me van a quemar aquí o me llevan a Girona de vuelta?”

¿Pero de qué habla este hombre? Si le sacan de su error, que aquí no han venido a quemar a nadie, se presentará y les contará su historia (de todas maneras que hagan una tirada de Elocuencia +25% por eso de no querer matarle). Se llama Arnau Lluc y es de Girona. Hace casi cuarenta años que vive en esta isla, Achinech, como la llaman los nativos, pero el tiempo ha dejado de tener importancia, cada día es igual al anterior. Es un begardo, discípulo de Durán de Baldach, pero en 1323 el obispo Villamarín y el inquisidor fray Arnaldo Burguet iniciaron una dura e injustificada persecución contra su grupo. Una noche prendieron a todos mientras dormían y pudo escapar por los pelos. La suerte de Baldach y los otros fue la hoguera, quemados por herejes. Durante más de un lustro viajó por la península, muerto de miedo, hasta que un conocido le habló de las Afortunadas y pensó que sería un buen lugar para esconderse. Hizo un trato con unos comerciantes mallorquines que le trajeron aquí y desde entonces ha vivido separado del mundo, sin ser molestado. Con los nativos tiene un contacto puntual, a veces le llevan algo de caza (un ratón, un lagarto, algún ave) a cambio de sus conocimientos de medicina. Ayuda

lo que puede y le dejan vivir al margen de sus disputas.

2. Rencillas familiares

En estas están, Arnau contándoles su vida y los PJs las nuevas de la península, cuando aparecerá un joven (sobre 15 años) lleno de magulladuras, cojeando ligeramente y casi sin resuello. “Es Sunta” dirá el begardo. Cuando llegue a su altura, el joven mirará con perplejidad a los extranjeros y luego soltará unas ininteligibles palabras al begardo que traducirá a los PJs. “Es el hijo de Titañe, el mencey de la isla. Dice que le persigue un grupo de seis hombres para matarle y que por favor le esconda.”

Pero no hay tiempo para mucho, llegarán seis hombres armados con mazas y en cuanto Sunta los ve sacará su maza y se lanza hacia ellos sin dudar... redaños no le faltan al muchacho. Los nativos son robustos, de piel oscura y cara y nariz achatadas y ligeramente cuadradas. El color de sus cabellos es claro, al igual que el de sus ojos. Van vestidos con un “tamarco” corto, prenda de cuero que cruza el brazo izquierdo y en diagonal cubre la mitad de la espalda y el pecho hasta las rodillas y llevan un calzado de cuero de cabra (“xercos” en Tenerife, “maho” en Lanzarote y Fuerteventura).

Suponemos que los PJs se pondrán de parte del joven y acabarán con sus perseguidores. Cuando la pelea acabe y mientras Arnau le limpia y venda alguna de sus heridas les contará por boca del begardo que efectivamente se trata de Sunta, hijo de Titañe, el mencey de la isla. Sus tíos, que pretenden el menceyato, le tendieron una trampa: quedaron con él para hablar supuestamente de una resolución pacífica de la sucesión de Titañe, pero le emboscaron siete hombres de los cuales pudo acabar con uno. Luego huyó hasta la choza de Arnau. Pedirá a los PJs que le acompañen hasta Adexe (leído Adeje), donde su padre tiene la corte y con su hospitalidad les agradecerá su ayuda. Los franciscanos y Malaquías decidirán ir al barco ya que la posibilidad de mezclarse con más locales no les parece muy atractiva.

Adexe está a unas 19 leguas, a una jornada y media. El paisaje que atraviesan está dominado por el Echeide, que así se llama la imponente montaña y si pasan una tirada de Conocimiento Mineral verán que por doquier hay liparita (piedra pómez), una roca muy ligera y porosa que según el begardo flota, lo que a los PJs suena un poco a falacia o brujería. De vez en cuando pueden observar cómo

salen columnas de humo de la montaña.

“Dicen -dirá Joan- que hay una montaña similar a esta en Trinacria (Sicilia, en esta fecha regida por Federico III de la Corona de Aragón) llamada Aetna. Ya el inmortal Publius Vergilius Maro (Virgilio) escribió en el heroico poema Aeneis (Eneida):



Portus ab accessu ventorum immotus et ingens ipse; sed horrificis iuxta tonat Aetna ruinis; interdumque atram prorumpit ad aethera nubem, turbine fumantem piceo et candente favilla, attollitque globos flammaram et sidera lambit; interdum scopulos avolsaque viscera montis erigit eructans, liquefactaque saxa sub auras cum gemitu glomerat, fundoque exaestuat imo.

En el que narra cómo de los abismos sale fuego desantado el infierno.”

Si los PJs pasan una tirada de Latín sabrán que el texto es el que sigue:

Es este puerto grande y está libre del acoso de los vientos, mas cerca ruge el Etna en horrible ruina y, si no, lanza hacia el cielo negra nube que humea con negra pez y ascuas encendidas, y forma

remolinos de llamas y lame las estrellas; otras veces se levanta vomitando piedras y las entrañas que arranca del monte y al aire con estruendo amontona masas de roca líquida y hierve en el profundo abismo.

Por cierto ¿cómo es que un simple juglar sabe tantos latines? ¿No le extraña esto a nadie?

3. Adexe

Sunta les conducirá por un camino que no merece tal nombre. Caminarán entre rocas y cardos y musgos y hierbas y arbustos, salpicados de vez en cuando de florecillas moradas. En ocasiones verán algún lagarto que pueden intentar cazar para la cena de esa noche, noche que harán en una pequeña cueva a la que les lleva Sunta donde pueden guarecerse. Al día siguiente se pondrán de nuevo en marcha y llegarán a Adexe. Es un poblado que cuenta con algunas chozas, pero como se darán cuenta rápidamente, la vida la hacen en las cuevas, ahí tienen sus verdaderas viviendas.

El pueblo les mirará extrañados, al único extranjero que habían visto era a Arnau, pero los PJs son algo completamente diferente. Se les verá nerviosos por su presencia, pero les tranquilizará ver a Sunta con ellos. Un hombre mayor pero muy robusto, a todas luces el ya mencionado Titañe, saldrá a recibir a su hijo y tendrán una conversación. El begardo traducirá parte de ella y se verá claramente que Titañe no está nada contento con las malas artes de sus hermanos.

Como modo de agradecimiento, el mencey organizará un pequeño banquete para los PJs en la que parece ser la cueva que habita, con una amplia entrada en la que está el hogar y una gran laja que hace las veces de mesa. El plato principal de la comida será la carne de cabra acompañada por gofio y mantequilla, pero también pueden comer, si lo desean, moluscos o pequeños pescados. También hay fruta en abundancia.

Después de la comida llegará un mensajero a la presencia del mencey que le comunicará algo que produce un revuelo en el poblado. El begardo les explicará que es un mensajero de los hermanos de Titañe, le piden que renuncie al menceyato en su favor y que si no accede lo tomarán por la fuerza. Le proponen acudir al día siguiente temprano a una de las laderas del Echeide, cerca del Roque Cinchado, donde están acampados ellos y sus hombres, para negociar los términos de su rendición. Evidentemente el mencey se niega a ello y a

grandes gritos ordenará a su gente que coja sus armas, que mañana el Guayota (el Maligno, habitante del Echeide) estará contento ya que la sangre regará sus dominios. Titañe preguntará a los PJs por boca de Arnau si desean acompañarle en la gloriosa batalla.

Esa noche se deberán acostar temprano ya que mañana tienen que ir hasta el campo de batalla. Dormirán en una cueva, sobre un lecho de pequeñas piedras cubiertas por hierbas secas sorprendentemente cómodo.

4. Batalla en la isla

Tras un frugal desayuno partirán antes del amanecer con Titañe, Sunta y doscientos hombres armados con suntas y tabonas. Como armas de largo alcance llevan hondas. También les acompañan un par de docenas de mujeres y Arnau para auxiliar a los heridos. Es una caminata de unas cinco horas, pero al llegar el paisaje es subyugante: la luz inunda todo y todo está dominado por la montaña perpetuamente blanca. Hay unas extrañas formaciones rocosas que se alzan muchas varas hacia el cielo y se puede ver un ejército (pueden contar unos trescientos hombres) en la explanada.

Tres hombres esperan en el centro de lo que presumiblemente será el campo de batalla. Titañe y Sunta se adelantarán a hablar con ellos y tras un cortísimo diálogo se retirarán todos hacia sus respectivos lugares. Las negociaciones, como era de suponer, no han llegado a buen fin y ambos bandos están listos para empezar la batalla.

¡Un poco de acción para los PJs! ¿Qué actitud van a tomar? ¿Valiente, normal o son tan medrosos que van a ir cobardes? Vayan como vayan, cuando salgan corriendo hacia el enemigo, con las incomprensibles órdenes de Titañe resonando en su cabeza, recibirán 1D6 pedradas de los honderos enemigos. La batalla se desarrollará siguiendo la tabla de combate de la página 526 del manual y los encuentros siguiendo las tablas de la 527, teniendo el combatiente novato un 40% en el arma, el experto un 60% y el muy experto un 75%.

Esperemos que la batalla haya resultado no demasiado perjudicial para los PJs, que deberán aguantar dos choques antes de que los hombres del mencey, gracias a su mejor organización y bravura, logren derrotar a los sublevados. Al acabar volverán a Adexe con los tíos de Sunta y los hombres que les quedan bien custodiados. Titañe, en un quizá desmedido gesto de magnanimidad dejará que sus

hermanos sigan vivos si le juran obediencia y que nunca más intentarán rebelarse (aunque con una tirada de Empatía -25% verán que no están muy persuadidos de la idea). Así mismo liberará a sus hombres que, igualmente, le jurarán obediencia.

Todo se cierra con un gran banquete bien regado con hidromiel y enormes cantidades de comida al calor de las hogeras y los cantos y bailes de los guanches, pero ¿han visto eso los PJs? Pasando una tirada de Descubrir verán que uno de los hombres de los hermanos de Titañe no deja de mirar al mencey y en un momento de descuido se lanzará hacia él con una tabona en la mano. Intentará asesinarle antes de que nadie pueda reaccionar ¿podrán detenerle?

Una vez ajusticiado al traidor y después de que los hermanos de Titañe juren y perjuren que ellos no tenían nada que ver, se irán todos a dormir y al día siguiente junto con Sunta, Arnau y otros dos hombres y bien cargados de víveres y agua fresca partirán hacia la “Escobar”. Como a la ida, les llevará un día y medio llegar y recorrerán de nuevo parajes tan bellos que será difícil que se borren de su retina.

Sunta se despedirá de ellos afectuosamente, diciéndoles que pueden volver cuando quieran, que siempre serán bienvenidos (aunque volver por estos lares se antoja bastante improbable). Por su parte, Arnau dirá que ya es demasiado viejo para volver a la península y que de todas formas vive muy bien y muy tranquilo en Achinech y que de todas maneras, añadirá bajando la voz, no se fía de los franciscanos.

5. Canaria

Al volver al barco Llorenç les recibirá con alegría y les dirá que estaban a punto de mandar una expedición para ver dónde demonios se habían metido. La coca presenta un aspecto bastante mejor del que tenía cuando se fueron. Aunque el mástil sigue un poco torcido, las velas están remendadas y los cabos han vuelto a su ser. De esta manera ponen rumbo hacia Canaria, al monasterio franciscano de Telde. El estado del mar será bastante propicio para la navegación y en unas horas llegarán hasta la isla, la cual tienen que rodear para alcanzar su destino. Les recibirá un pequeño puerto acondicionado, les cuenta Llorenç, para el poco comercio que llega, apañado así por los mallorquines.

Los habitantes de Telde están más acostumbrados a

los peninsulares gracias al monasterio, pero no se muestran muy sociables con ellos. Acompañados por Joan, Alaric, Hilari y Blai llevarán los animales y los baúles con mercancías para la congregación franciscana. Malaquías y los marinos se quedarán en el barco aguardando a que vuelvan los PJs.

El monasterio está a unos veinte minutos del pueblo y lo rodea un murete de no más de vara y media de altura. Se encuentra pegado a una montaña, en uno de sus laterales. Les recibirá un hermano que en seguida les hará pasar por el patio hasta un edificio bastante grande anexo a una pequeña iglesia. Tras esperar no mucho les recibirá el abad Pau de Campos, un hombre de longa barba blanca y de aspecto afable que cojea ostensiblemente, junto con otro monje.

“Buenas días hermanos, me alegra ver que han llegado sanos y salvos hasta tan lejos. Su presencia es motivo de alegría ya que no solemos recibir muchas visitas. La vida aquí no es fácil, pero Dios necesita que evangelicemos a estos salvajes y eso tenemos que hacer. El hermano prior Marçal os mostrará un poco las instalaciones, ahora yo voy a departir tranquilamente con nuestras tres nuevas incorporaciones que seguro tienen mucho que contarme del viaje y de nuestra casa.”

Al irse el abad les dejará, efectivamente, con Marçal, un hombre bajito y peludo, de pocas palabras y si pasan una tirada de Empatía podrán percibir que no se lleva muy bien con Pau, hay cierta hostilidad entre ellos. Marçal les acompañará a lo que serán sus aposentos, pegados al corral y cerca de una caverna que se interna en la montaña. Preguntado, Marçal les dirá que ahora está inutilizada, pero que antes los aborígenes usaban esa cueva como recinto para enterrar a sus muertos.

6. El monasterio

Una vez instalados podrán ver el resto de las instalaciones.

- 1- Entrada. La entrada del monasterio.
- 2- Establos. Aunque no hay caballos sí hay tres burros. Uno pardo, otro gris y otro negro.
- 3- Refectorio. Es el comedor del monasterio. Contiene una larga mesa de madera donde comen los monjes y un sitio donde un hermano lee la Biblia mientras lo hacen.
- 4- Cocina. Ricos manjares son cocinados aquí por el hermano Ramir, un hombre muy bien alimentado.
- 5- Almacén. La despensa del monasterio.

6- Celdas. Consta de dos pisos. El de abajo es una sala común donde duermen monjes y novicios. En el piso de arriba abad, prior y otros monjes de importancia tienen celdas individuales.

7- Patio. Situado detrás de la iglesia. Es, en teoría, el cementerio de los monjes aunque sólo hay uno enterrado, el hermano Adriá, que murió al caer por un precipicio hace unos cinco años. Se irá llenando con el tiempo.

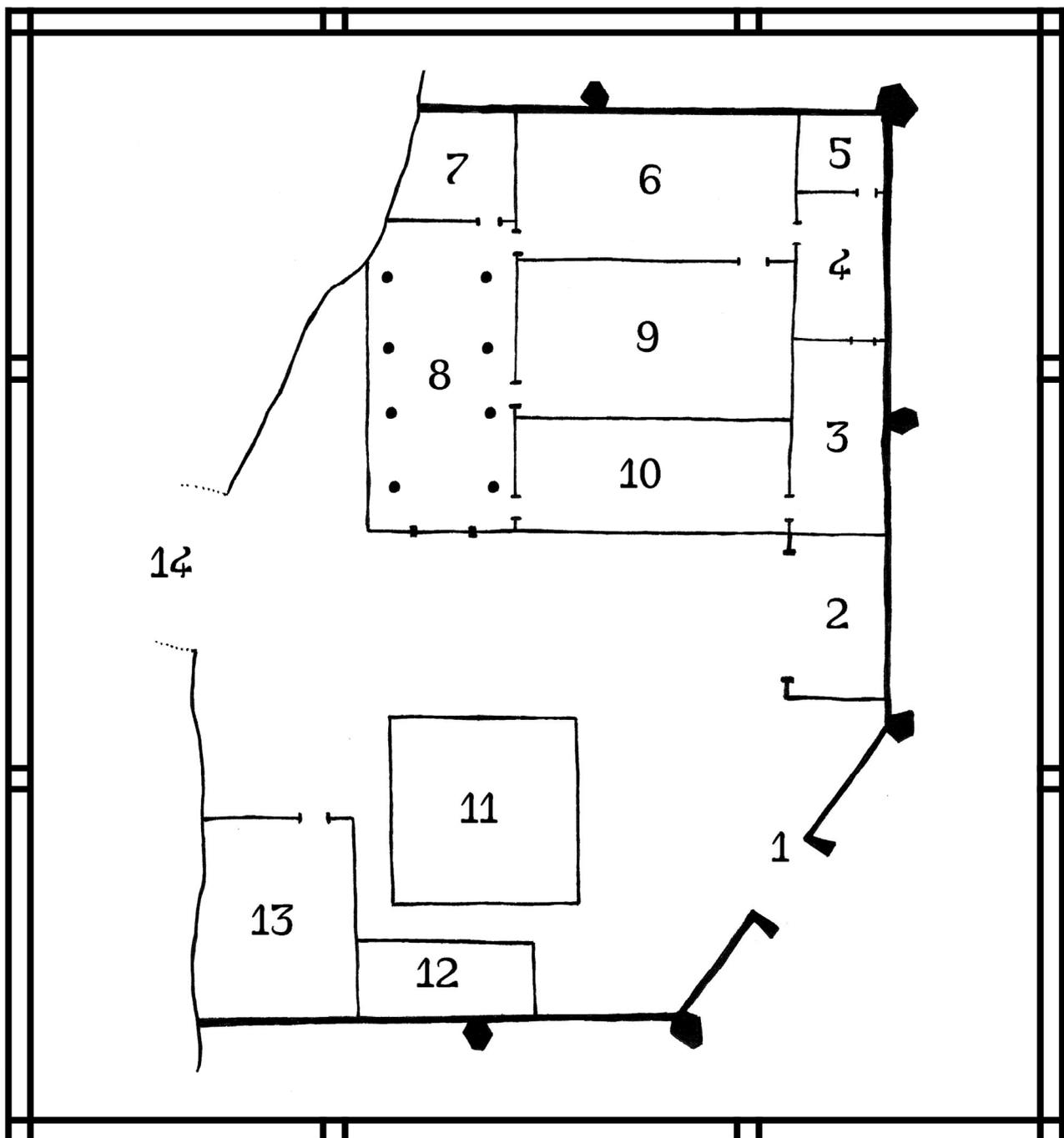
8- Templo. La iglesia. Una planta rectangular muy sencilla. Uno de sus lados llega a ser la misma roca de la montaña. Pere, el deán, fue el encargado de pintar un par de frescos que muestran a los apóstoles. Pere no es muy diestro en las artes pictóricas.

9- Claustro. Patio donde los monjes pasean, meditan y rezan. Es bastante más sobrio que los de la península.

10- Sala capitular. Sala de reuniones de los monjes. Aquí se celebran reuniones y se distribuyen los trabajos del día. Además hace las funciones de la corta biblioteca de la comunidad. El libro más importante es el *Secreta Mulierum*, una obra médico-filosófica que si es estudiada a fondo aportará 20 PAp en Medicina.

11- Huerto. Un pedazo de tierra cultivada con la que los monjes sacan hermosos vegetales y hortalizas.

12- Corral. Varias decenas de gallinas ceden diariamente sus huevos a los franciscanos.



13- Hospedería. Pequeño edificio donde los visitantes del monasterio podían ser alojados. Tiene dos plantas. La de abajo es un gran espacio abierto con unas mesas que hace las veces de sala común para dormir. En el piso de arriba hay celdas individuales para huéspedes de nivel.

14- Cueva. La entrada a una cueva que era usada por los nativos como lugar de descanso de sus muertos.

Por la noche se servirá la cena y si quieren pueden acompañar a los monjes en el refectorio. La comida será bastante frugal, apenas una escudilla de sopa de verduras, un mendrugo de pan y agua. Se hará en completo silencio, con uno de los hermanos leyendo la Biblia (en latín, claro). Los monjes no les prestarán mucha atención y una vez acabada la cena se irán a la iglesia a rezar y luego a acostarse. Tampoco hay mucho más que hacer en el monasterio, así que los PJs deberían ir a la cama también.

7. Un sueño

Esa noche uno de los PJs (da igual cuál, pero es preferible que sea el más religioso) tendrá un sueño. Camina, en apariencia normalmente, por un sendero solitario, pero no deja de tropezar. No sabe qué pasa, no puede dar dos pasos sin que algo trabe sus piernas y de con sus huesos en el suelo. Cada vez está más asustado, no sabe qué ocurre, hasta que de la nada aparece un hombre enorme detrás de él. Mide más de cuatro varas y tiene la piel azulada. El PJ se queda helado y el ser extiende su colosal brazo hacia él, señalándole. Cuando está a punto de tocarle un tercer personaje aparece en escena: un hombre maduro con alas de pavo real. Ante su visión el descomunal ser desaparece como llegó, para alivio del PJ. El hombre-pavo real, no dice nada, sólo señala con insistencia, de manera imperativa, una cueva de aspecto similar a la del monasterio que había pasado desapercibida en el sueño para el PJ. Y despertará sobresaltado.

Debe ser ya de madrugada y suponemos que el PJ no será tan obtuso como para darse la vuelta y seguir durmiendo tranquilamente. Cuando despierte a sus compañeros y se dirijan a la cueva unos quejidos les harán ver que hay un bulto en el suelo. Se trata de Marçal y tiene el hábito pardo más oscuro de lo debido. Como observarán tiene una profunda herida en el abdomen y está perdiendo sangre a un ritmo alarmante. Con Medicina podrán ver que un arma blanca no muy grande fue la que atravesó las tripas del prior y que ya no le queda mucho para encontrarse con su creador. Unas últi-

mas palabras saldrán de su boca.

“Debéis detenerle... yo lo intenté... Ese maldito Pau... iba con uno de los nuevos... hacia la cueva... Eerá esta noche, esta noche... Yo lo intenté, Dios sabe que... lo... intenté... Dios nos proteja...”

Morirá entre espantosos dolores ante la alarmada y un tanto desconcertada mirada de los PJs que nada pueden hacer por salvarle.

8. El secreto del monasterio

Así que ¿qué harán? Adentrarse en la cueva a ver en qué les depara el destino ¿no? La entrada es amplia, pero tras unos siete metros se estrecha hasta que mide unos tres metros de ancho. ¿Llevan antorchas? Deberían, ya que está negro como la boca del lobo. Siguiendo el irregular suelo y torciendo a la derecha llegarán a una gran sala cuyo techo alcanza los diez metros, en la que en seguida advierten huecos a lo largo de la pared y lo que contienen, sepulcros donde los aborígenes depositaban a sus muertos. La sala es bastante larga y siguiendo unos metros podrán ver que la parte final está iluminada por varias antorchas y hay dos personas: el abad Pau de Campos y uno de los franciscanos que viajó con ellos, Blai. Si pasan una tirada de Descubrir verán que la pierna izquierda del Abad, que no lleva el hábito, tan solo un taparrabos, de la rodilla para abajo no parece carne, parece más bien... ¿oro? (Pasando una tirada de Teología -25% sabrán que es una de las pruebas de lealtad que Surgat pide a sus adoradores). También verán que en el cinto Blai lleva un cuchillo. A sus pies se encuentra el cofre que viajó con ellos y que ahora, abierto y a la luz de las antorchas, resplandece con fuerza. En su interior hay más monedas de oro de las que los PJs, sus hijos y los hijos de sus hijos pudieran imaginar, suficientes para comprar un pequeño castillo... o para llamar a un demonio, que es, a todas luces lo que sucede. Pau iniciará la invocación. “¡Surgat! ¡Surgat! ¡Surgat! ¡Surgat! ¡Surgat! ¡Surgat!” Entre nubes doradas aparecerá un ser enorme, de unos cuatro metros de alto, lampiño y con la piel azulada. La cara de Pau se descompondrá. “Pero, pero... he llamado a Surgat ¿dónde está, Anazareth? ¿Qué significa esto?”

Si los PJs pasan un tirada de Teología sabrán que Surgat es el demonio de las Riquezas y Anazareth es el Tesorero del Infierno, secretario de Surgat.

Anazareth responderá con voz profunda. “Patético humano, mi señor se ha cansado de ti y de tus

necias peticiones... de todas formas ya tenemos lo que queríamos. No me entretengas más, pues aborrezco tu presencia y tengo otros quehaceres infinitamente más importantes que me reclaman en otro lugar. Te veré en el infierno.”

El suelo de la cueva se abrirá, tragándose el cofre con todo el oro y las esperanzas de los PJs por hincarle el diente. Antes de desaparecer, Anazareth mirará a los PJs sonriendo y hará un pequeño gesto con la mano. “Goziel, Fecor, encargaos.”

Ése era el demonio que se le apareció al PJ en el sueño y el hombre-pavo real no era otro que Sachiel, el arcángel de las riquezas.

¿Qué tal una tirada de Templanza ahora?

Aquí empieza el último gran choque de la campaña. Por un lado Pau, ciego de rabia, y el pobre Blai, bastante verde en esto de los aquelarres, paralizado y con un charquito de orines que se le ha formado a los pies. Por otro, aparecerán los dos gnomos que ha llamado Anazareth, los cuales portan enormes mazas. Uno de ellos (Fecor ¿o quizá Goziel?) alcanzará en la cara a Pau con su arma, haciendo que una lluvia de sangre, trozos de cerebro y astillas de hueso caigan sobre Blai, que está tan absolutamente sobrepasado por la situación que simplemente no reaccionará y su mente nunca volverá a funcionar correctamente.

El otro gnomo le ignorará e ignorará también a los PJs: con su maza empezará a dar unos tremendos golpes a la pared de la cueva, a lo que se unirá su compañero cuando acabe con el abad. Empezará a caer un polvillo del techo y parece que su misión es que todo se derrumbe.

Si los PJs salen corriendo, cosa probable y recomendable, descubrirán que el bueno de Anazareth ha hecho que 1D4+5 muertos se levanten de sus tumbas y les cierren el paso de la salida de la cueva. Deben darse prisa ya que los gnomos están haciendo endiabladamente bien su trabajo. Mientras pelean con los muertos les caerá continuamente polvo y pequeñas piedras. A partir del tercer asalto tendrán un 20% de posibilidades de que a alguien del grupo le caiga una pequeña roca (1D6 PD) (también a los muertos, claro). Cuando llegue el quinto asalto las rocas serán más grandes y habrá más posibilidades de que les impacten (1D6 +1D4 PD y un 35%). A partir del séptimo asalto serán grandes bloques los que caigan (3D6 PD y un 50%) y en el noveno asalto la gruta se vendrá abajo, matando a todo aquel que bajo ella se hallara.

Al salir, cubiertos de polvo y con el susto en el cuerpo se encontrarán con los monjes, que aseguran que las campanas sonaron sin que nadie las tocara y cuando salieron a ver qué ocurría oyeron el barullo de la cueva.

Al conocer la verdad se mostrarán atónitos y sin habla, sin saber qué hacer. En una noche han perdido a las dos cabezas de la congregación, es más, han descubierto que su abad era un seguidor de Surgat y que había reunido a saber de qué manera una ingente cantidad de oro, una cantidad de oro obscenamente grande (algo radicalmente contrario a lo que haría un franciscano...) y se la ha ofrecido a un demonio.

Pere, el deán, es el que parece llevar la voz cantante y comentará a los PJs que era amigo de Marçal y que ambos sospechaban del doble juego del abad, pero que nunca pudieron demostrar nada. De alguna manera el prior descubrió que esta noche iba a ser el aquelarre y al intentar detenerlo fracasó.

Tras comer un poco en el refectorio, Pere decidirá suspender la rutina monacal e irán todos a la cama a descansar bien. Por la mañana convocará a los PJs y les dará una carta para que la lleven a Mallor-



ca en la que explica a sus hermanos de la isla del Mare Nostrum la situación de la congregación y solicita ayuda y guía.

Los PJs se despedirán de todos e irán al barco. Llorenç y sus chicos levarán anclas y pondrán rumbo a lo conocido, a casa, deseando cerrar ya esta extraña aventura que les ha llevado al otro lado del mundo, a conocer extrañas personas como un begardo exiliado, un príncipe indígena o un franciscano demoniaco, a vérselas contra calamares gigantes, pequeños gnomos o muertos vivientes, a ser testigos de emociones tan humanas como la envidia o la avaricia pero también de cautivadoras vistas como el monte perennemente blanco. Ha sido, en fin, una aventura grande y llena de emoción... Este mundo es una isla sin par donde hay escondido un tesoro en él.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 40 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5 PAp.
- Al PJ que se le apareció Sachiel en el sueño: +5 a la RR.

Ganancias de RR/IRR

- Ver el aquelarre: +10 IRR si se tiene IRR 95 o menos.
- Ver a Anazareth: +2D10 IRR si se falla IRR-50%.
- Ver a los gnomos: +1D10 IRR si se falla IRR-50%.
- Ver a los muertos: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar a los muertos: +1D10 RR.

P.N.J.

Arnau, el begardo exiliado

FUE	5	Altura: 1,55 m	Peso: 98 libras
AGI	10	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	52%
RES	10	Apariencia:	10
PER	15		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 40%, Sanar 40%, Idioma (Guanche) 60%

Sunta

FUE	15	Altura: 1,49 m	Peso: 100 libras
AGI	20	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	15	Templanza:	55%
RES	18	Apariencia:	18
PER	15		
COM	8		
CUL	5		

Armas: Sunta 60% (1D8+1+1D4/1D6+1+1D4), Tabona 40% (1D6+1D4), Honda 30% (1D3+2+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Esquivar 40%, Sigilo 35%

Titañe

FUE	20	Altura: 1,79 m	Peso: 180 libras
AGI	15	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	15	Templanza:	60%
RES	20	Apariencia:	15
PER	15		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Sunta 70% (1D8+1+1D6/1D6+1+1D4), Añepa 60% (1D4+1D4), Tabona 50% (1D6+1D4), Honda 60% (1D3+2+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Esquivar 40%, Mando 50%

Guanches

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 70%	IRR: 30%
HAB	15	Templanza:	50%
RES	15		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Sunta 55% (1D8+1+1D4/1D6+1+1D4) (solo llevarán sunta los partidarios de Titañe), Magado 55% (1D8+1D4), Tabona 30% (1D6+1D4), Honda 40% (1D3+2+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 40%, Conocimiento Animal 50%

Monjes

FUE	9	Altura: varía	Peso: varía
AGI	13	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	45%
RES	13		
PER	12		
COM	13		
CUL	15		

Armas: Carecen

Armadura: Carecen

Competencias: Idioma (Latín) 50%, Leer y escribir 60%, Teología 60%

Gnomos

FUE	40	Altura: 0,95 m	Peso: 180 libras
AGI	3	RR: 0%	IRR: 300%
HAB	30		
RES	25		
PER	5		
COM	0		
CUL	30		

Armas: Maza Pesada 90% (1D6+5D6)

Armadura: Costras de piedra en la piel (Prot. 3)

Competencias: Artesanía 125%, Conocimiento Mineral 95%

Hechizos: Pueden conocer y usar cualquier hechizo desde vis prima a tertia.

Poderes especiales: Control de la tierra: Un gnomo tiene el poder de controlar una vara cúbica de tierra o piedra. Es acumulable, diez gnomos pueden controlar hasta diez varas cúbicas

Muertos

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	7	RR: 0%	IRR: 100%
HAB	7		
RES	13		
PER	5		
COM	2		
CUL	5		

Armas: Magado 50% (1D8+1D4)

Armadura: Carecen

Poderes especiales: Resistencia al daño

Anexos

Nombres guanches de las Islas Canarias

El Hierro: Eceró o Heró

La Palma: Benahoare

La Gomera: Gomera o Gomehara

Tenerife: Achinech

Gran Canaria: Canaria

Fuerteventura: Maxorata

Lanzarote: Titerogakaet o Titeroygatra

Cronología de las Islas Afortunadas en tiempos de Aquelarre

1291	Los hermanos Ugolino y Vadino Vivaldi, que tratan de circunnavegar la costa africana camino de la India, pasan por Canarias.
1312	El genovés Lancelotto Malloccello redescubre Canarias para la navegación europea. Llega a la isla más oriental del Archipiélago (que a partir de entonces recibirá su nombre) y vive en ella algún tiempo. Durante todo el siglo se sucederán los ataques de piratas a las Islas.
1341	El rey Alfonso IV de Portugal envía una expedición a Canarias. El relato de este viaje constituye el primer documento etnográfico de la historia del Archipiélago.
ca. 1345	Diversos marinos mallorquines (Francesc des Valers y Domingo Gual, en 1342, o Jaume Ferrer, en 1346) intentan explorar la costa noroccidental africana y las islas adyacentes.
1351	El papa Clemente VI concede privilegios espirituales a los mallorquines Juan Doria, Jaime Segura y otros que les acompañen en la evangelización de las Islas (con auxilio de esclavos canarios redimidos).
ca. 1360	Las misiones franciscanas levantan la primera torre de Gando (Telde).
1391	La misión de Telde es destruida por los indígenas y los frailes asesinados.
ca. 1392	Las misiones franciscanas instaladas en el sur de Tenerife aprovechan el culto isleño a la estrella Canopo para asociarlo a la Virgen de Candelaria, conocida entre los guanches por Chaghiragh (“la que carga el firmamento”).
1402	Bajo los auspicios de Enrique III de Castilla, el normando Jean de Béthencourt, señor de Grainville y avezado hombre de negocios, conquista la isla de Lanzarote y emprende la colonización europea del Archipiélago.
1404	Jean de Béthencourt y Gadifer de la Salle fundan Betancuria en Fuerteventura.
1405	En enero, se rinden a Béthencourt los dos jefes insulares de Fuerteventura. A finales de año Béthencourt somete también la isla de El Hierro. Sin embargo, el empresario conquistador es derrotado por los auaritas en las costas de Tedote (La Palma).

1416	Se construye el Convento Franciscano de San Buenaventura en Betancuria
1418	Jean de Béthencourt concede un poder a su sobrino Maciot para que venda las islas conquistadas, cosa que éste hace en Sevilla a Enrique de Guzmán, conde de Niebla (aunque conserva para sí la gobernación).
ca. 1426	Jean de Béthencourt muere en Francia.
1430	El conde de Niebla cede a Guillén de las Casas sus derechos sobre Canarias.
1432	Maciot de Béthencourt y Guillén de las Casas acuerdan que el primero quede como señor de Lanzarote, mientras el segundo se reserva las islas de Fuerteventura y El Hierro.
1434	El papa Eugenio IV emite una bula por la que prohíbe el comercio de esclavos con nativos de las Islas Canarias.
1443	Victoria de los auaritas en Tighuya (La Palma) sobre las tropas de Guillén Peraza, que muere en el enfrentamiento.
1445	Guillén de las Casas cede los derechos señoriales a su hija Inés, casada con Fernán Peraza, que incorporará al señorío la isla de La Gomera.
1448	Maciot de Béthencourt arrienda Lanzarote al infante Enrique de Portugal.
1452	A la muerte de Fernán Peraza, hereda los derechos señoriales su hija Inés, casada con Diego García de Herrera.
ca. 1457	Diego García de Herrera ordena levantar la segunda torre en Gando.
1461	El 12 de agosto, Diego García de Herrera toma posesión de la isla de Canaria en presencia de los guanartemes de Telde y Gáldar.
1462	Se reconstruye la torre de Gando, una vez que las tropas castellanas la recuperan de la ocupación portuguesa practicada en 1459.
1464	El 20 de junio, Diego García de Herrera toma posesión de la isla de Tenerife en presencia de los nueve menceyes insulares (Acta del Bufadero).
1474	Los canarios arrasan la torre de Gando.
1476	Un grupo de diez notables canarios, en nombre de los dos guanartemes de la Isla,

	acuden a Lanzarote para rendir homenaje a García de Herrera y renovar las paces (Acta de Zumeta). La población lanzaroteña se rebela contra el gobierno señorial y reclama la sumisión a la Corona. En diciembre, los Reyes Católicos designan a Esteban Pérez de Cabitos para investigar «sobre cuyo es el derecho de Lanzarote y conquista de las Canarias», que reconoce al matrimonio García de Herrera y Peraza en sus privilegios señoriales sobre Lanzarote y el resto de las islas conquistadas, así como los derechos de conquista sobre las tres restantes (La Palma, Gran Canaria y Tenerife).
1477	Hernán Peraza el Joven asume la administración del señorío de La Gomera, desde donde practica un fructífero negocio esclavista. El 15 de octubre, la Corona adquiere los derechos de conquista sobre La Palma, Gran Canaria y Tenerife.

Armas guanches

-Banod: Vara de madera a modo de lanza, endurecida al fuego y afilada, que tenía un contrapeso en el cuerpo para mejorar su estabilidad cuando era arrojada.

-Magado: Especie de garrote de madera con una gran protuberancia en uno de sus extremos, era el arma más utilizada por los antiguos canarios.

-Sunta: Maza muy gruesa con porras en los extremos, la empleaban sobre todo los guanches. Inventada por Sunta, hijo de Titañe. Podía ser lanzada a larga distancia, siendo capaz de romper un cráneo con su potencia y si se afilaba bien un extremo podía ser clavada al enemigo.

-Tezeze: Garrote, palo grueso y fuerte para la lucha.

-Tamazaque: Lanza de madera utilizada normalmente como ayuda para caminar, pero que también servía para defenderse.

-Tabona: Especie de cuchillo realizado con una piedra, la obsidiana, de gran dureza y a la que es posible sacarle un filo muy cortante. Los canarios le daban los nombres de tauas y tafigue. Eran también herramientas eficientes, por ejemplo, para cortar tejidos y desollar animales.

Nombre	Competencia	Característica	FUE	Daño	Tamaño	Alcance
Añepa	Palos	Agilidad	5	1D4	Medio	-
Banod	Lanzas	Agilidad	8	1D6+1	Medio	FUE
Magado	Mazas	Fuerza	9	1D8	Medio	-
Magido	Espadas	Habilidad	7	1D6	Medio	-
Moca	Espadas	Habilidad	8	1D6+1	Medio	-
Sunta	Mazas/Cuchillos	Fuerza/Habilidad	9	1D8+1/1D6+1	Medio	FUE
Tabona	Cuchillos	Habilidad	5	1D6	Ligero	-
Tamazaque	Palos	Agilidad	5	1D4+1	Medio	-
Tezeze	Mazas	Fuerza	9	1D8	Medio	-

-Magido: Especie de espada de madera, delgada y puntiaguda, manejada con pericia por los antiguos canarios.

-Moca: Estoque o vara puntiaguda, hecha en madera y endurecida al fuego, constituía el arma preferida por los auaritas.

-Añepa: Aunque adquirió un valor más bien simbólico, pues se convirtió en la insignia principal de la jefatura y el poder del mencey, esta lanza o vara, fabricada con maderas tan consistentes como la tea o la sabina, también tuvo su importancia en la armería isleña.

El menceyato de Tenerife

Cuentan historiadores como Antonio de Viana o José de Viera y Clavijo que Titañe fue el mencey de la isla durante parte del siglo XIV. Fue hijo del mencey Betzenuriga que gobernaba desde Adexe. Cuando subió al trono tras la muerte de éste, tuvo que disputárselo primero con sus tíos y más tarde con sus hermanos, resultando vencedor en ambas ocasiones.

Su hijo Sunta nació sobre 1370 y cuando Titañe murió tuvo que pelear de nuevo por el menceyato contra sus tíos, venciendo también. Murió sobre el 1440 y su primogénito Tinerfe heredó la isla y fue uno de los menceyes más importantes de la historia. A su muerte sus nueve hijos se dividieron el menceyato. Estos fueron: Acaimo, mencey de Tacoronte, Adjoña, mencey de Abona, Añaterve, mencey de Güímar, Bencomo, mencey de Taoro, Beneharo, mencey de Anaga, Pelicar, mencey de Icode, Pelinor, mencey de Adeje, Romen, mencey

de Daute, Tegueste, mencey de Tegueste. También tuvo un hijo ilegítimo al que dejó un pequeño territorio en el norte de la isla.

Por otra parte parece claro que Viana y Viera se inventaron nombres y otros datos.

Últimas palabras

La campaña no es históricamente correcta al cien por cien. En el momento en que sucede la acción (1367) faltaban tres años para que naciera Sunta, pero es una licencia que me he permitido para que coincidiera con la trama del Atlas Catalán, en una fase temprana de su elaboración. Es ésta (la del Atlas de Cresques) otra historia en la que no me he metido muy a fondo pero que sin duda se presta a una gran campaña por oriente, pudiendo ser los PJs la guardia del cartógrafo mallorquín o incluso sus discípulos y ayudantes... todo un mundo se despliega ante la imaginación de un DJ con ganas.

Es también muy interesante la historia de los begardos. Lo que el bueno de Arnau cuenta sobre Durán de Baldach, el obispo Villamarín y el inquisidor fray Arnaldo Burguet es cierta y puede ser sin duda fuente de aventuras para Aquelarre.

Las frases que acompañan el comienzo de cada capítulo las he sacado de "Viaje alucinante II. Destino: Cerebro" de Isaac Asimov. Un grande, siempre.

Andanzas mindonienses

*Gradesc'a Deus que me vejo morrer
ante que máis me soubessen meu mal,
ca receei saberen-mi-o máis d'al;
e os que cuidan máis end'a saber,
praz-me muito porque non saben ren
de que moiro nen como nen por quen.*

Fernan Gonçalves de Seabra

Módulo para 4-6 PJs de profesiones relacionadas con el ars bellica, con sus muchos pertrechos y pocas esperanzas.

1. La aldea

Mediados de marzo del año de Nuestro Señor de 1364. Por tierras gallegas el aguerrido grupo de PJs vagabundea sin oficio ni beneficio sufriendo los fríos del invierno. Han oído decir que el obispado de Mondoñedo siempre necesita hombres dispuestos así que hacia allá encaminan sus pasos.

A media tarde llegan a una pequeña aldea sin nombre rodeada de montes de robles y abedules donde deciden pasar la noche. Dos docenas de hogares conforman la población en cuyo núcleo destaca una pequeña iglesia y un edificio de dos plantas, la posada.

Ésta la regenta André, un hombre de 46 años ya viudo y sin descendencia, con la ayuda de Roi, un joven de la aldea. En la planta baja se sitúan las caballerizas y los corrales (con una entrada independiente) y, apenas separado por unas tablas a modo de pobre tabique, una gran sala donde los parroquianos beben y degustan las viandas que con mucho amor y dedicación prepara el posadero. Esta sala hace de habitación común en donde por 10 maravedís los PJs pueden dormir, comer y disfrutar del fuego. En la parte de arriba hay cinco habitaciones con puerta (costando éstas 17 maravedís), siendo una de ellas la de André.

La posada está bastante llena y el ambiente es festivo. Una veintena de hombres celebran el final de la dura jornada en el campo con ricos caldos de la zona y reciben al grupo de PJs sin la desconfianza propia de estas latitudes. Las cosechas son buenas, el obispado de Mondoñedo les deja bastan-

te en paz y hace mucho de la última guerra... no se vive mal en la aldea sin nombre.

Ya frente al hogar, quitándose el polvo del camino, con Roi atendiendo a sus monturas y André sirviéndoles las primeras jarras de vino, con algún aldeano interesándose por su vida y por las nuevas que traen allende los montes de robles y abedules, entra en la taberna una persona que cojea ostensiblemente. Es un hombre de unos treinta años, no muy alto pero tampoco bajo, de constitución aún fuerte aunque a simple vista (Empatía +25%) se puede apreciar que la vida no le ha tratado muy bien. Lo que más resalta en su persona es que le falta la pierna izquierda (tiene en su lugar un basto remedo de madera) y que camina ayudado por una tosca muleta. Sin mediar palabra se acerca a la barra y espera a que André le rellene una bota con un azumbre de vino.

“Alberte, otra vez por aquí... ¿Se acabó ya el vino de ayer?”

Los PJs podrán darse cuenta sin problemas que es una persona de la que los aldeanos se ríen continuamente, un borracho del que hacen mofa continua, el blanco de sus masculinas bromas.

“Pardiez Alberte, cuidado con tu mujer, ayer me dejó inhábil para tres días...”

2. Alberte

Antiguo mercenario presente en un buen número de contiendas, Alberte Sánchez perdió la pierna en la última de ellas, la batalla de Araviana, hace poco más de cinco años. Al volver al hogar junto a su mujer, en la aldea, intentó emplearse en cualquier oficio pero todo fue en vano; no había lugar para un soldado tullido que con sus manos sólo sabía manejar el mangual.

Pronto los ahorros menguaron, todavía más con el vino que consumía Alberte, el cual le consumía también a él. Cuando no quedó otra salida, Dores, su mujer, fue la encargada de mantener la familia a flote de la única manera que podía: vendiendo su cuerpo.

Durante años los aldeanos han estado compratiendo el lecho de Dores por unos pocos maravedís, lo que le ha servido a Alberte para financiarse el vino, cayendo en una espiral de alcohol y vergüenza que sólo se mitigaba con más alcohol, pagado con más servicios de su mujer, provocando más vergüenza y así en un círculo sin visos de

acabar nunca.

Ya en un estado de estupor casi continuo, Alberte va de su casa a la taberna y de la taberna a su casa mientras en la habitación de al lado Dores recibe a algún vecino. Cada vez que le ven, sobre todo si están en grupo, los hombres no dejan pasar la oportunidad de reírse del otrora temible mercenario, hoy un pellejo derrotado por la vida.

3. Noche en la taberna

Esta historia se la podrán explicar a los PJs si preguntan por el alcoholizado personaje cuando salga éste del negocio de André. También les recomendarán los servicios de Dores, que buena fama tiene la moza por sus carnes prietas, generosas caderas y turgentes pechos.

A la hora de la cena la taberna se empezará a despejar, y no pasa mucho hasta que los PJs son los únicos que quedan y deberán decidir dónde duermen, si en la sala común o en una de las habitaciones privadas del piso de arriba. Y es que la noche no va a estar exenta de emociones.

Alberte, en un momento de lucidez o de locura, harto ya de tantos abusos por parte de sus vecinos, cansado tal vez de la vida misma, se va a vengar de años siendo el hazmerreír de la aldea. Armado con sus viejos pertrechos militares va a convertir en cenizas la posada con todos los bastardos que pueda dentro, en especial al maldito André, que desde que su mujer falleció oye sus gemidos de cerdo semanalmente en su propio hogar y le sirve el vino con un guiño burlón.

Su plan es sencillo: en lo más oscuro de la noche y armado con un buen número de antorchas, las va a lanzar al seco tejado de paja. Si alguien logra salir le esperará fuera con su ballesta y su mayal de armas para rematarle. No se reirán más de él.

En términos de juego y asumiendo que todos estarán profundamente dormidos, los PJs deberán pasar una tirada de Escuchar -25% para percatarse de las primeras antorchas lanzadas por Alberte (-50% si los PJs duermen abajo, en la sala común). A los cinco asaltos las llamas empezarán a coger fuerza y los PJs podrán hacer una tirada de Escuchar, sin malus esta vez. Pasados diez asaltos el fuego se habrá propagado por todo el tejado (si aún no se han despertado, Escuchar +25%) y el humo llenará todas las estancias. Se seguirán las reglas de asfixia descritas en la página 102 del manual, comenzando las tiradas por RESx7.

De esta manera los PJs tienen el tiempo justo de salvar sus pertenencias y sacar a sus monturas de los establos, pero fuera les espera Alberte y el primero que salga va a recibir un espléndido virotazo, tras lo cual el antiguo mercenario se lanzará hacia él con su mayal de armas.

4. Dores

Una vez despachado Alberte, ya sea por los PJs o por la turba de enfadados aldeanos, las mujeres de éstos señalarán a la única culpable de todo: Dores, la furcia que se acuesta con sus maridos y lanzó al suyo a la locura. Diez o doce, comandadas por una señora de unos 50 años de aspecto gallináceo irán a su casa, le sacarán de los pelos a la calle, le dejarán en cueros y le llevarán a golpes a la salida del pueblo armadas con varas de abedul, sin que ninguno de sus clientes, avergonzados y cobardes, diga nada para defenderla.

Dores va descalza y las piedras del camino laceran sus pies, múltiples cardenales y heridas aparecen en sus blancas carnes por los varazos de las otras mujeres y lleva su pelo suelto y sin algunos mechones, arrancados cuando le sacaron de su casa, el cual arde ahora prendido por otras exaltadas.

A los PJs les dejarán pasar la noche en otros hogares, al igual que a André, que ya está pensando en la reconstrucción de su posada. A la mañana siguiente, camino de Mondoñedo, apenas a media legua de la aldea, encontrarán a Dores, desnuda, sucia, golpeada, medio muerta de frío, humillada. Si los PJ la aceptan en el grupo irá con ellos encantada, les podrá cocinar, limpiar y calentar el catre si ellos quisieran... ya no le queda nada en la vida y lo principal es sobrevivir.

Tanto con Dores como sin ella, pondrán rumbo a Mondoñedo, donde intentarán buscar algún empleo con el que poder pasar el duro invierno gallego.

5. Mondoñedo

Es Mondoñedo una muy importante villa, sede de la diócesis del mismo nombre. Toda la vida gira en torno a su catedral, si bien no excesivamente alta, sí de bellas proporciones. Cuenta con tres ábsides, uno mayor y dos menores, un imponente coro de piedra y un rosetón en la fachada occidental de cinco varas de diámetro con vidrieras policromadas de reciente construcción.

El obispo es Alonso Sánchez de Moscoso, el cual lleva casi 20 años en el puesto. Es un hombre inteligente y ambicioso y se le ve más en Aviñón, en la corte del papa Urbano V, que en tierras castellanas. Mientras el obispo se encuentra en tierras francesas, el arcediano (y mano derecha de Alonso Sánchez) Vasco Froilaz, es el que con maña y buen hacer se encarga de la administración de la diócesis.

No tardan los PJs en ser contratados en la villa para desempeñar sus oficios y el primer encargo no se hace esperar. Les manda llamar al diácono Martiño Pérez, ante quien responden.

6. El encargo

Sor Urraca, una monja leonesa del convento carmelita de Nuestra Señora de la Mar, cercano a Ortigueira, lleva una semana en la villa negociando la dote de cuatro muchachas de familias nobles cuya mejor salida es la de entrar como novicias al convento.

Por fin ha llegado el momento de volver con las jóvenes (y la jugosa dote, aunque de esto nada saben los PJs) y el obispado proporciona una escolta a la caravana, compuesta ésta de un carruaje pequeño (donde irá sor Urraca y las novicias), el conductor del mismo y cinco criadas montadas en mulas.

El grupo de PJs tiene además otro cometido y es que una vez hayan dejado a las monjas han de pasar por Vivario (actual Viveiro) para recoger el tributo de 150 doblas de oro que corresponde al obispado por la carga y descarga de mercancías del puerto de la villa. (En los documentos de la época aparece la cantidad de 18 reales, pero desconozco a qué equivale en términos de juego, así que la cantidad a recoger será la indicada.)

El viaje les llevará cuatro días de ida y otros cuatro de vuelta y no deberían tener muchos problemas, los caminos son relativamente seguros, aunque nunca se sabe...

7. Caravana de mujeres

18 de marzo del año de Nuestro Señor de 1364. Bajo una fina y persistente lluvia que hasta los huesos cala y un frío que azulea los labios, el grupo se pone en marcha para alcanzar su objetivo lo antes posible. El primer día pasa sin ninguna complicación, aunque una de las novicias, Ado-

sinda Osorio, hija pequeña de la importante familia Osorio de Mondoñedo, una bella joven de 18 años que por su comportamiento casquivano y apetencias sexuales desbordadas ha tenido que visitar un par de veces a una vieja curandera para que le administre bebedizos de beleño negro para abortar y cuyos padres han decidido enviar al convento para que encuentre el buen camino (y básicamente, quitársela de en medio), no apartará los ojos de uno de los PJs, a ser posible el más atractivo y al que no le importe dejarse seducir por una futura monja.

La primera noche la harán en un pueblo cuyo nombre ni saben ni les interesa, lo único que desearán será quitarse las húmedas y embarradas ropas y entrar un poco en calor.

Así pasará otro día. El tiempo se comportará igual y Adosinda también, siendo un poco más descarada y provocadora con sus miradas. Al amanecer del tercer día, esta vez con un sol más o menos brillante que, aunque no logra subir mucho la temperatura sí hace más agradable la jornada, encargará a su criada Nela que le diga al PJ que en cuanto lleguen a hacer noche se intente escabullir, que la de Osorio hará lo mismo y así podrán encontrarse lejos de la severa mirada de sor Urraca.

8. Una cita con Adosinda

Esa noche, la última ya antes de llegar al monasterio, les sorprenderá en medio del monte, bastante lejos de cualquier pueblo o posada, así que animados por la falta de lluvia decidirán acampar en un claro no muy húmedo, algo protegidos del viento.

Al llegar, Adosinda pedirá permiso a sor Urraca para ir a hacer sus necesidades ayudada de su criada, a lo que la monja accederá no sin advertirle que no se aleje mucho. Antes de irse la novicia dirigirá una casi imperceptible mirada de deseo al PJ que deja claro que no tolerará un retraso.

No le será difícil al PJ encontrarla. En un rincón del bosque la futura monja, gracias a la ayuda de su criada (que aguarda discretamente a una decena de varas), espera a su amante con sus partes pudendas ya libres de las incómodas capas y capas de ropajes que la buena sociedad marca como correctas.

Pero no todo iba a ser libertinaje. Por supuesto que no. Mientras el afortunado PJ y la bella Adosinda intiman, van a recibir la inoportuna visita de un grupo de cachanos que habita por la zona (apare-

cerán de forma discreta y por sorpresa). Un cachán montará a la pobre Nela, otro hará lo propio con Adosinda y dos intentarán inmovilizar (p.120) al PJ mientras un tercero abusa de su, hasta el momento (tal vez), virgen ano, causándole 1D6 de daños generales.

9. Mientras, en el campamento...

Otro grupo de ocho cachanos, atraídos por el numeroso grupo de féminas, aparecerán en el claro en tromba mientras los PJs preparan el campamento. Algunos de los cachanos atacarán a los PJs, pero otros irán directamente a violar a las mujeres.

Respecto al ya no tan afortunado PJ que retozaba con la bella Adosinda, los cachanos, haciendo turnos, le van a dejar un bonito recuerdo en el recto. Claro que puede intentar liberarse (p.122) enfrentando su FUEx5 con la FUEx5 combinada de los cachanos.

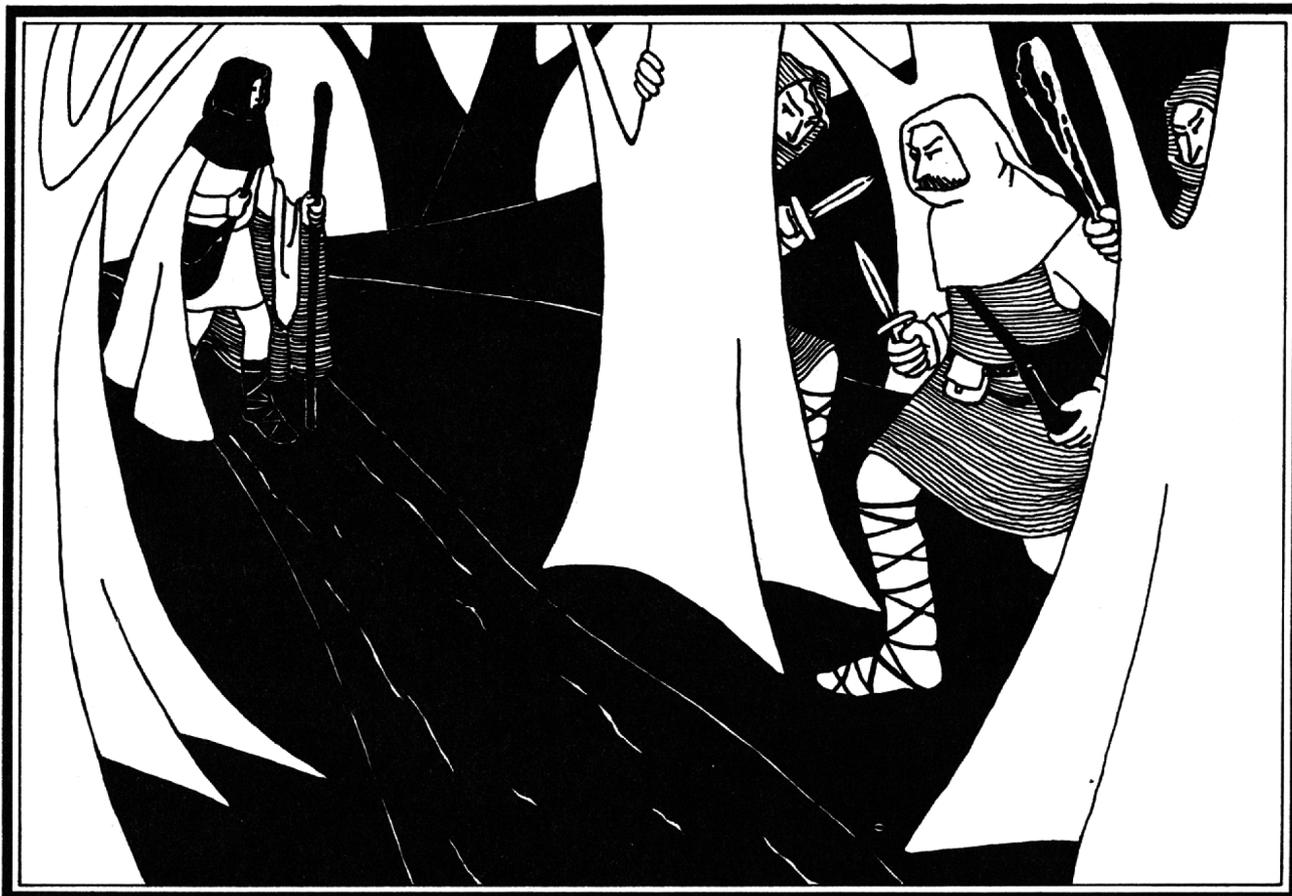
Si los PJs consiguen repeler a las excitadas bestias, una penetradísima sor Urraca meterá a las novicias en el carruaje (a la buena de Adosinda también, cuando llegue) y se pasarán la noche rezando pater noster tras pater noster y avemaría tras avemaría.

Al día siguiente llegarán al convento, donde no dirán una palabra de lo acaecido en el bosque (aunque a alguna novicia en unos meses se le va a empezar a notar cierta barriga...). Por supuesto, eso no quiere decir que tanto el conductor del carro como las otras criadas (alguna de ellas también violentada) comenten lo ocurrido, que ya se sabe que la discreción en estos casos no suele durar mucho, pues las noticias, si jugosas, no tardan en propagarse.

Después de dejarlas los PJs tomarán un pequeño desvío a Vivario, donde un administrador real (la villa tiene condición de realengo) les entregará un cofre cerrado con llave (una la tiene él, otra se encuentra en el obispado) con las 150 doblas de oro.

10. En el camino

¿Por qué el obispado, que nada hace para merecerlo, se lleva tan alto tributo que a Vivario pertenece? De aquesta manera piensa Xosé, a ratos pescador, a ratos bandido, que sabe que por estas fechas sale tan apetecible suma de su villa. Ese dinero, razona, debe quedarse en Vivario, si bien mejor en sus bolsillos que en los de otro.



Estas cuestiones se las ha planteado a ciertos compañeros suyos, a ratos pescadores, a ratos bandidos, los cuales, tras no mucho pensarlo, han accedido ayudar al bueno de Xosé, pues también entienden que ese dinero en Vivario ha de quedar.

Conocedores de la zona, seguirán discretamente al grupo durante un día y, en lo más profundo del bosque, en un recodo del camino por donde forzosamente han de pasar los PJs, les recibirán con una lluvia de piedras y luego les rematarán con sus mazas y cuchillos. El número de bandidos será el doble que de PJs más dos. Cuando caigan al menos un tercio de sus fuerzas, huirán.

Si logran superar este trance llegarán a Mondoñedo el 6 de febrero bajo una lluvia de la que empiezan a estar más que hartos.

11. La iglesia de Nuestra Señora del Manantial

Una semana después del fiasco de la escolta de sor Urraca (inevitablemente han llegado noticias a los oídos del obispado) y la vuelta de Vivario, Vasco Froilaz hace llamar a los PJs a su presencia junto a Martiño Pérez.

Debido a las fuertes lluvias caídas en los últimos días, el río Eo se ha desbordado a su paso por San Tiso d'Abres anegando tierras de cultivo y, entre otras cosas, la iglesia, causando, según el faraute que ha enviado el párroco local, numerosos daños. El arcediano manda salir al día siguiente a Martiño junto a los PJs para que vea los daños por sí mismo y calcule a cuánto pueden ascender los gastos de la reparación de la iglesia.

Es San Tiso una aldea regada por el Eo enclavada en un verde valle. Sobreviven gracias a la ganadería y con algunos cultivos de legumbre y nabos. La iglesia, pequeña, recia, se yergue a la vera de un meandro. Cercana a la portada lateral, entre unas rocas, nace el manantial que da nombre a la iglesia, cuyas aguas, tras un corto recorrido entre las peñas, se pierden de nuevo en el subsuelo.

Han salido a primera hora de Mondoñedo y llegarán a la aldea con la noche ya encima, haciendo la última media legua casi en oscuridad total, sólo rota por la débil luz de las antorchas. El tiempo sigue siendo hartito desagradable. Ya no llueve, pero la humedad se les mete hasta el tuétano.

Les recibirá Xervasio, el párroco, que ya ha condi-

cionado una casa de la aldea para alojarles (el faraute llegó por la mañana con la respuesta de Froilaz). Ante un reparador puchero de berzas y nabos, intentando secarse todo lo posible (cosa que no conseguirán del todo en su estancia en San Tiso), el párroco les relatará cómo hace tres días, por culpa de las copiosas lluvias, el Eo se desbordó y además de un par de chozas y tierras de cultivo inundó la iglesia, llegando el agua hasta una altura de dos varas. Se han creado charcos dentro del edificio de un codo de profundidad y los cimientos, forzosamente, se han tenido que ver afectados. También lo ha sido el cimborrio y parte de la cubierta; grandes agujeros evidencian una no muy lograda albañilería.

12. ¡Milagro!

Al día siguiente podrán inspeccionar los daños in situ, labor sin duda aburrida para los PJs sin inclinaciones artesanas. La zona sigue inundada, pero el agua apenas llega ahora a la altura de los tobillos.

Antes de llegar a la iglesia verán congregados a unos cuantos fieles en la portada lateral rezando en alto a la virgen, con rostros de felicidad, lágrimas corriendo por sus mejillas, alborozados y un murmullo unánime... ¡Milagro!

Grandes manchas de humedad se ven en el interior de la iglesia, pero una de ellas forma lo que sin duda es la viva imagen... ¡de la Virgen! Se distinguen a la perfección su manto, su serena mirada, incluso la aureola sobre su santa cabeza... ¡Milagro en San Tiso d'Abres!

Mientras Xervasio intenta calmar a sus feligreses, Martiño Pérez, hombre a todas luces práctico e inteligente, ve clara la situación: los milagros, de ocurrir, no ocurrirían en estos lares. No conoce el término "pareidolia", pero sabe que una mancha de humedad no es más que eso, sin embargo también sabe que el pueblo está dispuesto a creer cualquier cosa, así que ve la oportunidad de convertir Nuestra Señora del Manantial en un lugar de peregrinaje, lo que reportará pingües beneficios a la diócesis.

En el interior de la iglesia deberán tener cuidado con su irregular suelo, si pifian una tirada de Suerte meterán el pie en uno de los socavones, recibirán 1D4 PD directos en una pierna y deberán hacer una tirada de 1D6 en la Tabla de Secuelas (página 101).

13. Eventos en San Tiso

Varias cosas ocurren en San Tiso d'Ames y el DJ es libre de jugar esta parte como mejor considere, en qué orden se desarrollan los acontecimientos y cómo. Puede añadir eventos, modificarlos, quitarlos incluso...

-Martíño envía a dos PJs de vuelta a Mondoñedo con carta para Vasco Froilaz. En ella le relatará los hechos acaecidos en el pueblo a lo que el arcediano responderá enviando a Biato Boal, pintor de retablos y frescos para que repase y fije la imagen mariana pues sabe que una vez seca, la humedad desaparecerá o quedará muy difusa. Por otra parte establece un coste de 5 maravedís para todo el que quiera ver la imagen y 10 a quien quiera llevarse un cuartillo de la milagrosa agua del manantial, que cura todo tipo de dolencias pues la misma Virgen es la que la envía.

-Martíño Pérez, adelantándose al mensaje de su superior (y conocedor del buen gusto por los maravedís que profesa la diócesis), ha mandado a los PJs hacer turnos guardando la fuente para evitar que los aldeanos se lleven su agua gratis. En principio no deberían plantarle cara a un hombre armado, pero siempre puede haber un par de mozos envalentonados o alguien que intente sobornar al PJ para que mire a otro lado mientras llenan un par de cántaras...

-Uno de los vecinos, un pastor llamado Gomel, tampoco cree que se trate de un milagro y no duda en hacer sus comentarios en voz bien alta. El caso es que ha logrado convencer a unos cuantos que la mancha no es sino una mancha y que lo que quiere la diócesis es hacer negocio (la verdad es que Gomel ha acertado de pleno). Martíño sugiere a un PJ que el pastor está mejor callado y no le vendría mal una charla para pedirle el cese de sus desacertados e incluso un tanto heréticos comentarios, si para ello tiene que mostrar un poco de fuerza bruta, bueno, "ego te absolvo a peccatis tuis..."

-¿Y si una ondina, original fuente de devoción de la aldea y verdadera señora del manantial, quisiera retomar antiguas lealtades, todavía latentes en los aldeanos de San Tiso? Esto requerirá buena maña por parte del DJ.

-Sea como fuere, mientras unos PJs se entretienen en el pueblo, los otros volverán junto a Biato Boal. A pocas leguas ya de su destino, unos zarrapastrosos bandidos les tenderán una celada iniciada por una lluvia de piedras en la que al pobre pintor

le caerá una en el lateral del cráneo provocando un sonoro chasquido, cayendo abatido en el acto entre convulsiones.

No deberían tener mucho problema en ahuyentar a los bandidos, cuatro andrajosos y cobardes que huirán en cuanto caiga uno de ellos. Poco podrán hacer por Biato, el cual (tirada de Medicina +25%) yace muerto con la cabeza abierta.

14. Pictura est laicorum literatura

Con la baja de Biato Boal queda en manos de los PJs retocar la mancha de la pared con sus más que probables escasos conocimientos artísticos (vamos, que si no pasan una tirada aceptable de Artesanía (Pintura) les va a quedar como el Ecce Homo de Borja). Si lo hacen bien, Nuestra Señora del Manantial se convertirá en un populoso centro de peregrinación al que creyentes de todo el reino viajarán para contemplar el milagro y beber de sus aguas (para alegría de las arcas de la Mondoñedo).

Si no lo hacen tan bien las cosas volverán más o menos a la normalidad. La mancha ya no se parecerá a nada y Martíño dará un convincente discurso a todos los habitantes de San Tiso en el que resaltará el hecho de que la virgen haya hecho acto de presencia en la aldea, aunque sea por poco tiempo. Incidirá en que lo que ha pasado sí ha sido un milagro y que el agua del manantial sigue teniendo divinas propiedades. Dejará a Xervasio la administración de la fuente, donde por una limosna quien quiera podrá llevarse un poco de agua, y con el dinero que saquen podrán empezar los trabajos de reparación de la iglesia.

Sea de una manera u otra la cosa acabará bien y el grupo volverá a Mondoñedo a seguir prestando sus servicios.

15. Desapariciones en la serra do Xistral

No tienen mucho tiempo los PJs de descansar. Cuando lleguen, de noche, al obispado, un siervo medio dormido les comunicará que Vasco Froilaz quiere verles a primera hora para un asunto urgente, así que con poco sueño y mucho cansancio se presentarán ante él para encargarse de una nueva misión.

En las estribaciones occidentales de la serra do Xistral, en varias de las aldeas y granjas desperdigadas que por allí se encuentran, han desapa-

recido varios bebés y niños de corta edad. Lleva pasando poco tiempo, unos días, pero el asunto es ciertamente preocupante, así que deben ir lo antes posible a Muras a investigar los hechos.

Saldrán, pues, de inmediato, un primero de abril en el que las lluvias han vuelto tras su tregua de la última semana. La aldea se encuentra a algo más de 10 leguas en dirección oeste y en jornada y media deberían alcanzarla.

El culpable de las desapariciones de los niños no es sino un cuegle (Bestiarium p.252) que habita en los espesos bosques de la zona. Durante el invierno ha estado en su madriguera hibernando, pero con la llegada de la primavera ha dado rienda suelta a su voraz apetito, causando la desgracia en la comarca.

Curiosos seres los cuegles... si mueren de viejos, de sus putrefacto restos saldrán unos gusanos que, transformados posteriormente en babosas, son muy deseados en el mundo mágico por sus notables y valiosos poderes.

Pero los PJs no son los únicos que desean dar con el cuegle. A Vellido de Salas, un noble astur dedicado en cuerpo y alma al estudio de la alquimia, le han llegado también las noticias venidas de Muras y, supone (acertadamente), que no puede ser otra cosa que el legendario cuegle y su hambre primaveral. Necesita hacerse con él vivo, así que ha contratado a un grupo de mercenarios para que lo capturen y pueda tenerlo encerrado hasta su muerte.

16. En busca del cuegle

Los PJs pueden recabar información en la zona que se extiende desde el pueblo de Muras hasta el de Balsa, separados ambas a algo menos de cuatro horas. Allá donde pregunten, en las aldeas o en las pequeñas granjas que salpican la serra do Xistral, les contarán lo mismo, algo o alguien se está llevando los bebés de la zona. En un descuido de los padres, siempre encuentran cunas y cestos vacíos y lo que quiera que sea, deja un rastro de sangre que sólo puede significar el fallecimiento de los bebés de una manera espeluznante y cruenta. Todos coinciden en que tiene que ser un demonio salido de lo más profundo del bosque, donde se esconde entre los espesos bosques de alisos protegido por la débil lechosidad que en estos parajes llaman sol y la sempiterna niebla que todo lo cubre.

Serán necesarias dos tiradas exitosas de Rastrear para descubrir unas huellas en la fresca tierra que en nada se parecen a las dejadas por ningún animal conocido. Si las pasan y posteriormente pasan una tirada de Escuchar podrán oír, a unas decenas de pasos, unos gemidos quejumbrosos, roncros, ásperos, y podrán por fin contemplar al cuegle.

Es un ser que podría recordar a un humano si no fuera por su aspecto de pesadilla. Posee en la cabeza tres ojos y un cuerno que le sale de la frente. Su boca, enorme, deja entrever varias filas de dientes. De su pecho, además, brota un tercer brazo. Es muy robusto, de piel negra y una de sus piernas está atrapada en un cepo que intenta abrir desesperadamente.

Pero antes que puedan hacer nada avistarán a otro grupo que ha llegado a la vez al lugar. Se trata de los mercenarios contratados por Vellido de Salas, mandado por Lebrín el Guapo, un pardo venido a mucho menos que vende su maza al mejor postor. Por supuesto, no van a permitir que los PJs acaben con el ser, ya que el noble sólo les pagará si le llega vivo (y no van a querer compartir la recompensa).

Los mercenarios, sin contar con Lebrín, son el mismo número de PJs+2. Cuando acaben con la pelea descubrirán que el cuegle ha desaparecido. Será necesaria una nueva tirada exitosa de Rastrear para dar con él. Entre todos no será muy complicado acabar con el cuegle, pero si se ve atrapado morirá matando, repartiendo dentelladas a todo el que se acerque.

Respecto a la tirada de Rastrear: Si no logran pasarla en dos turnos, la bestia huirá hacia lugares en los que su existencia no corra tanto peligro. Igualmente, si en las primeras tiradas de Rastrear no las pasaran en cinco intentos, los hombres de Vellido capturarán a la criatura sin oposición de nadie y el noble se hará con el preciado cuegle.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 30 PAp.
- Por llevarse a Dores con ellos: +5 PAp.
- Por acabar con los cachanos: +5 PAp.
- Si un PJ consiguió dibujar a una aceptable virgen: +5 PAp y 15 PAp directos a Artesanía (Dibujo).
- Por acabar con Lebrín y sus hombres +10 PAp.
- Por encontrar y acabar con el cuegle: +10 PAp.

P.N.J.

Alberte Sánchez, antiguo mercenario

FUE 15 Altura: 1,69 m Peso: 134 libras
AGI 9 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 55%
RES 16 Apariencia: 17
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Mayal de Armas 65% (1D10+1D4),

Ballesta 55% (1D10)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón

Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Castellano 55%, Descubrir 45%,

Escuchar 50%, Beber 90%

Dores, sufrida esposa

FUE 5 Altura: 1,59 m Peso: 156 libras
AGI 14 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 40%
RES 15 Apariencia: 19
PER 12
COM 7
CUL 6

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 45%, Castellano 40%,

Conocimiento Vegetal 25%, Memoria 35%,

Seducción 45%

Martíno Pérez, diácono de la catedral de Mondoñedo

FUE 7 Altura: 1,62 m Peso: 149 libras
AGI 12 RR: 75% IRR: 25%
HAB 14 Templanza: 45%
RES 15 Apariencia: 14
PER 15
COM 15
CUL 20

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 55%, Latín 65%,

Castellano 85%, Leer y Escribir 75%, Teología

85%

Sor Urraca, monja leonesa

FUE 6 Altura: 1,53 m Peso: 131 libras
AGI 14 RR: 75% IRR: 25%
HAB 16 Templanza: 52%
RES 15 Apariencia: 12
PER 15
COM 15
CUL 15

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Enseñar 50%, Corte 60%, Latín

55%, Gallego 75%, Leer y Escribir 60%, Teología

70%

Adosinda Osorio, casquivana novicia

FUE 6 Altura: 1,61 m Peso: 142 libras
AGI 13 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Templanza: 45%
RES 16 Apariencia: 22
PER 10
COM 12
CUL 10

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 45%, Castellano 55%,

Seducción 85%, Sigilo 45%

Cachanos

FUE 25 Altura: 1,50 m Peso: 80 libras
AGI 25 RR: 0% IRR: 150%
HAB 15
RES 25
PER 22
COM 3
CUL 2

Armas: Pelea 65% (1D3+2D6)

Armadura: Pelaje espeso (Prot. 3)

Competencias: Correr 75%, Descubrir 60%,

Esquivar 70%, Sigilo 50%, Rastrear 85%

Bandidos de Vivario

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 43%
RES 18
PER 15
COM 5
CUL 5

Armas: Maza 50% (1D8+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4), Honda 55% (1D3+2+1D4)

Armadura: Gorro de Cuero (Prot. 1), Velmezo (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 50%, Sigilo 50%, Correr 30%, Navegar 45%, Nadar 55%

Gomel, el pastor escéptico

FUE 10 Altura: 1,63 m Peso: 142 libras
AGI 18 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Templanza: 59%
RES 16 Apariencia: 13
PER 19
COM 10
CUL 5

Armas: Cayado 50% (1D4+1+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4), Honda 55% (1D3+2+1D4)

Armadura: Gorro de Cuero (Prot. 1), Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Descubrir 50%, Sigilo 50%, Correr 30%

Zarrapastrosos bandidos de San Tiso

FUE 7 Altura: varía Peso: varía
AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 40%
RES 17
PER 15
COM 6
CUL 6

Armas: Bordón 50% (1D4+2+1D4), Cuchillo 35% (1D6+1D4), Honda 45% (1D3+2+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Descubrir 40%, Escondarse 35%, Sigilo 40%

Lebrín el Guapo

FUE 20 Altura: 1,92 m Peso: 203 libras
AGI 20 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 69%
RES 20 Apariencia: 6
PER 10
COM 6
CUL 9

Armas: Maza Pesada 75% (2D6+1D6), Maza de Armas 75% (1D8+2+1D6), Cuchillo 55% (1D6+1D4), Ballesta 65% (1D10), Pelea 50% (1D3+1D6)

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

Competencias: Descubrir 45%, Mando 25%, Cabalgar 65%, Tormento 60%

Mercenarios de Lebrín

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 18 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Templanza: 55%
RES 19
PER 12
COM 10
CUL 6

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4)/Lanza Larga 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4), Ballesta 50% (1D10)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 35%, Mando 25%, Esquivar 30%, Tormento 40%

Cuegle

FUE 33 Altura: 1,10m Peso: 80 libras
AGI 20 RR: 0% IRR: 125%
HAB 4
RES 30
PER 13
COM 0
CUL 0

Armas: Mordisco 45% (5D6)

Armadura: Carece

Competencias: Correr 80%, Descubrir 60%, Sigilo 75%

Cadaver Animatum

Quand esto ouo dicho metio grand uoz e dixo Lazaro sal fueras. Estonce assentos el que fuera muerto atadas manos e pies e la cara tenie atada con la mortai. Dixo Ihesus Desatate e uaya su uia.

Juan 11 43-44

¿Qué pasa si se mezcla un gran cómic (y una decepcionante serie de TV) con el juego de rol demoniaco medieval? Pues tal vez algo así, un módulo en el que los PJs se van a hartar de tirar dados ya que van a ser perseguidos por hordas de muertos vivientes.

Para mayor fluidez de la partida considero que lo mejor será que los PNJs al entrar en combate siempre salgan vivos, que acaben sin problemas con sus adversarios, aunque está en manos del DJ hacerlo de otra guisa.

1. Una taberna en Loeches

Marzo de 1318. Los PJs, desocupados por el momento, se buscan la vida por donde buenamente pueden. Ahora se dirigen al oeste por el centro de la península, cuando una terrible tormenta se desata y se ven obligados a hacer una parada forzosa a media tarde en una pequeña aldea llamada Loeches. Se trata de un poblado de pastores vascones que se establecieron en la zona después de reconquistarla al moro hace 200 años.

En la aldea no hay posada pero por unos 8 maravedís podrán comer y dormir caliente en el suelo de tierra y serrín de la taberna. La lleva Cándido, viudo desde hace años, que sirve vinillos aguados y comida insípida.

Además de los PJs están en la taberna (y parece que debido a la tormenta van a hacer noche ahí también) un hombre de armas que parece al servicio de alguna villa o señor y una chica bastante guapa con aspecto de campesina que cenan en mesas separadas.

Si hablan con ellos se mostrarán abiertos, aunque más el hombre que la chica. Él se presentará como

Ricardo Grande, alguacil de Campo de Almoacid, una población a legua y media al sur de Loeches. Ha venido a la aldea debido a un asunto sobre unas tierras que ya está resuelto. Ahora espera que al día siguiente haya parado de llover para volver a su casa junto a su esposa Laura y su hijo de once años Carlos.

La chica ronda los veinte años y se llama Margarita. Vino a Loeches a vender unos productos. Vive en una granja al oeste con su familia: su padre, su hermano y la esposa e hijo de este, su otro hermano y su hermana pequeña. Su padre además de granjero se ha convertido en el albéitar de la comarca ya que tras años de cuidar a sus bestias ha desarrollado amplios conocimientos.

Después de cenar y hacer las actividades que crean menester (si intentan “acercarse” a Margarita no van a lograr nada) Cándido quitará las mesas y de esta manera podrán dormir todos alrededor del hogar (el tabernero descansará en su habitación, detrás de la barra).

2. Visita nocturna

Cuando todos duerman, a altas horas de la noche, deberán hacer una tirada de PERx3 o Escuchar. Si la pasan oirán cómo un grupo de gente se aproxima al edificio. Al poco tiempo oirán claramente golpes en la ventana y en la puerta, lo que despertará a los que aún dormían.

“Con esos golpes vais a despertar a mi difunta mujer, calma ¡maldita sea, ya voy!” exclama Cándido. Eso será lo último que diga: cuando abra la puerta saldrá despedido hacia atrás con un tremendo golpe y a la taberna entrarán diez muertos armados algunos con clavos y otros con terciados, que atacarán a quien encuentren. Van vestidos casi con harapos y los ropajes parecen cristianos y musulmanes (unos con los primeros, otros con los segundos). Si pasan CULx3 sabrán que no tienen un corte de esta época, parecen más antiguos. Debido a la falta de luz todas las acciones de combate se verán penalizadas con un 25%. Cuando acaben con esos diez entrarán otros diez.

Si salen de la taberna y pasan una tirada de Descubrir (ha dejado de llover, las nubes se han retirado y la luna llena ilumina ahora todo el valle) verán que varios grupos más se acercan, 50, 100, no llegan a contar cuántos. La opción más segura es huir. Margarita dice que pueden ir a su granja, que está a media legua y como el camino sigue demasiado embarrado para su carreta decide

dejarla ahí e ir montada en su caballo de tiro. Francisco Grande también lleva caballo y si los PJs carecen de montura tendrán que ir a pie.

3. La granja Verde

En el camino hacia la granja, tras diez minutos, verán a un par de centenares de varas (Descubrir) a otros 6 muertos con su lento deambular.

Al llegar por fin a su destino se encontrarán con una escena horrible: hay varios de esos seres en el suelo y también otros cuatro cadáveres humanos con feas heridas. Un hombre algo mayor de barba blanca intenta hacer frente a un grupo de cinco muertos mientras una joven se esconde aterrorizada tras él. Son Honesto y Beatriz Verde, padre y hermana de Margarita. Los humanos en el suelo, el resto de su familia. Cuando acaben con sus enemigos comprobarán con un suspiro de alivio que no parece haber más seres de esos en los alrededores y que deberían dormir bien y reponer fuerzas, la noche está siendo demasiado movida.

Si pasan una tirada de Escuchar+25% oirán terribles golpes provenientes del granero. Honesto les dirá que consiguió encerrar a la primera oleada de muertos, una docena, y que ha asegurado la puerta con tablones. La verdad es que no está muy bien asegurada, ya que si no acaban con ellos inmediatamente se liberarán durante lo que queda de noche y les atacarán. Lo que nos lleva a las guardias, las cuales sería bueno que hicieran. Si no lo piensa ningún PJ lo propondrá Ricardo Grande.

4. Un nuevo día

En la última guardia, cuando empiece a clarear el día, el PJ encargado de la misma deberá hacer una tirada de Descubrir y en caso de que la falle, un poco después, de Escuchar. Verá cómo cuatro personas (tres hombres y una mujer) corren en dirección a la granja. Dos de los hombres portan arcos y tienen aspecto de cazadores, el otro, por los ropajes, parece goliardo y la mujer no parece una campesina. Detrás de ellos un grupo de 20 muertos les persiguen. Tardan en llegar cuatro asaltos a la granja, tiempo más que de sobra para lanzar varias flechas.

Una vez acaben con la amenaza se presentarán. Los cazadores se llaman Diego y Miguel y son hermanos. Miguel es el mayor y es bastante más robusto que Diego. El chico ronda los 18 años y su nombre es Gabriel, estudiante de la Universidad de

Salamanca. Iba con una pequeña caravana de comerciantes que se dirigía al sur cuando fueron sorprendidos por un buen número de muertos. En la caravana iba Carlota, la mujer, que ahora está histórica. Era la esposa de uno de los comerciantes. Los muertos acabaron con toda la caravana excepto con Carlota y Gabriel, que pudieron escapar gracias a la providencial aparición de los cazadores. Pero eso no es todo, Carlota implora a los hombres de armas que vayan a buscar a su hija Susana. Es una niña de apenas once años que salió corriendo al principio de la refriega. Está segura de que sigue viva y pide entre lágrimas que salgan a buscarla. Tras tranquilizarla un poco (tiradas de Empatía y Elocuencia ayudarían) Diego se ofrece a ir pero su hermano dice que no, que ha visto lo que esas cosas pueden hacer y que es una locura, que seguramente la niña ya está muerta, lo que provoca más lágrimas de Carlota. Ricardo dice que él también va y pone su vista en los PJs preguntándoles con la mirada.

5. Buscando a Susana

Si deciden ir, Diego les llevará donde estaba la caravana. La imagen es perturbadora y necesitarán tirar por Templanza para no ponerse a vomitar y que les flaqueen las rodillas: los carros están volcados y las mercancías diseminadas por doquier. Los caballos presentan horribles heridas en lomos, patas y cabezas, incluso uno de ellos sigue vivo, agonizando horriblemente, expulsando quejidos que parten el alma. Los hombres... hace tiempo que dejaron de serlo: están desfigurados y a la mayoría les falta algún miembro. Parece claro que les atacaron de noche, mientras dormían.

Gracias al barro provocado por la lluvia es fácil (Rastrear +25%) ver las huellas que dejó la huida de la hija y las de unos cuantos muertos detrás de ella. Se internan profundamente en el bosque y tras una hora y media deberán hacer una tirada de Escuchar. Si la pasan oirán cómo algo muy grande va corriendo hacia su posición. Se trata de un enorme oso, pero si pasan una tirada de Conocimiento Animal verán que no lleva actitud ofensiva, más bien parece que huye de algo. Eso sí, si le atacan no dudará en responder.

Si siguen las huellas (por ahí venía el oso) verán el por qué de la agitación del plantígrado. Un grupo de 10 muertos va directo hacia ellos. Cuando acaben el asunto verán a pocas varas la cabeza cercenada de una niña, sin duda la hija de Carlota. Algo más apartado encontrarán un brazo y un pie y algo más allá el resto del cuerpo con múltiples

golpes. No hace falta una tirada de Medicina para saber que su muerte fue abominable.

A la vuelta a la granja Verde el ánimo es bastante bajo y Ricardo comunica su decisión de ir a Campo de Almoacid para saber cómo están allí las cosas y ver si su mujer e hijo están bien. Cuando arriban a la granja estará (no sé cómo no se lo imaginan ya) siendo atacada. Todos los que allí quedaron intentan defenderse como pueden de otros 15 muertos. Si pasan una tirada de Descubrir verán que Miguel, el hermano de Diego ha perdido una mano en la refriega pero sigue peleando con fiereza. Cuando acaben con ellos y alcen la vista verán con espanto que cientos de esos seres están por todo el valle, camino de la granja. De nuevo la mejor opción es huir y el camino que lleva a Campo de Almoacid parece bastante despejado.

6. Campo de Almoacid

Campo de Almoacid se alza en un cerro, coronado éste por una iglesia, antiguo convento de la Orden Hospitalaria de San Juan. A simple vista no hay nadie, pero si penetran en el pueblo empezarán a salir muertos de todas partes, hay demasiados. Ricardo, debido a su condición de alguacil del pueblo, ha tomado el mando y sabiamente manda al grupo retirarse y refugiarse en un bosque cercano pegado al camino. Una vez allí, si pasan una tirada de Rastrear verán que hace no mucho

tiempo un grupo numeroso de personas ha estado por allí, incluso hay huellas de carretas. Si siguen el rastro darán con un campamento improvisado. En él hay un asustado grupo de unas 25 personas entre las que están Laura y Carlos, esposa e hijo de Ricardo. El encuentro es muy emotivo y arranca más de una lágrima a los allí presentes, gente que en su mayoría ha perdido a algún pariente si no a toda su familia.

Casi todos los del grupo son habitantes de Campo de Almoacid, como Severo, ayudante de Ricardo al cual saluda también efusivamente, pero también hay algún forastero como Demetrio, un aragonés algo anciano dueño de un carro, que viajaba junto a su mujer que resultó muerta o las hermanas Andreia y Alis, hijas de comerciantes gallegos cuyos padres también perecieron.

Severo comunica al nuevo grupo que ya ha salido un mensajero para avisar al Arzobispo de Toledo, Gutierre Gómez de Toledo, de tan extraña situación, mientras tanto no pueden hacer otra cosa más que esperar y el sitio donde están parece bastante seguro.

7. El hombre santo

Durante la estancia en ese lugar, Laura dirá que en un páramo cerca de Valdilecha (a 2 leguas de allí) habita un hombre santo tan viejo del que su abuela



ya hablaba de que su abuela hablaba de lo viejo que era y que tal vez podría saber de dónde viene tanta abominación y qué hacer. Ricardo comunica al grupo su decisión de buscar a ese hombre y pide la ayuda de los PJs.

Tardarán apenas dos horas en llegar al páramo indicado por Laura. En un pequeño cerro advierten (tirada de Descubrir) a una figura sentada sobre sus talones, inmóvil. Si se acercan verán a un hombre viejo, viejísimo, que parece que lleva en esa posición mucho tiempo. Unos harapos apenas cubren su famélico cuerpo y advierten que está vivo por los levisimos movimientos de pecho que hace al respirar. A unas varas hay una apertura en la roca, llamarlo cueva sería descabellado, no es más que un parapeto donde resguardarse malamente cuando llueve.

Si le llaman no podrán interrumpir sus meditaciones, tendrán que sacudirle un poco por los hombros para despertarle. Tras abrir los ojos y pasar un buen minuto mirando a los PJs preguntará quiénes son y qué es lo que desean. Cuando lo oiga asentirá preocupado y procederá a contar su historia. “Parece que Barmaki ha vuelto por fin...”

El hombre se trata de Bartolomé Jiménez de Rada, hijo de Jimeno Pérez de Rada, señor de Cadreita y de Rada, y de Eva de Hinojosa. Sus abuelos paternos fueron Pedro Tizón de Rada y doña Toda; los maternos fueron Miguel Muñoz de Hinojosa, señor de Hinojosa del Campo y de Deza, y Sancha Gómez, señora de Boñices. Su hermano fue Rodrigo Jiménez de Lara, Arzobispo de Toledo hace cien años... Pero la historia se remonta otro siglo. Campo de Almoacid era gobernado por Barmaki el Khabir ibn Absam un personaje de oscuras prácticas y perversas convicciones que nunca soportó ver sus dominios en manos cristianas. Cuando el arzobispo de entonces, Bernardo de Sedirac, reconquistó el pueblo, Barmaki juró vengarse de una manera u otra.

Casi un siglo después, a Bartolomé, en una de sus meditaciones, se le apareció un día a un ser bellísimo, tal vez un arcángel, que le decía que tenía que esperar al malvado brujo, que llegaría un día en el que Barmaki volvería con funestas intenciones, así que decidió quedarse en la zona dedicado a Dios en cuerpo y alma, esperando la oportunidad de ser su instrumento.

8. Barmaki el Khabir ibn Absam

Cuando Barmaki fue expulsado de Campo de

Almoacid huyó a Granada, pero allí no encontró lo que buscaba. Anhelaba hallar la forma de recuperar sus tierras pero viendo que lo humano no podía hacer nada buscó más allá, profundizó sus estudios de lo diabólico viajando a remotos lugares y se topó con una vieja en tierras africanas que le mostró el camino.

Se hizo adorador de Agaliaretpth y procedieron a hacer un pacto. El demonio le pidió más de lo que muchos están dispuestos a dar, pero tan grande era el odio que Barmaki tenía a los cristianos y tan inmensa la añoranza de sus tierras que llegaron a un acuerdo. Ahora, justo 200 años después de la reconquista, Barmaki ha vuelto con un ejército para quedarse en sus tierras para siempre.

Bartolomé tiene que ir hasta Campo de Almoacid para enfrentarse cara a cara con Barmaki y enseñarle que Dios es mucho más poderoso que un millón de abominaciones salidas del infierno.

En esas están, todos absortos en la historia y quizá pensando que el hombre, debido a la evidente falta de alimento, está medio loco, cuando de un salto aparecerá entre ellos, salido de no saben muy bien dónde, un horrible ser con cuerpo de hombre y cabeza de macho cabrío que se abalanzará hacia el hombre santo. Bartolomé simplemente alzará su sencillísima cruz de madera y exhortará a la criatura que se vaya al infierno, ese lugar de donde no debía haber salido. La cruz brillará con intensidad y la criatura (un cinocéfalo, por cierto.) se encogerá en el suelo y empezará a humear y a aullar de dolor. En un par de asaltos morirá. Todos los PJs acaban de presenciar cómo el poder de Dios ha acabado con esa criatura.

9. Llegan los refuerzos

Cuando vuelvan al campamento verán con sorpresa y alivio que el arzobispo de Toledo ha acudido a la llamada de auxilio con increíble celeridad y ha enviado a una muy numerosa hueste (unos ciento cincuenta). Cosa extraña, la hueste no lleva ningún pendón o bandera reconocible, pero sí están bien armados y la mayoría parece gente experimentada. Les manda Rodrigo Pérez* un hombre alto y fuerte. Se presentará a los PJs que acaban de llegar y les dice que Gutierre Gómez de Toledo les ha enviado para erradicar el horror que en la zona existe.

Si pasan una tirada de PERx2 verán un símbolo que se repite en algunas armaduras y escudos de la tropa, una cruz cretense con las aspas orientadas a

la izquierda. Si pasan una tirada de CULx1 sabrán que no se trata de una hueste normal, sino de la temida Fraternitas Vera Lucis. Lo que no saben, claro, es que Gutierre Gómez de Toledo es Pater Toleti, el responsable de la FVL de la zona.

Todo está preparado pues para la re-reconquista de Campo de Almoacid. Bartolomé dice que tiene que enfrentarse cara a cara con Barmaki el Khabir ibn Absam y Rodrigo entrará al pueblo con todo, masacrando aquello que se ponga en su camino. Por supuesto hay sitio para los PJs.

10. La batalla de Campo de Almoacid

La hueste marcha compacta hacia el pueblo y si alguno pasa una tirada de Descubrir verá que las calles están atestadas de muertos, pero no sólo de ellos, también hay criaturas que llegan a las 4 varas con un solo ojo en la frente (bebrices), seres sin cabeza pero con ojos, nariz y boca en el pecho (blemys) y más cinocéfalos como el que atacó a Bartolomé antes. No pueden contar cuántas criaturas hay, pero son muchas, tal vez demasiadas.

El cielo está encapotado y unas enormes nubes negras se están formando, de alguna manera parecen estar inamovibles justo encima de la iglesia.

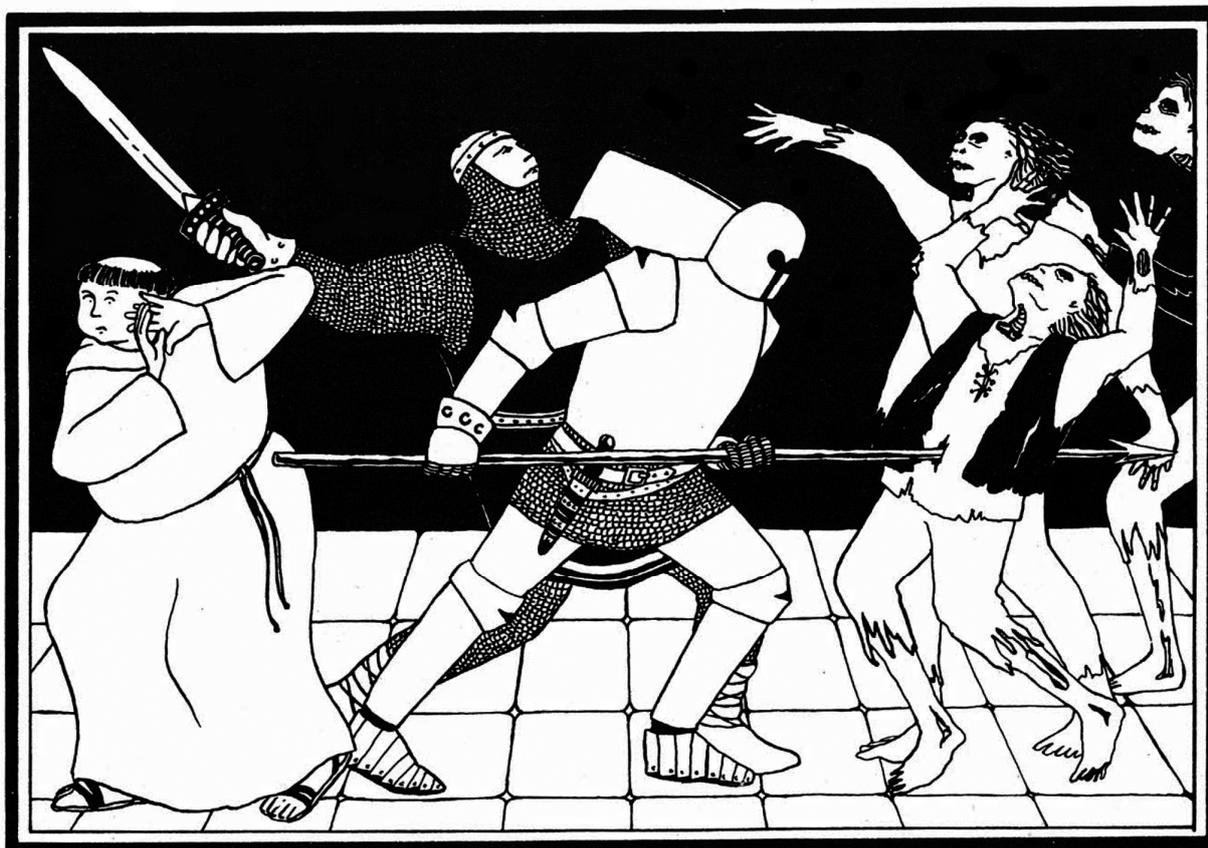
Después de rezar todo lo que saben, Rodrigo aren-

ga a la tropa con palabras de valentía y rabia ante las malas artes que han sacado a esos engendros del infierno, los soldados están muy excitados y no ven el momento de subir al pueblo a acabar con el horror. Justo cuando se da la orden de cargar empieza a llover, de forma suave al principio, pero incrementará con el tiempo.

Ahora los PJs deberán, tras una tirada de Templanza, decir si llevan actitud valiente, normal o cobarde. Tabla de Incidencias (página 527), Tabla de Encuentros:

1D10	Incidencias
1	1 muerto
2	2 muertos
3	3 muertos
4	1 bebriz
5	1 bebriz y 1 muerto
6	2 bebrices
7	1 blemys y 1 bebriz
8	2 blemys
9	1 cinocéfalo y 2 muertos
0	2 cinocéfalos y 1 muerto

Fatigados después de sus encuentros, los PJs alzarán su mirada y a pesar de la tormenta verán que, como temían, sus enemigos eran demasiados para ellos. Las calles de Campo de Almoacid están sembradas de innumerables cadáveres de la FVL y otros tantos de las distintas criaturas.



Ahora quedan apenas treinta de ellos y están en la explanada en frente de la iglesia, en formación circular, con Bartolomé en el centro insuflando ánimos cristianos, pero indefectiblemente rodeados.

De repente todo para. Por un lado aparece Barmaki el Khabir ibn Absam y por fin le ven, un hombre bajito, increíblemente anciano que tiene grotescas garras en lugar de manos y si pasan una tirada de Descubrir -25% verán que su lengua es bífida. Bartolomé, sin decir nada, saldrá a su encuentro.

El silencio, sólo roto por los lamentos de los moribundos y el repiqueteo de la lluvia en los tejados, en las calles, en los cadáveres, hace daño en los oídos.

Bartolomé y Barmaki, que no han dejado de mirarse, rompen su mutismo con grandes aspavientos y exclamaciones en un idioma que ninguno de los presentes ha oído antes (en el caso del santo, en arameo). Las nubes se vuelven más negras, tanto, que parece que ha llegado la noche, la lluvia arrecia más y el aire parece que pesa.

El santo, imbuido en sus rezos, se eleva una vara en el aire. Barmaki sigue con su impía palabrería. La lluvia, torrencial ahora dificulta un poco la vista, pero todo acaba. Un rayo cae sobre el musulmán desintegrándole en el acto. Un viento helado baja del cielo separando las nubes y dejando que el sol corra a raudales por Campo de Almoacid. Todas las criaturas huyen despavoridas y cuando son tocadas por la luz desaparecen entre gritos pavorosos. Los restos de la tropa cristiana gritan y bailan de felicidad. Bartolomé desciende con suavidad. Sin embargo cuando sus pies tocan el suelo cae sin ademán de impedirlo. Ha muerto, pero una sonrisa cruza su rostro, ha sido el instrumento de Dios para erradicar una amenaza directa de Agaliarethph.

Ahora, con la claridad del día pueden ver el horror que ha dejado la batalla. Muchos han muerto, incluido Demetrio el aragonés, Severo y Miguel, que combatió valientemente sólo con una mano. También participó Honesto, el albéitar, que perdió una pierna.

Por el buen servicio realizado, Rodrigo Pérez les invitará a unirse a su sociedad, la Hermandad de la Luz Verdadera, que se dedica a acabar con obscenidades como las de ese día. Tanto si aceptan como si no, irán a Toledo donde el propio Arzobispo los recibirá y les recompensará con una casa normal en Toledo y una granja con 50 tierras de cultivo (para

todos, NO a cada uno).

Años después, en 1328, se consagrará la iglesia a Nuestra Señora del Castillo, con la presencia de doce obispos y el Arzobispo de Toledo Jimeno Martínez de Luna y Alagón.

Mucho después, en 1580, Felipe II dará su definitivo nombre a Campo Real y le concederá el título de villa.

*Padre, por cierto, de Pedro Rodríguez y abuelo de Colás Pérez, aparecido en “La maldición de Puertol”, pero eso es otra historia...

Recompensas

- Por acabar la aventura: 35 PAp.
- Por ir a buscar a Susana: 5 PAp.
- Por unirse a la FVL: 5 PAp.
- Al primero que diga ‘¡Coño, pero si esto es The Walking Dead!’: 5 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Por ver a los muertos: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con los muertos: +1D10+10 RR (el +10 es por la gran cantidad que han matado).
- Por ver al cinocéfalo: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- Por ver cómo Bartolomé acabó con él: +2D10 RR.
- Por ver a las berices: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- Por acabar con las bebrices*: +1D10 RR.
- Por ver a los blemys: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.
- Por acabar con los blemys*: +1D10 RR.
- Por acabar con los cinocéfalos*: +1D10 RR.
- Por ser testigos del milagro final: +10 RR

*Si es que acaban con alguno, claro.

P.N.J.

Debido a la cantidad de PNJs que hay no voy a poner todos, apenas a un par ya que tampoco interactúan de manera muy directa con los PJs.

Ricardo Grande, alguacil de Campo de Almoacid

FUE 20 Altura: 1,78 m Peso: 158 libras
AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 65%
RES 17 Apariencia: 17
PER 12
COM 10
CUL 9

Armas: Hacha de Armas 70% (1D8+2+1D6), Almarada 45% (1D4+2+1D4)
Armadura: Capacete (Prot. 2), Gambesón Reforzado (Prot. 3)
Competencias: Correr 30%, Descubrir 45%, Empatía 25%, Mando 40%, Rastrear 20%, Sigilo 30%, Tormento 45%

Diego, el cazador

FUE 12 Altura: 1,70 m Peso: 130 libras
AGI 20 RR: 75% IRR: 25%
HAB 20 Templanza: 65%
RES 18 Apariencia: 16
PER 20
COM 5
CUL 5

Armas: Hacha de Armas 70% (1D8+2+1D6), Cuchillo 45% (1D4+2+1D4), Arco Largo 85% (1D10+1D6)
Armadura: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Escuchar 55%, Rastrear 70%, Sigilo 65%, Conocimiento Animal 55%, Descubrir 55%

Rodrigo Pérez

FUE 20 Altura: 1,85 m Peso: 190 libras
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 60%
RES 19 Apariencia: 10
PER 14
COM 11
CUL 10

Armas: Hacha de Armas 75% (1D8+2+1D6), Bracamante 60% (1D6+2+1D4), Ballesta 55% (1D10+1D4)
Armadura: Coracina (Prot. 5), Grebas Metálicas (Prot. 4), Bacinete (Prot. 4)
Competencias: Discreción 45%, Escuchar 40%, Esquivar 45%

Bartolomé Jiménez de Rada

FUE 5 Altura: 1,40 m Peso: 60 libras
AGI 6 RR: 180% IRR: 0%
HAB 10 Templanza: 90%
RES 10 Apariencia: 8
PER 15
COM 20
CUL 20

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 65%, Idioma (Arameo) 80%, Idioma (Griego) 60%, Idioma (Latín) 75%, Teología 120%

Oso

FUE 30 RR: 65% IRR: 35%
AGI 5
RES 35
PER 10

Armas: Mordisco 35% (1D6+3D6), Zarpa 45% (1D4+3D6)

Armadura: Pelaje y piel gruesa (Prot. 2)

Competencias: Sigilo 35%, Rastrear 75%

Muertos

FUE 10 Altura: varía Peso: varía
AGI 5 RR: 0% IRR: 100%
HAB 10
RES 12
PER 5
COM 1
CUL 5

Armas: Clava 30% (1D6), Terciado 30% (1D6+1)

Armadura: Carecen

Competencias: Todas a nivel base

Poderes especiales: Nunca se desmaya por efecto de sus heridas

Bebrices

FUE 30 Altura: 4,30 m Peso: 700 libras
AGI 10 RR: 0% IRR: 150%
HAB 5
RES 35
PER 10
COM 1
CUL 1

Armas: Garrote 40% (4D6)

Armadura: Pelo espeso (Prot. 2)

Competencias: Ninguna en especie

Poderes especiales: Furia en combate: Si pifia enloquecerá atacando indiscriminadamente. Visión Horrenda: Al verla, tirada de Templanza

Blemys

FUE 17 Altura: 1,85 m Peso: 190 libras
AGI 18 RR: 0% IRR: 125%
HAB 15
RES 35
PER 5
COM 1
CUL 5

Armas: Mordisco 50% (1D10+1D6), Maza 60% (1D8+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Esquivar 65%, Descubrir 40%

Cinocéfalo

FUE 30 Altura: 1,55 m Peso: 90 libras
AGI 25 RR: 0% IRR: 150%
HAB 12
RES 26
PER 35
COM 1
CUL 1

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 1)

Competencias: Tregar 90% Saltar 75% Esquivar
80% Sigilo 50%

Poderes especiales: Furia. Vulnerable al alcohol y
al sexo.

Mientras Toledo duerme

*A meu amigo mandad' envie
a Toled', amiga, per bõa fe,
e mui ben creo que ja co el é;
preguntad', e agradecer volo ei,
en quantos dias poderá chegar
aqui de Toledo quen ben andar.*

João Airas de Santiago

Módulo que puede ser continuación de “Cadaver Animatum”, pues los PJs se encontrarán al servicio de Gutierre Gómez de Toledo.

1. El médico

Año de Nuestro Señor de 1318. Los PJs están en Toledo, orgullosa ciudad sobre el Tajo, a las órdenes del arzobispo Gutierre Gómez de Toledo. Tres meses han transcurrido desde que entraron a su servicio y durante ese periodo han realizando diferentes tareas.

El sol de junio calienta las calles de la ciudad de las tres culturas y los PJs disfrutan de unos vinos en una taberna en la plaza de las Cuatro Calles, cuando un siervo va a buscarles. Le envía el arzobispo y les dice que vayan inmediatamente a la casa del médico Lázaro Carrillo, situada en la plaza de la Iglesia de la Magdalena.

Cuando lleguen un par de soldados les franqueará el paso. El alguacil, que ya está allí, les explicará que hace un par de horas el aprendiz encontró el cadáver del médico. El arzobispo quiere respuestas.

El cadáver se encuentra en el centro de una gran sala. Está totalmente destrozado, tiene un buen número de heridas en pecho y abdomen y otra más en el cuello. Si pasan una tirada de Medicina llegarán a la conclusión de que las heridas de su cuerpo fueron producidas por zarpazos, aunque no pueden saber qué animal es capaz de infligir semejantes laceraciones. La herida del cuello fue provocada por un arma con filo, es muy limpia, al contrario que las demás heridas.

Si se deciden a buscar por la estancia y pasan una tirada de Descubrir, encontrarán una trampilla disimulada debajo de un arcón. La trampilla lleva a un tosco sotanillo en el que darán con una mesa de trabajo y multitud de frascos e ingredientes de los que nunca habían oído hablar (a menos que conozcan algo de magia). También hay instrumentos de medida, recipientes con mezclas de cierto olor picante, velas para iluminar y un viejo libro sin cubierta. Si pasan una tirada de Conocimiento Mágico sabrán que esto apesta a magia por los cuatro costados pero no goética.

Nada más encontrarán en la morada del médico. No tenía familia y el aprendiz que lo encontró, un joven de unos 14 años, les dirá que llegó esta mañana como todas las mañanas y se encontró con la macabra escena. Dice la verdad.

Si preguntan a los vecinos si alguien vio algo habrá uno que diga que vio a dos figuras encapuchadas entrar en la casa cuando ya estaba atardeciendo, pero supuso que venían a solicitar los servicios del físico y no prestó más atención.

2. Polán

El día pasará sin que nada más puedan averiguar, pero por la tarde el mismo siervo de la mañana pasará a buscarles de nuevo y les llevará frente al arzobispo. Les dice que en un pueblo a 4 leguas al suroeste, Polán, la iglesia ha sufrido una profanación y deben ir inmediatamente a investigarla. Cualquier cosa que vayan averiguando habrán de comunicársela.

Polán es un pequeño pueblo de pocas casas, coronado por su iglesia consagrada a San Eugenio, importante por su reliquia: las lágrimas del mismísimo santo. En la aldea ya hay un par de hombres del arzobispo que comentan a los PJs que esa mañana encontraron el cuerpo horriblemente mutilado de Sixto, el párroco, y la reliquia desaparecida. El cadáver está en su casa, anexa a la iglesia. Está tan destrozado como el del médico y con Medicina verán que presenta las mismas heridas de garras que este. Lo que no encontrarán será la herida de arma blanca en el cuello (ni en otro sitio).

Si miran en la iglesia y pasan una tirada de Rastrear +25% verán (gracias al gran charco de sangre cortesía del señor párroco) unas huellas humanas y otras no tanto. Parecen animales, con Conocimiento Animal verán que de chivo, pero cosa curiosa, parece haber solo dos, no cuatro, como sería lo lógico...

Los hombres están todos en la taberna y se ve que están muy nerviosos. Hay opiniones de todos los gustos, desde que Dios castigó a Sixto por preñar a la joven esa que tuvo que irse del pueblo (esto es verdad, pero Dios no tuvo nada que ver) hasta que han sido unos lobos (¿qué se internan en la aldea en pleno junio? Difícil de creer, además no explica la desaparición de la reliquia). Lo que está claro es que no tienen idea de lo que pasó y están muy preocupados por su reliquia, las lágrimas de San Eugenio.

Si pasan una tirada de PERx4 o Descubrir, lo que tengan más alto, verán que hay un joven que no dice nada. Si le preguntan hablará, pero fuera de la taberna. Es un joven muy tímido, de nombre Alejandro y al principio le costará, pero una tirada de Elocuencia (o en su defecto amenazarle un poco con Tortura) le soltará la lengua. Confesará que volvía al pueblo justo antes del amanecer después de pasar una noche bastante movida en la mancebía. Cuando se dirigía a su casa vio de lejos a dos figuras que entraban en la iglesia, una de ellas no muy alta, apenas vara y media, que iba encapuchada y la otra era más alta pero bastante obesa. Como iba sin la capucha pudo ver un rostro mofletudo, de barba espesa que cubría al menos dos papadas. Cree que al hombre le faltaba un dedo de la mano izquierda, pero de eso no está seguro. Lo que sí sabe con seguridad es que el gordo era judío. No lo había dicho hasta ahora porque está casado con la Pelaya, la hermana del Pelayo, mozo conocido por su fuerza bruta, su corta inteligencia y el amor desmedido a su hermana. Si se entera de que Alejandro andaba jodiendo por ahí sin duda le dará una buena paliza. Se le ve muy preocupado por eso.

Más pesquisas no les revelarán nuevos hechos, por lo que será mejor volver a Toledo a informar al arzobispo.

3. La judería

Lo más lógico es que busquen en la judería de Toledo y pregunten por el hombre descrito por Alejandro. Como buenos cristianos, en la judería se les recibirá con desconfianza, por lo que lo más lógico sería intentar interrogar a los judíos mientras realizan alguna compra o como buenamente vean los PJs. Si logran entablar conversación con alguno les mandará a hablar con Rabí Baltasar ben Simeón, un rabino que a esas horas debería estar en la sinagoga del Sofer. Baltasar es un hombre alto y delgado, con larga barba negra salpicada por alguna cana y de habla

calmada y reflexiva. Si le describen al hombre les contestará que hace cuatro o cinco años habitaba en la comunidad un joven que respondía a esas características (confirma lo del dedo de la mano izquierda). Su nombre era Nehemiah ben Abner, un hombre brillante, pero con demasiado anhelo de conocimiento y poder. Su impaciencia le hizo desviarse del camino marcado por el Árbol de la Vida y eligió la oscuridad del Árbol de la Muerte. Por tal razón fue expulsado de la judería y ya nunca más tuvieron noticias suyas.

Del rabino poco más sacarán. Cuando estén en la calle pensando qué pueden hacer se les acercará un judío de ojos pequeños y aspecto de rata. Querrá hablar con ellos en un sitio tranquilo, alejado de oídos y ojos indiscretos. Se presentará como Zacarías y les dirá que tiene información sobre Nehemiah.

“Ah ¿cómo sé que buscan al hombre de nueve dedos? Bien, en la judería las noticias vuelan y es que ya se sabe, cuesta más que los hombres no abran la boca que hacer que el Tajo fluya en la dirección opuesta... Bien, bien... Les puedo decir que esta noche se van a reunir en una casa cerca de la plaza de Santa Isabel unas personas que pueden saber dónde está ahora Nehemiah. Lo único que tienen que hacer es entrar ahí y preguntarles, por las buenas o por las malas.”

Si le preguntan por qué les da la información les dirá porque ha oído lo que le pasó al médico y al párroco de Polán y que es su obligación como persona de bien el preocuparse por sus semejantes.

4. La casa del comerciante

En realidad Zacarías no es más que un malsín que ha visto una oportunidad perfecta para sacar tajada. La casa que ha señalado es en realidad la de un rico comerciante, un converso cuyo nombre cristiano es Pedro pero que sigue siendo tan judío como el día en que le arrancaron el pellejo. Hace ocho días que tuvo un hijo y como manda la ley tiene que circuncidarlo. Lo hace de noche por motivos evidentes.

Si vigilan la casa (que está fuera de la judería) verán que tiempo después de que haya anochecido un encapuchado llegará hasta ella, llamará con suaves golpes y le harán pasar sin decir una palabra.

Este hombre encapuchado no es más que el mohel, el cirujano con autorización rabínica que va a

llevar a cabo el berit milá, la ceremonia de la circuncisión.

Si los PJs irrumpen en la casa (un poco de Sigilo, por favor) se encontrarán con todo el pastel: El mohel con el sandac (una cuchilla para realizar el corte) preparado, el bebé desnudo en manos de su padrino y cuatro o cinco familiares más. Todos gritarán de puro terror y es que es normal, acaban de encontrar a unos supuestos conversos realizando una ceremonia judía, las consecuencias son claras. Mientras tanto los PJs al encontrarse eso ¿qué hacen?

Si pasan CULx5 se darán cuenta de que por la noche los judíos no pueden salir de la judería, que cierra sus puertas, y que es muy extraña una ceremonia así de una manera tan clandestina. Pero tampoco tienen mucho tiempo para pensar, en medio del revuelo (el mohel intentará salir corriendo en cuanto alguien se descuide) entrará una patrulla de 8 soldados con un alguacil a ver qué está ocurriendo. No es ninguna casualidad que estén allí pues también les ha avisado Zacarías. Los soldados se llevarán a todos (excepto a los PJs) a las mazmorras del arzobispado, para que aprendan que no se pueden reír así de la fe verdadera... El bebé, gracias a Dios, no ha sufrido merma en su hombría y el alguacil sabe exactamente qué hacer con él.

Lo mejor que pueden hacer es irse a dormir un poco frustrados por los acontecimientos.

5. El herrero

Por la mañana les recibirá el Gómez de Toledo y les confirmará que la redada de ayer fue concebida por Zacarías, que de esta guisa va a adquirir todos los bienes del comerciante por un precio muy bajo. Nada pueden hacer contra él (y eso les recomienda en caso de que haya algún PJ que no se haya tomado muy bien la manera en la que ha sido usado) ya que al fin y al cabo ha hecho una buena acción desenmascarando a esos herejes que van a probar el dulce abrazo del tormento. En cuanto al bebé, ya está en un muy buen hogar cristiano, con una joven pareja de nobles que no podía concebir de manera natural y que han recibido al niño como un regalo del cielo (regalo, regalo... buenos maravedís han pagado al arzobispo por la criatura).

Antes de que se vayan les dirá una cosa más. Esa misma mañana ha ido a verle Visitación López, hija de Lope Tello, uno de los herreros mejor valorados de la ciudad. Su padre desapareció anoche y nadie sabe dónde puede estar. Les indica

que vayan a ver qué pueden averiguar.

Así pues los PJs van a la forja de Lope, en una calleja cercana a la plaza de Zocodover. La forja-tienda ocupa la parte inferior de una vivienda. Arriba está la preocupada Visitación, una chica de unos 17 años alta, robusta y fea como un demonio. Está muy preocupada por su padre. Les dirá que siempre solía trabajar hasta tarde ya que tenía mucha faena al estar su trabajo muy bien valorado, pero que ayer nunca subió a casa. No es propio de él desaparecer así, pues no es de frecuentar tabernas o a burdeles.

Si buscan en su taller encontrarán lo que en cualquier otra herrería: la forja, un par de yunques, tenazas, moldes... Pero la fragua está aún caliente y al lado del yunque hay tirada una basta espada a medio hacer. Parece que algo interrumpió el trabajo.

Si preguntan a algún vecino darán con su vecino de al lado, Ataúlfo.

“¿Que si oí algo anoche? No, oigo algo todas las noches... Ese maldito herrero se pasa día y noche dándole al martillo, es como para volver loco al más cuerdo, golpea que golpea que golpea... Y luego, esa hija que tiene, fea como un caballo... Ah, anoche, sí, claro. Tiempo después del ocaso llegó una carreta de la que bajaron tres hombres. Uno de ellos era alto y gordo como un tonel, los otros dos iban embozados y no eran muy altos. Al poco rato salieron con un saco voluminoso en el que llevarían espadas o vayan a saber vuestas mercedes el qué, el caso es que el horrible martilleo cesó y pude dormir tranquilo... ¿Qué hacia dónde iban? Se dirigieron a la puerta del Vado pero no sé bien por qué, me parece que desde lo del médico aquel las puertas permanecen cerradas de noche...”

6. Nehemiah ben Abner

Creo que ya es hora de explicar lo que pasa: Nehemiah ben Abner era un cabalista con demasiadas ansias de aprender. Era brillante pero carecía de la paciencia para dejarse conducir por la buena senda del Árbol de la Vida, por lo que eligió la senda de la oscuridad. Fue expulsado de Toledo mas esto no le impidió seguir sus investigaciones. Viajó por toda la península, recorriendo las juderías castellanias y los calls aragoneses buscando su camino por el Árbol de la Muerte. En Girona asesinó y robó a otro cabalista un buen número de papeles, entre los que se encontraba una página del libro de Raziel (Sefarad, página 49). En ella se

detallaba el hechizo Clavícula de Salomón, el cual proporciona poder sobre demonios y da posibilidad de realizar hechizos sin ingredientes, pases de manos o palabras. Conseguir los componentes no ha sido nada sencillo, pero en estos días ha logrado hacerse con lo último que necesitaba: sangre de un mago no goético (el médico Lázaro Carrillo), lágrimas de un santo (la reliquia de Polán) y un herrero experto para forjar el anillo. Ahora se dirige a su escondite para llevar a cabo su plan.

7. Azucaica y Mocejón

Así que lo mejor que pueden hacer es ir a la puerta del Vado a ver si alguien les pueden proporcionar alguna información. Al llegar les dirán que en la guardia anoche estaban Mateo y Felipe que ahora descansan en el Alcázar. Efectivamente allí estarán si les buscan. Son dos soldados bisoños. Preguntados dirán no saber nada del tema, pero una buena tirada de Empatía +25% (mienten realmente mal, mirando a todos lados, moviendo nervioso los pies, no sabiendo qué hacer con las manos) les mostrará que no dicen la verdad. Si se les presiona un poco admitirán que de madrugada llegó un comerciante con una carreta y le dejaron pasar a cambio de 100 maravedís. Tomó dirección Azucaica.

Ya tienen la pista, ahora sólo hace falta seguirla.



Azucaica está a una legua de Toledo y no tardan en llegar. No es ni un pueblo, más bien son un grupo de caseríos. Preguntando a algún campesino les dirán que sí vieron a una carreta llegar al alba y que siguió hacia Mocejón, a un par de leguas más hacia el noreste.

Siguiendo el camino llegan a Mocejón y allí no les queda más que volver a preguntar si alguien sabe algo. Se encontrarán a un pastor bastante ocioso que cuida de su rebaño mientras le saca sonidos a una flauta. Les contestará que puede que viera un carro por la mañana o puede que no, que no se acuerda bien. Tal vez por unas monedas recuerde que iba en dirección a un viejo caserío abandonado hace ya años que está a una legua al este de allí.

8. El caserío

No mentía el pastor cuando les indicó que el caserío estaba en abandono. Todo presenta muy mal estado, no tiene tejado y apenas un par de paredes. En su interior se encontrarán a Lope Tello forjando un anillo siguiendo las indicaciones de Nehemiah, pero atentos a la llegada de los PJs hay tres seíres, criaturas con cabeza y patas de chivo y el resto del cuerpo humanoide aunque totalmente cubiertos de pelo (sin duda eran los que acompañaban embozados al cabalista). Al verles los PJs necesitarán una tirada de Templanza.

Si Nehemiah ve que la lucha está siendo ganada por los PJs llamará a Tasma, un elemental de aire y se irá volando de allí, dejando al pobre Lope Tello bastante aliviado. Les explicará que la noche anterior, mientras trabajaba, entraron en su herrería el cabalista y dos de esos seres. Le obligaron a meterse en el saco con temibles amenazas pero diciéndole que si colaboraba no le harían nada (eso no era del todo cierto, pero bueno). Luego notó cómo le subieron a un carro y viajaron a un ritmo lento varias horas. Le sacaron ya en el ruinoso caserío y le obligaron a hacer un anillo con los componentes que le daba Nehemiah.

Por cierto, que el anillo a medio hacer no está en ninguna parte. Lope lo puso en un recipiente con agua (las lágrimas del santo, pero él no lo sabe) y ahí llegaron los PJs. De todas formas está seguro de que el cabalista no se lo llevó consigo... Misterios de la cábala...

Por fin vuelven todos a Toledo. Lope se reencuentra con su hija Visitación y el Arzobispo les felicita por su gran trabajo con 120 maravedís por persona. Por cierto, si le piden a Tello que les confeccione

unas armas lo hará encantado como agradecimiento a su salvación, pero tardarán varias semanas.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 10 PAp.
- Por encontrar el laboratorio de Lázaro C.: 5 PAp.
- Contar a Pelayo que Alejandro va a putas: 5 PAp.
- Por irrumpir en el berit milá: 5 PAp.
- Por rescatar con vida a Lope Tello: 10 PAp.
- Por acabar con los seíres 10 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Ver a los seíres +1D10 IRR si se falla IRR.
- Matar a los seíres +1D10 RR.
- Ver al elemental de aire: +1D10 IRR si se falla IRR-50%.

P.N.J.

Rabí Baltasar ben Simeón

FUE 6 Altura: 1,49 m Peso: 105 libras
AGI 10 RR: 85% IRR: 15%
HAB 10 Templanza: 59%
RES 14 Apariencia: 15
PER 20
COM 20
CUL 20

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 80%, Escuchar 50%, Hebreo 60%, Leer y Escribir 65%, Teología 75%

Zacarías el malsín

FUE 5 Altura: 1,62 m Peso: 140 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 13 Templanza: 40%
RES 16 Apariencia: 17
PER 20
COM 20
CUL 10

Armas: Cuchillo 35% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Correr 55%, Sigilo 60%, Esconderse 60%, Escuchar 80%, Forzar mecanismos 55%

Ciudadanos de Toledo

FUE 9 Altura: varía Peso: varía
AGI 14 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 51%
RES 18
PER 12
COM 10
CUL 8

Armas: Carecen

Armadura: Carecen

Competencias: Las propias de su sexo y edad

Lope Tello

FUE 20 Altura: 1,76 m Peso: 170 libras
AGI 12 RR: 75% IRR: 25%
HAB 20 Templanza: 50%
RES 18 Apariencia: 12
PER 15 Apariencia: 16
COM 10
CUL 12

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Herrería 99%, Descubrir 60%, Comerciar 60%, Memoria 60%, Elocuencia 35%

Nehemiah ben Abner

FUE 5 Altura: 1,80 m Peso: 250 libras
AGI 10 RR: 0% IRR: 115%
HAB 15 Templanza: 59%
RES 15 Apariencia: 10
PER 20
COM 15
CUL 20

Armas: Cuchillo 45% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Cábala 115%, Conocimiento Mágico 90%, Hebreo 99%, Leer y Escribir 90%, Alquimia 85%, Elocuencia 60%, Teología 95%, Memoria 65%

Hechizos: Casi todos los Qlipóthicos y alguno Sefirótico, pero estos últimos no los utiliza.

También Clavícula de Salomón.

Seíres

FUE 25 Altura: 1,55 m Peso: 120 libras
AGI 15 RR: 0% IRR: 150%
HAB 5
RES 25
PER 20

Armas: Garras 45% (1D8+2D6)

Armadura: Pelo (Prot. 1)

Competencias: Escuchar 75%, Esquivar 90%, Otear 75%, Rastrear 95%

Cuatro historias de Toledo

*E sempre catan estes olhos meus
per u eu cuido que á de viir
o mandadeir', e moiro por oír
novas del, e preguntade, por Deus,
en quantos dias poderá chegar
aqui de Toledo quen ben andar.*

João Airas de Santiago

Este módulo está compuesto de cuatro historias cortas que son un ejemplo de los servicios que PJs realizan para para Gutierre Gómez de Toledo, arzobispo de Toledo, que concierne en “Cadaver Animatum”. La acción transcurre durante algo más de un mes y se puede jugar todo seguido, insertarse como interludios entre módulos o como mejor se adaptea una campaña más grande.

Parte I - El chivo expiatorio

Esta primera parte debería ser jugada después del módulo “El puente de San Martín” de Antonio Polo, aparecido en el Dramatis Personae número 8.

El puente de San Martín ha ardidido, dicen, debido a un rayo, pero los PJs saben que no ha sido así y el arzobispo, que de tonto no tiene un pelo, sabe que no ha sido así. Por el pueblo corren mil rumores, desde que ha sido el moro con afán de reconquista hasta que ha sido cosa de Dios como castigo a una ciudad que comparte murallas con judíos y musulmanes... el caso es que la incertidumbre crea problemas y la gente vive esos días con nerviosismo. Por todo ello Gómez de Toledo hace llamar a los PJs para que le encuentren un chivo expiatorio al que echar las culpas y él tiene al candidato ideal: Nicodemo ben Hasdai, un cambista judío muy rico. Así matará dos pájaros con un sola piedra: la gente se calmará y dejará de murmurar y el arzobispado podrá confiscar los bienes del judío para financiar parte de la obra del nuevo puente.

El arzobispo conminará a los PJs a que caiga un tercer pájaro: deberán apresar a tres o cuatro granujas de los que zascandilean por Toledo sin hacer ningún bien a la ciudad, que a lo único que se dedican es al latrocinio, a las mujeres y a la bebida,

para acusarlos como cómplices del judío y autores materiales del fuego. Hay uno de ellos en especial, conocido como “el Tajao” (por una profunda cuchillada que le desfigura horriblemente la cara, mutilación que provoca espanto en hombres flojos de corazón y damas melindrosas) que es hora de que vea en qué puede acabar una vida licenciada y sin más preocupación que catar caldos todo el día.

Nicodemo ben Hasdai nunca sale de la judería y rara vez de su vivienda. Cuando lo hace (jamás de noche) siempre va con sus tres hombres de armas bien cerca. En su casa es donde hace todos sus negocios. Dos de los hombres de armas se quedan en la puerta y hace pasar como máximo a dos per-



sonas que tienen que dejar las armas en la entrada. En el despacho de Nicodemo está siempre el tercer hombre protegiendo a su señor. El arzobispo les ha advertido que sean lo más discretos que puedan ya que el cambista es una persona de mucho renombre y podrían causar un motín en la comunidad judía si les ven capturar a ese hombre. Además, Nicodemo tiene muchos contactos en las altas esferas de Toledo, podría frenar cualquier movimiento legal que contra él tuvieran, así que lo mejor es llevarselo y una vez en manos del arzobispo obligarle a confesar su “crimen”: al estar el puente destruido, la ciudad necesitaría fondos para reconstruirlo y se los pediría a él, aumentando considerablemente la deuda que ya poseían.

No va a ser labor sencilla sacarle de la judería y aquí es donde los PJs se lo tienen que trabajar y demostrar sus dotes de jugadores de Aquelarre. Por la noche todas las puertas de la judería están cerradas y varios grupos de mucedimes velan por la seguridad de la comunidad. Otra opción es ir por el día y hacer creer al judío que quieren un préstamo... pero bueno, que se lo trabajen los PJs.

Más fácil será dar con el Tajao y dos o tres golfos más. Estarán en una taberna de mala muerte bebiendo y mirando a la gente perdonándoles la vida. Lo mejor sería que llegaran más o menos enteros para que pudieran confesar sus crímenes.

Nota: la famosa expresión “chivo expiatorio” viene, curiosamente, de un antiguo ritual del pueblo de Israel. Se cogían dos chivos y uno al azar era sacrificado a Yahveh. Al otro se le cargaba con todas las culpas del pueblo judío y era entregado al demonio Azazel, se le abandonaba en medio del desierto insultado y apedreado. Este último era el chivo expiatorio.

Parte II - La puta de la calleja del Cascabel

Hay una calleja en Toledo llamada la del Cascabel. Dice la leyenda que en una de sus casas vivía una puta que siempre que podía robaba el dinero de los despistados clientes (despistados por sus artes, se entiende). Un día, un hombre se hartó de esto y en sus botas, donde guardaba los dineros puso unos cascabeles, así que cuando la hábil meretriz la alzó para hacerse con su botín los cascabeles sonaron y avisaron al hombre. Éste, enfadado dio una gran paliza a la puta, que se arrepintió de todos sus pecados e ingresó en un convento.

Han pasado dos semanas de la captura de Nicodemo, el Tajao y los demás. Todos ellos confesaron su malvado crimen y sus cabezas adornan la nueva obra del puente de San Martín. El cambista confesó su ardid para obligar a la ciudad a pedirle más dinero, la cual es una explicación bastante endeble pero la gente se ha dado por contenta.

Ahora son convocados por Gómez de Toledo para otro asunto de bastante menor importancia. Al parecer hay una puta bastante conocida en Toledo, Ágata la Lunares, que vive en la calleja del Cascabel, que de alguna forma que nadie entiende, está desplumando a todo el que con ella yace. Normalmente ni se molestaría en investigar el asunto, pero ya ha habido gente, digamos, importante, que se ha visto afectada. Por lo visto la Lu-

nares siempre pide el dinero cuando acaba el trabajo y es entonces cuando el hombre se encuentra sin blanca, ante lo cual la ramera llama a sus dos compinches, un moro enorme y un judío enjuto, que amenazan al asustado cliente que acaba por darles hasta diez veces la suma convenida.

El asunto es bastante fácil. La habitación que usa la Lunares para sus negocios tiene un suelo falso por el que se cuele el judío Jacob, un hombre sigiloso y delgado que aprovecha el descuido de la víctima (y es que la Lunares trabaja muy bien) para llevarse la bolsa de los dineros del incauto. Después, cuando acaban y el hombre no puede pagar, ella llama al otro compinche, el moro Yabiz, que se encarga de intimidar al desplumado cliente.

Una vez más los PJs tendrán que ingeniárselas para sorprender al trío de malhechores en pleno acto y así tener pruebas.

Cuando les atrapen se les acusará de prostitución y robo a la Lunares y de robo a Jacob y Yabiz. Después de una corta estancia en una mazmorra donde no se les tratará con mucha deferencia, las penas serán 6 meses de prisión y pérdida de una mano para la ramera y pérdida de otra mano para los otros dos.

Parte III - La pretendiente

Los PJs son llamados de nuevo por el arzobispo para otro asunto una semana después del asunto de la calleja del Cascabel. Les encarga que vayan hasta Cobessa (actual Cobeja, a algo más de seis leguas) para que resuelvan cierta disputa y pongan orden entre las dos familias que en el pueblo habitan.

En Cobessa, les ha dicho el arzobispo, viven unas 90 personas, en su mayoría de dos familias, los Herrera y los Marín. El pueblo está en un llano en la comarca de La Sagra y al sudeste se levanta el cerro llamado por los locales del Águila. Por sus tierras corre el río Guadatén, no muy caudaloso pero sí valioso por la irrigación que proporciona a la tierra.

Cuando les queda poco para llegar, si pasan una tirada de Descubrir, verán una columna de humo que se alza a las afueras del pueblo. Si se acercan verán cómo unas cinco personas intentan apagar el fuego que consume un granero con ayuda de agua que sacan de un pozo cercano. Por mucho esfuerzo que ponen, las llamas acaban con toda la estructura y lo que había en su interior. Cinco cansados hom-

bres, tizados por el humo muestran su rabia. “Ha sido ese maldito chico de los Herrera, se van a enterar esos bastardos.”

Parece que los PJs han llegado justo cuando la disputa entre las dos familias ha llegado a un punto crítico. El problema viene de mucho tiempo atrás, tanto que se desconoce su origen (unas lindes, el robo de un par de cerdos, el mancillamiento del honor de una hija...), pero los Herrera y los Marín no se pueden ni ver. Los Marín, cuyo granero ha sido calcinado, están deseando pasar a cuchillo a varios Herrera, con lo que serán necesarias tiradas de Mando o Elocuencia para calmar un poco los ánimos.

Si preguntan qué ha pasado los enfadados Marín dirán que Onofre Herrera, que está medio loco, les ha quemado el granero porque la bella Bonifacia Marín le da calabazas una y otra vez y desprecia sus requiebros. Les indican que le vieron irse por el monte. Si siguen esa dirección y pasan una tirada de Rastrear podrán ver claramente un rastro por un terreno de altas hierbas que lleva a un bosquecillo. El joven está masticando unas raíces y si los PJs quieren acercarse sin ser oídos deberán pasar una tirada de Sigilo. Si les oye (enfrentar Escuchar con Sigilo), Onofre intentará huir, así que tendrán que alcanzarle pasando las pertinentes tiradas de Correr. Si le atrapan el chico, aterrado, les dirá que él no hizo nada, que es inocente, que es todo una confusión.

“Verán ustedes, esa chica de los Marín no deja de perseguirme. Allá donde voy ella aparece, lo que por mi siente no es amor, es una obsesión malsana... Esta mañana me hizo ir al granero. Yo quería dejar clara la situación de una vez, decirle que me dejara en paz, que yo estoy enamorado de mi prima Flora y que ella no significa nada en absoluto para mí. La loca me respondió que si no me entregaba a ella iba a quemar el granero y me iba a culpar a mí y que me iban a dar una paliza y que tendría que huir del pueblo. Pensé que era una amenaza vana y me di la vuelta pero en seguida escuché el crepitar del fuego... Ha cumplido su promesa... no me lo podía creer, así que huí del pueblo como alma que lleva el diablo.”

El chico parece sincero y si pasan una tirada de Empatía verán que dice la verdad. Él lo que quiere es volver a Cobessa y que todo se solucione.

Cuando vuelvan al pueblo verán que casi todos los vecinos están en la calle, un bando contra el otro, la tensión se palpa en el ambiente. Cuatro hombres discuten por algo y antes de llegar, Onofre les dirá que están en frente de la casa de Flora. Al parecer

Bonifacia se ha encerrado hace media hora en la vivienda con la otra chica y no quiere salir. Algunos Herrera quieren entrar por la fuerza pero los Marín se lo impiden.

Lo que hagan ahora está en manos de los PJs, pero lo más normal es que entren y se encuentren con una escena nada agradable: Una bella joven está en el suelo en un charco de sangre. En el otro extremo de la sala hay otra muchacha con la mirada perdida que parece hablar consigo misma y que sujeta un cuchillo ensangrentado. Bonifacia está más perturbada de lo que ninguno hubiera imaginado: Loca de celos fue a casa de Flora para acabar con la amada de Onofre y que al fin este se diera cuenta de que era a ella a la que en realidad quería... La Herrera no tuvo ninguna posibilidad y ahora está muerta.

Cuando saquen a la desequilibrada, que aún está medio ida, algunos Marín (número de PJs+3) de sangre caliente se abalanzarán a los PJs con sus cayados, pero si alguno cae huirán al punto, que tampoco son suicidas.

Tras poner un poco de orden los PJs se tendrán que llevar a Bonifacia a Toledo donde se le condenará a muerte por el asesinato de Flora Herrera.

Parte IV - La desaparición de cadáveres

Dos semanas después del asunto de Cobessa. Algo grave pasa en el cementerio mudéjar: En las últimas cinco semanas han desapareciendo ya tres cadáveres y todos recién enterrados. Una vez más el arzobispo les convoca para que resuelvan el entuerto.

El cementerio mudéjar esta extramuros, al noroeste de Toledo, cercano a la Puerta de Bisagra (la Bib-xacra musulmana). Se trata de un antiguo circo romano del que todavía se ve un extremo semi-circular y parte del graderío, además de un arco. Tiene forma rectangular, de unas 420 por 100 varas.

Los cuerpos desaparecidos pertenecían a una anciana fallecida de puro vieja, un hombre fenecido por unas fiebres y el último, que fue desenterrado hace dos días, un niño que pasó a mejor vida aplastado por los cascos de un caballo. Si investigan a sus familias no hallarán nada sospechoso en las muertes (lo del niño fue un desgraciado accidente) y tampoco tenían relación entre sí.

Si van al cementerio y pasan una tirada de Descubrir verán que ningún animal profanó las tumbas. Por cómo han sido desenterrados los cadáveres parece obra humana. Una tirada de Rastrear tampoco les dirá mucho más.

Un poco de luz al asunto: Don César de Aguilar es un alto noble toledano con ciertas perversiones ciertamente mal vistas por la sociedad. Después de años buscando aquello que de verdad le hiciera gozar en el catre lo encontró casi por casualidad cuando una de sus criadas murió de manera fulminante mientras le servía la comida. A pesar de su lividez la moza no dejaba de ser una belleza bien entrada en carnes y algo se desató dentro de don César. Aprovechando que estaban solos el noble no dudó un momento, se deshizo de las capas y capas de ropa de la muchacha y la penetró salvajemente... Nunca había gozado así en su vida. La metió en su aposento y allí disfrutó de ella hasta que el cuerpo empezó a oler. Desde entonces, siempre que algún mudéjar moría (cristianos no, hubieran levantado un gran revuelo y hasta él tenía sus principios...), don César enviaba a dos de sus criados (ambos con la ventaja de ser mudos) para que recogieran “el paquete”, obviamente sin decirles para lo que lo quería.

Cuando estén en el cementerio y si pasan una tirada de Descubrir fácil verán que están enterrando a otro cadáver. Se les abre, pues, la posibilidad de quedarse por la noche para ver si descubren algo.

Si se quedan podrán ver cómo dos personas se acercan a la tumba y proceden a desenterrar el cadáver. Son los criados mudos, los hombres de don César. Ahora tienen dos posibilidades, interceptarles en el momento e intentar sacarles algo de información como buenamente puedan o seguirles hasta su destino final.

Si hacen esto último les conducirán hasta una rica casa en la plaza de Santa Isabel. Los criados (cargados con el bulto) cerrarán tras de sí una robusta puerta de madera. La vivienda consta de dos pisos y un pequeño patio interior. En la planta de arriba se encuentran los aposentos de don César, que no mucho después de que lleguen sus sirvientes, dará rienda suelta a su depravado vicio y abusará sin contemplaciones del nuevo cadáver, una pobre mujer que frisaba la cuarentena en el momento de morir.

La habitación la guardan dos soldados y en el piso de abajo se encontrarán los dos mudos y tres soldados más.

Aunque los PJs deberían ser discretos, el ruido de la lucha (si la hubiera) pasaría desapercibida para el noble, pues se encuentra ciertamente absorto en las artes tanatoamatorias. Si los PJs pillan al noble en el acto deberán hacer una tirada de Templanza, que no es cosa común ver como se mancilla un cuerpo sin vida.

Si consiguen sacar a la luz la pervisión de don César será apresado y el Arzobispo le acusara de brujo, blasfemo, asesino y de lo que se le pase por la cabeza y le condenará a morir en la hoguera.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 10 PAp.
- Por capturar a Nicodemo: 5 PAp.
- Por capturar al Tajao y sus amigos: 5 PAp.
- Por desenmascarar a la Lunares, Jacob y Yabiz: 10 PAp.
- Por llevarse presa a Bonifacia Marín: 5 PAp.
- Por terminar con las perversiones de don César: 10 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 5 PAp.

P.N.J.

Parte I

Nicodemo ben Hasdai

FUE	5	Altura:	1,49 m	Peso:	99 libras
AGI	10	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Templanza:	55%		
RES	15	Apariencia:	12		
PER	20				
COM	15				
CUL	20				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Comerciar 90%, Conocimiento Mineral 60%, Elocuencia 75%, Castellano 85%, Árabe 75%

Hombres de Nicodemo

FUE	16	Altura: varía	Peso: varía
AGI	19	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	14	Templanza:	50%
RES	18		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 65% (1D8+2+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3),
Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 55%, Mando 30%,
Escuchar 35%

Muccadimes

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	12	Templanza:	55%
RES	19		
PER	15		
COM	7		
CUL	10		

Armas: Maza de Armas 55% (1D8+2+1D4), Pelea
40% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3),
Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 60%, Esquivar 40%,
Mando 35%, Escuchar 35%

El Tajao y sus amigos

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	18	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	17	Templanza:	45%
RES	19	Apariencia:	varía (El Tajao 2)
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 50% (1D6+1D4), Pelea 45%
(1D3+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Seducción 30%, Degustar 40%,
Correr 40%, Esquivar 45%

Parte II

Ágata la Lunares

FUE	6	Altura: 1,47 m	Peso: 130 libras
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	53%
RES	14	Apariencia:	20
PER	16		
COM	14		
CUL	7		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 60%, Escamotear 50%,
Seducción 65%, Sigilo 45%, Árabe 40%

Jacob el judío

FUE	12	Altura: 1,55 m	Peso: 111 libras
AGI	20	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	55%
RES	16	Apariencia:	15
PER	10		
COM	5		
CUL	6		

Armas: Almarada 65% (1D4+2+1D6)

Armadura: Velmez (Prot. 2)

Competencias: Correr 60%, Escamotear 70%,
Esquivar 70%, Sigilo 75%

Yabiz el moro

FUE	21	Altura: 1,95 m	Peso: 201 libras
AGI	16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	14	Templanza:	60%
RES	20	Apariencia:	17
PER	7		
COM	6		
CUL	7		

Armas: Maza Pesada 60% (2D6+1D6), Maza de
Armas 60% (1D8+2+1D6)

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

Competencias: Descubrir 35%, Escuchar 40%,
Castellano 40%

Parte III

Onofre Herrera

FUE	10	Altura: 1,69 m	Peso: 150 libras
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	50%
RES	15	Apariencia:	18
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 30%, Conocimiento
Animal 40%, Correr 30%

Gente de Cobessa

FUE	10	Altura: varía	Peso: varía
AGI	16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	13	Templanza:	45%
RES	17		
PER	15		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cayado 35% (1D4+1+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Empatía 40%, Conocimiento
Animal 45%

Parte IV

Los criados mudos

FUE 7 Altura: 1,59 m Peso: 160 libras
AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 52%
RES 14 Apariencia: 15
PER 15
COM 3
CUL 5

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Sigilo 55%, Correr 30%, Escuchar 20%, Sacar cadáveres 70%

Don César de Aguilar

FUE 8 Altura: 1,61 m Peso: 140 libras
AGI 16 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 55%
RES 17 Apariencia: 20
PER 15
COM 15
CUL 14

Armadura: Carece

Armas: Daga 45% (2D3+1D4)

Competencias: Seducción 65%, Elocuencia 60%, Empatía 50%, Tormento 55%, Escuchar 35%

Soldados de don César

FUE 20 Altura: varía Peso: varía
AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 55%
RES 19
PER 10
COM 7
CUL 5

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

Armas: Maza de Armas 65% (1D8+2+1D6),

Almarada 40% (1D4+2+1D4)

Competencias: Descubrir 30%, Esquivar 45%,
Escuchar 30%, Tormento 45%

Primaveras

*Vielhs es rics om, quan re no met en gatge
e li sobra blatz e vis e bacos.
Per vielh lo tenh, quan liura uous e fromatge
a jorn charnal se e sos companhos.*

Bertran de Born

Esta campaña se puede considerar una continuación de “Fortunatae Insulae”, por lo que sería bueno jugar esa primero. Los PJs se reencontrarán con su compañero Joan de Colomer, o lo que es lo mismo, Sixt de Bétera, aquel noble que se hacía pasar por juglar y no hacía más que posponer su boda con Estel de Liria.

Parte I

Introducción

Primavera de 1369. Campanas de boda suenan por toda la baronía de Liria. El esquivo Sixt de Bétera por fin se ha casado con la segunda hija del barón, Estel, y al enlace han acudido los PJs invitados por el feliz novio (aunque suponemos que no tanto ya que se le acaba su vida aventurera y la novia no es ni la más atractiva, ni la más simpática, ni la más inteligente de las mujeres).

Como los PJs ya saben, el barón, Jaume, que cuenta ya con 44 años, es un gran anfitrión y mejor contador de historias, siempre dispuesto a una buena fiesta. Su mujer, Socors de Serra sigue con su agrio carácter y parece más bien que está de entierro. La hija mayor, Caritat ingresó finalmente en un convento de Dominicas y no ha asistido al enlace.

Si preguntan por la Bajapieles les dirán que a los pocos meses de ser rescatada huyó del pueblo sin decir nada, se cuenta que con un joven de muy buen ver (esto es mentira, se marchó porque estaba preñadísima de Mateu Sietededos y sabía que si tenía el hijo traería problemas). Quien sí sigue por esos lares es la Neus y sus dos chicas a la que han añadido una tercera (con su 25% de sífilis).

La fiesta ha sido de las que se tardan en olvidar.

Todos los invitados (menos Socors y Estel, claro) se dieron un homenaje digno de reyes, la comida no paraba de llegar y el vino corrió como un afluyente más del Turia. Es por ello que los PJs, a no ser que sean abstemios declarados, se habrán pasado tres pueblos con el alcohol y luego pasa lo que pasa.

1. Noches de desenfreno...

Cada PJ empezará por su lado, todos separados. Esto es lo que le pasa a cada uno:

-El PJ abre un ojo y se despierta en un lecho extraño... ¿dónde demonios está? Lo primero que debe hacer es una tirada de RESx3 para ver cómo despierta de la resaca. Si la pasa simplemente tendrá un ligero dolor de cabeza. Si es un fallo normal además de un gran dolor de cabeza y malestar general tendrá un malus del 25% en todas sus acciones durante 1D4+1 horas. Si pifia la tirada se sentirá realmente mal, estará mareado y tendrá un malus del 50% en todas sus acciones durante 1D8+2 horas.

Una vez sepamos cómo se encuentra, el PJ hará una tirada de Memoria a ver si recuerda algo de la noche. Si la pasa se acordará que conoció a una mujer y que se fueron a su casa a... bueno, a intimar. Si no la pasa sólo sabrá lo que ve, que está en una casa de una sola estancia al lado de una gruesa mujer de mediana edad de bastante buen ver que duerme profundamente. Ambos están desnudos pero cerca se ven los ropajes del PJ y el cuchillo de este, lo único que llevaba en la celebración.

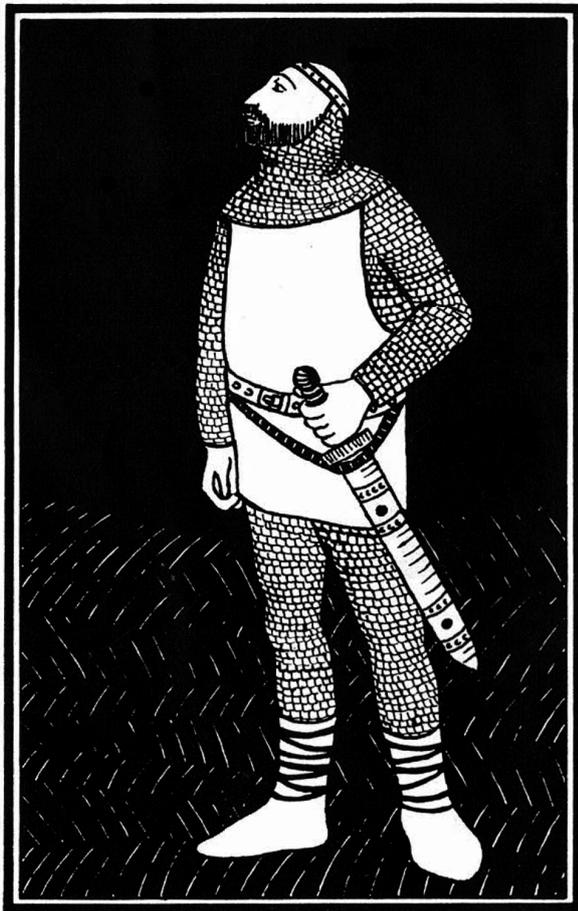
Puede que al PJ le entren ganas de arrimarse un poco más a la mujer, pero unos golpes en la puerta le quitarán las ganas “¡Gloria, abre la puerta... abre la puerta mujer!”. La tal Gloria despierta sobresaltada “Mi señor esposo, vamos, vete de aquí”. El PJ puede plantar cara al marido o intentar huir. Si pasa una tirada de Descubrir verá un pequeño agujero entre la paja que cubre el techo de la vivienda. Para alcanzarla no tendrá más que subirse a la mesa y salir por el tejado. Para bajar al suelo tendrá que Trepar o Saltar para no hacerse 1D3 de daños generales.

Así logrará escapar del marido por los pelos y podrá dirigirse al castillo donde están sus cosas.

-Otro PJ, misma situación. Misma tirada de RESx3 y misma tirada de Memoria. Si la pasa recordará que fue hasta un pajar con alguien y allí dieron rienda suelta a su pasión. Si no la pasa se verá

desnudo en un pajar pero solo, la otra persona se ha ido mas le ha dejado un presente: un pequeño anillo de acero, sencillo y algo burdo.

¿De quién es el anillo? Ese anillo se lo hace el herrero de Liria a sus hijas cuando cumplen 14 años. A sus hijas... y a su hijo, un joven de 15 años con la cara de un ángel y con unos rasgos que casi parece una doncella. Es también delicado y sensible como ellas y la verdad es que no se siente muy atraído por las damas, más bien ha descubierto que le interesan mucho más los hombres. En la celebración se fijó en el PJ, que por otra parte iba borracho como una cuba y de alguna manera le convenció para ir al pajar y que le tomara. El joven quedó prendado del PJ y le dejó su anillo como prueba de amor, pero tuvo que irse temprano para que su padre no sospechara nada.



Si el PJ quiere saber con quién estuvo no tiene más que preguntar a alguien por el anillo. Cualquiera le dirá que pertenece a alguna de las cuatro hijas del herrero, todas muy bellas, de 19, 18, 17 y 16 años. Su sorpresa llegará cuando, preguntando a alguna de ellas, sepa que Manel, el chico, también posee uno.

Dejo a discreción del DJ jugar esta parte como sea. La homosexualidad podía llevar desde la castra-

ción a la hoguera, así que es un tema bastante delicado. Por otra parte igual el PJ descubre un mundo que ni imaginaba y puede que decida llevarse a Manel como su “protegido”. Eso sí sería bonito.

-Otros dos PJs. También tirada de RESx3 y de Memoria. Si se pasa recordarán que una joven muy guapa les propuso irse al interior del bosque, a hacer cosas inmorales. Ellos aceptaron y pasaron una noche bastante loca. Lo que no saben es que la joven es una bruja algo inexperta pero con tremendas ganas de aprender y bastante imprudente ya que va a intentar hacer un aquelarre a Guland sin conocer muy bien el proceso de la invocación.

Cuando los PJs despierten verán que está a punto de amanecer y se encuentran en un bosque, atados en sendos árboles. Cerca de una hoguera se encuentra la chica, completamente desnuda y haciendo extraños bailes con el cuchillo de uno de ellos. Está enfrascada en sus demoniacos rezos sin prestar mucha atención a sus cautivos.

¿Situación desesperada? No tanto. Como hemos dicho, la bruja es bastante inexperta y los nudos no son lo suyo. Con una tirada de HABx4 los PJs se podrán zafar de las cuerdas, intentar acercarse a la absorta bruja con Sigilo e intentar inflarla a hostias, pero eso sí, ella lleva un cuchillo, igual se llevan algún corte. Si consiguen reducirla deberán llevarla al castillo donde será condenada a morir en la hoguera. Moraleja: si vas a hacer un aquelarre prepárate bien antes...

-Si hay más PJs puedes hacer que despierten en la cochiguera, medio enterrados en el fango, abrazados a los cerdos, o incluso si hay algún PJ femenino puede hacerlo junto al barón Jaime o al flamante esposo, Sixt... vamos, una noche para no olvidar.

A mediodía, después de ajusticiar a la bruja por la vía rápida (si es que seguía viva) el bueno de Jaime hará llamar a los PJs para pedirles un favor. Uno de los invitados al convite ha sido Gonzalo Pérez, señor de unos 50 años de la pequeña baronía de Los Berros, no lejos de Murcia, cuyos dominios colindan con el reino de Granada. Siempre ha tenido problemas de algún que otro saqueo, pero últimamente ha tenido muchos conflictos con un bandido musulmán por nombre Abbad el Quaut ya que su acoso a Los Berros se ha intensificado en las últimas semanas. Aunque pidió ayuda a otros señores todos se la denegaron ya que el bandido está en muy buenas relaciones con el noble Sumadih Barr ibn-al-Banu y en este momento de frágil paz no quieren presionar al noble para rom-

perla y empezar una nueva guerra fronteriza. Gonzalo se ha personado en Liria a solicitar a don Jaime un grupo de gente que pueda “convencer” a Abbad que cese sus sistemáticos ataques.

En realidad el Quaut y sus hombres poco tienen de bandidos. Son ghazi que buscan acabar con los infieles y tienen la intención, además, de raptar a Flora, hija de Gonzalo, para dársela a Sumadih y hacerla su concubina.

2. Los Berros

Gonzalo tiene prisa por llegar a su casa y fuerza la marcha llegando al pueblo en pocas jornadas. Cuando están a poca distancia, si pasan una tirada de Descubrir, verán una columna de humo que proviene del pueblo. Es una nueva incursión de Abbad. Cuando lleguen encontrarán a varios hombres a caballo (el número depende de cuántos PJs haya) algunos incendiando casas y otros peleando contra tres hombres de armas, uno de ellos Teolfo, hijo de Gonzalo. En el suelo hay varios cadáveres de soldados cristianos y otros aldeanos.

La lucha no será muy larga ya que los ghazi intentarán escapar a las primeras de cambio (y lo conseguirán). Teolfo les explicará que llegaron hará unos diez minutos y él y los soldados, hartos de sus tropelías, fueron a hacerles frente. Mientras hablan, si pasan una tirada de Descubrir -25% verán a lo lejos tres caballos que parecen salir de la torre fortificada cabalgando y perdiéndose en la serranía.

Cuando lleguen a la torre descubrirán a dos soldados en la puerta ahogados en un gran charco de sangre y una asustada criada les dirá que llegaron tres moros y raptaron a Flora. El ataque al pueblo no era más que una distracción.

Inmediatamente Teolfo organiza una partida de rescate junto a los PJs. Pondrá rumbo a la guarida del bandido, unas cuevas a algunas leguas de ahí, en territorio nazarí. Partirán al momento y con mil precauciones se internarán en el reino vecino. Teolfo no sabe exactamente dónde están las cuevas, pero pasando dos tiradas de Rastrear verán signos claros de tránsito de caballos que les llevarán a la entrada de una gruta. Si alguien pasa Descubrir -25% conseguirá ver a pocas varas de la entrada, oculta entre la vegetación, unas caballerizas vacías, sin duda donde dejan los ghazi los caballos.

3. La cueva

La entrada es estrecha, pero da a una gruta amplia en forma un corredor que se interna más en la montaña. Tiene dos varas de anchura y por todo el lugar se ve la mano del hombre, como antorchas apagadas cada tres varas o partes directamente excavadas para mayor comodidad. El corredor, no muy largo, termina en una bifurcación.

El camino de la izquierda llega a una estancia oblonga. No es tan oscura como el resto de la cueva gracias a varios huecos en el alto techo por el que entra luz (y preciado aire fresco). A la entrada y debajo de uno de esos huecos hay un hogar y enseres de cocina y al lado una mesa baja y unos cojines. En la mesa hay aún restos de comida (si la prueban y pasan Degustar +25% verán que, además de estar bastante bien, es de esa misma mañana). El suelo está cubierto de alfombras y la dura roca cubierta está de ricas sedas. Al fondo de la sala hay varios colchones de paja en el suelo. Aquí es donde viven los ghazi, donde comen, duermen, rezan y estudian el Corán, pero ahora no hay nadie.

El camino de la derecha se estrecha más y más cada vez. En las paredes hay cosas escritas y si saben árabe y pasan Leer y Escribir sabrán que pone cosas como (lo que está en paréntesis no está escrito, claro):

-Es cierto que a los que se niegan a creer, de nada les servirán sus riquezas y sus hijos ante Alláh; son combustible del Fuego. (Azora III, versículo 9)

-¡Construye la nave bajo Nuestros ojos e inspiración y no me hables de los que han sido injustos pues realmente ellos van a ser ahogados! (Azora XI, versículo 37)

-Alláh no es injusto ni en el peso de lo más pequeño, y cualquier buena acción la multiplicará, por Su parte, con una enorme recompensa. (Azora IV, versículo 40)

Si pasan una tirada de Teología Islámica sabrán además que son versos del Corán, pertenecientes a las azoras antes indicadas.

El camino se hace algo angustioso, tienen que ir agachados y encogidos. Al final, tras un minuto de difícil trayecto llegan a un grieta por la que sólo pueden pasar con gran dificultad. Dan con una estancia inmensa cuyo techo está a unas veinte o treinta varas. El techo también tiene un gran hueco que da a la sala luz natural suficiente. Lo primero

que notan es que huele realmente mal, entre huevos podridos y carne en descomposición. También ven un buen número de huesos repartidos por el suelo (de cabras, ovejas, caballo y ¿hombres?).

Esta estancia es, ni más ni menos que la morada de un afriet (página 363 del manual) y cuando todo el grupo salga de la grieta aparecerá de entre las sombras y lanzará su terrible garra contra Teolfo. Nada podrá hacer el joven y el resto del grupo verá cómo las uñas afiladas como cuchillos del ser desgarran con líneas paralelas el abdomen de Teolfo haciendo que sus tripas se desparamen en varias direcciones. Tirada de Templanza.

El afriet es un monstruo alado de cuatro varas de altura, con temibles garras y fauces que piensa que es muy conveniente que la comida haya ido a él en lugar de tener que ir a buscarla... La criatura exhala con su respiración un veneno que afectará a todos los que estén a su lado. Cada asalto deberán hacer tres tiradas de RESx3. Si pasan las tres quedarán inmunizados al veneno. Si fallan una sufrirán una conmoción. Si fallan dos además recibirán 1D6 PD. Si fallan las tres morirán. Una bicoca de bicho. Deberían acabar pronto con él o huir por la grieta ya que si respiran su hedor durante muchos asaltos, bueno, tanto va el cántaro a la fuente... Por cierto, para saber dónde se golpea al afriet hay que mirar la tabla de Localizaciones de Impactos para Criaturas Cuadrúpedas Aladas de la página 525 del manual.

Cuando le maten verán que no hay mucho más en la cueva. Está vacía, Abbad el Quaut y sus hombres se han ido a Al Kubus con Sumadih Barr ibn-al-Banu. No les queda otra que volver a Los Berros con el cadáver de Teolfo y comunicar a Gonzalo que su hijo ha muerto y su hija está desaparecida.

Recompensas

- Por acabar esta parte: 15 PAp
- Por atrapar a la bruja (los que despertaron con ella): 5 PAp
- Por matar al afriet: 15 PAp
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp

P.N.J.

Aldeanos de Liria

FUE	12	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	45%
RES	17		
COM	8		
CUL	5		

Armas: Cayado 25% (1D4+1+1D4)

Armadura: Ropas gruesas (Prot. 1)

Competencias: Conocimiento Animal 45%, Descubrir 35%

La inexperta bruja

FUE	7	Altura: 1,49 m	Peso: 90 libras
AGI	14	RR: 10%	IRR: 90%
HAB	14	Templanza:	52%
RES	15	Apariencia:	20
PER	10		
COM	15		
CUL	15		

Armas: Cuchillo 25% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Conocimiento Mágico 95% Alquimia 85%

Hechizos: Alguno que otro pero no le van a servir de mucho.

Pere, el dulce hijo del herrero

FUE	6	Altura: 1,52 m	Peso: 80 libras
AGI	14	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	40%
RES	15	Apariencia:	23
PER	15		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Seducción 60%, Artesanía 55%

Gonzalo Pérez, señor de los Berros

FUE	10	Altura: 1,80 m	Peso: 200 libras
AGI	14	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	18	Templanza:	60%
RES	15	Apariencia:	17
PER	14		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D4), Daga 60% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Corte 55%, Empatía 45%, Cabalgar 60%

Ghazi

FUE	10	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	65%
RES	15		
PER	20		
COM	5		
CUL	15		

Armas: Nimcha 70% (1D6+2+1D6), Arco Corto 65% (1D6+1D6), Telek 45% (1D3+2+1D6)

Armadura: Gambesón reforzado (Prot. 3), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Cabalgar 70%, Teología 60%, Descubrir 45%

Afriet

FUE	32	Altura: 4 m	Peso: 4000 libras
AGI	15	RR: 0%	IRR: 175%
RES	27		
PER	10		

Armas: Garras 45% (1D8+4D6), Mordisco 60% (1D6+4D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 2)

Competencias: Volar 60%

Poderes especiales: Aliento venenoso: exhala una ponzoña que puede envenenar a quien se encuentre junto a él. Tres tiradas de RESx3

Parte II

1. Garnatha

El señor de Los Berros está cansado, terriblemente cansado. Acaba de enterrar a su hijo y su hija ha sido raptada por un maldito ghazi el cual se la ha dado al noble nazari Sumadih Barr ibn-al-Banu que la ha convertido en su concubina (las noticias viajan rápido, en especial las malas). Ha pasado una semana encerrado en su cuarto meditando, semana que los PJs pueden aprovechar para curarse sus heridas.

Gonzalo rompe su encierro voluntario convocando a los PJs.

“Amigos, ya soy viejo. Los huesos me duelen cada día más; mi barriga, antes plana, ha acusado los años de festines; mis brazos, que eran recios como árboles, hace tiempo que se tornaron débiles como los de un niño... Sí, ya soy viejo, si tuviera la energía de antaño saldría inmediatamente a arran-

car a mi hija de las garras de ese bastardo, pero no soy el de antes... He pensado mucho estos días y he creído hallar una solución: en Granada vive el sabio Habus el Hakim ibn-al-Malik y se dice que él sabe el modo de que la piel fofa vuelva a estar tersa, de que los achaques de la edad desaparezcan, de que lo que era viejo sea joven de nuevo... Necesito que viajéis a Granada y le pidáis que realice el milagro, le pagaré lo que sea...”

Y con estas palabras enviará el grupo a Garnatha en busca de Habus. Deberían tener una buena coartada para el viaje ya que un grupo de hombres de armas cristianos sin un propósito concreto puede llamar mucho la atención.

A Granada entrarán casi a la hora de la comida por la puerta de los Halconeros, al norte de la ciudad. Si preguntan directamente por Habus la gente no les darán la información. Si pasan Empatía sabrán que es básicamente porque son unos hombres de armas cristianos y qué demonios les importa a ello dónde viva o deje de vivir el viejo Habus, así que será necesaria una tirada de Elocuencia o Soborno para soltarle la lengua a algún granadino (¡Tortura no, por favor!).

La casa del sabio está en la Alcazaba Cadima, cerca de la puerta de los Estandartes. Es pequeña pero muy alta, parece que se le ha construido una especie de torre que supera los tres pisos de altura y por ello sobresale entre los edificios colindantes. Cuando llamen a la puerta les abrirá un criado y tras preguntarles les dirá que su señor está en la torre trabajando, que si quieren pueden esperarle en una sala, pero deberán dejar sus armas en la entrada. Si acceden les llevarán a un despachito en el que verán varios rollos de pergamino, alguno que otro abierto. Si pasan una tirada de Astrología verán que de esto versan todos los que pueden ver.

A los diez minutos aparecerá el sabio (unos 60 años, barba blanca hasta el pecho, ojos cansados) acompañado de un enorme moro armado con un alfanje por nombre Yabiz que hace las funciones de guardaespaldas. Cuando los PJs le expliquen el motivo de su visita sonreirá:

“Sí, sí, varios son ya los que a mi han venido con esa misma petición, pero ninguno recibió tal don... Pero me estoy adelantando, sí... Normalmente pido cantidades obscenamente grandes de dinero por el secreto, pero algo necesito más que el oro y parecéis la clase de personas que me lo puede conseguir, sí, oh sí... Tengo una hija, Ladda, tan bella como su madre (Alláh la tenga en su gloria), la más delicada flor de Garnatha... Un día un



miembro de la realeza la vio y a pesar de mis precauciones prendióse de su arrebatadora figura, hasta el punto de su concubina hacerla, sí, sí... Él ya tenía otras tres, pero Ladda fue su favorita desde el principio, la colmó de joyas y regalos olvidándose incluso de su esposa... El noble acaba de morir dejando a mi hija embarazada... temo que la envidia que corroe el corazón de la viuda le impulse a mandar asesinar a mi hija junto con mi nieto aún no nacido... Sé que es así pues tengo contactos en el palacio que estas mismas cosas me dicen, sí, sí... Necesito que vayáis esta misma noche pues por su vida temo. Cuando la rescatéis la llevaréis a la puerta de los Penitentes donde Yabiz la escoltará a un lugar seguro, oh sí. Sólo entonces os diré dónde podéis conseguir aquello que anheláis encontrar.”

2. Rescate de palacio

El rescate no es, desde luego, asunto baladí. Se tienen que colar en el palacio del noble por la noche. Ladda mora en una torre separada del palacio que el noble mandó construir para ella en el enorme jardín. Toda la propiedad está rodeada de un muro de tres metros de altura. En la puerta principal siempre hay tres soldados y dando vueltas por el jardín dos parejas más. La puerta de la torre está cerrada con llave, por lo que será necesario forzarla. Por si esto fuera poco en el piso de abajo dos musculosos eunucos guardan a la bella Ladda y no están dispuestos a que nadie se la lleve. Sus genitales no es lo único que tienen cortado ya que también carecen de lengua.

Los aposentos de la chica están en el tercer piso de la torre, que tiene una gran balconada con vistas a la fortaleza roja. Cuando suban verán a una Ladda embarazada de varios meses que, con aparentes redaños amenazaré a los PJs con un telek, pero con Empatía se darán cuenta que está aterrorizada. Mientras le tranquilizan diciendo que vienen de parte de su padre recibirán una visita: desde el balcón aparecerán dos hombres de negros ropajes armados con dos gumías cada uno. Son los asesinos de la viuda del noble que han llegado para acabar con la chica.

Acabar con ellos no debería ser muy difícil, pero el ruido ha atraído la atención de una pareja de soldados que por ahí rondaba y ahora están llamando a la puerta (obviamente tienen prohibido el paso, pero si no reciben respuesta pronto de los dos eunucos pronto, entrarán). Los PJs tendrán que pensar rápido qué hacen y cómo lo hacen. Pueden hacer frente a los soldados (y a los otros que llegarán) o descolgarse con cuerdas por el balcón (son unos siete metros y da al otro lado de la entrada).

Por cierto, en los aposentos de Ladda había muchas joyas y curiosos objetos, que bien vendidos podrían valer sus buenos 180 dinares de oro (3240 maravedís).

Después de dejarla con Yabiz en la puerta de los Penitentes un criado les llevará ante Habus, que feliz por la salvación de su hija les contará el modo de hacerse jóvenes.

3. La leyenda del Roc

“¿Habéis oído hablar del Roc? Muy poca gente lo ha hecho, pero claro, es un secreto del buen Alláh, sí, sí... Es un ave fantástica, originaria del más lejano oriente, un águila cuyo tamaño supera al de veinte caballos, sí... Una de estas aves habita en Yabal Sulayr (Sierra Nevada), en el pico más alto, por la cara norte, yendo desde la aldea de Qaryat Walyar (actual Güéjar Sierra), sí, eso es... Bien sabe el profeta que la carne de sus polluelos hace que los hombres sean jóvenes de nuevo, sí, habéis oído bien, jóvenes os digo... Pero el Roc no se va a quedar mirando cómo os lleváis a alguna de sus crías, como os he dicho, muchos lo han intentado pero ninguno ha podido conseguirlo, oh no... Sólo me queda desearos buena suerte y recomendaros que os llevéis cuerdas y buenas capas, pues aunque aquí Alláh nos de un tiempo agradable allá arriba el frío puede hasta con los hombres más agueridos, sí... Dormid si os place en mi casa lo que resta de noche y partid por la mañana, yo mientras observaré las estrellas.”

Pues al Mulhacén tienen que ir (por cierto, entonces no se llamaba así, su nombre proviene del emir de Granada Mulay Hasan o Abu al-Hasan Ali ben Saad, fallecido en 1485). Como les ha dicho Habus deberán llevar cuerdas y ropa de abrigo, cosa que pueden conseguir fácilmente en Garnatha.

4. Yabal Sulayr

La ascensión al pico no es excesivamente difícil aunque el calor (abajo) y el gran desnivel hará mella en los PJs que deberán pasar una tirada de RESx4. Si no la pasan tendrán un malus del 10% en todas sus acciones, si la pifian, del 25%.

La montaña es una maravilla. La vegetación en la zona baja está compuesta de lentisco, acebuche y zarzaparrilla, pero según sube pasa a haber encinas y arbustos como enebro, agracejo o majuelo. En alta montaña hay pinares, sabinas y enebrales. Ya en la cumbre apenas se desarrollan pastizales de montaña y cervuno, aunque es muy característica la flor Estrella de las nieves (plantago nivalis), endémica de Yabal Sulayr (aunque todo esto lo sabrán si pasan una tirada de Conocimiento Vegetal. Si no la pasan verán que al principio hay vegetación, luego es más baja y luego ya hay florecillas de formas graciosas). También pueden ver alguna cabra y otros mamíferos más pequeños como topillos o algún ratón.

Mientras ascienden, si pasan una tirada de Descu-

brir verán en una enorme grieta en una pared vertical, a unas 18 varas, un nido de proporciones gigantescas. Cuando lo alcancen (cuidado con las caídas) podrán cómo las paredes de la cueva hacen de perfecto refugio para el nido, compuesto de ramas o casi árboles enteros. Tiene unas dimensiones fabulosas, de 9 varas de diámetro y una superficie de algo más de 60 varas cuadradas. En el centro hay un solitario huevo blanco con pintas marrones y enorme, tan grande que un hombre adulto de buena talla podría caber dentro holgadamente.

Cuando hacia él se acerquen, maravillados por su tamaño, llegará la madre. Con una tirada de Descubrir -25% (eso si van directamente a ver el huevo y no tienen la precaución de mirar fuera) descubrirán que el Roc ha irrumpido en el nido con un terrible graznido que les helará la sangre. Se trata de un ave parecida a un águila pero mucho, mucho, mucho más grande: alcanza las 12 varas de altura y su envergadura con sus alas extendidas llega a las 26. Deberán tirar por Templanza para no quedar congelados ante tan extraordinaria criatura. La lucha promete ser interesante

Tras acabar con el Roc acontece el milagro de la vida: el huevo empieza a moverse y un pico de un tamaño muy considerable empieza a romper el cascarón por dentro. Un polluelo emerge poco a poco, el polluelo más grande que han visto en su vida, grande como... no se les ocurre un símil, lo único que saben es que tienen que coger la carne de ese ser y llevarla a Los Berros para que la consuma su señor... después de bajar de la grieta, claro, cuidado otra vez, que son 6D6 PD de caída...

5. Los Berros, de nuevo

Cuando lleguen a presencia de Gonzalo les recibirá con alegría. El cocinero de los Berros hará la carne a la brasa con un puñado de sal y un toque de limón y Gonzalo la cenará esa misma noche preguntando a los PJs si quieren probarla. Si lo hacen, a la mañana siguiente habrán rejuvenecido 2D10 años y cualquier achaque de la edad (puntos negativos a partir de los 35 años de la Tabla de Envejecimiento) desaparecerá.

Con la llegada del día Gonzalo despertará a toda la torre con gritos de felicidad, parece que tiene veinte años menos, desborda energía por los cuatro costados. Su pelo tiene ahora un lustroso color negro y los colgajos que tenía ayer en los brazos han desaparecido, es, de hecho, la viva imagen del difunto Teolfo.

Ahora, recobrada la fuerza, no tarda en ir a presionar a varios de los nobles que antes le negaron su ayuda para hacerse con una pequeña pero selecta hueste que él mismo comandará para su único fin: recuperar a su hija y dar muerte a Abbad el Quaut y a Sumadih Barr ibn-al-Banu.

El plan es sencillo: llegar por sorpresa a aldea de Al Kubus, atacar rápido y matar a todos. Si los PJs quieren pueden acompañar a Gonzalo, como recompensa podrán llevarse todo lo que puedan saquear en la batalla. Si no quieren volverán a su reposada vida de nuevo, que tal vez vez merezcan un solaz descanso...

Recompensas

- Por acabar: 15 PAp
- Por rescatar a Ladda: 10 PAp
- Por matar al Roc: 10 PAp
- Por probar la carne de Roc: 5 PAp
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp

P.N.J.

Habus al-Hasan Ali ben Saad

FUE 7 Altura: 1,53 m Peso: 80 libras
 AGI 13 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 54%
 RES 15 Apariencia: 14
 PER 15
 COM 15
 CUL 20

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Astrología 80%, Alquimia 60%, Teología 60%, Leyendas 60%

Yabiz

FUE 15 Altura: 1,80 m Peso: 190 libras
 AGI 17 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 10 Templanza: 60%
 RES 20 Apariencia: 9
 PER 8
 COM 5
 CUL 5

Armas: Alfanje 70% (1D10+1+1D4), Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Empatía 35%, Descubrir 20%

Eunucos

FUE 20 Altura: varía Peso: varía
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 15 Templanza: 65%

RES 20

PER 10

COM 3

CUL 5

Armas: Alfanje 75% (1D10+1+1D6), Telek 50% (1D3+2+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 30%, Descubrir 30%

Asesinos de la viuda

FUE 10 Altura: varía Peso: varía

AGI 20 RR: 75% IRR: 25%

HAB 20 Templanza: 59%

RES 15

PER 5

COM 5

CUL 8

Armas: Gumía 80%

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Sigilo 45%, Trepar 60%, Esquivar 60%

Roc

FUE 36 Altura: 12 m Peso: 25 toneladas

AGI 27 RR: 0% IRR: 150%

RES 36

PER 25

Armadura: Plumas (Prot. 3).

Armas: Garras 75% (1D8+4D6), Picotazo 50% (6D6).

Competencias: Volar 90%.

Poderes especiales: Comer su carne rejuvenece 2D10 años

Parte III

1. La batalla

Esta parte es totalmente voluntaria y sólo consta de la batalla de Al Kubus, aldea gobernada desde un pequeño castillo por Sumadih Barr ibn-al-Banu y en la que se encuentra también Abbad el Quaut y sus ghazi.

La batalla se desarrolla de la manera siguiente: Primero tendrán que subir la muralla ayudados de escalas (AGIx4 o se caerán, 1D6 de daño). Allí tendrán su primer choque. Tabla de encuentros como en la página 527 del manual. Tabla de incidencias:

1D10	Incidencias
1-2	1 soldado novato
3-4	1 soldado experto
5-7	1 soldado experto y 1 soldado novato
8-9	2 soldados expertos
0	1 ghazi y 1 soldado experto

Después de eso y de hacer retroceder a los hombres de Sumadih tendrán un nuevo choque con esta nueva tabla:

1D10	Incidencias
1	1 soldado novato
2-5	1 soldado experto
6-8	1 ghazi
9	1 ghazi y 1 soldado experto
0	Abbad el Quaut y un ghazi

Todo acaba rápidamente, Gonzalo, siempre a la vanguardia, ha mandado con fiereza e inteligencia, sufriendo el bando cristiano pocas bajas y muchas el moro. Pronto empieza el tan esperado saqueo y para saber qué encuentran deberán hacer una tirada de Suerte y otra de Descubrir y consultar la siguiente tabla:

Suerte	Descubrir	Resultado
Crítico	Crítico	80 dinares
Crítico	Éxito	60 dinares
Crítico	Fallo	10 dinares
Éxito	Crítico	50 dinares
Éxito	Éxito	30 dinares
Fallo	Fallo	5 dinares

Nada en el caso de pifiar una de las dos tiradas.

Gonzalo logra matar a Sumadih en combate singular y recupera a su hija entre los llantos de ambos. Pero no acaba aquí la cosa: en un giro de guión totalmente inesperado, Gonzalo se fija en Jadicha, la hija de Sumadih y queda enamorado locamente de ella. Sin pensárselo dos veces se la lleva a Los Berros donde, tras convertirla al cristianismo y adoptar el nombre de Teresa, contraen matrimonio (y es que ya se sabe que de una boda sale siempre otra).

Recompensas

- En cada choque:
- Por llevar actitud valiente: 15 PAp.
- Por llevar actitud normal: 5 PAp.

P.N.J.

Soldados de Sumadih – novatos/expertos

FUE	12/12	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15/16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15/15	Templanza:	40%/50%
RES	15/17		
PER	10/10		
COM	5/6		
CUL	5/7		

Armas: Lanza larga 40%/60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 20%/35% (1D6+1D4), Pelea 20%/35% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón reforzado (Prot. 3), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Abbad el Quaut

FUE	10	Altura: 1,67 m	Peso: 135 libras
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	70%
RES	15		
PER	20		
COM	5		
CUL	15		

Armas: Nimcha 80% (1D6+2+1D6), Arco corto 70% (1D6+1D6), Telek 55% (1D3+2+1D6)

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

Competencias: Cabalgar 70%, Teología 60%, Descubrir 45%, Esquivar 60%

Religio Iovialis

*Máis de mil vezes coid'eu eno dia,
quando non posso mia sennor veer;
ca lle direi, se a vir, toda via
a mui gran coita que me faz sofrer.*

Pero Garcia Buralês

Módulo corto para 2-4 PJs donde se encontrarán con un choque de religiones en el que pueden jugar un papel decisivo.

1. Un paseo junto al río

26 de octubre del año de Nuestro Señor de 1290. Los PJs, tal vez huyendo del frío del norte, tal vez porque ya no les quedaba nada más que hacer por allí, llevan rumbo sur en un viaje en el que han pasado por Palencia y Valladolid.

Hace una mañana radiante ya que el sol se ha dejado ver y caminan alegremente por un pinar que va parejo al río Pirón, cuyo murmullo se acompasa con sus pasos y los gorjeos de los pájaros. Pero pronto el buen humor se torna amargo con una visión que haría estremecerse a los más bravos: de un árbol situado en una orilla a otro situado en la orilla contraria hay tendida una cuerda y atados a ella cuelgan cuatro cadáveres por los pies con la cabeza sumergida. Los cuerpos presentan múltiples heridas y laceraciones y visten ropas humildes. Si los observan bien verán que hay un chico y tres mujeres (una de ellas una niña). Pasando una tirada de Medicina verán que llevan ahí al menos un par de días.

Siguiendo por el río casi una legua, si pasan una tirada de Escuchar, oirán una serie de gritos e imprecaciones a unas varas de donde se encuentran. Si se acercan podrán ver cómo un grupo de siete jóvenes persiguen y arrinconan a otro al que se le ven las ropas rasgadas y varias heridas, especialmente una el codo izquierdo que sangra con abundancia.

Los jóvenes no presentarán batalla al ser interpellados por los PJs (no llevan sino piedras y palos) y se marcharán, pero advertirán al otro que el prior

Pedro va a saber de esto.

El chico, de unos quince años, delgado y alto para su edad, está muy asustado (tirada de Empatía) y a no ser que los PJs pasen una tirada de Elocuencia (puede estar bonificada con una buena actuación) estará reacio a contarles nada e intentará irse cuando pueda.

Si los PJs consiguen que el chico hable se presentará como Gonzalo y les dirá que había salido a cazar algo para comer. Los cuerpos colgados de la cuerda pertenecen a su abuela, a su madre, a su hermana y a su hermano. Él ahora vive con su abuelo escondido en el bosque por un problema con el prior Pedro y don Alarico, administrador de la villa de Samboal. Lo único que quiere ahora es ir con su abuelo y curarse las heridas.

Si le acompañan les llevará a una zona muy espesa del bosque, tanto que la luz apenas llega al suelo y los árboles forman verdaderos laberintos. En un pequeño claro se encuentra el precario refugio que comparten abuelo y nieto. El hombre, de unos cincuenta años, de pelo y barba ya más blancos que negros, se sobresaltará al ver a hombres armados pero se tranquilizará con unas palabras de Gonzalo.

2. La historia de Lázaro

El hombre se llama Lázaro y si le preguntan por su conflicto con el prior y el administrador de Samboal les contará lo siguiente:

"Desde tiempos inmemoriales, en la villa de Samboal hemos rezado a los Dioses del Bosque, los cuales nos daban todo lo que podríamos desear, ya fuera alimento, leña para calentarnos en el crudo invierno o simplemente parajes por los que vagar, siempre al resguardo dellos. De este culto participaba todo el pueblo, incluso los antiguos señores, los Ansúrez, y el prior del monasterio y es que ya se sabe que ambos cultos pueden coexistir. Pero todo cambió hace diez o doce años con la llegada de Pedro Sobrino, el nuevo prior, que intentó por todos los medios erradicar las antiguas prácticas. A medida que pasaba el tiempo más y más gente abandonaba las viejas costumbres y con ellas a nuestros Dioses. Mi familia fue la última que siguió con el culto.

Mas Pedro Sobrino no se contentó con ello, aprovechó un par de temporadas de hambrunas para azuzar al pueblo contra nosotros y nuestro modo de vida. Todo empeoró cuando la semana pasada un niño enfermó de fiebres. La madre del

chico veía cómo desmejoraba día a día hasta que se decidió a pedir ayuda a mi esposa, que era curandera. Le dio unas hierbas pero era demasiado tarde, el niño murió, circunstancia que aprovechó el prior para decir que le habíamos envenenado y matado a propósito... El pueblo se lanzó contra nosotros y mi nieto y yo nos libramos de la masacre sólo por no estar en la casa en ese momento... Cuando volvimos nos encontramos a nuestros propios vecinos, con Pedro a la cabeza, colgando salvajemente los cuerpos en el río, pero lo peor es que don Alarico se llevó a Ursina, mi otra nieta, la hermana de Gonzalo, a saber para qué..."

3. Para situarnos

En el pueblo de Samboal hay un monasterio cuyo prior es el fanático Pedro Sobrino y con el que apenas viven cuatro clérigos más. El administrador de la villa, don Alarico, también habita en el monasterio, en unas dependencias acondicionadas para él y una veintena de hombres de armas con los que controla los cercanos pueblos de Narros, Coca y Navas.

A don Alarico, noble segundón relegado a ese

puesto, poco le importa el paganismo, a él le interesan más las cosas terrenales, la carne y el vino, y se ha llevado a la joven y turgente Ursina, de diecisiete años, para satisfacer sus necesidades. Pedro Sobrino opina que la pagana buena es la pagana muerta, pero le permite al administrador ciertas licencias ya que, si bien la pagana no está muerta, tampoco lo pasará muy bien con el noble.

El monasterio, que pertenece a la orden benedictina, está edificado al lado de la iglesia de estilo mudéjar realizada en ladrillo. Cuenta esta con una gran torre y un ábside semicircular con tres niveles de arquería y dos capillas laterales. El resto no es muy grande. En un lateral, a través de un pequeño claustro se llega a las otras dependencias, que no son tantas, apenas un refectorio, una cocina con un anexo que hace de almacén y las celdas donde duermen sus moradores.

4. Los Dioses del Bosque

Lázaro dirá a los PJs que sin duda han sido enviados por los Dioses del Bosque y les pedirá ayuda para rescatar a su nieta.



“Los Dioses no están contentos con lo que ha pasado, ni que se les haya olvidado. Esta noche vamos a ir a la villa de Samboal para recuperar a Ursina y vengarnos del prior... Mas no me miréis así, pensáis que no somos más que un viejo y un joven aún imberbe, pero los Dioses están con nosotros y nos van a prestar toda la ayuda que necesitamos...”

El plan es sencillo: llegar al pueblo antes del anochecer y pedirle al prior que libere a la joven. Como la respuesta será negativa todo se decidirá en una lucha de poder a poder entre ambos credos. Los soldados de don Alarico saldrán a hacer frente al grupo pero curiosamente ningún vecino de Samboal les prestará su ayuda y es que algo se huelen... y con razón.

No, los Dioses del Bosque no están nada contentos y Lázaro no es un simple aldeano, es un hechicero pagano y el pueblo sabe qué puede llegar a hacer. En su familia, generación tras generación se han transmitido ciertos ritos y enseñanzas con los que ponerse en contacto con los Dioses y solicitar su apoyo y eso le van a brindar en forma de un servidor totémico, un enorme jabalí de afilados colmillos que junto a otros jabalís igualmente fieros les ayudarán en su pelea.

Pasarán la hora de la comida con tranquilidad, consistente esta en un frugal guiso de conejo y raíces preparado por Gonzalo, mientras Lázaro les cuenta historias de su familia y de cómo vivían antes de que llegara Pedro Sobrino.

5. Antiguos ritos

Por fin llegará el momento de ponerse en marcha y Lázaro advertirá a los PJs que si no quieren ofender a los Dioses deberán ir a la batalla sin ningún tipo de armadura, que Ellos les protegerán. Si acceden procederá a ponerles unos torques en el cuello mientras recita unas plegarias (en vacceo, así que no creo que se enteren de lo que dice, pero repite mucho la palabra Ataecina, que si pasan una tirada de Teología Pagana sabrán que es la Diosa de la fertilidad y del Inframundo, esposa de Endovélico). Estos torques protegerán a los PJs con 2 puntos durante 1D6x30 minutos (página 31 del Ars Malefica).

Más tarde, cuando lleguen a las afueras del pueblo y el sol casi se haya puesto, Lázaro sacará de su zurrón un estuchito del que extraerá un ungüento azul con el que, si se dejan, cubrirá el pecho y la cabeza de los PJs con extraños símbolos (estará

haciendo el hechizo de Ungüento de Guerra - página 36 del Ars Malefica-). Esto les protegerá esas zonas con 5 puntos de armadura mágica y durará 4D6x2 minutos.

6. Asalto al monasterio

Finalmente llegan al monasterio y Lázaro con una voz profunda y autoritaria exhortará al prior y al administrador que suelten a su nieta y que salgan para ser castigados por sus actos. Como respuesta saldrán diez o doce soldados para acabar con los paganos, pero antes de que nada ocurra, si los PJs que pasan una tirada de PERx3, se darán cuenta que algo llega corriendo hacia su posición. Es el enorme servidor totémico enviado por los Dioses del Bosque seguido por cinco o seis jabalís de menor tamaño que se lanzarán salvajemente contra el grueso de los soldados, dejando a los demás a los PJs. Por cierto, si alguno va con armadura uno de los jabalís le embestirá por la espalda y es que ya les advirtió Lázaro...

Una vez acaben con los soldados irrumpirán en el monasterio. El servidor totémico, que ha terminado con tres o cuatro enemigos pero que tiene un buen número de heridas, se retirará al interior del bosque. Nieto y abuelo, siempre protegidos por dos jabalís, irán a encargarse del prior y los PJs deberán hacer frente los demás hombres de armas y encontrar a Ursina. (En el primer choque, en el exterior, les habrá tocado enfrentarse con dos o tres soldados por cabeza, en el monasterio les tocará sólo uno.)

Un aterrorizado don Alarico les esperará en el refectorio, rodeado de sus hombres. Ursina se encuentra encerrada en la celda contigua a la del noble con visibles signos de haber sido violada y golpeada.

Cuando la rescaten y vayan en busca de Lázaro y el prior tan solo verán a los jabalís dándose un festín con las entrañas de los monjes en mitad de la iglesia. Los paganos se han cobrado su venganza.

7. Finalizando

Cuando salgan del monasterio ya no estará el servidor totémico y los jabalís pondrán rumbo al bosque en un abrir y cerrar de ojos. Mismo rumbo tomará la familia ya reunida. Van a refugiarse donde sus Dioses puedan protegerles de las consecuencias de sus violentos actos.

Respecto a los PJs... bueno, han participado en el asalto de un monasterio y el asesinato de su prior y un buen número de personas más. Si son listos deberían poner pies en polvorosa y si saben lo que les conviene nunca volverán por esta zona de Castilla, que siempre hay testigos que puedan contar qué pasó esa noche de octubre en Samboal...

Otro final posible

Pero... ¿qué pasaría si los PJs deciden ignorar al joven Gonzalo cuando está rodeado de sus acosadores o deciden seguir su marcha hasta Samboal sin prestarse a ayudar a Lázaro? Pues ya depende de lo que quiera hacer el DJ, pero al llegar a Samboal se hospedarán en el único lugar en el que hay sitio: el monasterio.

Lo demás no cambia, Lázaro y Gonzalo visitarán el pueblo al atardecer y los Dioses del Bosque seguirán enviando al servidor totémico y tres o cuatro jabalís por cada persona que esté en el monasterio.

Pero como digo esta posibilidad está en mano del DJ, de su buen hacer y de su sentido común.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 35 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Jóvenes marrulleros

FUE	7	Altura: varía	Peso: varía
AGI	14	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	36%
RES	15		
PER	10		
COM	9		
CUL	5		

Armas: Carecen. Como se ha dicho llevan palos y piedras como armas improvisadas. A efectos del juego 30% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Correr 30%, Lanzar 35%

Gonzalo

FUE	8	Altura: 1,65 m	Peso: 95 libras
AGI	13	RR: 3%	IRR: 97%
HAB	15	Templanza:	50%
RES	16	Apariencia:	9

PER	10
COM	15
CUL	15

Armas: Cuchillo 45% (1D6)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 40%, Teología (Pagana) 65%, Idioma (Vacceo) 45%, Conocimiento Mágico 60%, Conocimiento Animal 50%

Hechizos: Torques de Batalla, Invocar el Valor de los Ancestros.

Lázaro

FUE	8	Altura: 1,60 m	Peso: 143 libras
AGI	10	RR: 0%	IRR: 145%
HAB	12	Templanza:	60%
RES	14	Apariencia:	10
PER	12		
COM	15		
CUL	19		

Armas: Bordón 40% (1D4+2)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 75%, Teología (Pagana) 95%, Idioma (Vacceo) 65%, Conocimiento Mágico 90%, Alquimia 60%, Conocimiento Animal 60%

Hechizos: Torques de Batalla, Invocar el Valor de los Ancestros, Paso de los Bosques, Runa de Guerra, Maldición del Dios del Bosque, Ungüento de Guerra.

Jabalí (servidor totémico)

FUE	35	Altura: 1,35 m	Peso: 900 libras
AGI	20	RR: 0%	IRR: 125%
RES	33		
PER	16		
COM	11		
CUL	14		

Armas: Mordisco 60% (1D6+3D6)

Armadura: Aura mágica (Prot. 3)

Competencias: Sigilo 75%, Escuchar 70%, Descubrir 80%, Correr 45%, Empatía 60%, Teología (Pagana) 120%

Poderes especiales: Entendimiento: Hablan y comprenden los idiomas humanos.

Jabalí

FUE	25	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	13		
RES	25		
PER	12		

Armadura: Carecen

Armas: Mordisco 45% (1D6+2D6)

Competencias: Sigilo 45%, Escuchar 40%

Soldados de don Alarico

FUE 15 Altura: varía Peso varía
AGI 18 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Templanza: 60%
RES 19
PER 10
COM 7
CUL 5

Armas: Maza de Armas 50% (1D8+2+1D4), Lanza corta 65% (1D6+1+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4)

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

Competencias: Descubrir 35%, Esquivar 45%, Tormento 40%

Don Alarico

FUE 9 Altura: 1,59 m Peso:170 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 60%
RES 15 Apariencia: 13
PER 15
COM 15
CUL 10

Armas: Daga 35% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 55%, Corte 50%, Empatía 60%, Seducción 40%

San Telmo

*Ai las, e que-m fau miey huelh,
quar no vezon so qu'ieu vuelh?*

Sordel

Módulo creado para introducir a un nuevo PJ en un grupo ya establecido. Ideal para 3-4 PJs, aunque un DJ avezado siempre sabrá ajustar el nivel de dificultad.

Introducción para el PJ nuevo

Año de Nuestro Señor de 1324. El invierno ha pillado al PJ en Tordesillas poco menos que con una mano delante y otra detrás. Si no quiere morir de hambre tendrá que aceptar cualquier trabajo por mísera que sea la paga, como la que le ofrece el comerciante que se presenta como Rabaldo.

Es en la posada de Ovilo, lugar conocido en la villa como punto de encuentro de aventureros y buscavidas, donde el comerciante ha contactado con el PJ dando buena cuenta de un terrible vino espe-ciado.

El trabajo es fácil: debe acompañar a Rabaldo, a su socio Martín y a un par de criados hasta la villa de Guadramiro, travesía que les llevará una semana tomando el camino del oeste. En principio no se conoce bandidos en estos pagos, pero más vale prevenir. Los comerciantes no le pueden dar más de 5 reales de plata, aunque puede sacar algo más si lo negocia bien (Elocuencia, Comerciar).

A mediodía de la cuarta jornada la pequeña caravana se verá atacada por un grupo de bandidos, seis, ocho, diez, el PJ no lo sabe con seguridad, se verá rápidamente sobrepasado. Las piedras vuelan no sabe muy bien de dónde y los asaltantes parece que no dejan de salir. La idea es que lo vea tan difícil que no le quede otra que escapar dejando a los comerciantes a su suerte. El DJ puede indicar al PJ que haga una tirada de Descubrir +25% para que vea un hueco en la refriega por el que salir corriendo como alma que lleva el diablo, sin mirar atrás y con suerte no muy lastimado.

1. San Telmo

El pueblo de San Telmo está enclavado en una cordillera rodeada de bosques en algún sitio entre Zamora y Salamanca. Hace un par de siglos fue un punto importante en la frontera con el infiel, pero esos días ya pasaron y ahora es una región medio olvidada que vive, sobre todo, de la ganadería.

Los PJs trabajan para Suero, el señor de esta comarca, un hombre de 33 años enérgico, serio y leal al rey Alfonso Onceno.

Bartolomeba, la mujer de Suero, ha pasado un par de semanas en Zamora visitando a su familia, pero hace cinco días mandó aviso de que abandonaba la villa y volvía a casa pero de ella nada se sabe. Le acompañaban dos soldados y una criada. El camino hasta San Telmo se recorre en dos días, tres a lo sumo, así que el señor manda a los PJs a que investiguen qué ha podido ocurrir con su esposa y por qué no ha vuelto.

Una vez en el bosque, tal vez buscando posibles pistas deberán hacer una tirada de Escuchar. Es el otro PJ, el que huye de la celada y casi se dará de bruces con el resto de PJs. Estos pueden atar cabos y pensar que la señora también ha sido víctima de los bandidos, así que deberían empezar su investigación en el lugar de la refriega.

En el bosque los robles comparten espacio con helechos y arbustos variados, los cuales crean extrañas formas y figuras que pueden sobresaltar a un PJ nervioso temiendo una nueva emboscada. Si pasan una tirada de Rastrear (el PJ que salió corriendo +25%) podrán llegar al lugar donde se produjo el ataque, pero descubrirán con asombro que no hay cadáveres, tan solo la carreta donde los comerciantes llevaban sus mercancías (telas, trigo y cera) y de estas casi no falta nada.

Las huellas de la escaramuza son evidentes y fáciles de seguir, aunque en un momento dado se pierden entre otras pistas y señales del bosque, siendo necesaria una tirada de Rastrear. Si la pasan tienen que tirar 1D6 y consultar la siguiente tabla.

1-2	Lobos
3	Oso
4	Corzo
5-6	Rastro de los bandidos

Los lobos no atacarán a los PJs, se limitarán a gruñirles desde lejos. El oso si es atacado responderá entrando en melé con el PJ lo suficientemente loco como para enfrentarse a él. El corzo huirá si escucha algún ruido. Si encuentran el rastro de los bandidos les llevará, ya con el sol ausente, a una pequeña torca.

2. El aquelarre

Selmo Lope es un brujo asturleonés que nació cuando Fernando III aún lucía la corona en su santa cabeza y lleva practicando la magia más de lo que mucha gente llega a vivir. Pero los años pesan. Ha pasado innumerables horas investigando el modo de burlar al tiempo, de lograr esquivar los agujonazos de la vejez y por fin halló el modo en un viejo compendio de demonología enterrado en la biblioteca del monasterio de Silos.

El cómo le permitieron acceder a la biblioteca es otra historia, pero el caso es que descubrió la existencia de Cormeros, un demonio al servicio de Beherito que con su sola mirada puede rejuvenecer a quien desee (p.53 Daemonolatreaia). Para invocarle no necesita más que un buen número de víctimas, tantas como años quiera rejuvenecer, y



quiere rejuvenecer muchos.

Para ayudarse en su empresa ha contactado con un grupo de malfechores, los bandidos que atacaron a la caravana de comerciantes en la que estaba el PJ. Rabaldo, Martín, sus criados y otros inocentes se encuentran atados a una estaca en la torca a la espera de que la invocación se lleve a cabo.

A la tenue luz de tres grandes cirios negros y una hoguera podrán ver a Cormeros, un dragón de casi tres varas de altura que se está dando un festín con los corazones de las víctimas, abriéndoles el pecho con sus enormes fauces. Cuando acabe el banquete y conceda el don de la juventud a Selmo llegarán los PJs.

El grupo de bandidos, siete, está guardando el aquelarre y saldrán a enfrentarse a los PJs. Cormeros, por su parte, observará divertido la situación y mirará a los PJs al azar (1D del número de PJs -1) para sumarle o quitarle 2D6 años, según lo que quiera divertirse el DJ, si no pasan una tirada de RR a la mitad.

Selmo, que de tonto no tiene nada, saldrá corriendo en cuanto los PJs hagan acto de presencia y se perderá en la noche.

3. Bartolomeba

Afortunadamente entre los descorazonados cadáveres no se encuentra Bartolomeba, con lo cual a los PJs no les quedará más remedio que buscar un sitio adecuado donde dormir y continuar sus pesquisas al día siguiente.

La jornada amanece fría y si pasan un par de tiradas de Rastrear encontrarán unas huellas que les llevan directos a una antigua atalaya mora ya abandonada.

La señora no se encuentra precisamente extraviada. A la vuelta de Zamora se cruzó en su camino un ícubo que andaba por la zona y con la ayuda de tres brucolacos que acabaron con el séquito se la llevó a la atalaya que le sirve de morada para tener salvajes sesiones de sexo sin descanso.

Si los PJs quieren rescatar a la dama deben acabar primero con los brucolacos, pero el problema es que ella no quiere dejar a su amado, que si todo va como debiera yacer en un charco de sangre. Necesitarán convencerla de alguna manera para que vuelva junto a su marido a San Telmo. De cómo reaccione Suero lo dejo en manos del DJ,

pero debe saber que dentro de unos meses a su mujer se le empezará a notar la barriga y es que el íncubo la ha preñado y de la unión saldrá un lozano sátiro.

Recompensas

- Por irrumpir en el aquelarre: 20 PAp.
- Por rescatar a Bartolomeba: 20 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Por ver a Cormeros: +2D10 IRR si se falla IRR -50%.
- Por ver el efecto de la mirada de Cormeros: +5 IRR si IRR 80 o menos.
- Por ver a los brucolacos: +1D10+2 IRR si se falla IRR -25%.
- Por acabar con los brucolacos: +1D10+2 RR.
- Por ver al íncubo: +1D10+2 IRR si se falla IRR -25%.
- Por acabar con el íncubo: +1D10+2 RR.

P.N.J.

Bandidos

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 70%	IRR 30%
HAB	15	Templanza:	53%
RES	18		
PER	10		
COM	6		
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4)
Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 45%, Tormento 40%.

Selmo Lope

FUE	10	Altura: 1,57 m	Peso: 140 libras
AGI	15	RR: 0%	IRR: 130%
HAB	15	Templanza:	67%
RES	17	Apariencia:	10
PER	15		
COM	14		
CUL	20		

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D4)
Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 90%, Astrología 85%, Conocimiento Mágico 120%, Conocimiento Vegetal 90%, Empatía 60%, Medicina 65%, Leyendas 65%, Leer y Escribir 90%
Hechizos: Aquelarre Menor, Saco de Quebradura, Maldición de Gul y varios más.

Brucolacos

FUE	22	Altura: 1,85 m	Peso: 156 libras
AGI	15	RR: 0%	IRR: 150%
HAB	10		
RES	25		
PER	35		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Mordisco 75% (1D8+2D6) y Garras 50% (1D6+2D6)
Armadura: Pelo y piel (Prot. 5)
Competencias: Rastrear 90%, Descubrir 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%
Poderes Especiales: Metamorfosis

Pareth el íncubo

FUE	23	Altura: 1,75 m	Peso: 120 libras
AGI	20	RR: 0%	IRR: 220%
HAB	20		
RES	25		
PER	15		
COM	7		
CUL	13		

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Seducción 99%

A fonte das três bicas

*E ao Demo vou acomendar
prez deste mundo, e armas e lidar,
ca non é jog' o de que omen chora!*

Alfonso X

Módulo para 2-4 PJs en la que no solo su supervivencia, sino la de toda una aldea, dependerá de una difícil decisión.

1. A Gudiña

Día 8 de las kalendas de septiembre del año de Nuestro Señor de 1287. Cruzando un espeso souto por los montes galegos, los PJs llegarán un soleado mediodía a la aldea de A Gudiña, cercana a la frontera con Portugal.

Se encontrarán con un inesperado ambiente festivo. Un penetrante olor a manzanas y a vino inundará sus fosas nasales y oirán con claridad la música de rabeles, tamboriles y flautas (tirada de Música). Parece que están de celebración y así es. Todo lo ha organizado el párroco, Camiño, que estará encantado de explicar a los PJs los motivos.

“Sabed que en esta misma explanada, en frente de esta nuestra iglesia de San Pedro, hace un año ajusticiamos a una bruja, Comba, muy mala e que fizo mucho daño. Logramos capturarla e quemarla en la hoguera con muchos pesares para ella. Con su último aliento nos maldijo, nos amenazó con volver al año de su muerte para vengarse e llevarse nuestras vidas. Mas el Señor nos dice que no hemos de escuchar vanas advertencias, pues Él nos protege e nada debemos temer. Es eso por lo que hoy es un día especial e esta noche haremos una procesión llevando la imagen del Santo e celebraremos una misa a la que espero puedan asistir.”

No hay ninguna casa libre, pero los PJs podrán dejar sus pertrechos en la iglesia, que es una robusta construcción de piedra de planta rectangular, muy sobria, con una única puerta en un lateral, un rudimentario altar en el ábside y, al otro lado de la nave, en la parte de arriba, el coro, al que se accede por unas escaleras de caracol.

Tras la humilde pero deliciosa comida en la que

han participado los casi centenar de habitantes de A Gudiña, compartiendo las viandas debajo de un grupo de freixos, los PJs podrán dormir una reparadora siesta y prepararse para la procesión del santo.

La imagen del San Pedro, una sencilla talla de madera que apenas sobrepasa la vara de altura, es llevada por dos hombres y recorre la aldea, se adentra un poco en el souto que cruzaron los PJs y culmina, por fin, en la explanada de la iglesia donde hace justo un año...

2. La venganza de Comba

La luz de las antorchas que portan los aldeanos ilumina la escena con un tono anaranjado y el fragante aroma a manzana (PERx3) ha tornado en cierto olor a podrido. Si los PJs pasan una tirada de Descubrir verán unos enormes pájaros de presa de aspecto grotesco volar en círculos sobre ellos. Por un lado, pero alejado, aparecerá un hombre pálido, demacrado, lleno de pústulas y vestido con harapos (Descubrir +25%). Y sonriente. Una turbadora sonrisa cruza la cara del hombre, que no es otro que Prazna (p.100 Demonolatreia) (tirada de Demonología), que ha llegado para consumir la venganza de Comba.

Las aves son streghe, que se lanzarán en picado hacia los habitantes de A Gudiña mientras decenas de rodenos (p.107 Demonolatreia), hacen lo propio surgiendo de todas partes.

La situación en la explanada es puro caos. Todo el mundo corre intentando salvar la vida. La imagen del santo yace en el suelo, olvidada, partida en dos al haberla dejado caer en la huida. Una strega se da un festín con las entrañas de un pobre aldeano. Dos rodenos mordisquean a un bebé abandonado. Y los PJs... tienen todo el equipo en la iglesia.

Es en ese edificio donde se pueden hacer fuertes y aguantar el ataque, pero aún así van a tener que combatir contra los demonios:

1D10	Incidencia
1-2	1 rodeno
3-4	1 strega
5-7	2 rodenos
8-9	2 rodenos y 1 strega
0	2 rodenos y 2 streghe

Los rodenos, enormes ratas con un desnudo cráneo

humano, siempre van a hacer dos ataques en su turno, pues su objetivo es tratar de contagiar alguna enfermedad.

Cuando liberen la iglesia de seres y logren cerrar su puerta, la noche pasará, mientras fuera aún escuchan los gemidos de los moribundos y cómo streghe y rodenos apuran su banquete. Por la mañana todo habrá acabado, pero Prazna habrá infectado con una enfermedad a todos los supervivientes. Los PJs deberán hacer una tirada de RR. Si la fallan, 1D5 y consultar la siguiente tabla:

1D5	Enfermedad	Síntomas	Malus
1	Cólera	Vómitos. Dolor abdominal. Diarrea con cierto olor a pescado, con un toque blanquecino con pequeños gránulos. Deshidratación. No fiebre.	-15% a todas las acciones -25% si pifia RR.
2	Fuego de San Antón	Fiebre. Ardores en extremidades, orejas y nariz que se irán gangrenando. Ataques de dolor. Convulsiones.	-10% a todas las acciones -20% si pifia RR.
3	Peste bubónica	Fiebre. Dolores abdominales. Bubones en axila y cuello.	-10% a todas las acciones -20% si pifia RR.
4	Tétanos	Fiebre muy alta. Espasmos. Dificultad al respirar. Periodos de semi-inconsciencia	-10% a todas las acciones -20% si pifia RR.
5	Tifus	Fiebre. Grandes diarreas sanguinolentas. Dolores abdominales.	-15% a todas las acciones -25% si pifia RR.

Si pasan una tirada de Medicina sabrán lo que tienen, si no, se lo dirá el buen Camiño, aquejado él mismo de tifus. De los supervivientes, algo más de una veintena, la mayoría están enfermos y, además, terriblemente asustados y con una mayúscula crisis de fe, pues piensan que Dios les ha abandonado.

3. Rabazal abajo

Camiño, hecho un ovillo en un improvisado camastro en la iglesia, que se ha convertido en hospital, dirá a los PJs que la única posibilidad que tienen de salvar al pueblo es que encuentren la legendaria fonte das três bicas, ya en territorio portugués. Según se cuenta, el agua de esta fuente tiene poderes curativos y se encuentra en lo más profundo de un bosque, bajando el río Rabazal, mas un gran peligro se cierne en la zona ya que dicen que habitan seres demoniacos y es por eso por lo que nadie se aventura a ir.

El bosque en cuestión se encuentra a unas 7 leguas al sur y en una jornada se puede llegar. No obstante lo que se cuenta es cierto, y es que es la morada de una pareja de ollárapos (p.74 Bestiarium Hispaniae).

Los PJs alcanzarán el bosque por la noche, sin tiempo para nada más que no sea buscar un sitio para dormir. La temperatura es agradable, aunque al estar cerca del río refresca un poco. Tanto si hacen guardias como si no, escucharán algo a no muchas varas: se trata de un ollapín abandonado por sus padres que vaga afligido y angustiado por el bosque, emitiendo gemidos y lamentos perturbadores. El aspecto del ser es también grotesco: lampiño, de apenas una vara de altura, sin ojos en la cara pero sí uno en el cogote.

En manos de los PJs está el qué hacer con el ollapín, pero a la mañana siguiente tendrán un encuentro con los padres de la criatura mientras buscan la fuente. Pasado el encuentro, seguirán rastreando e intentando localizarla, mas todo en vano, vagarán por el bosque hasta llegar al punto de saber que están irremediabilmente perdidos.

4. A fonte das três bicas

Cerca ya del atardecer, si agudizan el oído oirán una música procedente de un caramillo. Si siguen la tonada les llevará a un curioso escenario: De una tosca estructura de piedra cubierta de musgo brota un manantial que se divide en tres chorros. Sobre el poyo, sentado, un curioso personaje es el origen de la melodía. Es Bras, un sátiro al servicio del dios de la fuente (un Genius Loci) que cuida de ella.



“Buenas tardes tengan los que la curación anhelan. Habéis encontrado la fonte das três bicas, mas contened el gozo de vuestros corazones, ya que el agua de esta fuente contiene la cura, sí, eso bien cierto es, pero sólo dos de sus chorros son benignos, el tercero causará vuestra muerte... ¿Cuál elegís?”

El DJ, claro, habrá tenido que tirar antes 1D3 para saber cuál es el chorro malo. Una vez hayan elegido y se lo digan a Bras, con una expresión un tanto pícaro, tocará unas cuantas notas desafinadas y como por arte de magia el chorro escogido dejará de brotar, dejando sólo dos para elegir.

“Y ahora ¿de cuál beberéis?”

Si intentan torturar al sátiro para que les diga cuál es el chorro bueno el Genius Loci se enfadará. Hará que sólo salga agua ponzoñosa y enviará a 2D8 sátiros para auxiliar a Bras, lo que, presumiblemente, será el final del módulo.

Si logran dar con el chorro correcto, podrán llenar el pellejo de buey que llevaban consigo para repartir el agua entre los habitantes de A Gudiña y lograr su curación.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 40 PAP.
- Por presentarse voluntario para beber de la fuente: 15 PAP.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAP.

P.N.J.

Rodenos

FUE	4	Altura:	5 palmos	Peso:	10 libras
AGI	14	RR:	0%	IRR:	120%
HAB	14				
RES	6				
PER	18				
COM	3				
CUL	4				

Armas: Mordisco 60% (1D4 RESx2 o 1D5 en tabla de enfermedades)

Armadura: Pelambre (Prot. 2)

Competencias: Sigilo 70 %, Escuchar 50 %, Descubrir 50 %, Correr 60 %, Esquivar 50 %, Intimidar 40 %

Hechizos: Carecen

Poderes Especiales: Velo de ilusión

Streghe

FUE	20	Altura:	1,60 m	Peso:	110 libras
AGI	15	RR:	0%	IRR:	200%
HAB	15				
RES	20				
PER	20				
COM	7				
CUL	22				

Armas: Garras 45% (1D8+1D6), Pico 65% (1D6+1D4).

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia 40%, Astrología 60%, Conocimiento Mágico 65%, Tormento 45%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Transformación. Leche envenenada. Coito mortal

Ollapín

FUE	3	Altura:	0,90 m	Peso:	30 libras
AGI	4	RR:	0%	IRR:	125%
HAB	6				
RES	8				
PER	2				
COM	1				
CUL	1				

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Llorar desconsoladamente 75%

Hechizos: Carece

Ollárapos

FUE 25 Altura: 3 m Peso: 400 libras
AGI 15 RR: 0% IRR: 125%
HAB 10
RES 25
PER 7
COM 2
CUL 2

Armas: Garrote 65% (1D6+1D4+2D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 3)

Competencias: Descubrir 75%, Esquivar 60%,
Sigilo 75%, Rastrear 40%

Hechizos: Carecen

Poderes Especiales: Tirada de Templanza

Bras el Sátiro

FUE 25 Altura: 1,50 m Peso: 110 libras
AGI 15 RR: 0% IRR: 175%
HAB 15
RES 30
PER 19
COM 10
CUL 5

Armas: Pelea 65% (1D3+1D6)

Armadura: Pelaje (Prot. 1)

Competencias: Sigilo 80%, Conocimiento Vegetal
45%, Conocimiento Animal 45%, Esquivar 70%,

Música 65%

Hechizos: Carecen

El bosque encantado

*Molt dezir l'aura doussana
lanquan vei los albres floritz
et aug d'auzels grans e petitiz
lur chans per vergierse per plais.*

Arnaut de Tintinhac

Módulo para dos o tres PJs en el que tienen la oportunidad de hacerse con un gran tesoro si se demuestran merecedores de llevarselo...

Introducción

Noviembre de 1339 en algún lugar de la corona de Castilla. Pedro, el buen Pedro, acoge a los PJs en su casa.

“¿No conocéis el lugar que todos los forasteros buscan por estos lares? ¿Aquel sitio por el que preguntan hasta la saciedad? Curioso lo vuestro, amigos.

Pues quizá debáis saber que un extraordinario tesoro aguarda oculto en un frondoso bosque, a unas pocas leguas de aquí, por el camino a Villalcampo, cerca del Alto de la Calabaza. Grandes riquezas hallanse en aquel lugar. Unos dicen que sólo una persona totalmente limpia de corazón puede penetrar hasta llegar a él y llevarse todas las riquezas allí depositadas.

Puede ser que alguno de vosotros sea aquel de alma pura a quien el destino esto le tenga deparado...”

Nadie, y repito, nadie, ha sacado un solo maravedí del lugar... y la aventura está ante los “puros y castos” PJs.

“Aparte, cuentan algunos que en el bosque hay cientos de seres extraños, raras criaturas y perversas alimañas... mas yo os aseguro que anduve por aquellos lares y lo más raro que alcancé a ver fueron un par de gorriones y una liebre. Fue una

agradable excursión que además no fue en balde, ya que me traje unas setas de sabor exquisito...” (Si los PJs le piden la explicación de cómo son este hombre se las describirá detalladamente.)

1. El bosque

Lo cierto es que el bosque se encuentra allí donde dijo Pedro y que nada interesante hay en el camino que lleva hasta allí.

Un hombre se cruzará con los PJs mientras los primeros árboles les rodean, un cazador, por su forma de vestir, que se dirigirá a los viajeros.

“Buenas tardes tenga sus mercedes ¿hacia dónde se dirigen? Pues sepan, si se van a adentrar en este bosque, que la paz y alegría reinan en él. No vengán a trabar la tranquilidad y dejen que la vida prosiga. Si sus intenciones no son buenas sólo quiero avisarles de que el bosque reconoce a sus enemigos... Buen camino.”

El hombre continuará su camino y si los PJs se fijan, pasando una tirada de Descubrir, verán que el cazador no lleva encima ninguna pieza.

Lo cierto es que el bosque es totalmente normal al menos a primera vista, pero si pasan una tirada de PERx2 notarán algo, se sentirán vigilados, puede que sean las historias que han oído o su natural paranoia, pero algo hay.

Si buscar un poco (Rastrear) lo único que encontrarán, tras un rato, es un buen lugar donde pasar la noche, un bonito claro del bosque cercano a un arroyuelo... y las setas descritas por Pedro, que están por doquier.

Si los PJs, una vez que anochece, intentan encender un fuego... poca leña encontrarán (si alguno quiere romper alguna rama... bueno, luego pasará factura). Un guiso de setas les reconfortará agradablemente.

Nota: Aunque los PJs desconfíen del efecto de las setas son muy beneficiosas. Sus efectos incluyen sedación e inducción al sueño, tendrán que pasar RESx4 para no quedarse dormidos. Si están heridos recuperarán IPV por la mañana.

Si organizan guardias, al que le toque la segunda verá lo que viene ahora, si todos duermen, ya despertarán...

2. Noche mágica

A medianoche, cuando la luna ilumine con su claro resplandor los contornos fantasmales del bosque, los PJs dormirán sosegados, al abrigo de los árboles y quizás de una agradable lumbre. El PJ de guardia hará ímprobos esfuerzos por no dormirse.

De pronto, una débil luz se encenderá en un extremo del claro y otra al lado y luego otra más y así hasta que el contorno del lugar donde se encuentran los PJs quede completamente rodeado por débiles llamas, pequeños resplandores en la oscuridad. Las llamas se dispondrán en círculo y bailarán al son del viento nocturno. Si algún PJ desea acercarse a ellas verán, tras las mismas, el contorno de unas bestias de tamaño humanoide.

En caso de que los PJs decidan atacar, veinte sátiros surgirán entre las sombras para luchar contra ellos. Cada sátiro muerto será suplido por uno nuevo (hasta un número de siete). La idea es que los PJs salgan huyendo.

En caso de que los PJs intenten dialogar, ninguna voz hablará, pero tras probar varias veces, serán respondidos. Contestará una voz impresionante, fuerte, grave, ruda (excepto a los que tomaron las setas, que les sonará clara, limpia, femenina y agradable).

“¿Qué pretendéis hallar en este bosque? ¿Buscar sus tesoros? Sólo alguien con la pureza suficiente podrá encontrarlo. Marchaos pues no sois vosotros, marchaos de este lugar.”

Los PJs saldrán del claro bien en estampida, luchando o bien tras recoger sus cosas tranquilamente.

El caso es que el bosque, por la noche, parece más frío, oscuro e intrincado. Los árboles entorpecen la vista y el camino con sus ramas y raíces, los arbustos hacen perder el rastro de la senda, el paraje se vuelve más tenebroso y lóbrego. Los PJs se sentirán desfallecer al no ver salida alguna, los sentidos les engañarán, los árboles estarán siempre en medio, los ruidos y susurros nocturnos silbarán a su alrededor, la locura crecerá en su corazón...

El grupo se irá desmenuzando, uno a uno se irán perdiendo en este singular escenario (tiradas consecutivas de PERx4, PERx3, PERx2, PERx1... hasta desmembrar grupo). Así, uno a uno, veremos su pureza.

3. Terrores nocturnos

Los PJs deberán pasar una pequeña prueba en este sombrío paraje y dependiendo de su origen social y/o profesión será:

Alto noble o soldado:

El PJ caminará entre la negrura, apartando ramas y arbustos invisibles que le provocan molestos arañazos y laceraciones y enganchan constantemente sus ropajes, apareciendo rotos y descosidos que harán necesario un buen arreglo.

Más adelante verá un tenue resplandor. Una pequeña hoguera, un pequeño refugio, un pequeño claro. Allí se encontrarán, pasando la noche, tres hombres, que recibirán amistosos al PJ. Tras contarle lo que le sucede, le ofrecerán pasar la noche con ellos.

Son pastores que perdieron su ganado y viajan en pos de algo de fortuna. Tranquilizarán al PJ y le darán cobijo, aunque una vez se dispongan a dormir, uno los hombres le reconocerá.

“Un momento ¿no sois vos el señor de (de donde sea señor el PJ)? Así es, reconozco vuestra cara, maldita sea. En vuestras tierras perdimos nuestro ganado y no os dignasteis en recibirnos, aun suplicando una audiencia para solicitar ayuda... Juré venganza y voto a Dios que me la cobraré...”

(Si el PJ es soldado y no noble, los pastores se referirán a él como uno de los soldados que no les prestaron ayuda ninguna cuando perdieron sus reses, incluso se rieron de ellos.)

Sus dos compañeros cogerán sus cayados y los tres se abalanzarán sobre el PJ a quien sólo le quedará defenderse. Si caen dos de ellos el tercero huirá despavorido.

Persona culta (alquimistas, brujos, curanderos...):

El PJ está completamente desorientado y camina por el bosque sin rumbo fijo, al azar, procurando no tropezar con las raíces de los árboles que pueblan el suelo, hasta que ve una hoguera donde se calientan los huesos dos personas de ropajes algo estrafalarios, que por su altura podrían pasar por niños pero que no lo son.

Se trata de dos duendes que saludarán divertidos al PJ y le invitarán a unirse a ellos y lo cierto es que lo agradecerá, ya que el frío hace cada vez más mella en él y el paseo nocturno no lo ha disipado.

Tras un rato de conversación (de dónde viene el PJ, dónde se dirige, qué busca...) la hoguera perderá fuerza y uno de los duendes sacará de un morral un par de libros (que si el PJ pasa una tirada de Leer y Escribir verá que en uno pone "Regimen Sanitatis Salernitanum" y en el otro "Libro de las formas et las ymagenes") que arrojará al fuego para que hagan de combustible.

Cuando los libros se consuman y la hoguera pierda fuerza de nuevo uno de los duendes dirá que necesitan algo mejor que los libros, algo más grande y que el extraviado viajero sería perfecto, así que intentarán atraparle y hacerle pasto de las llamas.

Si el PJ consigue acabar con uno de ellos y el otro ya se ve casi vencido, el duende retornará a su tamaño original y se escabullirá en la noche. Atrás dejará el morral, en el que hay otro libro, de nombre "Secreta mulierum", un tratado médico-filosófico escrito en Latín con un 40% en Enseñar que aportará 30 PAp en Medicina.



Otro:

El PJ está casi seguro que ha visto ése árbol dos veces, que aquella piedra con forma de corazón

invertido la ha pasado tres y que en el punto donde está ahora, con el pequeño riachuelo que se interna en lo más profundo del bosque, se ha parado al menos otras cuatro veces... Está irremediamente perdido, pero es entonces cuando escucha un canto, la voz más dulce que recuerda, capaz de convertir el miedo que mora en el corazón del PJ en tranquilidad.

La turbación dará paso a la confianza y los pies del PJ, a no ser que pase una tirada de RR, se pondrán a caminar solos hacia el origen de tan bellos sonidos. La procedencia de los mismos no es sino una lamia que quiere hechizar al PJ para que, entregado, se acerque a ella y entonces atacarle. Si no pasa la tirada de RR el PJ irá directo hacia la criatura, a la cual verá como a una bellísima muchacha, pero el encantamiento acabará cuando ella le ataque y vea el verdadero aspecto del ser, su pelo blanco, la piel arrugada, las garras por manos y los ojos de un rojo tan vivo que casi parece brillar en la noche.

4. Reencuentro y salida

Después de sus diversas peripecias los PJs lograrán reunirse y, mientras atropellados se cuentan sus lances, deberán hacer una tirada de Descubrir. El que la pase verá cómo un gran árbol se mueve hacia ellos. Se trata de una mandrágora con cuatro ramas (tirada de Leyendas) que no aprueba que unos humanos vaguen por el bosque perturbando su paz y molestando a los seres que en él habitan.

Lo más sensato sería huir, aunque acabar con una mandrágora de más de tres varas es una gesta digna de canciones y loas.

Cuando consigan salir del bosque, de ese condenado bosque en el que no han visto ni un cornado, que algunos lo llaman encantado pero que ahora ellos lo conocerán como maldito, estarán extenuados. La falta de sueño, las carreras en la oscuridad, los encuentros nocturnos... Lo mejor que pueden hacer es ir de nuevo a casa de Pedro, el buen Pedro, y que les prepare un guiso con esas famosas setas.

Recompensas

- Por salir vivo del bosque: 35 PAp.
- Por acabar con la mandrágora: 15 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Sátiros

FUE 20 Altura: 1,50 m Peso: 95 libras
AGI 15 RR: 0% IRR: 150%
HAB 13
RES 25
PER 19
COM 7
CUL 3

Armas: Pelea 65% (1D3+1D6)

Armadura: Pelaje (Prot. 1)

Competencias: Sigilo 80%, Conocimiento Vegetal 45%, Conocimiento Animal 45%, Esquivar 40%

Pastores

FUE 12 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 70% IRR: 30%
HAB 14 Templanza: 40%
RES 15
PER 17
COM 10
CUL 6

Armas: Cayado 40% (1D4+1+1D4), Cuchillo 25% (1D6).

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Memoria 65%, Conocimiento Animal 55%, Conocimiento Vegetal 35%

Duendes

FUE 5 Altura: 0,3 pies/1,20 m
AGI 21 Peso: dos onzas/50 libras
HAB 23 RR: 0% IRR: 150%
RES 14
PER 22
COM 27
CUL 18

Armas: Espada Corta 45% (1D6+1+1D6).

Armadura: Carecen

Competencias: Sigilo 95%, Elocuencia 75%, Escamotear 95%

Hechizos: Cualquiera hasta vis cuarta que no sea de magia negra.

Poderes Especiales: Modificar tamaño

Lamia

FUE 20 Altura: 1,86 m Peso: 180 libras
AGI 22 RR: 0% IRR: 175%
HAB 8
RES 31
PER 18
COM 19
CUL 5

Armadura: Carece.

Armas: Garras 65% (1D8+1D6), Mordisco 40% (1D4+1D6).

Competencias: Cantar 75%, Elocuencia 60%, Seducción 40%.

Hechizos: Polvos de Seducción.

Poderes Especiales: Canto Hipnótico: El que escuche el canto de la Lamia y falle una tirada de RR quedará hipnotizado y se acercará desconfiadamente a ella

Mandrágora

FUE 40 Altura: 3,2 m Peso: 3200 libras
AGI 4 RR: 0% IRR: 215%
HAB 9
RES 38
PER 20
COM 2
CUL 7

Armas: Golpear con las ramas 25% (1D8+6D6).

Armadura: Corteza (Prot. 12, 9 con fuego)

Competencias: Conocimiento Vegetal 75%

Hechizos: Carece

Poderes Especiales: Ramas: puede llevar a cabo tantas acciones de ataque al mismo tiempo como brazos-rama posea. Muerte arbórea: La mandrágora al llegar a 0 PV se seca y muere

La hija del señor de Coia

*Ai las!, e co muer deziran
per la bella que ses mal art
es, e tan fina ses enjan
qu`anc non amet volpil bastart.*

Raimon de Miraval

Módulo que empezará con uno de los PJs (que ha de ser hombre de armas y no tener muchos dineros) por separado, pues estará realizando el Camino de Santiago. Los demás serán contactados por el amigo de uno de ellos para que le ayuden en un espinoso asunto.

Introducción para el PJ de armas

Los pecados. Los hay veniales y los hay mortales. Siete son los pecados capitales, *luxus, acidia, gula, ira, invidia, avaritia et superbia*, pero con la excepción de algún que otro santo acaban cayendo por igual reyes, obispos, herreros o soldados.

Nuestro PJ no es menos, mas quiere enmendar sus pasadas acciones y se halla realizando el Camino de Santiago, ya que de todos es sabido que la peregrinación para venerar al santo otorga un lugar en el cielo.

Lo cierto es que no está muy seguro de si está siguiendo el camino o no, pues dos días ha pasado vagando por los montes gallegos sin ver un alma, ni tan siquiera el sol para poder orientarse, realmente está marchando por donde sus piernas creen oportuno. Además, debido a su preocupante falta de maravedís lleva un par de semanas sobreviviendo gracias a la caridad de los hospitales de peregrinos, de plantas y raíces que encuentra en el camino y del agua de los arroyuelos.

Es una fría y nublada mañana del 13 de noviembre del año de Nuestro Señor de 1369. Si nuestro PJ, en su errático peregrinar, pasa una tira de Escuchar +25%, oirá un continuo repiqueteo de metal contra piedra. Si se acerca al origen del ruido, más adelante en el camino, verá un hombre en una pequeña cantera labrando una bola de piedra de codo y medio de diámetro, con otras bolas de similares tamaños en el suelo, de entre 90 y 200 libras más o

menos. Se presentará como Estevo y si el PJ le pregunta, el gárrulo labrante le contará que está haciendo bolaños para la hueste castellana.

“¿Que no sabe lo que son los bolaños? ¡Válgame el cielo! A pesar de parecer vuesa merced hombre de armas de pocos asedios ha sido testigo... Los bolaños son la munición que usan las bombardas. Se cargan los ingenios con estas bolas y de una sustancia llamada pólvora y los disparan contra murallas y castillos para abrir brecha... De buenos destrozos de piedra y madera son culpables esas máquinas... Y cómo suenan... A dos leguas de distancia los he oído yo y los que están a menos de 100 varas han de protegerse las orejas con trapos y cera pues perderían la audición al momento... Hay otros labrantes, claro, pero nuestro buen rey prefiere los míos, pues es bien sabido que son los de mejor factura del reino, faltaría más.”

1. El señor de Avania

Tras una corta charla (salpicada de alguna que otra hipérbole más) que servirá al PJ para orientarse, llegarán quince hombres, cinco de ellos a caballo. Los hombres a pie tienen aspecto de campesinos levados portando viejas armas y como mucho gambesones que vieron mejores épocas. Los hombres a caballo son claramente soldados y llevan todos un sobreveste azul con un escudo desconocido para el DJ (o tirada de Conocimiento de Área -25%). Resalta uno sobre los demás por mejor arma, armadura y porte. Se trata de Artús Leuter, señor de Avania, que está recorriendo las aldeas y concejos de la zona reclutando a todo aquel capaz de empuñar un arma ya que tiene noticias de que una hueste portuguesa está por la zona en busca de riquezas, diciendo algunos que incluso desean llegar a Santiago para saquearla.

El rey portugués, Fernando I, ve una oportunidad cuando se le presenta. Sabe que en Castilla la guerra fratricida entre el Cruel y el de Trastámara mantiene a los ejércitos lejos y ocupados (por Toledo rondan ahora), dejando las riquezas de ciudades como Vigo o Santiago listas para que pasen a sus manos. Ha reunido una pequeña hueste de 300 infantes y 50 caballeros para poder moverse con rapidez y así encontrar a los castellanos desprevenidos.

El señor de Avania conoce los planes del portugués, pues ya ha habido saqueos más al sur y numerosos han sido los campesinos que, buscando refugio, han ido con las nuevas. Sabe que su villa está en el camino de los invasores y a pesar de que

no le ha dado tiempo a armarse como es debido, sí que está intentado reunir a una fuerza suficiente para defender su plaza, pues como hombre orgulloso que es prefiere perder la vida antes que negociar una rendición con los perros portugueses.

Cuando repare en el PJ se le iluminará la cara ya que muchos hombres de armas como él no se encuentran por la zona y toda ayuda es poca en la defensa de la villa. Le pedirá que se una a sus hombres, ofreciéndole incluso tres doblas de oro, aunque si no acepta no dudará en insinuar que a los espías portugueses se les cuelgan de un árbol bien alto para que sirvan de ejemplo...

Introducción para el resto de PJs

Anxio Pino tiene un problema y no sabe cómo solucionarlo, es por ello por lo que ha hecho llamar a un amigo suyo (uno de los PJs) que siempre está metido en todo tipo de aventuras y extraños sucesos y que tal vez sepa cómo resolver su entuerto.

Anxio es un joven de veinte años que vive en Ourense junto a su madre Adegá, de treinta y seis, pero el inicio de la historia se sitúa diez años antes. Su padre, Bras Pino, era un próspero comerciante de la aldea de Coia, donde poseía tierras y un caserón con altos muros de piedra y algunas ventanas de vidrio. Era muy amigo del señor, Xurxo de Coia, tanto, que llegaron a un acuerdo para casar a sus hijos, Frol y el propio Anxio, poniendo el noble el título y el comerciante todas sus riquezas a modo de dote inversa (que cambiarse de clase social no es en absoluto común y por lo tanto, caro). La dulce Frol tenía entonces cuatro años y no tenía madre pues murió en el alumbramiento y el señor de Coia no se volvió a casar.

Mas un buen día Xurxo perdió el sentido. Sufrió un ataque que le hizo convulsionarse y echar espumarajos por la boca y cuando se recuperó no volvió a ser el mismo. Cuando se le hablaba rara vez prestaba atención y siempre parecía estar perdido en sí mismo, con la mirada hueca y sin alma, sin rastro del hombre lleno de vitalidad que era antes del ataque.

Xurxo tenía un primo, un hidalgo sin tierras, oficio ni beneficio llamado Bernal, hijo de una hermana de su padre. Bernal, ante la indisposición del señor de Coia, decidió internarle en el Monasterio de San Miguel, en la aldea de Verín, a bastantes leguas de distancia. Además se encargó de la administración de la villa de Coia hasta que pudiera hacerlo Frol.

Por otra parte, poco después del internamiento del señor de Coia, el padre de Anxio, mientras éste y su madre se encontraban en Ourense visitando a unos familiares, sufrió un accidente montando a caballo, resultando en su fallecimiento. Cuando el joven Anxio (diez años tenía) y su madre llegaron a Coia días después se encontraron con la noticia y Bras ya enterrado. Nadie había ido a avisarles. Pero sus desgracias no habían hecho más que empezar. Bernal les presentó un documento en el que el comerciante vendía todas sus posesiones (las tierras, el caserón, el resto de bienes...) a la villa de Coia por un precio bastante reducido.

Adegá se vio en una situación muy comprometida y fue a reclamar al conde de Lada, pues el feudo de Coia dependía de esa baronía, mas el conde nada hizo ya que el documento estaba sellado por el difunto Bras y todo era, a sus ojos, legal.

No obstante sus desgracias no cesaron. Bernal dio por cancelado el futuro casamiento entre Anxio y Frol ya que adujo que nunca se dijo nada de ello y que por lo tanto estaba fuera de lugar. Adegá sabía que ambas partes tenían un documento que probaban las nupcias, pero cuando fue al caserón a reunir sus escasas pertenencias lo buscó sin éxito. Intentó hablar con el señor de Coia, pero en el Monasterio de San Miguel un monje leonés llamado Teolfo le comunicó que Xurxo estaba muy mal y que no hablaba con nadie. Los ataques eran cada vez más numerosos y temían que pudiera estar endemoniado.

Adegá y Anxio se encontraron sin hogar y lo único que sacaron de tan negra situación fue el dinero suficiente para comprar una casa sencilla en Ourense y cierto desahogo económico durante unos años.

El tiempo pasó. Anxio empezó a trabajar para un comerciante, un antiguo amigo de su padre. Gracias a ello él y su madre pudieron salir adelante sin muchas penurias, pero hace una semana llegó a sus oídos una noticia que no por esperada no dejó de ser devastadora: en la villa de Coia van a contraer matrimonio Frol y su primo Bernal.

2. Bernal

Bernal el hidalgo, noble apenas por apellido, pues ni tierras ni título posee ya que el señorío de Coia pasó de su tío a su primo Xurxo. Siempre ha querido poseer Coia, evitar la humillación de no tener dónde caerse muerto y que sea cosa sabida no ya solo por él, si no por toda la chusma campesina que de él se ríe a sus espaldas por paniaguado.

Un buen día oyó hablar de un brujo, o eso decían los rumores, capaz de volver a una persona estúpida por el resto de sus días, dejarle como una mera cáscara incapaz. En seguida se puso en contacto con la persona, que resultó ser un judío que viajaba de aquí para allá haciéndose pasar por médico. A pesar del asco que le provocaba tratar con semejante individuo se entrevistó con él, le expuso su problema y aunque el precio exigido por el judío era alto se endeudó con gusto y el resultado fue mejor de lo esperado. El brujo le proporcionó un bebedizo que tenía que ser consumido por Xurxo, al cual Bernal se lo presentó como un rico licor. Al beberlo le dio un violento ataque y cuando volvió en sí ya no era el mismo. El judío le había dado una poción de Demencia (página 202 del Manual).

Incapaz incluso de articular una palabra con cierto sentido, mucho menos de pensar con claridad, el señor recibió la ayuda de Bernal, el cual se “sacrificó” poniendo sobre sus hombros la administración de Coia, tomando además la decisión de internar a Xurxo en el Monasterio cisterciense de San Miguel, donde los monjes, con una buena suma mediante, podrían cuidarle como merecía.

El gran amigo de su primo, Bras Pino, nunca confió en las intenciones de Bernal, sin embargo el hidalgo tenía sus propios planes para con el comerciante. Encargó a un escriba un contrato de compraventa de todos los bienes de Bras a un precio bastante bajo. Aprovechando la ausencia de Adegá y Anxio, mandó a un par de malandrines que se deshicieran del comerciante y una vez muerto, disfrazado el cuello partido como un simple accidente de monta, falsificó la firma de Bras y usó su sello para legitimar el contrato.

Cuando días después llegaron la viuda y el huérfano, que nada de lo acontecido conocían, Bernal ya se había hecho con todo lo de valor del caserón, incluyendo los papeles de Bras, entre ellos el contrato de casamiento entre Frol y Anxio, el cual destruyó en el momento y el que Adegá buscó infructuosamente.

Pasaron los años y ahora que Frol es una mujer, por fin Bernal va a conseguir ser el señor de Coia por pleno derecho desposando a la hija de su primo, quince años menor que él.

3. Una petición

Anxio sabe lo que una vez fue suyo y le fue arrebatado, también lo sabe su madre y ahora lo saben los

PJs. Ha intentado entrevistarse en otras ocasiones con el conde de Lada, pero nunca ha sacado nada en claro. Ahora, apenas a unos días de la boda, Anxio pide ayuda a su amigo, el PJ. Le solicitará que vaya al Monasterio de San Miguel para intentar hablar con Xurxo de Coia, cosa que le ha resultado a él imposible en las veces que hasta allí se ha dirigido, simplemente le despachaban diciendo que no le podían ayudar, sin dar más razones. Tal vez ahora Xurxo se haya recuperado lo suficiente como para hacer valer el contrato que tenía con su padre y de esta manera casarse él con Frol.

Lamentablemente lo que Anxio no sabe es que Xurxo murió hace ya años. Debido a sus numerosos ataques los monjes pensaron que estaba endemoniado. Para sacarle el mal de su interior le sometieron a largas jornadas de ayuno y rezos seguidos de baños de agua helada. Esas prácticas, llevadas a cabo con severa puntualidad durante meses, parecieron no surtir efecto, con el agravante de que contrajo una terrible pulmonía que le postró en el jergón durante una semana tras la cual acabó falleciendo.

4. Encuentro en la niebla

La niebla es muy espesa y apenas puede verse a veinte varas de distancia. Si pasan una tirada de Escuchar oírán un repiqueteo de metal contra piedra. Cuando se acerquen verán a Estevo, el labran-te de bolaños, que, como ya le viera el otro PJ, continúa con su labor.

Con su acostumbrada locuacidad les indicará gustoso el camino que han de tomar para llegar al monasterio, pero pasadas dos horas se encontrarán de nuevo perdidos sin remedio, la niebla sigue bajando de la montaña y se ha espesado hasta el extremo de no ver más allá de diez varas. Al entrar en un nuevo valle han de hacer otra tirada de Escuchar. Si la pasan oírán a pocos pasos a un grupo de personas portando, como cualquier hombre de armas podría deducir, armas y armaduras, pues el tintineo de las mallas es inconfundible. Si no pasan la tirada se darán de bruces con ellos.

Se trata de doce hombres de la hueste portuguesa de Fernando I, una avanzadilla con la labor de explorar el territorio, pero que debido a la niebla están tan perdidos como los PJs (para hacerlo más fácil serán todos combatientes expertos -ver P.N.J.-). En cuanto les vean se lanzarán a por ellos ya que tienen la orden de no dejar testigos. Lo mejor que pueden hacer nuestros aguerridos PJs es intentar huir por el valle, esperando que la niebla les am-

pare. Tomen el camino que tomen y tras alguna que otra tirada de Correr, no les perderán y además la niebla dejará de ser tan espesa, pero la salvación llega de forma inesperada cuando perseguidores y perseguidos se encuentren con Artús Leuter, señor de Avania, sus otros cuatro caballeros, diez hombres a pie y el otro PJ.

Lo más normal es que pidan auxilio al señor (si además el PJ conoce al resto del grupo facilitará las cosas), que al saber que los perseguidores son portugueses no dudará en pasarles a cuchillo. Después de la refriega preguntará a los PJs sus asuntos en la zona. Cuando sepa que buscan el Monasterio de San Miguel les indicará el camino, pues no dista más de una hora, pero así mismo les pedirá que se queden defendiendo Avania del ataque portugués, el cual calcula que será al día siguiente. Los portugueses, explicará, no buscan un asedio, sino un saqueo rápido. Si la villa resiste continuarán su camino hacia el norte el mismo día. Si participan en la defensa les recompensará a cada uno con tres doblas de oro.

Artús les dirá que no nada hay que temer, que la villa y sus muros de piedra resistirán a los invasores, pero lo cierto es que los únicos muros de piedra que hay en la población son los de la pequeña torre fortificada (más para defenderse de las propias revueltas campesinas que de invasiones foráneas) y la única defensa son unas empalizadas de madera. Tampoco los hombres que ha podido reunir son suficiente, apenas 30 soldados y unos 120 levados de los cuales muchos no saben ni empuñar un arma. El señor habla con más medias verdades que enteras y prefiere obviar su falta de defensas ya que no es sensato atemorizar (e incluso disuadir de presentar batalla) a las pocas tropas que posee y además de aquesta forma insufla algo de moral en un momento tan necesitado della. Si los PJs lo piden, pueden realizar una tirada de Empatía. Si la pasan (enfrentada con la Elocuencia del señor) podrán intuir la verdad en las palabras del noble.

Artús mandará a uno de sus soldados y al otro PJ que acompañen al resto de PJs al monasterio, más que nada para que cuando acaben sus cuitas vuelvan a Avania a prestar su espada.

5. El monasterio

El monasterio se encuentra a poco más de una legua hacia el oeste, casi a dos de la villa de Avania y cercano a la aldea de Verín. Es un monasterio como tantos otros, con su iglesia, su claustro, su

sala capitular, su scriptorium y su refectorio.

Tanto si preguntan por Xurxo de Coia como por Teolfo, el moje leonés con el que una vez se entrevistó Adegá, les llevarán ante este último, el cual se halla en su celda. Pasa ya los sesenta años y toda una vida pasada en el scriptorium le ha dejado medio ciego. Tiene además paralizada la pierna derecha y sus días ahora transcurren entre rezar y pasar las frías jornadas frente al hogar de su celda (lujo este permitido solo por su edad y condición), mientras espera que la muerte le vaya a recoger algún día.



“¿Xurxo de Coia? ¡Pardiez, si murió hace casi una década! Yo fui el encargado de cuidarle, sí. Un hombre perdido era... Siempre en su mundo, excepto cuando le daban aquellos terribles ataques... Cuando aquello acontecía el demonio tomaba posesión de su cuerpo y se desataban los infiernos. Hicimos todo lo que pudimos por él: rezos, ayunos, baños en agua helada... Pero eso no fue suficiente. Un día enfermó de pulmonía y Dios se lo llevó... Administrámosle los santos óleos y enterrámosle en nuestro camposanto, espero de todo corazón que el buen Dios le sacara al diablo de dentro... Ahí, en el arcón, todavía preservo su libro de horas. Una bella obra, mas hace años que no lo saco ya que no lo puedo ver con claridad... tengo la vista nublada... ¡Demasiadas horas he pasado copiando libros!”

Si hay alguna mujer en el grupo Teolfo pedirá quedarse a solas con ella. Cuando el resto de PJs salgan del cuarto el monje pedirá a la mujer que se siente a su lado y que le de la mano. Se pondrá a rezar con ella en voz baja, pero al poco, si el PJ pasa una tirada de PERx5 notará un movimiento sospechoso debajo de la blanca túnica del monje y es que el bueno de Teolfo se está masturbando... tanto tiempo sin sentir el contacto con una hembra le ha desatado sus más bajos instintos (y buena pena le pondrá el abad cuando le confiese tamaño pecado). Si el PJ se da cuenta y empieza a montar un (merecido) escándalo Teolfo se disculpará arguyendo que se encuentra muy solo y que se trata tan solo de una manera de desfogarse, incluso le ofrecerá un sencillito crucifijo de plata para comprar su silencio.

6. El libro de horas

Si los PJs son algo avispados y han cogido el libro de horas verán que se trata de un bello ejemplar cuyas páginas están decoradas con iluminaciones que, a pesar de la semioscuridad de la celda, resplandecen gracias al pan de oro. Si pasan una tirada de PERx3 se darán cuenta que el lomo es extrañamente voluminoso y es que, disimulado con los cierres del devocionario (como parte de la estructura) oculta un pequeño compartimento en el que el difunto señor de Coia escondió un par de pergaminos enrollados. Pueden encontrar el cierre del compartimento pasando una tirada de HABx2.

Xurxo, que no era especialmente desconfiado, pero sí precavido, siempre llevaba guardados documentos importantes en su libro de horas, entre ellos un fuero concedido por Alfonso Onceno a la villa de Coia con ciertos privilegios, el contrato de la boda de su hija firmado con Bras Pino (ambos en castellano) y un deteriorado pergamino con algo escrito en latín y un extraño dibujo (muy similar al que aparece en la página 134 del *Daemonolatreia*).

Este pergamino no hará sino confundir un poco a los PJs. Contiene el hechizo de Arrancar la Esencia y el señor de Coia lo compró a un viejo mercachifle que iba de pueblo en pueblo vendiendo mil y un artículos de diversa procedencia más movido por la curiosidad que por el interés en las oscuras artes, pues nada sabía de lo que encerraba.

7. Avania

Tanto si han encontrado los pergaminos como si no, tendrán que volver a Avania a defenderla de los

invasores portugueses, instados además por el soldado que, movido por una ciega lealtad a su señor y a su pueblo, está deseando regresar para combatir junto a sus compañeros.

Pero como ya se relató antes, Avania dista mucho de ser una plaza fácilmente defendible. Desde un cabezo cercano a la villa (tirada de Descubrir) podrán ver cómo a la hueste lusa le queda poco más de media legua para llegar al pueblo y las expectativas de victoria bajan de manera notable. Los PJs podrán ver las verdaderas fuerzas de Artús Leuter: en las débiles empalizadas esperan nerviosos las exiguas fuerzas gallegas a las que se quiere unir el soldado que les acompaña de manera inmediata.

De la mano de los PJs está el hacer honor a su palabra o huir para no enfrentarse a la hueste portuguesa. Si van a Avania serán muy bien recibidos y no tendrán que esperar mucho para entrar en batalla. Los portugueses superarán sin muchas dificultades los dos metros de empalizada y los PJs tendrán que decidir si se van a comportar de manera valiente, normal o cobarde (tablas de incidencias y encuentros en la página 527 del manual). Lamentablemente las cosas no irán demasiado bien para los castellanos que deberán huir si quieren salvar la vida (incluidos los PJs), para ello tendrán que sortear la marea de enemigos que ya ha empezado con el pillaje (teniendo otro encuentro).

8. O Faial Escuro

La manera más rápida que tienen los PJs de llegar a Ourense es atravesar una zona boscosa conocida en los lares como O Faial Escuro, pues de un hayedo se trata. En apenas jornada y media pueden alcanzar la ciudad, pero la frondosidad de la floresta hace que el camino sea lóbrego y bastante siniestro. El tiempo sigue sin mejorar y, a pesar de que no llueve, la humedad lo impregna todo.

El camino discurre mal que bien entre la compacta arboleda y la poca luz que dejan pasar las nubes se ve más reducida aún al penetrar por las densas hayas. Casi se podría decir que el aire está enrarecido y si pocas ganas tenían de hablar después del enfrentamiento (o no) con la hueste portuguesa muchas menos tienen ahora, por lo que caminan en un absoluto silencio, sólo roto por el viento y el ocasional graznido de algún ave.

Pasadas un par de horas de mudo trayecto, si pasan una tirada de Descubrir, podrán ver a unas varas del margen del camino un cuerpo inerte. Se trata de

un aldeano por el que poco pueden hacer ya que según podrán ver tiene multitud de mordeduras que le ha desgarrado la mayor parte del sistema tegumentario (Medicina para saber que lleva unas 24 horas muerto). Pasando una tirada fácil de Conocimiento Animal sabrán que esas mordeduras han sido provocadas por lobos.

Mientras examinen el cuerpo deberán hacer una tirada de Escuchar o Descubrir. Si la pasan verán (u oirán) cómo un grupo de lobos (número de PJsx2) rodea al grupo con una actitud muy agresiva, gruñendo, con las orejas rectas y con el pelaje erizado (Conocimiento Animal para ver que esa agresividad no es una conducta normal en absoluto). Si no la pasan casi ni se darán cuenta de cómo los cánidos se abalanzan sobre ellos intentando despedazarles (harán doble ataque).

Una vez acaben con los feroces animales y sigan el camino, llegarán a media tarde a la aldea de Coedo do Faial. A la entrada del pueblo una visión les pondrá en alerta: en lo alto de un árbol, colgada de una pierna, una joven desnuda se balancea mecida por el viento. A su lado, dos lobos, también boca abajo colgados por su cola, le acompañan.

9. Coedo do Faial

La aldea se encuentra en el centro mismo del hayedo, a medio camino entre Avania y Ourense (aunque algo más cerca de la ciudad).

Una veintena de hombres y mujeres, algunos no más que niños y otros casi ya ancianos, armados con bieldos, forcas y hachas de leña, han cercado lo que parece ser la plaza del pueblo (aunque no es más que un tramo de la calle que atraviesa la aldea algo más ancho) y se han parapetado tras unas débiles barricadas hechas de tablones, ventanas y haces de leña.

Cuando lleguen a su altura les hablará un hombre de mediana edad, robusto, de amplias espaldas y que porta un gran martillo de herrero. “¿Les envían de Avania?”

Los hombres, visiblemente nerviosos, no pueden evitar dejar escapar lamentos ante la parca ayuda enviada... ¿pero enviada por qué?

10. Hace algunos meses...

Todo empezó la primavera pasada. Una joven llegó a Coedo acompañada de dos grandes lobos y exi-

gió varias gallinas y un par de cabras, con la amenaza de que si no cedían a sus requerimientos, sus lobos las tomarían a la fuerza. Al principio nadie le hizo caso, pero un par de noches después varios animales faltaron y Liño, un joven pastor, apareció muerto a dentelladas.

Enseguida un grupo de hombres fueron al bosque a buscar a la chica, pero cuando dieron con ella (o cuando ella quiso ser localizada) le encontraron rodeada de lobos que, gruñendo y enseñando sus fauces, no permitieron que nadie se le acercara. Repitió, eso sí, sus exigencias: Cada semana debían dejar una cantidad determinada de animales en el bosque para que se alimentaran ella y su “familia”.

La joven era una peeira, una pastora de lobos, con quienes compartía lecho y comida, integrada como una más, reconociéndole estos como su líder...

Con la llegada del invierno lo cosa fue a peor y cada vez demandaba más comida y cada vez más pobres eran los aldeanos de Coedo, que apenas tenían suficiente para alimentarse a ellos mismos después de meses de tributos forzosos. El día anterior la peeira se acercó a la aldea para solicitar aún más comida pero eso fue la gota que colmó el vaso. Los vecinos, hartos de la obligada carga, la emprendieron a garrotazos con la muchacha y sus animales acabando con ellos, aunque sabían a lo que se exponían...

Fiz, el herrero de la aldea, tomó el mando inmediatamente y mandó un mensajero a Avania y otro a Ourense solicitando ayuda a ambas villas para que enviaran de inmediato gente armada para defender al pueblo de una manada de lobos que, sin duda, se estaba preparando para vengar a su líder. Además hizo fortificar lo mejor que pudo un trecho de la calle para que la defensa ante los animales fuera más sencilla. Aquellos que no pueden pelear se encuentran en una casa que tampoco parece más robusta que otras, pero en la que han asegurado puertas y ventanas con tablas y gruesos clavos.

11. Lupus nocte

Todo esto se lo explicará Fiz y los PJs deberán decidir si se quedan en el pueblo a ayudar a las buenas gentes de Coedo o eligen seguir el camino a Ourense a oscuras. Si hacen esto último, en plena madrugada, casi en total oscuridad pues las hayas apenas dejan pasar la luz de la luna, una treintena de lobos atacará al grupo.

Si se quedan en la aldea... bueno, supongo que ya saben lo que les viene encima: Alrededor de medio centenar de lobos tiene el pueblo rodeado. Cuando empieza a caer la luz no solo el frío atenaza sus miembros, pues pueden ver con claridad decenas de ojos amarillos que les miran desde la distancia, calculando sus fuerzas o esperando al mejor momento para el ataque, el cual llega cuando la oscuridad es total.

Fiz ha tenido la precaución de colocar antorchas en las barricadas, con lo que unida a la luz de una luna casi llena (pues la nube se han retirado esta noche), no se ve del todo mal (Nota para el DJ: dependiendo del nivel del grupo de PJs se puede poner un malus por falta de visibilidad del 15% al 25%).

Las barricadas ayudan, aunque los lobos son tantos que muchos consiguen salvarlas y entrar en el recinto. Cada PJ tirará 1D10 para la siguiente tabla de encuentros:

1D10	Incidencias
1-2	1 lobo
3-6	2 lobos
7-9	3 lobos
0	4 lobos

Obviamente pueden pasar dos cosas: que los lobos ganen o que lo hagan los aldeanos y ambas opciones están supeditadas a la actuación de los PJs. Si los PJs caen el pueblo de Coedo do Faial caerá con ellos. Los lobos no dejarán más que cadáveres y se irán del bosque en dos o tres grupos diferentes, siguiendo a nuevos machos que dirijan la camada.

Puede que se de el caso que algún PJ lo vea muy negro, a sus compañeros caídos, lobos por doquier sembrando el terror y decida largarse. En ese caso tendrá que salir corriendo (primero acabar con los animales con los que esté peleando o programar una Huida) para internarse en el bosque y no parará, no mirará atrás, a pesar de no oír nada seguirá corriendo, continuará hasta que las tripas le ardan del esfuerzo. Con las primeras luces del alba caerá desfallecido. Después de unas horas de un sueño plagado de perturbadoras pesadillas despertará aterido y seguirá vagando por el bosque, al borde de la hipotermia y sin nada que llevarse a la boca. Al cabo de unas horas logrará salir del faial y en la primera aldea que encuentre le darán cobijo y algo caliente de comer. Pasará 1D3 días en cama recuperándose y aquí finalizará la aventura para él.

Si los PJs consiguen acabar con los animales el resto de aldeanos también lo harán (aunque habrán caído 2D6+2 de ellos).

12. Ourense

Incluso después de las peores noches amanece y esta mañana lo hace con una novedad, pues el sol luce en lo alto. Después de un profuso agradecimiento por parte de Fiz y los aldeanos los PJs se pondrán en seguida en marcha ya que tienen que llegar a Ourense. La boda en Coia es el día siguiente.

Después de una hora por el hayedo, hallarán en medio del camino un cadáver también medio devorado a dentelladas. Se trata del otro mensajero que mandó Fiz a Ourense... ninguno de ellos llegó a su destino.

En la ciudad, Anxio y Adegas les recibirán con alegría, aunque también con preocupación por el aspecto que pueden traer después de tan accidentado viaje. Y ahora...

13. Un final abierto

Ahora tanto los PJs como el DJ tendrán que decidir cómo va a acabar. Se pueden dar muchas situaciones, aunque como siempre, está todo de su mano. A continuación se detallan algunas:

-Si encontraron el documento tal vez quieran ir a detener la boda. En Coia se encuentra invitado el conde de Lada, el cual puede hacer caso a los PJs o, lo más natural, declarar nulo el documento y dejar que todo siga su curso.

-Si no lo encontraron pueden intentar parar la boda de todas formas, aunque para entrar en el recinto de la torre fortificada de Coia donde se celebran tendrán que hacerlo desarmados y con una muy buena excusa (pues en principio no les dejarían pasar).

-Si consiguen de alguna manera sacar a la luz el documento seguramente a la joven Frol le dará igual. Nada sabe de ese comerciante de Ourense con el que unos extraños viajeros dicen que tiene que casarse, que además es feo y gordo, ella prefiere a su primo que le ha cuidado desde que era una niña y siempre le ha tratado con deferencia.

-Puede que los PJs antes de hablar con Anxio deseen entrevistarse primero con Bernal, el futuro

señor de Coia de pleno derecho, en relación a cierto documento comprometedor. A cambio de una bolsa de doblas puede cambiar de manos...

Como se ve todo esto pueden hacer (y más cosas), pero parece claro que el bueno de Anxio Pino nunca va a conseguir unirse en matrimonio con la hija del señor de Coia.

Recompensas

- Por finalizar la aventura: 20 PAp.
- Por unirse a la batalla de Avania: 20 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5PAp.
- Por acabar con los lobos de Coedo: 15 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 15 PAp.

P.N.J.

Artús Leuter, señor de Avania

FUE	15	Altura: 1,69 m	Peso: 150 libras
AGI	18	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	17	Templanza: 62%	
RES	18	Apariencia: 16	
PER	10		
COM	11		
CUL	10		

Armas: Maza Pesada 65% (2D6+1D4), Maza de Armas 65% (1D8+2+1D4), Daga 50% (2D3+1D4)
Armadura: Celada (Prot. 6), Loriga de Malla (Prot. 5)
Competencias: Cabalgar 70%, Mando 50%, Escuchar 35%, Tormento 25%

Anxio Pino

FUE	9	Altura: 1,58 m	Peso: 190 libras
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza: 44%	
RES	15	Apariencia: 9	
PER	13		
COM	20		
CUL	12		

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Comerciar 55%, Elocuencia 50%, Empatía 40%

Soldados portugueses novatos/expertos/muy expertos

FUE	15/15/16	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15/16/17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15/15/16	Templanza: 40%/50%/60%	
RES	16/17/18		
PER	10/10/11		
COM	5/6/7		
CUL	5/7/7		

Armas: Lanza Larga 45%/65%/75% (1D8+2+1D4), Cuchillo 25%/35%/45% (1D6+1D4), Pelea 20%/35%/45% (1D3+1D4)
Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Bacinete (Prot. 4)
Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%, Esquivar 25%

Teolfo, monje cisterciense

FUE	6	Altura:	1,51 varas
AGI	10	Peso:	90 libras
HAB	15	RR:	80%
RES	14	IRR:	20%
PER	10	Templanza:	53%
COM	15	Apariencia:	16
CUL	15		

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Leer y Escribir 85%, Teología 65%, Latín 65%, Griego 55%

Lobos

FUE	14	RR:	50%
AGI	18	IRR:	50%
HAB	13	Templanza:	50%*
RES	20		
PER	10		

Armas: Mordisco 60% (1D6)
Armadura: Carece
Competencias: Rastrear 75%, Sigilo 25%, Escuchar 50%

*Aunque se quede un lobo luchando solo no huirá y es que la rabia por la muerte de la peira les ciega

Fiz el herrero

FUE	20	Altura:	1,85 varas
AGI	15	Peso:	205 libras
HAB	17	RR:	75%
RES	20	IRR:	25%
PER	10	Templanza:	60%
COM	8	Apariencia:	14
CUL	5		

Armas: Martillo de herrero 65% (1D6+1+1D6), Cuchillo 30% (1D6+1D4)
Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Artesanía (Herrería) 60%, Descubrir 40%, Memoria 40%, Leyendas 30%

Bernal, futuro señor de Coia

FUE	9	Altura:	1,68 varas
AGI	14	Peso:	140 libras
HAB	15	RR:	70%
RES	15	IRR:	30%
PER	15	Templanza:	58%
COM	17	Apariencia:	17
CUL	14		

Armas: Daga 30% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 80%, Corte 40%,
Empatía 60%, Seducción 65%, Comerciar 55%

Soldados varios (Avania, Coia, Lada)

FUE	15	Altura:	varía
AGI	17	Peso:	varía
HAB	16	RR:	75%
RES	18	IRR:	25%
PER	15	Templanza:	56%
COM	5	Apariencia:	varía
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 55% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 30% (1D6+1D4), Ballesta 50%
(1D10+1D4)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón
Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Descubrir 45%,
Escuchar 40%

Para Bellum

Oyredes las batallas e no uos torbedes. Ca esto conuiene seer ante, mas non sera luego la fin. Ca leuantar sa regno contra regno, e yente contra yente, e seran pestilencias e fambre, e tierra mouimiento por los logares. E todas estas cosas compeçamientos son de dolores.

Mateo 24, 6-8

Campaña para un indeterminado número de PJs en la que serán testigos y protagonistas de hechos históricos. Si quieres la paz...

Parte I – El amor en los tiempos de la legendar

Nuestros desocupados PJs llevan camino del este, hacia Pamplona. Es 10 de septiembre de 1350 y aunque la temperatura no es muy alta, el sol sí luce y hace que el día sea más alegre.

Por el camino se han ido cruzando con la típica concurrencia de comerciantes y peregrinos que van hacia Santiago. Durante día y medio han sido acompañados por un infanzón de nombre Luken Zubiria. Va hacia Valcarlos a buscar a su amada, la hija de un barón de la que está locamente enamorado, Estitxu. El infanzón es el primerizo del vizconde de Etxea, ronda los 20 años y es muy apuesto. Lleva una loriga de malla rematada con un bacinete en la cabeza y le sirve un escudero, Zuzen, un despierto chaval de 13 años con especial habilidad para librarse de las tareas más pesadas.

Luken les ofrecerá trabajo en Etxea y lo cierto es que es una buena oferta, que el invierno ya se está perfilando en estos lares y mejor pasarlo tras los gruesos muros de un castillo.

Luken es simpático pero tal vez un tanto pesado cuando habla de Estitxu. Es su sol y sus estrellas, es todo lo que un hombre pueda desear, la razón por la que se levanta por las mañanas y por la que se acuesta por las noches, sin ella la vida no tendría sentido ninguno y además de bella como una flor de primavera es ingeniosa y de rápido verbo como el juglar más agudo... ella es... perfecta.

Esa noche la harán en la posada-taberna de Amorrio, un pueblo pequeño a 10 leguas de Valcarlos. La taberna está bastante concurrida pero pueden hacerse con una habitación individual si quieren por 8 sueldos de plata (16 maravedís) o 4 (8 maravedís) si quieren dormir en la habitación común. La comida está incluida. Si llevan caballos, su alimento y resguardo será de 5 sueldos. En cuanto entran Zuzen desaparecerá oportunamente para evitar ayudar a su señor a quitarse sus pertrechos y el polvo del camino.

La cena pasa tranquilamente. Los parroquianos comen y beben sin meterse mucho en los asuntos de los demás, son bastante cerrados, como suele ser la gente del norte y si los PJs intentan caldear un poco el ambiente no serán seguidos con mucho entusiasmo por parte de la concurrencia, como mucho un par de personas se animará a una partida de cartas, pero nada más.

Si intentan averiguar algo, no sacarán algo que ya no sepan: Carlos II está en el poder desde hace unos tres años y está recaudando todo el dinero posible a base de tributos y más tributos para hacer la guerra contra castellanos y aragoneses razón por la que la gente no está muy contenta con su monarca.

Cuando por fin todos duermen, los PJs tendrán el mismo sueño (incluidos los PJs femeninos): Se encuentran en un amplio jergón y una mujer inmensamente hermosa, lo más bello que han visto nunca, se les acerca con determinación y una sonrisa que realza sus impecables rasgos. Está desnuda y su cara evidencia la decisión de sus actos. La mujer les hace el amor de una forma desenfadada e impetuosa y la experiencia es antológica, nunca han vivido nada igual. El placer es intensísimo y tan real que hasta les duele. Deberán hacer una tirada de RR, si no la pasan se despertarán terriblemente agotados, para nada descansados y con 1D6 de daños generales. Si la pasan se despertarán igual pero sin daños.

La misteriosa mujer de su sueño no era otra que Lilith, sacerdotisa del templo de los Suspiros, princesa de las diablasas súcubo y reina de las strigas. ¿Y cuál es el motivo de su visita? Lilith es caprichosa y ahora no quiere otra cosa que poseer al bueno de Luken e impedir su encuentro con Estitxu. Si hay algo que no soporta es el amor verdadero y, sobre todo, sentirse rechazada; ha intentado por todos los medios atraer la atención del infanzón, pero resultaron inútiles, su amor hacia Estitxu es demasiado fuerte. Hará todo lo posible para que el grupo no llegue a Valcarlos, así



que los PJs deberán andarse con ojo... claro que tampoco sospechan nada.

En el desayuno todos tendrán cara de no haber pegado ojo excepto Luken que está fresco como una lechuga y Zuzen, que a pesar de tener marcadas ojeras también tiene una enorme sonrisa que cruza su agotado rostro.

Se pondrán de nuevo en ruta con menos temperatura que el día anterior. Las nubes han tapado el sol y el color del cielo es gris como el estado de ánimo de los PJs. Excepto el de Luken, claro, él está más contento cuantas menos leguas le separan de su amada.

No hay mucha gente en el camino, pero se toparán con un pastor que dirige una pequeña piara de cerdos que ocupa todo el camino. Hay tantos cerdos como el doble de personas haya en grupo. El pastor va embozado y no le pueden ver bien los rasgos. Con unos gritos y golpes de vara deja vía libre al caballero y a los PJs. Cuando pasen por su lado, con una tirada de Descubrir verán que lo que pueden ver de la cara del pastor está horriblemente deformada y llena de pústulas. Justo cuando estén en medio de la piara éste hará una señal a los cerdos que atacarán al desprevenido grupo. El pastor, que no es otra cosa que un agote, atacará así mismo junto a sus animales. Los cerdos harán

siempre doble ataque y se retirarán cuando dos tercios de los marranos hayan caído. El agote no terminará con vida la batalla y con su último aliento sólo reirá y dirá que llegan tarde, que su viaje es inútil, entonces morirá.

Podrán saber, por cierto, que es un agote si pasan una tirada de Leyendas (-25% si no son navarros). Conocerán además que habitan el valle de Baztán, muy cerca de Valcarlos...

Espoleado por el incidente, Luken acelerará la marcha hasta alcanzar el pueblo de Estitxu, cosa que logra a la hora de comer con el consiguiente cansancio de Zuzen y todos aquellos que vayan caminando. Subirán directamente al pequeño castillo del barón, donde las peores noticias sobre Estitxu les esperan: no se sabe cómo, pero un grupo de seis agotes se colaron en el castillo, mataron a su ama Austiñe y marcharon con ella a saber dónde. Luken intuye inmediatamente que deben ir dirección al valle de Baztán, con lo que casi sin tiempo para descansar se pone a buscar a los raptos de su amada.

El rastro se puede seguir fácilmente pasando una tirada de Rastrear y podrán seguir indicios y señales de un grupo de más de cinco personas tomando dirección del valle de Baztán, atravesando las montañas. Por lo escarpado del terreno

no es recomendable llevar caballo, si alguno se empecina en un momento dado tendrá que dejarlo atrás porque le será imposible continuar.

Siguiendo el rastro se hará de noche, pero Luken seguirá con un ritmo infatigable. A estas alturas los PJs están muy cansados debido a que durmieron muy mal y a que llevan todo el día de camino. Si no pasan una tirada de RESx3 tendrán un malus a todas sus acciones del 15%.

Por fin, en la escarpada pendiente y pasando una tirada de Descubrir, verán una débil luz. Se trata de un pequeño refugio de pastores. Acercándose con Sigilo podrán ver (a través de un tragaluz practicado en una pared) el interior. Seis seres desfigurados por la lepra comparten una frugal cena. En un extremo hay una dama maniatada, Estitxu, que parece en estado de shock. Uno de los seres se levantará con gesto ufano. “Se me olvidaba darle la comida a su Ilustrísima.” Con sus deformadas manos que cuentan con no más de cinco dedos entre las dos, le abrirá la boca y le escupirá dentro lo que estaba masticando, algo que hace que los demás agotes se partan de risa. Los PJs que estén mirando y no pasen una tirada de Templanza vomitarán de puro asco.

Ante esta escena Luken desenvainará a toda prisa e irrumpirá en el refugio aullando como un loco. Suponemos que los PJs le seguirán para prestarle ayuda, pero hay un problema: el refugio es pequeño y de techo bajo, sólo habrá espacio para un PJ más, los otros tendrán que esperar que alguno de los agotes (o su compañero) caiga para ocupar su lugar.

Una vez terminada la lucha, Luken irá a por Estitxu, pero no se acercará todo lo que debería. A pesar de que la quiere con locura tiene un más que razonable miedo a contagiarse de la lepra.

Dado lo tarde que es decidirán dormir en el monte aunque bastante alejados del refugio y, también, de Estitxu, que duerme a unas cuantas varas del fuego, aun en estado de shock. El infanzón le mirará con lágrimas en los ojos.

Por la mañana, ya descansados, recorrerán el camino inverso de la víspera. Si pasan una tirada de PERx2 podrán ver dos seres volar hacia ellos. Son mitad mujer mitad bestia, tienen alas, en lugar de manos, garras y hay serpientes en sus cabellos. Son strigas (Leyedas) que antes de atacar gritarán “¡Luken, ignoraste a nuestra señora! ¡Ahora tu amada está maldita y tú vas a morir!”

La pelea contra las strigas será muy dura. Además de tener una protección natural de 7 puntos, su sangre es corrosiva y dañará a los PJs en caso de entrar en contacto con su piel. Para saber si son salpicados se utilizará la siguiente tabla:

Tabla de salpicadura de sangre de striga	
Porcentaje de salpicadura según localización	
Cabeza	40%
Brazos	20%
Pecho	35%
Abdomen	35%
Piernas	20%
Modificador por tipo de arma	
Cortante (espadas, hachas)	+10%
Perforantes (lanzas, dagas)	0%
Contundentes (mazas, palos)	-10%
PD por salpicadura	
1-5 PD	1D6
>5 PD	2D6

Cuando todo acabe volverán con un muy apagado ánimo a Valcarlos. Preguntado por el significado de las palabras de las strigas, Luken dirá que no sabe a qué se refiere, que es verdad que hace tiempo rechazó a una joven tremendamente bella, pero no sabe qué relación puede haber entre eso y el rapto por parte de los agotes y el ataque de los seres.

De Valcarlos irán hasta Etxea, donde se quedarán hasta finales de septiembre. En ese tiempo los primeros síntomas de la enfermedad se evidencian en Estitxu, que es recluida por su padre en un convento de clausura perdido en las montañas navarras. A Luken se le agriará el carácter y jurará acabar con los malditos agotes del valle de Baztán. Para ello necesita una pequeña hueste, que sólo podrá conseguir con grandes cantidades de oro y para conseguirlo decidirá alquilarse como mercenario en las numerosas guerras que azotan el continente, con los PJs como sus primeros hombres si es que aceptan.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 10 PAp.
- Por acabar con los cerdos: 5 PAp.
- Por rescatar a Estitxu: 10 PAp.
- Por acabar con las strigas: 20 PAp.
- Por aceptar la oferta de Luken: 5 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

-Por ver a las strigas: +1D10+2 IRR si se falla IRR-25%.

-Por acabar con las strigas: +1D10 RR.

P.N.J.

Luken Zubiria

FUE 15 Altura: 1,79 m Peso: 152 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 17 Templanza: 60%
RES 18 Apariencia: 23
PER 12
COM 10
CUL 13

Armas: Espada de Mano 80% (1D8+1+1D4), Daga 55% (2D3+1D4), Ballesta 45% (1D10+1D4)

Armadura: Loriga de Malla (Prot. 5), Bacinet (Prot. 4)

Competencias: Cabalgar 75%, Mando 40%, Esquivar 40%, Descubrir 35%, Francés 50%

Zuzen

FUE 6 Altura: 1,39 m Peso: 100 libras
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 40%
RES 15 Apariencia: 11
PER 13
COM 6
CUL 5

Armas: Cuchillo 55% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 35%, Descubrir 30%, Escuchar 30%, Cocinar 55%

Cerdos

FUE 22 RR: 50% IRR: 50%
AGI 5 Templanza: 50%
RES 20
PER 5

Armas: Mordisco 45% (1D4+1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Rastrear 15%

Agotes

FUE 19 Altura: 1,88 m Peso: 115 libras
AGI 8 RR: 0% IRR: 100%
HAB 9
RES 21
PER 20
COM 3
CUL 25

Armas: Espada Corta 45% (1D6+1), Bastón de Combate 45% (1D6)

Armadura: Carecen

Competencias: Astrología 75%, Tormento 50%, Leyendas 80%, Conocimiento Mágico 70%

Hechizos: Pueden conocer cualquier hechizo hasta vis sexta, aunque le gustan especialmente los de magia negra, con los que tienen +35% al lanzamiento.

Strigas

FUE 25 Altura: 2,30 m Peso: 180 libras
AGI 20 RR: 0% IRR: 115%
HAB 18
RES 25
PER 20
COM 10
CUL 10

Armas: Garras 75% (1D8+2D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 7)

Competencias: Volar 75%, Descubrir 90%

Hechizos: Carecen

Poderes especiales: Su sangre es un veneno corrosivo. Si entra en contacto con la piel provocará 2D6 PD

Parte II – Zürich y Rapperswil

Etxea, mediados de noviembre.

Luken Zubiria y sus hombres han recibido su primer encargo. Tienen que viajar hasta Zürich para ponerse a las órdenes de su alcalde, Rudolf Brun. Él fue la cabeza de la Revolución de los gremios de 1336.

Desde 1234 Zürich era regida por un consejo aristocrático. Un tercio de los miembros del consejo eran nobles y el resto parte del patriciado de la ciudad, sobre todo mercaderes influyentes. Con la ayuda de los gremios, Brun echó al consejo en junio de 1336 y estableció uno nuevo de 26 miembros: 13 de la nobleza (al menos siete de ellos caballeros) y los otros trece las cabezas de los trece gremios (Zünfte). Él se erigió como alcalde vitalicio.

En 1337, Brun acabó con sus enemigos políticos, que se retiraron a Rapperswil, en la batalla de Grinau, pero ahora dicen que se está gestando una nueva ofensiva contra Zürich comandada por Johann II de Rapperswil y Brun quiere acabar con sus enemigos de una vez por todas, por lo que está formando una huetse y contratando mercenarios.

Tabla de gremios de Zürich	
Gesellschaft zur Constaffel	Nobleza
Zunft zur Saffran	Mercaderes de textiles y especias
Zunft zur Meisen	Mercaderes de vino, fabricantes de sillas de montar y pintores
Zunft zur Schmiden	Herreros, plateros y orfebres, relojeros y físicos
Zunft zur Weggen	Pasteleros y molineros
Zunft zur Gerwe	Curtidores
Zunft zur Schuhmachen	Zapateros
Zunft zur Widder	Carniceros y tratantes de ganado
Zunft zur Schneiden	Carpinteros, constructores y fabricantes de carros
Zunft zur Scheneidern	Sastres
Zunft zur Schiffluten	Pescadores y marinos
Zunft zur Kämbel	Tratantes de comida y mercaderes de vino
Zunft der Leinenweber	Tejedores de Lino
Zunft der Wollweber	Tejedores de lana

De esta manera el grupo dejará Etxea haciendo una parada en el convento donde Estitxu está encerrada. La visita es corta, Luken saldrá con lágrimas en los ojos y sin decir nada montará en su caballo y pondrá dirección al norte.

Por cierto, Luken proporcionará caballos a todo aquel que no tenga. No es que se los regale, son de la casa de Zubiria y como tal están marcados.

La primera etapa del viaje les lleva a Toulouse. Son 78 millas (327 kilómetros) y les llevará once jornadas. Allí Luken se entrevistará con Guillaume de Montauban, un noble de una ciudad cercana. Luken habrá hecho a uno de los PJs su segundo, lo lógico es que sea un noble, pero no necesariamente, puede ser el que mejor cabeza tenga. Él le acompañará a entrevistarse con el caballero francés (aunque si no sabe nada de francés, idioma en el que todo se desarrolla, poco entenderá). Básicamente Guillaume ha contratado a los merce-

narios para la guerra de sucesión bretona. Deben incorporarse a la hueste francesa, que apoya a la casa de Blois en cuanto acaben con el asunto de Zürich. Luken piensa que febrero es una fecha bastante realista y así se lo hace saber a sus hombres (los PJs).

En Toulouse estarán un día y seguirán la segunda parte del camino, hasta Lyon. Les separan 100 millas (422 kilómetros) y pasarán dos semanas en el camino. Descansarán un día en Mende, plaza comercial entre Languedoc y Auvernia. Es Lyon una ciudad muy importante, con gran tráfico de gente, por lo que Luken decide que es un buen lugar para empezar a reclutar nuevos efectivos. Mientras lo hace, acompañado por su segundo, los demás PJs podrán hacer lo que quieran, la típica visita al mercado (donde por extranjeros les intentarán timar), la típica visita a la mancebía (donde por extranjeros les intentarán timar), la típica visita a la taberna de mala muerte (donde directamente les servirán el vino aguado y algún valiente les buscará las cosquillas), el típico ladronzuelo querrá hacerse con su bolsa...

Luken, entre tanto, llegará a un acuerdo con un joven grupo de media docena de lioneses que buscan fortuna para empezar a armar a su tropa de mercenarios. Si bien no parecen aún soldados sí se ve que tienen cierto potencial. Les siguen, además, un par de mujeres de dos de ellos.

El infanzón, viendo que la tropa crece, decide comprar un carro tirado por dos caballos de tiro para la impedimenta. Será llevado por uno de los lioneses y las mujeres podrán viajar ahí.

Los PJs pueden hacer algunas tiradas de Cabalgar, a ver cómo soportan el viaje y de Francés, para ver cómo se comunican con sus nuevos compañeros, que no son reservados pero al no poder comunicarse con los PJs tampoco hablan mucho. Una de las mujeres (ASP 16) puede compartir un rato con quien lo quiera pagar.

Al día siguiente empezarán la tercera etapa, de Lyon a Lausanne, 46,7 millas (196 km) que despachan en trece días frenados por la velocidad del carro. Allí les espera Walter Rohr, un emisario de Zürich que les escoltará junto con dos hombres hasta la ciudad de Rudolf Brun. Zurich está a 48 leguas (200 kilómetros) y llegan dos semanas, pasando por Friburgo y Berna.

Alcanzarán por fin a Zürich el 22 de diciembre y miren donde miren percibirán aires de guerra. Algo se está cocinando. Walter indicará a los PJs dónde

pueden establecerse y concreta una hora para que Luken se entreviste mañana con Brun.

A la hora convenida Luken irá con su segundo y Brun les recibirá en el consejo. Les contará (en francés) que los nobles que formaban el consejo que antiguamente regía Zürich, encabezados por el conde Johann II de Rapperswil, se habían establecido en esa ciudad y formado una hueste para lograr lo que no pudieron hacer años, acabar con Rudolf y retomar su poder. Pero es tarde, Zürich ya tiene a su hueste preparada y mañana recorrerá las pocas leguas que les separa de la ciudad enemiga para arrasarla y terminar con el problema. Brun integra al grupo en una unidad mayor, les desea suerte y les despacha. No han sido más de diez minutos.

Los otros PJs, mientras tanto pueden dedicarse a la clásica trilogía tabernera: juego, mujeres y vino.

El día llega y todo la hueste se pone en marcha. Tardarán casi todo el día en llegar a Rapperswil, siempre rodeando el lago de Zürich, al que llaman Zürichsee. Es un paraje de singular belleza, agua a un lado y las montañas al otro pero si los PJs pasan una tirada de Descubrir podrán ver, a lo lejos, las siluetas de dos seres alados que les recuerdan poderosamente a ¿strigas? En realidad son grandes rapaces, pero siempre viene bien meter algo de miedo al grupo...

Harán noche en Rapperswil, contemplando sus murallas y al día siguiente, temprano, empezará la batalla. Primero tendrán que subir con escalas por la muralla (AGIx3, si caen son 2D6 PD, aunque si pasa una tirada de Saltar se reducirán a la mitad) y allí tener su primer choque como mercenarios al servicio de Zürich. Deberán decidir si toman actitud valiente, normal o cobarde. Como tabla de encuentros se tomará la de la página 527 del manual. Como tabla de incidencias:

1D10	Incidencias
1-2	1 soldado novato
3-4	1 soldado experto
5-7	1 soldado experto y 1 soldado novato
8-9	2 soldados expertos
0	1 soldado muy experto y 1 soldado experto

Después de ese choque en las murallas y tras hacer retroceder a los soldados de Rapperswil, tendrán otro en el castillo, con las mismas tablas de antes.

Acabado ya todo, con aplastante victoria de Zürich, los PJs podrán llevarse libremente lo que les

plazca de la ciudad, el botín de toda la vida. Deberán hacer una tirada de suerte, otra de buscar y consultar la siguiente tabla para ver cómo les va:

Suerte	Buscar	Resultado
Crítico	Crítico	1D4+5x10 maravedís
Crítico	Éxito	1D3+2x10 maravedís
Crítico	Fallo	Comida
Éxito	Crítico	1D3x10 maravedís
Éxito	Éxito	1D6x2 maravedís
Fallo	Fallo	Nada
Pifia	-	1 soldado muy experto

Al día siguiente volverán temprano a Zürich donde un contento Brun paga lo convenido a Luken y un grupo de 15 lanceros suizos comandados por un tal Kurt Glauser, un hombre muy alto y delgado, que ha estado en conversaciones con el infanzón navarro, se añadirán a la banda de mercenarios.

Todo está preparado para que la compañía se ponga en marcha hacia Bretaña, para incorporarse a la hueste francesa.

Recompensas

- Por acabar vivo: 30 PAp.
- En cada choque:
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Lioneses

FUE	15	Altura:varía	Peso: varía
AGI	16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	55%
RES	17		
PER	13		
COM	7		
CUL	5		

Armas: Martillo de Guerra 60% (1D8+1+1D4), Lanza Corta 50% (1D6+1+1D4), Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 30%, Descubrir 25%, Escuchar 20%

Soldados de Rappersvill – novatos/expertos/muy expertos

FUE	12/12/14	Altura: varía
AGI	15/16/17	Peso: varía
HAB	15/15/16	RR: 75%
RES	15/17/18	IRR: 25%
PER	10/10/11	Templanza:40%/50%/60%
COM	5/6/7	
CUL	5/7/8	

Armas: Lanza Larga 40%/60%/75% (1D8+2+1D4), Cuchillo 20%/35%/45% (1D6+1D4), Pelea 20%/35%/45% (1D3+1D4)

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

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Kurt Glauser

FUE	12	Altura: 1,91 m	Peso: 150 libras
AGI	20	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	60%
RES	18	Apariencia:	14
PER	15		
COM	10		
CUL	7		

Armas: Lanza Larga 75% (1D8+2+1D6), Cuchillo 45% (1D6+1D4).

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

Competencias: Esquivar 50%, Descubrir 45%, Mando 50%, Escuchar 40%.

Lanceros suizos

FUE	10	Altura: varía	Peso: varía
AGI	16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	50%
RES	17		
PER	10		
COM	9		
CUL	6		

Armas: Lanza Corta 60% (1D6+1+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 40%, Descubrir 35%, Escuchar 30%

Parte III – Batalla de los treinta y sitio de Saintes

Han pasado más de dos meses desde que el grupo de mercenarios saliera de Zürich. En ese tiempo han recorrido las 220 leguas que les separaban de

Josselin, en Bretaña y ahí se han establecido bajo las órdenes de Robert de Beoumanoir.

Si se quieren interesar un poco de por qué van a pelear y de parte de quién, aquí va un poco de historia:

Bretaña estaba gobernada por la casa de Dreux. El duque, Arthur de Dreux, se casó con Marie de Limoges y le dio tres hijos: Jean III de Bretaña, que heredaría el ducado, Guy, que heredaría el condado de Penthièvre y Pierre.

Años después, muerta Marie, se casaría con Yolande de Dreux, condesa de Monfort y viuda del rey Alexander III de Escocia. Con ella tuvo otros seis hijos, heredando el mayor, Jean, el condado de Monfort por parte de madre.

Esto no gustó a Jean III, ya que como no tenía descendencia no le hacía gracia que el ducado acabara en manos de sus hermanastros. Al no poder anular el segundo matrimonio de su padre, Jean III nombró heredera a su sobrina Jean de Dreux, hija de Guy, que estaba casada con Charles de Blois.

Sin embargo, en 1340 Jean III cambió de opinión y renombró a Jean de Monfort heredero del ducado de Bretaña. Cuando murió en 1341 no quedó nada claro quién era el heredero, así que ahí comenzó el embrollo. La nobleza francesa apoyaba Charles de Bois, con lo que Jean de Monfort se dio prisa y se hizo con Nantes, Rennes y Vannes.

A partir de aquí todo se complica porque entran Inglaterra y Francia haciendo de la Guerra de Sucesión Bretona un escenario más en la Guerra de los Cien Años. Mientras Inglaterra apoyaba a Jean de Monfort, el rey Felipe IV de Francia tomaba partido por Charles de Blois, ya que no le interesaba que Inglaterra tuviera un acceso a Francia tan sencillo.

A lo largo de los años batallaron fieramente. En 1345 murió Jean y la causa recayó en su hijo Jean, de cinco años. Las luchas continuaron y aquí es donde entran los PJs.

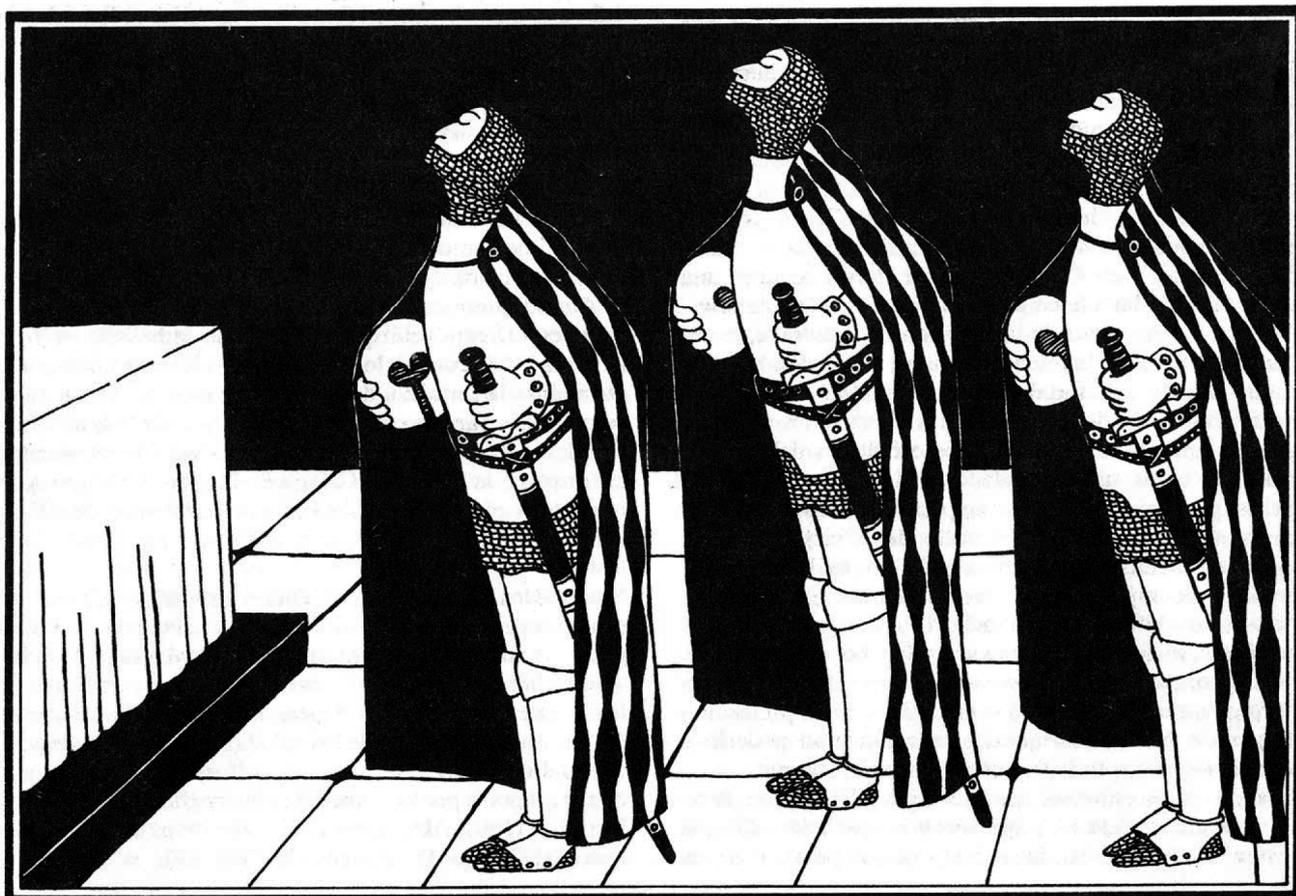
Llevan varias semanas en Josselin sin hacer mucho. El bando inglés ocupa un pueblo cercano, Ploermel, bajo el comando de Robert Bemborough. Ninguna de las partes se decide a atacar por lo parejo de hombres y armas. Todo acabaría en una sangría casi sin sentido.

Sí ha habido pequeñas escaramuzas en las que Luken y los PJs han participado tomando bastante protagonismo, pero la cosa está bastante parada. Hasta que algo pasa: Robert de Beaumanoir desafía a un combate uno contra uno a Robert Bemborough. “Oh, my!” responde el inglés “That is certainly a swell idea”, pero los hombres de ambos bandos se niegan ya que quieren participar en la acción. Llegan pues al acuerdo de que se enfrentarán ellos con 29 de sus mejores y más valerosos compañeros. Esta idea es acogida con gran alborozo por las dos huestes y ya lo llaman “el combate de los treinta” (bueno, así sólo lo llaman los PJs. Los franceses “combat des trente” y los ingleses “combat of the thirty”).

irán a pie o a caballo, aunque casi todos eligen ir a caballo.

El combate empieza furiosamente. Después de unos cuantos minutos se hace un descanso y ya han muerto dos ingleses y cuatro bretones. En el descanso el comandante bretón pide agua a gritos y Geoffroy du Bois, otro combatiente bretón, le responde: “Bébette tu sangre, Beaumanoir, y tu sed pasará” (“Bois ton sang, Beaumanoir, la soif te passera”).

Pelean de nuevo y caen seis ingleses y otros dos bretones, pero todo acaba del todo cuando Guillaume de Montauban logra acuchillar y matar



Beaumanoir concede a Luken el honor de ser uno de los treinta, junto otro de sus hombres (se supone que su segundo. En cualquier caso alguien que parezca un caballero, un simple soldado, por muy bueno que sea no podrá participar, hay un status que respetar). Otro de los elegidos es Guillaume de Montauban, el noble que contactó con Luken en Toulouse.

a Robert Bemborough.

Se entiende que en caso de que haya participado un PJ, éste habrá tenido dos combates individuales.

Cuando su comandante cae, los ingleses se rinden y son capturados para exigir rescate por ellos.

El 27 de marzo de 1351 los sesenta hombres se dan cita en Chêne de Mi-Voie, a medio camino entre Josselin y Ploermel. Antes de la pelea se establece que las únicas armas que se podrán utilizar serán espadas, dagas, lanzas y hachas. Los combatientes

Si bien este combate llena de moral la causa de de Blois, nada cambia mucho. Las cosas siguen igual de paradas y parece que así van a seguir, con lo que una vez ha cobrado, Luken decide acabar con la Guerra de Sucesión Bretona y hacer de nuevo el petate. Ha hablado con unos nobles franceses y su

nuevo destino es Saintes, una ciudad a casi 77 leguas al sur de Josselin que está ocupada por los ingleses. La hueste francesa la tiene sitiada y es cuestión de tiempo que caiga.

Luken se lleva además a un grupo de diez soldados libres bretones que quieren probar fortuna en otras guerras.

Por cierto, que en Bretaña se queda otro mercenario de renombre batallando para la casa de Blois, Bertrand du Guesclin...

A principios de abril llegarán a Saintes. Es una pequeña ciudad cerca del mar y como pueden ver, sitiada por los franceses. Allí estarán unos cuantos días hasta que una noche sonará la voz de alarma: la hueste inglesa ha llegado en mitad de la noche para liberar la ciudad. Los PJs tendrán que darse prisa en armarse. Una vez más les tocará batirse y decidir qué actitud van a tomar. De nuevo la tabla de encuentros como la de la página 527 y como tabla de incidencias:

1D10	Incidencias
1-3	1 soldado experto
4-6	1 soldado muy experto
7-9	1 soldado experto y 1 soldado muy experto
0	2 soldado muy expertos

Los ingleses, aunque no superiores en número sí están mucho mejor organizados y vencen sin demasiada complicación. Rápido llamarán a retirada y la maltrecha hueste francesa huye al norte.

Cómo queda el grupo de Luken: En la batalla han caído: 1D3 lioneses, 1D8+1 lanceros suizos, 1D6 bretones.

Recompensas

- Por salir vivo: 30 PAp.
- Si algún PJ participó en el Combate de los Treinta: 10 PAp
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Los Sesenta (treinta de un lado y treinta de otro)

FUE	16	Altura: varía	Peso: varía
AGI	18	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	17	Templanza:	65%
RES	19		
PER	10		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada de Mano 85%

(1D8+1+1D4)/Hacha de Armas 80%

(1D8+2+1D4), Daga 65% (2D3+1D4)

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

Competencias: Cabalgar 85%, Descubrir 30%, Esquivar 50%

Soldados bretones

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	12	Templanza:	55%
RES	17		
PER	13		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 30% (1D6)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 25%, Descubrir 30%

Soldados ingleses – expertos/muy expertos

FUE	12/14	Altura: varía	Peso: varía
AGI	16/17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15/16	Templanza:	50%/60%
RES	17/18		
PER	10/11		
COM	6/7		
CUL	7/8		

Armas: Lanza Larga 60%/75% (1D8+2+1D4),

Cuchillo 35%/45% (1D6+1D4), Pelea 35%/45% (1D3+1D4)

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

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Parte IV – Misión en Brujas

Ha pasado mes y medio desde la derrota de Saintes. Los mercenarios de Luken se han integrado en un regimiento comandado por el señor de Beaujeu en Hazebrouck, en el norte, cerca de Calais y de la frontera con Bélgica.

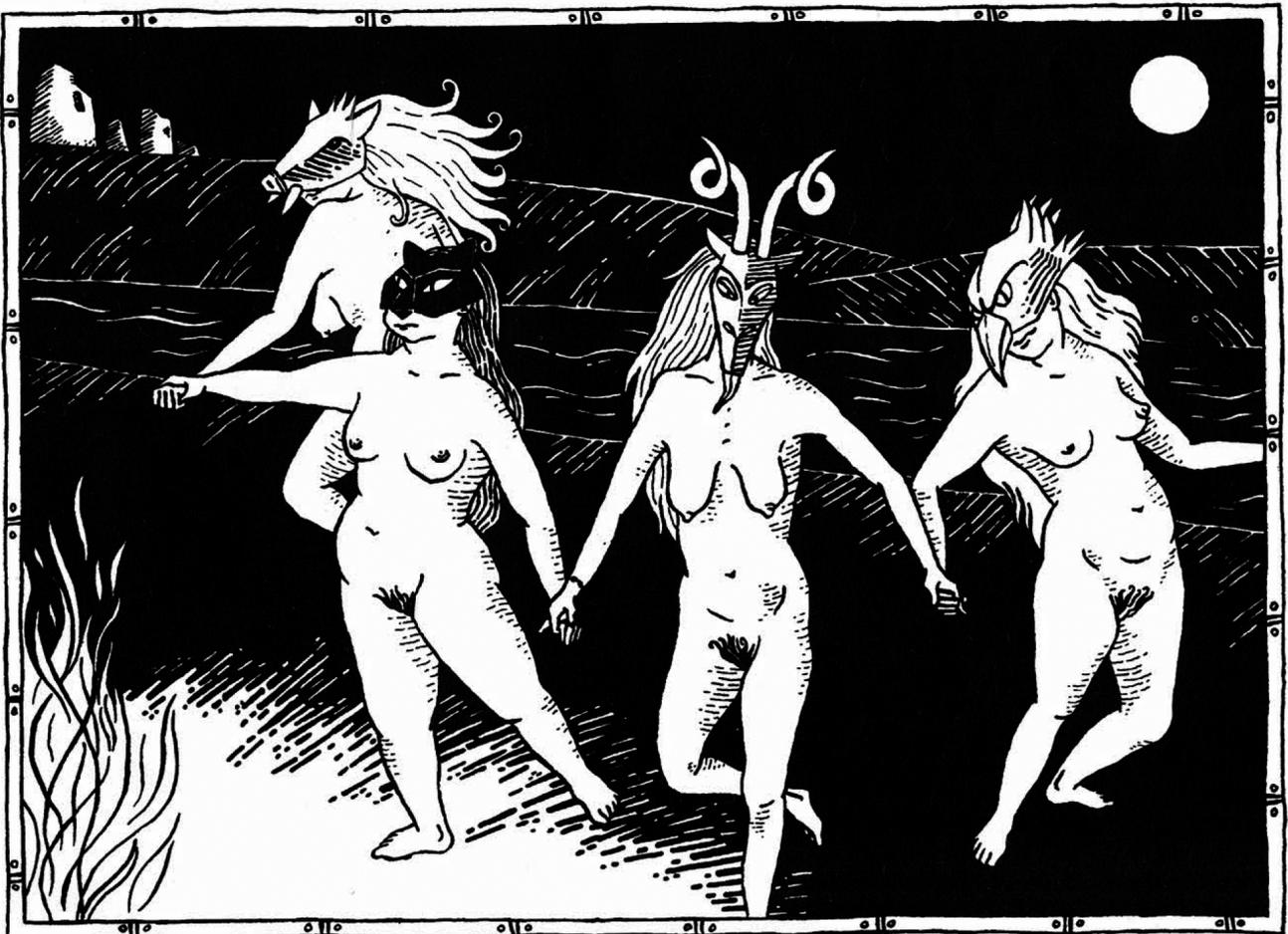
Luken encargará a los Pjs que vayan a la vecina Brujas con un mensaje para un neerlandés que encontrarán en una posada llamada “Le pont bleu”. Se trata de Berg Van Dijken, un noble de la liga del bacalao (kabeljaw), que pelea para que Willem sea el gobernante en contra de la liga del anzuelo (hoekse), formada por otros nobles con asistencia inglesa. Están ahora inmersos en la “Hoekse en Kabeljauwse twisten” (las guerras del anzuelo y el bacalao). Les acompañará Alain, uno de los lioneses que chapurrea algo de castellano, para que haga de traductor. No deberían tardar más de tres o cuatro días.

No hay ni 19 leguas a Brujas y gracias a Alain es sencillo encontrar “Le pont bleu”. En su interior no hay ningún forastero, pero si preguntan, el posadero les hará saber que un neerlandés ha dejado mensaje de que se encuentra en un pueblo cercano, Maldegem, apenas a siete leguas.

En cuanto lleguen a Maldegem será fácil encontrar a Van Dijken, está en la única posada del pequeño pueblo. Es un hombre algo mayor y entrado en carnes. Preguntado por el cambio del sitio de la cita responderá que esta misma noche se va a proceder a la quema de una bruja y que tenía sumo interés en verlo y les pregunta si no se han fijado en la acumulación de madera que hay a la entrada del pueblo.

Hace unos días capturaron a la bruja que, según creen, forma parte de un grupo más grande (de unas seis o siete) que se mueve por la zona. Se le condenó a morir en la hoguera al anochecer, pero las otras brujas, sus compañeras en el mundo de la irracionalidad, tienen otros planes: ir al cementerio, despertar cada una a tres o cuatro muertos con el hechizo Anillo de Nigromancia y una de ellas volar hacia la hoguera con los hechizos Horca de Bruja y Alas del Maligno activados y, gracias a la confusión creada por el ataque de los muertos, rescatar a su camarada.

Por la noche todo el pueblo espera delante de la pira, incluido el joven señor, un par de soldados y dos sacerdotes que oficiarán el rito. Cuando lleven a la bruja la gente le escupirá, insultará y le tirarán



piedras y todo tipo de alimentos podridos. Va semi-desnuda y no tiene muy buen aspecto, parece haber sido víctima de una seria paliza, pero si los PJs pasan una tirada de Empatía verán que hay algo en sus ojos que delata altivez, seguridad, condescendencia incluso.

Uno de los sacerdotes dará un corto pero encendido discurso en el que señala con un dedo acusador a la bruja que ya está atada en el poste. Los PJs podrán distinguir que dice en varias ocasiones la palabra Frimost. Pasando una tirada de Demonología sabrán que se refiere al Demonio de la Destrucción, señor de los ígneos y de Haborimo, Duque del mar de las llamas.

Cuando el sacerdote acabe su perorata, con el sol escondido desde hace ya rato, acercará una antorcha a la paja, que arderá al instante quemando poco a poco las ramas pequeñas, éstas a las grandes y pronto, a los troncos que rodean a la bruja.

Mientras contemplan la empírica demostración que el fuego purifica, el aterrorizado grito de un aldeano romperá el silencioso crepitar de la hoguera y los quedos rezos de los sacerdotes. Un pequeño ejército de 25 muertos avanza hacia la gente armados con clavos, causando un considerable revuelo. Uno de esos sacerdotes saldrá a hacerles frente con un crucifijo en alto, pero lo único que conseguirá será llevarse un buen golpe en el lateral de la cabeza que acaba con su vida en el acto. Los dos soldados, diez aldeanos armados con cayados y los PJs tendrán que hacer frente a la hueste.

En el fragor de la batalla, si pasan una tirada de Descubrir, verán como una vieja montada en una rama llega hasta la hoguera, corta las ligaduras de su compañera y se la lleva por el aire, perdiéndose en la noche.

Una vez acabe todo, los aldeanos, silenciosos, volverán a sus hogares sin decir una palabra. En la posada, un Berg Van Dijken muy nervioso leerá el mensaje de Luken. Con muy pocas ganas de quedarse en Maldegem, despachará a los PJs en un abrir y cerrar de ojos diciéndoles que de acuerdo, que en un par de meses se verán y saldrá esa misma noche de madrugada, deseando volver a su casa. Los PJs lo harán por la mañana, pero ningún gallo les despertará con su canto.

Recompensas

- Por acabar vivo: 20 PAP.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAP

P.N.J.

Aldeanos de Maldegem

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	45%
RES	17		
PER	13		
COM	8		
CUL	5		

Armas: Cayados 35% (1D4+1+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Conocimiento Animal 45%, Descubrir 35%

Soldados de Maldegem

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	14	Templanza:	55%
RES	17		
PER	13		
COM	7		
CUL	5		

Armas: Hacha de Armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 30% (1D6)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Esquivar 25%, Descubrir 30%

Muertos

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	10	RR: 0%	IRR: 100%
HAB	5		
RES	15		
PER	5		
COM	1		
CUL	5		

Armas: Clava 50% (1D6+1D4)/Cuchillo 55% (1D6+1D4)

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1)

Competencias: Descubrir 20%

Poderes especiales: Resistencia al daño. No cae inconsciente por sus heridas.

Brujas

FUE	7	Altura: varía	Peso: varía
AGI	13	RR: 0%	IRR: 120%
HAB	14	Templanza:	58%
RES	15		
PER	10		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Cuchillo 30% (1D6)

Competencias: Conocimiento Mágico 115%, Alquimia 90%

Armadura: Carecen

Hechizos: Alas del Maligno, Horca de Bruja, Anillo de Nigromancia, Aquelarre a Frimost y algunos más.

Parte V - Campaña por el norte. Ardres y Vaardingen

Los PJs han vuelto a Hazebrouck con Luken, justo a tiempo de ponerse en marcha: la hueste inglesa con John de Beauchamp a la cabeza, ha atacado y saqueado el pueblo de Saint-Omer. El señor de Beaujeu ha mandado salir a toda prisa a sus hombres para alcanzarles en Ardres.

La marcha es dura pero logran su objetivo. Por parte inglesa hay unos 2000 hombres. Los franceses casi les doblan. El de Beaujeu ordena a todos que desmonten y ataquen a pie, ya que en la pasada batalla de Lunalonge perdieron muchos efectivos por dividir rápidamente las fuerzas.

Batalla una vez más. Tabla de encuentros e incidencias como en Saintes.

Los ingleses pierden a unos 700 efectivos. Los franceses, victoriosos, apenas unas docenas, pero el señor de Beaujeu, que valientemente iba en la vanguardia, murió, lo que ensombrece un poco la victoria.

Con este combate finaliza el actual contrato que tenía Luken con los franceses, con lo que nuevamente recogen todo y tras un par de semanas, marchan al este, hacia la “Hoekse en Kabeljauwse twisten” a ponerse al servicio de la liga del bacalao.

El grupo de mercenarios, por cierto, ha cobrado relativa fama por la fiereza con la que ha combatido en todas las batallas y eso reporta a Luken prestigio y respeto a partes iguales, además de un aumento en su cotización.

Tienen que dirigirse a Rotterdam por lo que habrán de pasar de nuevo por Maldegem. Se encontrarán con un pueblo arrasado, no queda absolutamente nada, apenas los cimientos de las casas que conocieron los PJs en su visita... algo ha ocurrido, pero eso es otra historia, mejor que se alejen de este pueblo maldito cuanto antes.

Llegarán a Rotterdam y en seguida les saldrá a recibir Berg Van Dijken con un par de hombres. Comunican a Luken que si todo sigue como creen entrarán en liza en una semana, cerca de Vlaardingen, una ciudad a dos leguas de allí.

Esta guerra enfrenta a los nobles conservadores (liga del anzuelo) que apoyan a Margaretha como regente de Holanda, ayudada por los ingleses, contra las ciudades más progresistas (liga del bacalao) que están con el hijo de Margaretha, Willem.

Llega el día de la batalla. Mientras se preparan para salir llegará un hombre corriendo a caballo hasta los PJs. Es navarro y está buscando a Luken. Entrará un rato en su tienda y luego harán llamar a Zuzen. Después de otro rato saldrán los tres. Luken tomará la palabra. “Hace tres meses Estitxu se tiró desde lo alto del campanario del convento en el que estaba. No podía soportar lo que la enfermedad le estaba haciendo. Murió pecadora y sin confesión.”

No dirá más, parece extrañamente tranquilo y ordena la marcha hacia Vlaardingen con el grueso de la hueste. Permanecerá en un hermético silencio todo el camino.

Por fin están en el campo de la liza, las dos huestes frente a frente, la soldadesca recibiendo órdenes a gritos, los pendones orgullosos en lo alto, el ligero viento que sopla del norte y arrastra consigo aroma de metal y grasa y gloria y muerte.

Pero algo rompe la tensa calma que precede a la batalla. Sin esperar órdenes, Luken pondrá a su caballo al galope y la gente mira, sin entender qué pasa, cómo un caballero se dirige él solo contra todo un ejército. Los PJs no podrán reaccionar a tiempo y serán mudos testigos de la locura de Luken. Al llegar a las primeras filas arrollará a tres o cuatro asombrados lanceros enemigos pero en seguida le desmontarán. Una vez en el suelo se abalanzarán cuatro o cinco contrincantes contra él, sin embargo Luken luchará como si hubiera perdido el sentido y, en cierto modo, así ha sido. Acabará con dos, con tres enemigos, con cuatro, lanzará mandobles como un loco, pero la superioridad numérica se hará valer y será destrozado por los furiosos golpes de los lanceros holandeses.

Esta situación será la chispa que encienda todo, ambas huestes correrán sin ton ni son la uno contra la otra en una demente carrera asesina, sin que los desbordados señores puedan hacer nada para dirigir a sus hombres. En el absurdo combate sin organización alguna se dejarán arrastrar los PJs que entran de lleno en la batalla ¿cómo? ¿actitud valiente, normal o cobarde?

Tabla de incidencias, página 527 del manual.

Tabla de encuentros:

1D10	Incidencias
1	1 infante holandés
2	1 lancero inglés
3-4	2 infantes holandeses
5-6	2 lanceros ingleses
7-8	2 lanceros ingleses y 1 infante holandés
9	1 caballero holandés y 1 infante holandés
0	1 caballero holandés y 1 lanceros inglés

Todo acabará con victoria para la liga del bacalao pero ha habido grandes pérdidas humanas en ambos bandos.

Ahora los PJs deben decidir qué van a hacer, si continuar de guerra en guerra continental al mando de la tropa de mercenarios sustituyendo al malogrado Luken, probar suerte en Castilla (se dice que una guerra estallará dentro de poco por el trono castellano) o retirarse a un pueblito con mar a



pasar el resto de sus días pescando, cultivando un huerto y bien casados con una hermosa doncella (bastante improbable esto último). Hagan lo que hagan al volver a Rotterdam verán a un joven colgado en un árbol al lado del camino, nadie parece reparar en él salvo ellos. Si se acercan verán que ese joven no es otro que Zuzen...

FIN

¿Qué clase de final es este? Bueno, aquí va la historia completa, para que veáis que la muerte de Zuzen no ha sido gratuita. En realidad ha sido toda una gran venganza de Lilith. Estitxu no se tiró de la torre, ni siquiera está muerta (aunque sí enferma). Lilith mandó a un agote sin marcas visibles de lepra a que localizara a Luken y le transmitiera el falso mensaje. Sabía que el infanzón enloquecería y actuaría como un suicida en el combate. Antes de morir, Luken envió a Zuzen y al falso mensajero con todo el oro que había ganado en las guerras para que lo donaran al convento de Estitxu y rezaran por ella, un alma pecadora más del Bosque de los Suicidas. El agote acabó con Zuzen y se quedó con el oro. En el infierno están satisfechos por como ha salido todo... ¡y que sigan las guerras!

Recompensas

- Por salir vivo: 30 PAp.
- En cada choque:
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5 PAp.
- Porque es el final del todo y soy un DJ generoso: 20 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Soldados ingleses – expertos/muy expertos

FUE 12/14 Altura: varía Peso: varía
AGI 16/17 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15/16 Templanza: 50%/60%
RES 17/18
PER 10/11
COM 6/7
CUL 7/8

Armas: Lanza Larga 60%/75% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 35%/45% (1D6+1D4), Pelea 35%/45%
(1D3+1D4)

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

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Infantes holandeses

FUE 12 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 50%
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Lanza Corta 40% (1D6+1+1D4), Cuchillo
25% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Lanceros ingleses

FUE 12 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 15 Templanza: 50%
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Lanza Larga 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo
35% (1D6+1D4), Pelea 30% (1D3+1D4)

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

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Caballeros holandeses

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
HAB 20 Templanza: 55%
RES 20
PER 10
COM 10
CUL 10

Armas: Espada 80% (1D8+1+1D6), Daga 55%
(2D3+1D6)

Armadura: Coracina (Prot. 5), Celada (6 puntos de
Protección)

Competencias: Cabalgar 70%, Descubrir 40%

La dama roja

Un sueño soñé, doncellas, que me ha dado gran pesar: que me veía en un monte en un desierto lugar; bajo los montes muy altos un azor vide volar; tras dél viene una aguililla que lo afincaba muy mal. El azor, con grande cuita, metióse so mi brial, el aguililla, con grande ira, de allí lo iba a sacar.

Romance de doña Alda

Módulo corto pensado para jugar entre aventuras o como introducción para una campaña más larga.

Introducción

Juan de Arenilla es el señor de estos pagos. Sus dominios van desde Peña Blanca hasta el arroyo del Salto, y todo lo cubre una espesa arboleda. El núcleo principal de casas, Arenilla, reúne a medio centenar de almas. A dos leguas al sur existe una casería llamada de Majuelos.

Estamos en enero del año 1298 y los PJs llevan tiempo prestando sus servicios en este lugar. El señor es joven, apenas treinta años, y vive con su esposa, doña Ofelia, de veinticinco años con la que tiene un niño de cinco.

Mas no es este su primogénito ya que su primer hijo es un bastardo no reconocido de doce años que hace diversas labores en el castillo y que es la viva imagen de su padre. Su nombre es Tancredo y aunque don Juan no lo ha reconocido sí que cuenta al menos con una posición algo favorable. Su madre era una sirvienta que murió hace ya un lustro.

1. Llenando la despensa

Las provisiones de Arenilla están casi en las últimas y don Juan envía a los PJs a que vayan a cazar algo en los tupidos bosques de la región. Serán acompañados de Tancredo que les ayudará con sus conocimientos del terreno.

El objetivo de la batida es conseguir la mayor

cantidad de carne, así que aunque todo animal es bienvenido las piezas más interesantes son, por supuesto, corzo y jabalíes.

Hace bastante frío en esta región de Castilla con lo que deben salir bien abrigados en caso de no hacerlo pueden pillar una buena neumonía. El día se desarrolla sin complicaciones. Si pasan una tirada de Rastrear deberán tirar 1D8 y consultar la siguiente tabla.

1D8	Pieza
1	Lobo
2-3	Conejo
4-5	Jabalí
6-7	Corzo
8	Oso

Tanto si están acertados como si no, por la tarde darán con un rastro muy obvio (Rastrear +25%) de un jabalí (Conocimiento Animal +25%). Si lo siguen encontrarán a un ejemplar de muy gran tamaño y pelaje rojizo hozando entre la nieve. Aunque hagan ruido (en términos del juego fallando una tirada de Discreción) se podrán acercar hasta colocarse en una buena posición para el tiro. Si le alcanzan con sus armas, a pesar de que le hagan mucho daño, el jabalí saldrá huyendo en dirección a los PJs, intentando embestir a uno de ellos a toda velocidad (35% 3D6 PD) y se escapará monte arriba hasta buscar refugio en una cueva que se abre en una zona rocosa dejando un rastro bastante sencillo de seguir.

La cueva es muy profunda, tan ancha como una persona y no mucho más alta. Aunque esperen fuera el jabalí no va a salir así que la idea es que entren todos a buscarle. Tras un tramo recto de unos diez pasos la pendiente empieza a descender y la galería gira en espiral, como si estuvieran bajando por una escalera de caracol. Necesitarán antorchas para iluminarse.

Lamentablemente el suelo es cada vez más resbaladizo y de algún modo u otro (que hagan una tirada de AGI hasta que el de atrás la falle y arrastre a todos, por ejemplo) van a acabar cayendo por una pendiente cada vez más empinada y sin posibilidad de parar, como si de un tobogán se tratase. El final del pasadizo acaba abruptamente en un hueco por el que caen en una gran estancia de suelo arenoso. El hueco está a casi tres varas de altura, con lo que deberán hacer una tirada de Suerte para ver si se hacen daño.

Suerte	Daño
Éxito	-
Fallo	1D4
Pifia	1D4+4

2. Intrigas infernales

Mientras se estén recuperando de la caída una voz de mujer resonará en sus cabezas "¿Valéis de verdad la pena? Ya veremos...". Si pasan una tirada Escuchar podrán oír unos gruñidos que se acercan cada vez más. Se trata de unos bafometos, tantos como PJs haya, y les atacarán en la semioscuridad tan solo aliviada por las antorchas (-25% a todas las acciones por poca visibilidad).

Una vez superado el trance la cueva se iluminará de forma tenue con una luz que no viene de ningún sitio determinado y aparecerá una dama ante ellos. Es la diablesa Isifel (p.73 Daemonolatraia) y se presentará como un bella mujer de ojos verdes y un largo pelo rojo, tonalidad que recuerda y mucho a la del gran jabalí que siguieron hasta esta cueva.



"Saludos, mortales. Me ha gustado cómo habéis resuelto esta situación, el coraje, veo, no os falta. Os necesito, bien es cierto, para una cosa más, si es que queréis salir de aquí con vida, claro. Cruzando ese umbral, a poco menos de trescientas varas, hay un edificio. Es una de las Bibliotecas del infierno y en su interior hay un libro. La cubierta de este libro es de cuero negro y su portada la decora un triángulo rojo invertido con un símbolo en cada uno de sus vértices Traedme ese libro y os mostraré el camino a casa."

Los infortunados PJs han ido a caer al infierno atraídos por ese jabalí que no era otro que la misma Isifel. La diablesa, demonio de la adversidad, desea robar un libro escrito por Nazzdam (p.92 Daemonolatraia), un tratado de magia negra con cuantiosos y tenebrosos secretos que le proporcionará más saber del que ya tiene. El único problema es que ella no puede ir a la Biblioteca pues llamaría la atención otros demonios más poderosos, así que se va a valer de los PJs para ello. Claro que se pueden negar, pero les resultará imposible salir de la cueva si Isifel no les franquea el paso así que no les va a quedar más remedio que claudicar.

Un hueco se abrirá entre las rocas y tendrán el paso libre hacia el infierno. Contemplarán unas llanuras áridas, estériles, sin vegetación, y el frío será más intenso del que dejaron en Arenilla. Como bien indicó Isifel, a poco más de dos tiros de ballesta se encuentra un edificio cúbico, sin ventanas y con tan solo una puerta. Esta está guardada por unos aouns albinos (PJs+1), hijos de Devendro (p.58 Daemonolatraia), que más que guardarla haraganean delante de ella pero deberán acabar con ellos si quieren acceder.

3. La Biblioteca

Desde fuera el edificio no parece muy grande, apenas diez varas de ancho y otras diez de alto, pero por dentro el espacio se multiplica y se convierte en un auténtico laberinto de salas y galerías atestadas de libros, legajos y pergaminos. Algunas secciones están ordenadas con meticulosidad pero en otras reina el caos y los volúmenes se apolotonan en el suelo de cualquier manera. A pesar de la carencia de ventanas no falta la luz, pero al igual que en la cueva, parece no venir de ningún lugar en particular.

Pueden intentar hacer tiradas de Descubrir y/o de Leer y Escribir (en cualquier idioma) pero no hallarán el libro requerido. Encontrarán, eso sí,



muchos otros y de los más diversos temas. Demología, magia, alquimia, filosofía... todas las materias son tratadas en los ejemplares que examinen y tal vez algún PJ sienta la tentación de llevarse algo, pero sería un error pues si lo hace y logra salir con vida de esta aventura se pondrá a unos cuantos demonios en su contra, los cuales harán todo lo posible por recuperar lo afanado.

Tras una hora de infructuosa búsqueda se toparán con un demonio llevando libros de un sitio a otro. Cuando se percate de la presencia de los PJs desaparecerá en una ráfaga de viento y reaparecerá a unos cuantos pasos del grupo transformado en un enano vestido de forma elegante con una bolsa al hombro que tendrá en todo momento una actitud algo arrogante hacia los PJs. Este demonio es Nomelad (p.93 Daemonolatreia).

Si le explican qué están buscando accederá a ayudarles pero tendrán que hacer algo a cambio. Nomelad odia a Messiel (demonio del engaño y la avaricia, p.87 Daemonolatreia) con todas sus fuerzas y quiere darle una lección. Los PJs deberán robar el libro de cuentas en el que Messiel apunta sus transacciones comerciales para que Nomelad pueda destruirlo y apuntarse un tanto en su particular contienda.

El libro se encuentra en un roquedo no lejos de la

biblioteca, a media legua aproximadamente, sobre un atril de alabastro rodeado de grandes menhires que forman un círculo de unas quince varas de diámetro.

4. El intercambio

No les costará encontrar el lugar, que además está aparentemente desierto ya que Messiel está en la superficie buscando almas, pero una serpiente gigante guarda el lugar y cuando vayan a coger el libro aparecerá deslizándose por el suelo. Es una hija de Ganga Gramma y atacará a todo aquel que ose adentrarse en el círculo.

Si acaban con ella soltará un agudísimo grito que obligará a los PJs a taparse la orejas y si pasan una tirada de Descubrir lograrán ver a un astomori que huye del lugar discretamente. No tienen mucho tiempo, han de darse prisa para darle el libro a Nomelad.

En cuanto lo hagan los ojos del demonio brillarán con fuerza y el libro estallara en una bola de fuego. Es entonces cuando, con mucha calma, empezará a buscar el ejemplar que buscan los PJs. "¿Dónde estaba?... ¿Está en esta estantería? Juraría que estaba en esta estantería... No, ahora que lo pienso estaba en la sala en la que estábamos antes... Qué

cabeza la mía... ¿Dónde puede estar?" El nerviosismo entre los PJs debe crecer por momentos, pero finalmente Nomelad cogerá un libro de un montón que se apilaban en el suelo (casi con demasiada seguridad, como sabiendo de antemano dónde se hallaba) y se lo dará a los PJs.

Cuando salgan de la biblioteca se toparán con un grupo de andróginos (mismo número de PJs+2) que fueron alertados por el astomori. Van armados con espadas y se protegen con un velmez.

Si acaban con ellos estarán más cerca de la cueva desde la que accedieron al infierno, apenas doscientas varas ya, pero si pasan una tirada de Descubrir verán que otro grupo de andróginos más numeroso se está acercando.

Como de la nada surgirá Isifel, la dama roja, que aceptará el libro con una carcajada y empezará a ojearlo distraída. Si le preguntan por la salida hará un breve ademán hacia la cueva y desaparecerá.

La abertura de la cueva, por supuesto, se está haciendo cada vez más y más pequeña, y los andróginos se aproximan y cada vez están más cerca. Los PJs deberán hacer una tirada de Correr y podrán alcanzar el hueco salvo si sacan una pifia. Si Tancredo el bastardo sigue vivo tropezará y caerá al suelo y está en mano de los PJs ayudarlo o no, pero si se quedan atrás la cueva se cerrará del todo, no tendrán acceso al exterior y tendrán que responder ante un numeroso grupo de andróginos y, sobre todo, ante un muy enfadado Messiel por el robo del libro. Su muerte es segura, lo que no se sabe es cuánto va a durar el tormento.

Por fin saldrán los PJs de la cueva, la cual no es sino una simple oquedad de no más de diez pasos de largo, ni rastro de la galería en pendiente que les arrastró. Deben ahora llegar a Arenilla y explicarle al señor dónde está el bastardo y qué demonios ha ocurrido.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 55 PAp.
- Por pieza mayor cobrada: +5 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Por ver a los bafometos: 1D10+2 IRR si falla IRR+25%
- Por matar a los bafometos: +1D10 RR
- Por ver a Isifel: +1D10
- Por ver a los aouns: 1D10+2 IRR si falla IRR+25%
- Por matar a los aouns: +1D10 RR
- Por ver a Novelad: +1D10
- Por ver a la serpiente: 1D10+2 IRR si falla IRR+25%
- Por matar a la serpiente: +1D10 RR
- Por ver al astomori: 1D10+2 IRR si falla IRR+25%
- Por ver a los andróginos: 1D10+2 IRR si falla IRR+25%
- Por matar a los andróginos: +1D10 RR

P.N.J.

Bafometos

FUE: 23 Altura: 0,5 m Peso: 10 libras
AGI: 10 IRR: 0% IRR:
125%
HAB: 0
RES: 20
PER: 18
COM: 0
CUL: 7

Armas: Mordisco 65% (1D10+2D6)

Armadura: Piel gruesa (Prot. 5)

Competencias: Sigilo 40%, Escuchar 35%, Correr 25%, Esquivar 45%

Aouns

FUE: 25 Altura: 1,60 m Peso: 120 libras
AGI: 20 RR: 0% IRR: 135%
HAB: 20
RES: 35
PER: 15
COM: 0
CUL: 11

Armas: Espada 75% (1D8+1+1D6), Arco Corto 40% (1D6+1D4)

Armadura: Carecen

Competencias: Conocimiento Mágico 65%, Difrazarse 90%, Empatía 45%, Tormento 90%, Volar 95%

Hechizos: Sombras y Aquelarre a Agaliaretp entre otros.

Poderes Especiales: Volar

Nomelad

FUE: 14 Altura: 1,50 m Peso: 166 libras
 AGI: 16 RR: 0% IRR: 155%
 HAB: 15 Apariencia: 12
 RES: 17
 PER: 19
 COM: 16
 CUL: 21

Armas: Cuchillo 45% (1D4+1D4), Pelea 60% (1D3), Golpe de viento 75%

Armadura: Ropas Gruesas (Prot. 1). Convertido en viento solo le afecta la magia y armas benditas

Competencias: Elocuencia 70%, Implorar 98%, Leer y Escribir 50%, Memoria 35%, Leyendas 90%, Esquivar 50%, Correr 80%, Sigilo 70%, Corte 50%, Empatía 76%, Conocimiento Mágico 75%, Alquimia 80%, Escuchar 40%, Descubrir 50%

Poderes Especiales: Forma de viento. Golpes de viento.

Serpiente de Messiel

FUE: 23 Altura: 9 m Peso: 1200 libras
 AGI: 10 RR: 0% IRR: 100%
 HAB: 0
 RES: 20
 PER: 18
 COM: 0
 CUL: 7

Armas: Envolver con los anillos 40% (2D10 por asalto), Mordisco 45% (1D8+3D6)

Armadura: Escamas (Prot. 4)

Competencias: Sigilo 45%

Andróginos

FUE: 25 Altura: 0,5 m Peso: 10 libras
 AGI: 9 RR: 0% IRR: 125%
 HAB: 25
 RES: 30
 PER: 17
 COM: 1
 CUL: 5

Armas: Espada de Mano 55% (1D10+2D6), Cuchillo 50% (1D6+2D6)

Armadura: Velmez (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 90%, Descubrir 75%, Esquivar 40%

Poderes Especiales: Insensibles al dolor

La piedra

*E tallei borsas e vendei
plom per argen, e pois menei
orps e devinc redons e gras,
e fui barbiers, e paniers fas.*

Raimon d’Avinhon

Módulo para dos o tres PJs de origen humilde que sepan ver las oportunidades cuando se les presentan, lo que también implica saber huir en los momentos adecuados.

Prólogo

“El cincel, el formón, el escoplo... todos ellos no son sino extensiones de mi cuerpo con las que Dios me ayuda a crear todo tipo de motivos animales o vegetales. En Palencia no hay nadie que sepa dar forma a la piedra como yo, o al menos eso dice padre, que fue el que me enseñó y como a él mi abuelo... Por fin marchó hacia León. Dicen que su catedral es la más bella de cuantas se han erigido para mayor gloria de Nuestro Señor y no puedo pensar en mayor gloria terrena que trabajar en ella y aprender de los mejores. Aquí comienza algo grande para mí...”

1. Villatoquite

19 de marzo de 1352. Los PJs se encuentran sin oficio ni beneficio. Hasta hace poco estaban sirviendo en el castillo de Monzón de Campos, pero su nuevo señor, Sancho Sánchez de Rojas (hermano mayor del ahora niño Ruy Díaz de Rojas que morirá en unos veinte años peleando contra los gascones y que participó en batallas tan importantes como Nájera o La Rochelle), determinó prescindir de sus servicios, así que los PJs decidieron poner rumbo noroeste hasta la ciudad de León pues alguien les comentó que hay bastantes más posibilidades de trabajo que en la cercana Palencia y un cambio de aires tampoco les vendría mal.

Salieron de Monzón esa misma mañana y han decidido hacer noche en Villatoquite. Allí, en la taberna, donde por apenas 8 maravedís les darán comida y techo (en la propia estancia pues no hay

habitaciones), tendrán un pequeño altercado con tres o cuatro jóvenes locales que sacian su sed tras una dura jornada de trabajo y buscan algo de diversión en sus tediosas y monótonas vidas. Puede que intenten importunar a algún PJ femenino si lo hubiera o tratar de que se les invite a todas las jarras de vino que llevan consumidas (que no son pocas), pero algo empezará una pequeña pelea que se debería resolver sin aceros ni (mucho) sangre. Como es lógico, si los PJs van fuertemente armados, los jóvenes, que tampoco son tontos o suicidas, no les molestarán tanto.

Hay un forastero más en la taberna y al oírles hablar sobre su destino se presentará. Se llama Honesto y es un joven labrante (en cantería, los que hacen el acabado final de la piedra) de Palencia. Ronda los 19 años y viaja hasta León para trabajar en la catedral, ya que, aunque su cuerpo principal está ya terminado, siempre hacen falta buenos artesanos y a su fe que él lo es y puede darle a la Pulchra Leonina tanto como lo que puede recibir a modo de enseñanzas y experiencias. Les propone realizar el resto del recorrido juntos pues los caminos no son seguros para un viajero solitario.

2. León

En tres días llegarán a la ciudad. La sequía, que ha provocado hambrunas y empobrecimiento, y los efectos de la peste de hace un par de años, han hecho que la otrora floreciente capital del reino de León esté ahora en proceso de decadencia y sea pálido reflejo de lo que fue. No obstante hoy, día de mercado, se nota que hay actividad, negocio y, suponen los PJs, oportunidades.

En esas están, caminando por una concurrida calle, cuando un hombre llegará corriendo hasta ellos y chocará contra Honesto, cayendo ambos al suelo con gran estrépito. Apenas se incorporen llegarán tres alguaciles corriendo, sudando y maldiciendo entre dientes y el hombre, con un perfecto aplomo y actitud de no haber roto nunca un plato, señalará al labrante y dirá: "Este hombre ha venido corriendo y ha chocado conmigo" y con toda naturalidad y disimulo escapará de la escena escabulléndose entre la multitud que mira distraída, tan rápido que nadie se da cuenta (los PJs no podrán seguirle, hay mucha gente y no conocen la villa, podría haber escapado por cualquier lugar).

En cuanto los alguaciles lleguen hasta Honesto le propinarán una soberana paliza y le retendrán en el suelo a pesar de sus quejas. Uno de ellos rebuscará

en su zurrón y sacará un cáliz de plata sencillamente decorado.

"Malditos ladrones... ya ni a la iglesia respetan... ¿Pero que creías rufián? ¿Que podías escapar? ¿Que tenías alguna posibilidad? Buena falta te hace una lección..."

Si algún PJ dice algo para intentar ayudarlo, sacar de su error a los alguaciles, defender al labrante, no le valdrá de nada, es más, si insiste se lo llevarán también a pesar de sus protestas como cómplice del robo y además le caerá algún que otro golpe (1D4+1 de daños generales).

Si a los PJs se les pasa por la cabeza meterse en más enredos otra cuadrilla de cuatro alguaciles llegará para ver qué ha causado tanto revuelo.

Lo ideal es que los PJs no se vean inmersos en el embrollo, o si lo hacen que sólo se lleven a uno de ellos. Para liberarle a los otros no les quedará otra que ir al castillo a hablar con Isidro Miguélez, corregidor de León e intentar que lo liberen. Lo pueden conseguir poniendo una buena suma sobre la mesa (por unas diez doblas de oro podrían lograrlo, aunque esto variará según los dineros que tengan los PJs, pero vamos, que no salga barato) o, si hay algún PJ femenino, un revolcón rápido también servirá. Amenazarle no valdrá de nada pues, además de entrar desarmados, hay alguaciles y soldados por todas partes y sólo les valdrá para dar con sus huesos en una mazmorra acusados de rebelión.

En realidad de poco se le puede acusar al PJ. El párroco de la iglesia de San Marcelo vio cómo un hombre (sólo uno y cuya descripción coincide con la de Honesto, cosas de la vida) agarraba el cáliz y se iba corriendo ante la atónita mirada de los presentes, que en seguida dieron la voz de alarma y unos alguaciles próximos persiguieron al ladrón hasta darle caza.

Con Honesto nada pueden hacer: el párroco le ha identificado y fue descubierto con el cáliz en su zurrón. Caso claro. Si insisten con el tema a Isidro no le gustará nada y puede que esta vez no salgan tan bien parados, pues hace unos días un comerciante apareció muerto en su casa y no se ha descubierto aún a los culpables, qué mejor que unos forasteros...

3. Tratos entre ladrones

Después de que se lleven al labrante (y tal vez a

algún PJ) y se calme el alboroto, un joven de unos dieciséis años se acercará con disimulo a los PJs y les dirá que él conoce al hombre que ha chocado con Honesto y que ha puesto el cáliz en su zurrón.

Se llama Alarico y esta es su historia: Viene de Soria y no es más que uno de los tantos pícaros y buscavidas que pueblan las ciudades. Su único oficio conocido es agenciarse los bienes ajenos y después de un episodio algo oscuro en su ciudad natal se mudó a León cuatro meses atrás y se asoció con dos hermanos, Sixto y Alvar, dos pájaros con los que comparte profesión. Hace quince días un extraño hombre les hizo un par de encargos: en primer lugar debían robar una piedra que Roque López, un comerciante, tenía en su lujosa casa. Lo segundo tenían que conseguir era un cáliz consagrado. Les daría 20 doblas de oro por ambos objetos.

El robo en casa del comerciante tenía que ser fácil: colarse de noche haciendo el mínimo ruido posible, amordazar a Roque y pedirle la piedra, pero la cosa se fue de las manos cuando, con la piedra ya en su poder, un criado descubrió a los ladrones, uno de los hermanos le cortó la garganta al comerciante, se dio la voz de alarma, y el caos reinó. En la huida, por el patio trasero de la vivienda, Sixto y Alvar fueron los primeros en trepar el alto muro de tres metros pero dejaron a Alarico detrás, sin cuerda o ayuda, mientras ellos ponían tierra de por medio. Sólo la buena fortuna y una alocada carrera por las oscuras calles leonesas permitieron al chico escapar.

Obviamente el joven no irá a testificar contra los hermanos (corregidores y alguaciles, cuanto más lejos, mejor) pero nervioso, urgirá a los PJs a que le ayuden a recuperar la piedra ya que esa misma noche han quedado con el hombre que les contrató para realizar el intercambio.

4. El hombre misterioso

Pero ¿quién es este hombre? Se trata de un demonólogo, a cuyos oídos llegó que un comerciante leonés, Roque López, se había hecho con una piedra de enormes propiedades mágicas e inmensamente poderosa: la piedra de gul. El hechicero la quería a toda costa por lo que se entrevistó con Roque, pero tanto pidió el comerciante, incluso después de un furioso regateo, que no llegaron a acuerdo alguno.

Sin embargo el demonólogo no se dio por vencido: encargó a tres ladronzuelos que robaran la piedra

para él y como complemento, un cáliz consagrado, pues ya se sabe que no se puede hacer una misa negra sin el mismo.

El robo del cáliz fue más precipitado y Sixto procedió de una manera bastante inexperta:

Después de su aventura nocturna y la disolución de la sociedad con Alarico en casa de Roque, los hermanos se escondieron en una posaducha cercana a la catedral y no salieron en varias jornadas. Los días pasaban y su cita con el demonólogo se les echaba encima y por no presentarse la oportunidad o ir dejando el tema (confiar en maleantes de



medio pelo es lo que conlleva), no habían podido hacerse con el cáliz.

En la mañana que los PJs llegaron a León, Sixto, acuciado por la cita de esa noche, fue hasta la iglesia de San Marcelo y con la poca preparación y disimulo que implican las prisas, simplemente agarró el cáliz y salió corriendo. Al ver cómo los alguaciles le perseguían decidió (con buen tino) cargarle a otro las culpas, así que localizó a alguien de parecida constitución y ropajes y simuló la colisión, colocando el cáliz en su zurrón para luego desaparecer.

5. Recuperando la piedra

Así están las cosas y ahora Alarico necesita la ayuda de los PJs para recuperar la piedra (les ofrecerá 100 maravedís a cada uno por ayudarlo, aunque puede acceder a darles un poco más, cantidad que no posee por el momento) y llegar por la noche hasta la ermita de Campi Sacri, donde se realizará el intercambio. Si los PJs pasan una tirada de Latín sabrán que quiere decir Campo Sagrado y si pasan otra de Leyendas o Conocimiento de Área recordarán que fue el escenario de una batalla entre don Pelayo y los moros hace ya varios siglos.

La parte de abajo de la posada donde se hospedan Sixto y Alvar es una concurrida taberna con lo peor de cada casa: perdonavidas, alcahuetes, jugadores, rameras, malandrines, putañeros... personajes de más bien poco fiar que mirarán a los PJs de manera desafiante, valorando cuánto llevan o lo que valen.

En el primer piso hay cinco habitaciones privadas y en el segundo una gran habitación común ocupa la buhardilla. Alarico les indica que vayan a la estancia común, pues ahí es donde se aposentan los hermanos.

Efectivamente en ese lugar se encuentran los hermanos y cuando Alarico les pide la piedra y estos saquen sus cuchillos para defenderla aparecerán otros tres compañeros de profesión que, enterados del buen negocio que Alvar y Sixto se traían entre manos (un secreto no es un secreto entre gente de baja estofa, siempre hay alguien que se va de la lengua...) han decidido que sería bueno para sus bolsillos entregar la piedra ellos mismos.

Ahora en teoría se daría una reyerta a tres bandas en la que el ganador (esperemos que los PJs con Alarico de su parte) se hará con la piedra de gul si pasa, eso sí, una tirada de Descubrir, ya que los hermanos la tienen oculta entre las vigas de la buhardilla.

6. Campi Sacri

Ya tienen la piedra, así que deberán ir corriendo hasta Campi Sacri, a algo menos de cinco leguas, para llegar a la cita nocturna. Allí, en las inmediaciones de la pequeña ermita, una alta y enjuta si-lueta les espera cuando cae el sol.

La noche es fría, pero más fría parece cuanto más se aproximan a la ermita. El viento sopla helado y como pequeños cuchillos se mete entre sus ropajes.

La luna, argéntea, enorme, baña la escena con un tono lechoso, fantasmal. El paraje está desierto... desierto excepto por la silueta alta y enjuta. Es el demonólogo que espera impaciente lo que los PJs le llevan.

Todo se desarrollará con normalidad. Si los PJs pasan una tirada de PERx2 verán que, cuando se dirigen a él, cuando le hablan, el demonólogo gira su escuálida cabeza hacia la izquierda ya que por esa oreja no oye demasiado bien.

Pero no iba a ser todo tan fácil, claro. Cuando la transacción se lleve a cabo (aunque tan solo les dará 15 doblas de oro pues falta el cáliz) de unos pozos cercanos, ocultos por la maleza aparecerán dos decenas de hombres armados que harán todo lo posible por acabar con la vida tanto del demonólogo como de los PJs. Sí, la Fraternita se ha enterado (siempre hay alguien que se va de la lengua...) de los sacrílegos hechos que se estaban desarrollando en León y van a dar caza a los culpables esperando que no vuelvan a ver la luz del sol.

Los FVL llegarán de todas partes y poco pueden hacer los PJs más que prepararse para el terrible envite. Si se fijan en el brujo le verán decir unas palabras, parece que pide ayuda a un tal Mobius (Demonología: demonio menor al servicio de Agaliarepth, patrón de los nigromantes) y antes de que los fráteres lleguen a ellos del suelo se levantarán unos treinta muertos que causarán la distracción (y destrucción) suficientes para que el demonólogo huya en la noche con su preciada piedra.

Los muertos llevan ropajes muy gastados, aunque permiten adivinar su procedencia tanto cristiana como musulmana. Las armas que portan, mazas y lanzas, están así mismo muy deterioradas por lo que no harán el daño completo.

Ahora es el momento en el que los PJs deberían tener la cabeza fría y retirarse para no verse en medio de la refriega, aunque no va a ser fácil. Como es habitual pueden hacer lo que quieran, enfrentarse a todos esos enemigos, huir cada uno por su lado o huir todos juntos. En el caso de huir deberán hacer una tirada de Descubrir para ver por dónde está más despejado (si van juntos que sólo la haga uno, el que vaya guiando) y luego cada PJ tirará 1D10 y consultará con qué se enfrenta en la siguiente tabla:

Si pasan la tirada de Descubrir -1 en la tabla de encuentros. Si pifian la tirada +2. Recuerdo el malus del 25% por la baja visibilidad.

Tirada	Encuentro
0-1	Ningún encuentro
2-3	1 muerto
4-6	1 FVL
7-9	2 muertos
10-11	2 FVL
12	3 FVL

Una vez alejados del peligro, con el resultado de la lucha desconocido debido a que la poca luz poco les deja ver, Alarico dirá a los PJs que parte al norte, a la ciudad de Oviedo y que a León no vuelve ni aunque así se lo pida el Altísimo, que suficiente ha tenido ya y que si quieren un consejo, lo mismo han de hacer, ya que en ese lugar quien no te quiere matar te deja en la estacada aún diciéndose tu amigo... no señor, él ahí no vuelve ni por todos los maravedís de Castilla... y hablando de maravedís, les dará lo prometido y se despedirá aún temblando por la, sin duda, noche más comprometida de su vida.

Epílogo

-¿Para qué lo querías? ¡Confiesa!
 -Señor, por mi vida, esto es un error.
 -¡No dejas de decir eso, pero bien sé yo que mientes, bellaco!
 -Mi señor, esto es una equivocación, un enredo fácilmente...
 -¡Calla maldito hereje!
 -¡No! ¡Con el hierro no!
 -¡Confesarás tarde o temprano!
 -¡Ahhhh! ¡Basta, se lo suplico!
 -¡¡Confiesa!!
 -¡¡Ahhhhh!! ¡Sólo venía a trabajar en la catedral como labrante, lo juro!
 -¿Otra vez lo del labrante?
 -Pero si tan solo...
 -¡Basta! ¡Basta! Estoy hastiado de tus necios balbuceos... Están tocando Vísperas, llevamos aquí desde Sexta y no hemos avanzado nada... está bien, calla si con ello crees que puedes salvarte, pero has de saber que el Concejo está resuelto a cortarte las manos y colgarlas de la puerta de la catedral, ya que tanto interés muestras en ella. Así no podrás volver a robar en la patética vida que te queda por delante y otros de tu calaña verán que en León quien el mal hace, lo paga.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 35 PAp.
- Por interpretación: hasta 15 PAp.

P.N.J.

Jóvenes de Villatoquite

FUE	10	Altura: varía	Peso: varía
AGI	14	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	16	Templanza:	40%
RES	15		
PER	14		
COM	7		
CUL	5		

Armas: Pelea 40% (1D3), Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Armadura: Pelliza de Piel (Prot. 1)

Competencias: Conocimiento Vegetal 40%, Descubrir 30%

Alguaciles de León

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	51%
RES	19		
PER	12		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D4), Lanza Corta 60% (1D6+1+1D4), Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Bacinete (Prot. 4), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Correr 35%, Descubrir 40%

Alarico

FUE	10	Altura: 1,54 m	Peso: 99 libras
AGI	18	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	43%
RES	17	Apariencia:	11
PER	14		
COM	12		
CUL	5		

Armas: Bracamante 53% (1D6+2+1D6), Cuchillo 53% (1D6+1D6), Pelea 30% (1D3)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Correr 35%, Elocuencia 25%, Esquivar 40%, Escuchar 40%, Tregar 30%, Escamotear 50%

Alvar y Sixto

FUE	15	Altura:	1,69 m/1,57 m
AGI	19	Peso:	135 libras/103 libras
HAB	20		
RES	17	Templanza:	49%

PER	13	Apariencia:	7/9
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D6), Pelea 40% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Esconderse 40%, Escamotear 60%, Correr 50%, Tregar 45%

Ladrones leoneses

FUE	16	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	40%
RES	16		
PER	12		
COM	6		
CUL	7		

Armas: Maza de Armas 55% (1D8+2+1D4), Cuchillo 60% (1D6+1D4), Pelea 25% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 35%, Descubrir 30%, Escamotear 50%

El demonólogo

FUE	7	Altura: 1,87 m	Peso: 98 libras
AGI	15	RR: 0%	IRR: 120%
HAB	15	Templanza:	60%
RES	15	Apariencia:	13
PER	13		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Bordón 45% (1D4+2+1D4)

Armadura: Ropas gruesas (Prot. 1)

Competencias: Conocimiento Mágico 99%, Conocimiento Vegetal 90%, Alquimia 92%, Demonología 98%, Escuchar -12%

Hechizos: Bastantes entre los que se incluyen Misa Negra, Anillo de Nigromancia, Aquelarre a Agaliareph.

Fraternita Vera Lucis

FUE	15		
AGI	20	RR: 80%	IRR: 20%
HAB	18	Templanza:	56%
RES	19	Apariencia:	varía
PER	11		
COM	6		
CUL	5		

Armas: Maza de armas 70% (1D8+2+1D4)/Lanza larga 65% (1D8+2+1D6), Cuchillo 50% (1D6+1D4), Pelea 40% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Bacinete (Prot. 4), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Escuchar 40%, Descubrir 30%, Correr 25%

Muertos

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	8	RR: 0%	IRR: 125%
HAB	10		
RES	15		
PER	5		
COM	1		
CUL	5		

Armas: Maza 55% (1D8+1D4-1), Lanza corta 55% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón deteriorado (Prot. 1)

Competencias: Correr 8%, Esquivar 8%

Cuitas de Wamba y Medina

Ne committas stultis sapientiam quia eis esset iniuriosum; nequesapientibus eam deneges, quia quod suum est eis auferres.

Pedro Alfonso

Adaptación de una partida improvisada para dos PJs que derivó en actos reprobables, una huida accidentada y algo de oro en las faltriqueras.

Introducción

Medina del Campo, julio de 1320. A pesar de que aún no tiene la pujanza que llegará en tiempos venideros sí que es lugar importante por su situación, punto obligado para muchos comerciantes de paso.

Hace ya varios años se inició una disputa con las gentes de la villa de Wamba debido a unas tierras de cultivo entre Tordesillas y Valladolid, muy buenas y muy fértiles por estar bañadas estas por el río Duero.

Medina, perteneciente al infante Alfonso de Castilla (aunque por su minoría de edad ejerce como regente María de Molina), reclama los campos como suyos. Por otra parte los Caballeros Hospitalarios de la Orden de San Juan, señores de Wamba, esgrimen antiguos derechos concedidos por Alfonso el de las Navas sobre esas tierras.

Hasta el momento el asunto no había pasado a mayores, pero en el último par de meses la cosa se ha ido un poco de las manos y grupos de campesinos de una y otra villa se han enzarzado en trifulcas que han acabado con vidas por ambas partes. Los nervios están alterados en Medina del Campo.

1. Medina del Campo

El calor de julio en Castilla es difícilmente tolerable, la única manera que los PJs tienen para combatirlo es refrescarse los gaznates en una de las muchas tabernas de Medina. No ha mucho llegaron a la villa en busca de meter algo de plata en sus

bolsas, pero por el momento no han tenido demasiada suerte.

Sólo se habla de una cosa: en el día de ayer un bellaco asesinó a Alfonso de Niebla, un noble local, en su propia casa y a plena luz del día para luego desaparecer. No se sabe quién pudo cometer esa tropelía, uno dice que fue uno de Wamba, otro que fue un conocido granuja que vive extramuros, un tercero apostilla que oscuros negocios debía tener el noble para andar con semejantes compañías...

Una persona se acercará a los PJs tras observarles un rato; tiene un trabajo para ellos. Es alto, mediana edad, buenos ropajes y aspecto aseado. Se llama Andrés Casto y es parte del concejo. Quiere (el concejo) encontrar al asesino de Alfonso de Niebla, Jacobo el Manco, un rajagargantas conocido en la villa por su poco lícitas actividades. Los asuntos que trataba con el noble poco incumben a los PJs, lo que el concejo quiere es al Manco vivo o muerto.

Sabe que huyó en dirección norte y tiene la sospecha que ha buscado refugio en Wamba. Necesita a un par de hombres ajenos a Medina para introducirse en la villa de los Hospitalarios y aplicarle la justicia que se merece, la justicia que esos bellacos de la orden de San Juan no le van a servir.

Si consiguen su objetivo el concejo de Medina recompensará a los PJs con 5 doblas de oro.

2. La Posada del Ganso

Los PJs podrán adquirir todo el equipo que puedan necesitar en Medina del Campo, ropajes, armaduras, armas, monturas... lo que quieran.

En jornada y media se alcanza Wamba y la noche la podrán hacer en una solitaria posada situada en un cruce de caminos, la Posada del Ganso.

El lugar lo señala un tablón de madera con un ganso toscamente dibujado. Es un edificio de una sola altura, cuadrado. En un lateral hay un techado para las monturas, en el otro un brocal informa de la existencia de un pozo. El interior es muy sencillo, una amplia habitación diáfana con tablas sobre borriquetas que hacen las veces de mesas. En la barra el posadero sirve un vino a un par de personas.

En un rincón un mendigo ciego y alcoholizado consume sus días dependiendo de la caridad de los

viajeros. En cuanto escuche entrar a los PJs les pedirá de forma insistente una moneda. Si se le dan susurrará algo en el oído de uno de ellos: “Ten cuidado con el hombre sin nariz”. Puede ser (o no) un desvarío más de un hombre que huele a vómitos y a vino rancio, pero servirá para poner algo nervioso al PJ.

Gente que pasa la noche en la posada:

El posadero, Juan Marín, apodado el Ganso. Acaba de pasar el medio siglo con más pena que gloria. Carácter pesimista y un poco derrotado por la vida.

Su mujer, a la que por simple asociación llaman la Gansa, unos diez años menor que su marido y entrada en carnes. Siempre ha ayudado a la economía familiar vendiendo su cuerpo a los viajeros. Por unas monedas los PJs podrán pasar un buen rato en el establo con ella.

Lander, un buscavidas navarro que recorre la península intentando vivir de los demás, ya sea pidiendo dinero (que jamás va a devolver) o ganándolo en juegos de azar “ayudado” por sus ágiles dedos. No sabe lo que es el trabajo manual.

El mendigo. Consume sus días en vapores alcohólicos y en ocasiones tiene visiones extrañas, fantásticas. Tal vez sean delirios de borracho, tal vez sean verdaderos destellos de lo que está por venir. Vive en la posada temporalmente gracias a la compasión de sus dueños.

3. Wamba

La villa de Wamba mide apenas 300 varas de largo y otras tantas de ancho. Tiene dos entradas, una al sur y otra al oeste y está rodeada de una pequeña muralla de tapial de unas tres varas de altura. En la puerta oeste se desparrama extramuros un grupo abigarrado de casas y talleres que forman un arrabal de buen tamaño y son varias las alquerías que se observan alrededor.

El edificio más importante de Wamba es la iglesia de Nuestra Señora, pegada a la muralla norte y muy cercana al hospital de peregrinos abierto por los Hospitalarios hace ya un siglo.

Es en este lugar y no en el hospital donde se encuentra Jacobo y su compinche Clement. El Manco, a pesar de su apodo, conserva ambas manos y no tendrá reparo a la hora de usarlas blandiendo su cuchillo.

Los PJs se encontrarán a un pequeño número de personas esperando para acceder a Wamba. No se permiten armas en la villa y los caballeros llevan a cabo minuciosos registros para evitar futuros problemas. Si quieren entrar en la ciudad deberán dejar las armas en una sala anexa a la puerta, custodiadas por los de San Juan.

Ahora ya todo depende del buen hacer de los jugadores. ¿Cómo van a encontrar al Manco? Andrés Castro les dijo que le podían llevar vivo o muerto pero ¿cómo le van a sacar de Wamba? Recuerdo que matar en suelo sagrado conlleva pérdida de Puntos de Fe.

Cuando vuelvan a Medina del Campo con la misión cumplida el concejo les recompensará con lo prometido. Si dejaron las armas en la puerta de Wamba no volverán a verlas y harían bien en no dejarse ver más por la zona pues no les olvidarán fácilmente.

Si el DJ lo desea puede meter un último encuentro con los Hospitalarios cuando estén cerca de alcanzar su destino.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 30 PAp.
- Por interpretación, etc: +10 PAp.

P.N.J.

Andrés Casto

FUE: 9 Altura: 1,56 m Peso: 178 libras
AGI: 12 RR: 75% IRR:25%
HAB: 15 Templanza: 55%
RES: 15 Apariencia: 16
PER: 18
COM: 15
CUL: 10

Armas: Cuchillo 35% (1D6+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Elocuencia 45%, Empatía 40%, Descubrir 35%, Seducción 55%

Lander

FUE 9 Altura: 1,72 m Peso: 160 libras
 AGI 15 RR: 70% IRR: 30%
 HAB 20 Templanza: 45%
 RES 15 Apariencia: 19
 PER 15
 COM 15
 CUL 5

Armas: Cuchillo 60% (1D6+1D6)

Armadura: Velmez (Prot.2)

Competencias: Escamotear 70%, Elocuencia 60%, Empatía 55%, Descubrir 60%

Jacobo el Manco

FUE 7 Altura: 1,69 m Peso: 122 libras
 AGI 20 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 20 Templanza: 62%
 RES 18 Apariencia: 11
 PER 15
 COM 5
 CUL 5

Armadura: Velmez (Prot.2)

Armas: Cuchillo 55% (1D6+1D6), Almarada 55% (1D4+2+1D6)

Competencias: Escuchar 30%, Correr 35%, Descubrir 25%, Cantar -20%, Escamotear 40%

Clement

FUE 11 Altura: 1,83 m Peso: 162 libras
 AGI 15 RR: 75% IRR: 25%
 HAB 16 Templanza: 47%
 RES 19 Apariencia: 14
 PER 14
 COM 7
 CUL 5

Armadura: Ropas Gruesas (Prot.1)

Armas: Cuchillo 40% (1D6+1D4)

Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 20%

Caballeros Hospitalarios

FUE 15 Altura: varía Peso: varía
 AGI 15 RR: 80% IRR: 20%
 HAB 15
 RES 15
 PER 15
 COM 8
 CUL 15

Armadura: Loriga de Malla (Prot.5), Bacinete (Prot. 4)

Armas: Maza de Armas 55% (1D8+2+1D4), Cuchillo 50% (1D6+1D4), Ballesta 40% (1D10+1D4)

Competencias: Cabalgar 55%, Empatía 35%, Mando 35%, Teología 45%

La escudilla de Santiago

O que bien aaventurado es el uaron que suffre temptacion, ca pues que fuere prouado recibira corona de uida, la que dios prometio a sos amigos.

Santiago 1, 12

Módulo parcialmente adaptado de otro de cuyo nombre, pese a mis intentos, no puedo acordarme. Pensada para tres o cuatro PJs de armas que tengan a bien ayudar al prójimo.

Introducción

En abril, aguas mil, bien que lo sabe todo el mundo, pero esto es demasiado. En este abril de 1320 las lluvias se han excedido y han dejado muchos caminos impracticables, con ríos crecidos como hace años no se veía y zonas inundadas que han comunicado comarcas enteras.

A los PJs les ha pillado viajando al norte, en tierras asturleoneras, ya que se dirigen hacia Oviedo. Fue en Saldaña donde se les unieron el buen Gabriel y su hija Genoveva, que el camino en compañía es menos fatigoso.

Gabriel es un hombre de mediana edad, bajito y con una espesa barba. Va vendiendo distintas mercancías de aquí para allá, sin detenerse nunca demasiado en ningún sitio y siempre acompañado de su hija, una bella moza de dieciséis primaveras que perdió a su madre hace ya varios años. En su pequeño carro tirado por una mula llevan varios fardos de pieles, telas, miel y sebo.

1. Cruzando el Esla

En el par de días que llevan de penosa travesía no ha parado de llover y la gente que se han ido encontrando por el camino se pueden contar con los dedos de una mano. A media tarde se toparán con el río Esla y si quieren cruzarlo tendrán que pasar por un puente de piedra guardado por dos soldados que llevan la sobreveste del señor de Cistierna, villa situada a casi una legua al norte.

Los soldados, que soportan el chaparrón refugiados en una pequeña caseta de solo dos paredes, sonreirán al verles llegar y se querrán sacar un sobresueldo aprovechando la situación. Exigirán un pago desmedido por atravesar el puente ya que saben que no hay otra forma de vadear el Esla en muchas leguas a la redonda y con este tiempo a los viajeros no les quedará otra que pagar. Pedirán 25 maravedís por persona, otros 25 por cada bestia y 50 más por el carro... aunque añadirán que si los dueños del carro no disponen de ese dinero podrán llegar a otro acuerdo; un acuerdo satisfactorio para todas las partes que incluye la participación de Genoveva.

Gabriel no dispone de esa cantidad y aquí se pueden dar tres escenarios: que los PJs se compadezcan de sus compañeros y paguen sus 125 maravedís además de lo propio, que los PJs no quieran desembolsar tal desmedida y obviamente exagerada cantidad y acaben pasando a cuchillo a los soldados (que a decir verdad tienen ganas de gresca) o que no quieran pagar la parte de Gabriel y su hija a lo que esta accederá a irse con uno de los soldados al caseto mientras el otro espera su turno charlando con el grupo ante la compungida cara de Gabriel.

Si ocurre esto último, pasados unos minutos el grito de un hombre llegará de la garita: Genoveva le ha clavado un cuchillo en la pierna al soldado que ahora golpea a la chica con furia. El otro soldado irá a ayudar a su compañero y es de esperar que los PJs ayuden a la joven.

Cuando acaben con los soldados lo más sensato es salir de ahí y alejarse lo más rápido posible. A pesar de que es muy poco probable que alguien les haya visto, una pequeña investigación en los pueblos por los que han pasado bastará para dar una descripción bastante acertada de su aspecto e incluso nombres.

2. La granja

La noche les cogerá en medio de la nada, pero por fortuna encontrarán una granja abandonada de la que solo el granero permanecerá en pie. Una de las paredes desapareció hace tiempo y el tejado presenta algún que otro hueco. No es muy grande y el suelo está cubierto por un palmo de agua, pero hay una parte superior a la que se accede por unos escalones pegados a la pared en la que podrán dormir más o menos secos.

Es de suponer que no van a encender ningún fuego,

primero porque no hay madera lo suficientemente seca y segundo porque la gente de Cistierna anda buscándoles, pero al menos la lluvia les da un descanso. También es de suponer que van a hacer guardias y hacen bien ya que van a recibir la visita de un upiro en busca de alimento.

En lo más oscuro de la noche un sonido sobresaltará a los PJs. El upiro ha seccionado la cabeza de la mula con su archa y quiere divertirse un rato antes de degustar su cena: los PJs. No se ve nada, aunque la luna, que ha tenido a bien asomarse, algo ilumina (-50% a las acciones de ataque y defensa), pero si quieren ver algo deberán encender unas antorchas (se quedará en -25%).

Si los PJs no bajan a investigar el ruido, el upiro subirá en forma de bruma y les atacará. Si en el combate el upiro se ve muy herido se convertirá en bruma y el DJ decidirá cuándo y cómo les hará una nueva visita.

3. La aldea

Con la pérdida de la mula, a Gabriel y Genoveva se les hace imposible llevar todos sus enseres, así que llenos de resignación cargarán con unos cuantos bultos y dejarán el resto en el granero, con la esperanza de volver a buscarlos más adelante. Sus planes ahora han cambiado y se van a acercar a León, donde conocen gente que podrá ayudarles. Por su parte, los PJs podrán continuar su camino hacia el norte.

El paisaje por el que transitan es montañoso y no está exento de dificultad, pero al menos ha dejado de llover aunque las nubes no dejan pasar el más mínimo rayo de sol.

En esa primera noche algún PJ de guardia recibirá la impertinente visita de una denociña (p.366 del manual básico) que le atacará con saña con el peligro que ello conlleva.

Al día siguiente, cuando la tarde empieza a llegar deberán hacer una tirada de Descubrir para advertir unas ligeras columnas de humo más adelante. Se trata de una aldea en la que no estaría nada mal parar y hacer noche.

La aldea parece estar apartada del mundo ya que no tiene ni un triste sendero que llegue a ella. Está clavada en la montaña y apenas se compone de veinte casas y una ermita de piedra a su entrada. Pasando otra tirada de Descubrir (-25% por la falta de luz) podrán ver en lo alto de un risco a media

legua una torre fortificada.

El pueblo tiene un aspecto en general descuidado y muy pobre. Las casas, aunque habitadas, han visto días mucho mejores. Los campos, supuestamente de cultivo, están llenos de zarzas y malas hierbas y los pocos animales que ven (apenas un par de cabras, un asno y tres gallinas) presentan un aspecto desnutrido.

El de los habitantes, unos cuarenta, no es mucho mejor. Sus ropas son harapientas y ninguno pesa más de 100 libras. Saldrán a recibir a los PJs con la mirada un poco perdida aunque con actitud amigable. Hablan un castellano mucho más latín que romance, por lo que en ocasiones se hará complicado seguir el hilo de la fable de Odoario, el hombre que parece llevar la voz cantante y que les relatará la historia de la aldea, Acebo de Santiago.

4. Crónica de Acebo de Santiago

Corría el año 920 y Genadio Acebo, señor de estas tierras, era un hombre lleno de ambición y ansias de poder y pronto su comarca se le quedó pequeña y empezó a fagotizar los territorios limítrofes. No obstante necesitaba más, pero carecía de algo fundamental, tiempo. Cuando llegó al otoño de su vida buscó desesperadamente la forma de alargar su existencia y continuar con la imparable expansión de sus dominios.

Muchos fueron los que llegaron a Acebo con supuestos remedios para Genadio, que viendo la inutilidad de los mismos mandaba apedrear a los falsarios y repartir sus despojos entre los perros.

No obstante hubo un demonólogo que le concedió lo que buscaba y a cambio sólo tenía que ceder su alma... y la de todos sus vasallos de Acebo. Para ello necesitaba una reliquia que se guardaba en la ermita: una escudilla donde Santiago consumió unas gachas en su evangelización por Hispania en una parada que hizo en la aldea.

Durante siglos se custodió la escudilla en Acebo y eran muchos los que venían de todo el reino para rendirle culto hasta que Genadio, con viles engaños, sustrajo la reliquia y se sirvió de ella para celebrar un diabólico banquete en el que logró su objetivo: vivir para siempre.

Desde entonces la región ha estado maldita y por las malas artes del maligno es como si se hubiera parado en el tiempo, como si no hubieran pasado cuatrocientos años. Los otrora fértiles cultivos han

degenerado en el lamentable estado en el que ahora se encuentran, los niños murieron y los animales enfermaron. Tan solo si la reliquia vuelve a su lugar original se romperá el encantamiento y los habitantes de Acebo de Santiago podrán descansar en paz.

Esta es la historia que contará Odoario aunque para ellos sólo han pasado un par de años desde la desaparición de la escudilla e incluso si preguntan quién es el rey, responderá sin dudarle que Ordoño II.

5. La torre

Allá arriba, en la torre del risco, es donde todavía se encuentra Genadio y hacia donde deben ir los PJs si quieren salvar a la aldea.

La fortaleza se compone de una gran torre de forma pentagonal que aprovecha la propia roca como muralla y dos lienzos que cierran el conjunto en un pequeño patio. No hay puerta, se desvencijó hace mucho y ahora se halla podrida en el suelo.

En el patio de armas una figura les da la bienvenida: es Genadio Acebo, postrado en un trono de piedra. En un primer momento pensarán que la propia figura es también de piedra pues no

se mueve, su tono es gris y en ciertas partes le ha salido musgo, mas no es así.

Este es el aspecto actual del señor, tan flaco que hasta un niño podría rodearle la muñeca con su mano, un rostro seco y macilento, repleto de arrugas, y los ojos siempre abiertos. El único gesto que hará muy de vez en cuando será un breve pero profundo jadeo que delatará que le queda algo de vida.

El diablo rara vez da lo que promete sin guardarse alguna vileza, tal y como ha aprendido Genadio, un hombre vivo de más de cuatrocientos años, postrado en el trono todo ese tiempo, sin fuerzas para moverse pero sin poder morir (si le atacan ya sea con armas normales, benditas o mágicas no le van a hacer nada).

Tanto la torre como el patio están vacíos, pero si pasan una tirada de Descubrir podrán ver una trampilla de madera tras el trono, cubierta de tierra y alguna mala hierba. La trampilla da paso a unas escaleras de piedra que bajan hacia un sótano con un ambiente cargado, húmedo, caluroso.

Las escaleras bajan hasta una estancia rectangular, con cuatro candiles en las paredes que podrán encender y dar algo de luz (por alguna razón las lámparas conservan el aceite en perfecto estado).



En el la pared más alejada de las escaleras hay dos estatuas juntas representando seres demoniacos, con garras en manos y pies, colmillos y cuernos retorcidos en la frente y en el suelo un gran pentáculo dibujado con lo que parece ser sangre completa la decoración de la macabra sala. Si pasan una tirada de Descubrir se pondrán encima del pentáculo para examinarlo y este se iluminará con fuerza despertando a las estatuas que mudarán en sendos brucolacos que atacarán a los PJs.

Las estatuas revelarán tras de sí un hueco que permitirá el paso a otra sala, esta vez redonda (de unas diez varas de diámetro) y sin fuente de iluminación, por lo que tendrán que alumbrarse con antorchas. La sala desciende en un brusco escalón a una especie de alberca de una vara y media de profundidad llena de agua y en su centro una columna de piedra negra sostiene en lo alto la venerada reliquia.

Lo que no saben los PJs es que en la alberca habita una serpe (p.368 del manual básico) que atacará a quien intente llevarse la escudilla, intentando envolver con sus anillos al PJ para acabar con su vida. El PJ que está recibiendo los ataques tendrá un -25% en las acciones de ataque y defensa, el resto de PJs, dado que no ven a la serpe, tendrán un -50%.

6. Final

La gente de Acebo recibirá a los PJs con una alegría inusitada al ver a su reliquia de vuelta en la aldea y querrán llevarla inmediatamente a su lugar original, una hornacina en la ermita que lleva demasiado tiempo vacía.

En cuanto la posen las nubes se marcharán y el sol derramará sus rayos en la aldea. Una enorme paz inundará el pueblo y los PJs ganarán 10 puntos de RR. Los rostros de los aldeanos cambiará y la aflicción tornará en júbilo y alborozo, mas solo dura unos instantes, pues acto seguido todo el pueblo se transformará en polvo, los edificios, los animales, las personas, sobre ellos caerán los cuatro siglos en los que Acebo estuvo en suspenso, esperando a que alguien les liberara de la maldición a la que les condenó su propio señor.

Nada queda en la aldea salvo la ermita y la escudilla, ni rastro de ninguna otra construcción, los PJs han cumplido su cometido y pueden darse por satisfechos. Por cierto, que si algún PJ cede a sus instintos y se lleva la escudilla (total, qué pinta semejante artefacto ahí en medio de la nada) al día

siguiente no despertará junto a sus compañeros, lo hará postrado en el trono que antes ocupaba Genadio Acebo, viendo la vida pasar sin posibilidad de hacer nada, inmóvil como las rocas. Para siempre.

Recompensas

- Por acabar la aventura: 55 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Ganancias de RR/IRR

- Por ver al upiro: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con el upiro: +1D10 RR.
- Por ver a Genadio Acebo: +5 IRR si IRR 80 o menos.
- Por ver a los brucolacos: +1D10+2 IRR si se falla IRR -25%.
- Por acabar con los brucolacos: +1D10+2 RR.
- Por ver a la serpe: +1D10 IRR si se falla IRR.
- Por acabar con la serpe: +1D10 RR.

Dramatis Personae

Soldados de Cistierna

FUE	17	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	16		
RES	19		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Maza 65% (1D8+1D4), Cuchillo 45% (1D6+1D4), Escudo 60%

Armadura: Gambeson (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 45%, Esquivar 40%

Upiro

FUE	21	Altura: 1,75 m	Peso: 120 varas
AGI	15	RR: 0%	IRR: 120%
HAB	15		
RES	25		
PER	18		
COM	15		
CUL	15		

Armas: Archa 65% (1D10+2+1D6), Gumía 50% (1D4+2+1D4), Mordisco 65% (1D8+Succión).

Armadura: Velmez (Prot. 2)

Competencias: Sigilo 75%, Escuchar 80%, Tormento 70%

Poderes especiales: Muchos, entre los que se incluyen Transformación en Lobo, en Bruma o Vulnerabilidad a lo Divino

Denociña

FUE 5 Altura: 1 pie Peso: media libra
 AGI 18 RR: 30% IRR: 70%
 HAB 0
 RES 17
 PER 3
 COM 0
 CUL 0

Armas: Mordisco 60% (1D3+veneno)

Armadura: Carece

Competencias: Sigilo 80%, Esquivar 60%

Poderes especiales: Mordisco venenoso. RESx2

Brucolaco

FUE 25 Altura: 1,90 m Peso: 156 libras
 AGI 15 RR: 0% IRR: 150%
 HAB 10
 RES 25
 PER 35
 COM 7
 CUL 5

Armas: Mordisco 75% (1D8+2D6), Garras 50% (1D6+2D6)

Armadura: Piel y pelo (Prot. 5)

Competencias: Rastrear 90%, Descubrir 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%

Serpe Xigante

FUE 30 Altura: 8 m Peso: 40000 libras
 AGI 20 RR: 0% IRR: 120%
 HAB 0
 RES 30
 PER 10
 COM 0
 CUL 0

Armas: Envolver con los anillos 60% (3D6 por asalto)

Armadura: Escamas (Prot. 2)

Competencias: Sigilo 95%, Esquivar 70%

Poderes especiales: Ciega. Visión aterradora

Amenaza de ultramar

*No puosc mudar un chantar non esparja,
puois N'Oc-e-No a mes fuoc e trach sanc,
quar grans guerra fai d'eschars senhor larc,
per que-m platz be dels reis vezer la bomba,
que n'aian ops paisso, cordas e pom,
e-n sian trap tendut per fors jazer,
e-ns encontrem a miliers et a cens,
si qu'apres nos en chan hom de la gesta.*

Bertran de Born

Módulo para todos los PJs que estén cansados de la vida tranquila y quieran oír de nuevo los gritos de sus enemigos y probar su dulce, dulce sangre.

Parte I - La afrenta

Este módulo implica la participación forzosa e involuntaria de una familiar de alguno de los PJs (cualquiera vale aunque mejor que sea de origen humilde), recomendable una hermana aunque también sirve una prima.

1. Malas nuevas

Martes, catorce de diciembre del año de Nuestro Señor del año 1339. Uno de los PJs recibe la noticia de que su hermana ha sido violada y asesinada por un joven noble hace pocos días. Inmediatamente querrá volver a su casa para enterarse bien de los hechos y el resto del grupo irá con él, ya que aunque igual no le importa mucho la muerte de la hermana de su compañero, tampoco tienen nada mejor que hacer.

Llegarán al pueblo la mañana en la que se va a celebrar el juicio y todo resulta ser una gran farsa.

Don Fernando es el hijo menor del barón de Tres Aguas, el cual es muy amigo del señor de la villa del PJ. Es un apuesto joven de 18 años de unos pésimos modales y una actitud totalmente dictatorial. Malcriado desde pequeño, siempre le han dado lo que ha pedido y no sabe lo que es recibir un no por respuesta. Si algo no lo consigue

por las buenas, los maravedís de su padre pueden sin duda cambiar la situación, aunque si eso tampoco vale recurre sin dudarlo a la violencia la cual ejerce sin ningún remordimiento sobre mujeres, niños o animales y si no puede con alguien se encarga su fiel acompañante, un amigote bastante bruto de origen humilde de nombre Simplicio que le sigue a todas partes, viviendo su misma vida de burdel en burdel y de taberna en taberna.

2. El juicio

El caso está muy claro: el domingo anterior, al salir la hermana del PJ de misa, fue seguida por don Fernando y Simplicio. El señor se había fijado en la chica y quería yacer con ella. Se lo pidió por las buenas, le ofreció dinero, le amenazó, pero no consiguió nada, así que don Fernando mandó a Simplicio que cogiera a la joven y se la llevaron al bosque. Una vez allí fue violentada y molida a palos (por resistirse). Los malhechores pensaron que se recuperaría y la dejaron allí tirada, pero la joven estaba en una situación crítica y falleció. Cuando los familiares pidieron justicia al señor, don Fernando juró solemnemente ser inocente.

En el juicio testificarán dos primos de la fallecida diciendo que vieron cómo el señorito y su compañero iban siguiendo a la chica pero el señor declarará ambos testimonios nulos ya que al ser familiares de ella no son objetivos y les ciega el querer encontrar un culpable, eligiendo para ello al buen don Fernando solo por ser forastero.

A favor del señorito testificarán dos soldados y una criada, que dicen que los acusados llegaron al castillo poco después de acabar el oficio religioso, que los vieron con sus propios ojos y caiga un rayo del cielo sobre ellos si no es verdad.

Con los testimonios a favor, el acusado perteneciendo a la nobleza y siendo su familia y la del juez tan amigas la cosa no tiene mucha historia: don Fernando es declarado inocente, pero se anuncia una exhaustiva investigación sobre la muerte de la joven.

Después del juicio, en una taberna se demuestra que la indignación en el pueblo es enorme, pero nadie se atreve a alzar la voz, el señor es un hombre muy poderoso y no conviene tenerlo en contra. Se dice que mañana por la mañana va a llegar de la baronía de Tres Aguas un grupo de veinte soldados para llevarse al joven y poner tierra de por medio (no es esta, por cierto, la primera vez que pasa, o eso dicen).

3. Buscando venganza

Si los PJs quieren vengarse del chico esta noche es su única oportunidad, mañana va a estar muy protegido y sería una locura intentar algo contra él. Lo suyo es colarse en el castillo y darle una buena ración de frío acero.

La fortaleza se sitúa a unas seiscientas varas del pueblo, en una loma, y se compone de una torre del homenaje, el patio de armas con unos establos, una herrería adosada, unos barracones donde duerme la guarnición, compuesta por treinta hombres y otro pequeño edificio de madera donde duerme el servicio del castillo. Rodeando todo el conjunto hay una muralla de piedra de cinco varas de altura, con una puerta con rastrillo en la zona este y un par de torres cuadradas más. Hay siempre dos soldados de guardia en la puerta y otros dos en la puerta de la torre del homenaje. Los demás soldados duermen por la noche.

La torre del homenaje tiene cuatro alturas: en los sótanos, fríos hasta en agosto, hay unas celdas de gruesos barrotes de hierro. En la planta baja se encuentra un gran salón con una amplia chimenea (donde se celebró el juicio), las cocinas y un almacén. En la primera planta está la habitación que comparten don Fernando y Simplicio, a parte de otras dos que son ocupadas por el jefe de la guardia y el administrador del señor. La planta de arriba la ocupan los señores y sus hijos y también hay dos soldados ahí en todo momento.

Sería buena idea por parte de los PJs preguntar a alguien donde duerme don Fernando y así ahorrarse ir de una a otra buscándole, pero eso se les tiene que ocurrir a ellos solitos.

4. Asalto al castillo

Si son un poco sigilosos no tendrán problemas en saltar la muralla, acabar con los soldados de la puerta, colarse en la torre y entrar en la habitación del joven, al cual encontrarán encamado con la criada que declaró a su favor en el juicio y Simplicio, en un rincón, esperando su turno.

No les costará mucho acabar con ellos pero ¿por qué ha sido todo tan fácil? Pues porque hay un plan para los PJs. En el momento en que entren en la habitación don Fernando gritará llamando a la guardia y se armará un gran escándalo, tanto que cuando acaben con los dos pronto se verán rodeados de más de diez ballesteros que les apuntarán amenazadoramente. Los PJs tienen que tener

la idea clara de que no les conviene resistirse a la detención y es que es aquí donde se empieza a desarrollar el módulo de verdad para ellos.

Serán conducidos inmediatamente a los sótanos de la torre, donde les dejarán casi en paños menores y se llevarán un buen número de golpes. Por la mañana el señor celebrará un nuevo juicio en el que los encontrará culpables de asesinato y rebelión, condenándoles a 1D100 azotes en público y después, la muerte.

Cuando los PJs lo vean todo negro el señor añadirá que debido al privilegio concedido a la villa de Tarifa en octubre de 1333, los reos pueden ver perdonados sus delitos si eligen pasar allí un año y un día, aunque, añadirá, el D100 latigazos se mantiene por la amistad que le unía al fallecido.

Tarifa es la única plaza cristiana en el Estrecho, lo cual le pone en una situación peligrosa y delicada. Alfonso XI concedió a la villa ese privilegio para así aumentar su población y hacerla más segura ante la permanente amenaza musulmana.

Así que a los PJs no les queda otra que aceptar la oferta de vivir un año y un día si no quieren morir. Fácil elección, supongo.

Recompensas

-Por terminar esta parte: 25 PAp.

-Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Don Fernando

FUE	12	Altura:	1,74 m	Peso:	140 libras
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Templanza:	55%		
RES	20	Apariencia:	20		
PER	10				
COM	10				
CUL	12				

Armas: Daga 55% (2D3+1D4)

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 40%, Seducción 60%, Tormento 45%

Simplicio

FUE	20	Altura: 1,88 m	Peso: 200 libras
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	60%
RES	20	Apariencia:	9
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Maza de Armas 60% (1D8+2+1D6),
Cuchillo 30% (1D6+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Sigilo 25%, Tormento 35%

Soldados

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	56%
RES	19		
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Maza de armas 55% (1D8+2+1D4),
Cuchillo 35% (1D6+1D4), Ballesta 60%
(1D10+1D4)

Armadura: Bacinete (Prot. 4), Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 40%, Descubrir 45%, Escuchar 40%

Interludio - Viaje a Tarifa

Los PJs pasarán un mes en la mazmorra del castillo esperando a que les trasladen a Tarifa. No es un sitio cálido, la humedad y el frío de diciembre y enero hacen que los PJs sufran temperaturas muy bajas, lo que conlleva un riesgo de coger una pulmonía (un bonito 35%) (consultar la página 105 del manual).

Por fin llega el día del traslado. Los PJs serán sacados al patio de armas y tardarán un buen rato en acostumbrarse a la clara luz del día, acentuada, además, por el palmo de nieve que todo cubre.

Unos soldados de la corona de Castilla les conducirán, desarmados (cuando lleguen a Tarifa se les devolverán sus armas y equipo con una merma del 75% de sus dineros) hasta el grueso del grupo, el cual está conformado por un regimiento de más de cien soldados, una treintena de reos y las familias de estos a la cola.

Alcanzarán Tarifa a principios de febrero sin ningún problema y esperemos que la pulmonía no cause ninguna baja.

Parte II - Tarifa

Introducción. Un poco de historia

Tarifa fue conquistada por el rey de Castilla Sancho IV en octubre de 1292 con la ayuda de Granada debido a que era esta una plaza especialmente estratégica y ambos reinos temían que fuera propiedad de los benimerines.

Una vez conquistada, pasaría a manos granadinas, pero Sancho IV se la quedó a pesar de que el rey de Granada Ibn al-Ahmar le ofreció por ella los castillos de Shaqish, Tavira, Nalga, Balis, Qashtala y al-Madraj.

El castellano quería conservar la plaza y mantenerla en la corona de Castilla y así se lo comunicó al obispo de Badajoz en marzo de 1294:

“[los musulmanes] mouieramos mucha pleitesía, que nos darian grand auer et Castiellos en tal que les diesemos Tarifa, la qual cosa non quisiesse Dios que nos ficiesses que lo que nos ganamos por su seruicio, et gran nuestra honrra et de todos los de nuestro sennorio, que nos ouiessemos tornar á poder de los enemigos de la fee, por ninguna cosa que nos diessen.”

Y al abad del convento de Valparaíso:

“[...] por mucho danno que el Rey Abeyacob ffazia en la nuestra tierra e commo çercamos la villa de Tarifa e la tomamos, e por que el Rey Abeyacob e el Rey de Granada e todos los moros de allen mar se sintieron mucho desta conquista que nos ffiximos, ouieron su fabla por sus mensajeros e passó el Rey de Granada allend mar e ouieron con el Rey Abeyacob e con los otros moros que y era e ffixieron su auenençia con tal guisa que el Rey de Granada dejó al Rey Abeyacob la villa de Algezira e Ronda con sus castiellos por tal que passasen aquen de a ayudarle e punnan en pasar los más que pueden para ffazer guerra por mar e por tierra la más fuerte e la más crua que ellos pudieren.

Et nos, catando todo esto, guisamos nos de nos yr para la frontera con la mayor gente que pudiéremos de rricos omes e de Caballeros e de Conçejos e ffiamos por dios que siempre ffizo grand merced anos e aquellos onde nos uenjmos, que nos e la nra. gente por tierra e la armada que ffazemos por la mar que en guisa nos pararemos a este ffecho que dios será de nos seruido e que será grand onrra e grand pro de nos e de toda la x'andat e sennalada mjentre de toda la nra. tierra.”

En 1294, aliados Granada y Fez (como se ve las alianzas cambiaban según soplara el viento) pusieron cerco a la plaza pero en agosto lo tuvieron que alzar debido a la valiente defensa que de ella hizo Guzmán el Bueno, cuyo hijo fue capturado por los benimerines, que propusieron al noble leonés rendir la villa a cambio de la vida de su hijo. Según cuentan, Alfonso Pérez de Guzmán se negó y ofreció su propio cuchillo para cometer tal vil acto.

Tras esta gesta, Sancho IV dio a Guzmán el Bueno (aunque fue su hijo quien lo hizo efectivo en 1297) el Señorío de Sanlúcar, en cuyo término se incluían los lugares y poblados de Sanlúcar de Barrameda, Rota, Chipiona y Trebujena. En 1299 recibió la merced de la almadraba de Conil y en 1303 la almadraba de Chiclana, cuyas respectivas aldeas pobló. En 1307 recibió el Señorío de Vejer de la Frontera, a cambio de Zafra y Falconera, en Extremadura. Así mismo recibió el Señorío de Marchena y una retención sobre las rentas de Medina-Sidonia.

Dando un salto en el tiempo, en 1331, sube al poder benimerín el sultán Abu I-Hasan, que busca ampliar la extensión de su reino. Lleva al reino de Fez a su máxima extensión territorial conquistando Tremecén e Ifriquiya y poniendo sus ojos al otro lado del estrecho.

En 1333 el sultán envió a su hijo Abu Malik con una gran hueste que logró conquistar Gibraltar y repartió sus hombres entre Algeciras y Ronda, de las que se hacía llamar rey y así estuvo hasta que se le acabaron las vituallas y tuvo que irse de tierras cristianas. Aunque sus fuerzas eran poderosas, Castilla le derrotó y le dio muerte cerca de Alcalá de los Gazules en octubre de 1339.

Este hecho propició que Abu I-Hasan acelerara el paso de las tropas a la península con él a la cabeza y se acuarteló en Algeciras para iniciar la reconquista de Tarifa.

En el poema de Alfonso XI aparecían los siguientes versos:

“E venían por vengar
los infantes que fueron muertos;
unos por tierra, otros por mar,
passar querían los puertos.”

“Mi fijo ovieron muerto
por esto pasé la mar;
nunca pasaré el puerto
fasta que lo non vengar.”

Y la Gran Crónica del rey castellano incide en este sentimiento, por “[...] vengar otro sy la saña e muerte del ynfante su hijo, hizo pregonar por todo su rreyno que caualleros e peones todos aquellos que fuessen para tomar armas [...] que fuesen luego con el en la su villa de Fez.”

1. Vida en Tarifa

Los PJs llevan casi ocho meses habitando en Tarifa en los que han vivido varias escaramuzas más o menos serias con los benimerines y el nombre de Abu I-Hasan les crea cierto nerviosismo si no miedo (en este tiempo, como es obvio, han peleado bastante y obtendrán 2D10+5 PAp en su arma principal que se repartirán antes de que comience la aventura).

Sus labores han consistido sobre todo en la vigilancia y protección de la villa, considerada como una plaza ubicada en el interior de un reino enemigo, sometida a la amenaza de granadinos y benimerines.

La alcaidía de la villa la ocupa Juan Alfonso de Benavides que si bien no es el noble de mayor rango de la villa, sí está aceptado por todos de buena gana como figura de autoridad.

Mil historias recorren Tarifa, unas ciertas y otras no tanto, pero parece claro que los benimerines van a sitiar la villa más pronto que tarde y la situación puede ser desesperada para sus habitantes.

Sí saben que el papa Benedicto XII, movido por buscar la victoria contra los enemigos de la fe católica y extender el culto a Cristo en territorio ocupado, ha llevado a cabo diferentes gestiones que han resultado en la paz entre Navarra y Castilla, entre Aragón y Castilla y entre Portugal y Cas-

tilla (como vemos, los castellanos estaban en todos los bailes). También se dirigió a Génova para pedirles que retiraran su apoyo a los benimerines y que mandaran una flota a la zona, la cual aún no ha llegado (lo hará una vez finalizada la batalla).

Pero lo más importante que ha hecho el papa ha sido elevar la batalla de Tarifa a la categoría de cruzada, concediendo la bula el 7 de marzo de ese año. Ha nombrado colectores y predicadores a los obispos de Cuenca y Ávila e incluso ha absuelto a Alfonso XI de la excomunión que contra él dictó el año anterior por apropiarse de las tercias.

Si los PJs quieren saber las condiciones de la bula estas son: Tiene beneficios económicos y espirituales. Los económicos transferían al rey la décima y las tercias durante tres años, es decir, la décima parte de los beneficios eclesiásticos y la tercera parte de las dos terceras partes del diezmo. Esto sería así si una hueste se reuniera al menos durante tres meses para combatir a los moros. Otro ingreso económico se generaba gracias a las indulgencias, aportaciones voluntarias que se daban al rey para que usase como gustara.

Los beneficios espirituales se concretaban en las indulgencias que ganarían los que participaran en la guerra o los que entregaran limosnas como compensación por no acudir.

Por la bula, Alfonso XI firmó unas garantías que incluían la construcción de iglesias en territorio conquistado y la prohibición de invocar en voz alta el nombre del profeta o dar publicidad a la peregrinación a La Meca.

2. Llegan los benimerines

Por fin, el sábado 23 de septiembre, la hueste benimerín (acompañada de un gran número de soldados del Reino de Granada cedidos por su aliado Yusuf I) llega a la villa y todos sus habitantes pueden ver lo fabulosamente grande que es, compuesta por 30000 caballeros y 90000 infantes. Los hombres de Abu I-Hasan se colocan al norte y al este. Al sur no pueden ya está el mar y la muralla llega a la misma orilla y el oeste es una zona muy llana, pudiendo ser buen lugar para que los sitiados contraatacasen.

Pocos días después llega el primer ataque y es hora de que los PJs pasan a la acción. Los benimerines se lanzan contra las murallas de Tarifa y tendrán que decidir si llevan actitud valiente, normal o cobarde.

Tabla de incidencias como la página 537 del manual. Tabla de encuentros:

1D10	Incidencias
1	1 infante
2	1 askaris
3-4	2 infantes
5-6	2 askaris
7-8	1 ghazí y 1 infante
9	1 ghazí y 2 infantes
0	1 ghazí y 2 askaris

Obviamente los ghazí no irán a caballo en este ataque.

El lance acaba con una ordenada retirada benimerín y esto llena de moral a la tropa castellana, que veía con preocupación el gran número de invasores.

Durante una semana se producen varias escaramuzas en las cercanías de Tarifa en las cuales los PJs participan en mayor o menor medida.

A pesar de que Alfonso XI ha prohibido esas escaramuzas y ordenado a los tarifeños quedarse intramuros a la espera de la hueste castellana (el rey se mantiene en permanente contacto con la villa), lo cierto es que Juan Alfonso de Benavides ha seguido instigando a los benimerines con tanto éxito que estos han tenido que hacer un muro de piedra en la zona oeste y una trinchera por la parte de la villa que estaba bajo ataque. También han realizado otra trinchera entre la Peña del Ciervo y el mar como medida preventiva, dejando un destacamento por si atacan por sorpresa los cristianos por esa zona.

3. La torre de don Juan

El sitio continúa y los PJs son mandados a la torre de don Juan, la torre más fuerte del tramo de muralla más débil. Los ataques son continuos, incluso hay cuatro ingenios que intentan derribar la fortificación, pero sus gruesos muros aguantan y las reparaciones se hacen con celeridad y eficiencia. Los benimerines están intentando construir una torre cercana, torre que ya ha sido derruida tres veces por los cristianos, pero sigue siendo reconstruida. Juan Alfonso de Benavides en persona, viendo la valerosa actuación de los PJs en la defensa de la villa, les ha encargado destruirla de una vez por todas, haciendo que arda hasta los cimientos y pasando a cuchillo a todos los peones que allí trabajan.

La torre se encuentra a unas 240 varas y guarda un regimiento de ocho askaris y otros ocho peones. Es de planta rectangular, de diez varas de largo por siete de ancho. Tiene una primera altura de piedra, de unas dos varas, pero en la segunda, pasando una tirada de Descubrir, pueden ver andamiajes y cómo todo es de madera, aún falta por poner la piedra. Tiene en total una altura de cuatro varas y siempre hay dos askaris arriba y otros dos abajo, en la puerta que está en la cara que no se ve desde la torre de don Juan. Por la noche los cuatro soldados restantes duermen en la planta baja y los peones acampan fuera, junto a las herramientas y los materiales de construcción.

Para ayudarles en su empresa, el alcaide cede a los PJs a cinco soldados, entre los que se encuentra Pedro Moya Castro, un tarifeño al que le han puesto de sobrenombre “Valiente” por su destacada actuación contra los benimerines.

Si consiguen acabar con todos y que la torre arda, los sitiadores no intentarán reconstruirla más y las cosas se precipitarán cuando, por sorpresa, llegue la flota castellana a las cercanías de Tarifa. Abu I-Hasan licenció la mayoría de sus barcos para evitarse los ingentes costes que estos provocaban ya que estaba convencido que los castellanos no podrían fletar una nueva armada en pocos meses.

4. Asalto a Tarifa

La aparición de los barcos castellanos provocan dos cosas. Primero la alegría de los ciudadanos de la villa al ver una ayuda repentina e inesperada. Lo segundo es que el sultán Abu I-Hasan comprende que le urge conquistar Tarifa, con lo que ordena a sus soldados que ataquen con todas sus fuerzas, inflamando sus corazones con palabras de honor, gloria y huríes esperando en el paraíso.

Así que el sábado 30 de septiembre, una semana después de llegar, los benimerines intentan de nuevo hacer que la villa caiga ante ellos. Los PJs siguen en la torre de don Juan que es, junto al postigo de Fatín, donde más se concentran los ataques. Los muros colindantes al postigo han sido destruidos por los ingenios y las brechas están siendo taponadas por los valientes cuerpos cristianos. Por su parte, la torre de don Juan está muy dañada y una parte se ha derruido. Cae tal cantidad de saetas que los defensores apenas pueden asomarse. Debido a esto a los PJs les caerán 1D10 de flechas, cada

una con un 40% de posibilidades de impacto, siendo su daño 1D6.

Una vez la lluvia de saetas acaba, entrarán en combate con los benimerines. Tablas de incidencias y de encuentros como la vez anterior.

No obstante y por mucho que lo intentan los musulmanes no consiguen su propósito, así que desisten de su ataque y deciden rendir la plaza por hambre en vez de por asalto.

Recompensas

- Por terminar esta parte: 35 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp. (en cada batalla)
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5 PAp. (en cada batalla)
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Infantes benimerines

FUE	12	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	16	Templanza:	40%
RES	15		
PER	10		
COM	5		
CUL	6		

Armas: Lanza Corta 45% (1D6+1+1D4), Telek 25% (1D3+2+1D4)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%

Askaris

FUE	13	Altura: varía	Peso: varía
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	50%
RES	17		
PER	10		
COM	6		
CUL	6		

Armas: Lanza Larga 60% (1D8+2+1D4), Terciado 40% (1D6+1+1D4), Arco Corto 45% (1D6), Pelea 30% (1D3+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Descubrir 30%, Correr 25%, Escuchar 25%

Ghazi

FUE	10	Altura: varía	Peso: varía
AGI	15	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	60%
RES	15		
PER	20		
COM	7		
CUL	13		

Armas: Takuba 75% (1D8+1+1D6), Telek 55% (1D3+2+1D6), Arco corto 65% (1D6+1D6)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Cabalgar 70%, Teología 45%, Esquivar 35%, Mando 25%, Descubrir 45%

Peones benimerines

FUE	10	Altura: varía	Peso: varía
AGI	12	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	40%
RES	15		
PER	15		
COM	5		
CUL	6		

Armas: Cuchillo 30% (1D6+1D6), Hacha 30% (1D6)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Artesanía 60%, Descubrir 45%

Pedro Valiente

FUE	8	Altura: 1,73 m	Peso: 130 libras
AGI	17	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	75%
RES	18	Apariencia:	13
PER	13		
COM	13		
CUL	7		

Armas: Bracamante 70% (1D6+2+1D6), Cuchillo 70% (1D6+1D6)

Armadura: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)

Competencias: Descubrir 40%, Sigilo 50%, Elocuencia 40%, Nadar 60%

Soldados castellanos

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	16	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	15	Templanza:	55%
RES	17		
PER	15		
COM	7		
CUL	5		

Armas: Maza de armas 60% (1D8+2+1D4), Cuchillo 35% (1D6+1D4), Ballesta 40% (1D10+1D4)

Armadura: Gambesón Reforzado (Prot. 3), Grebas de Cuero (Prot. 2), Bacinete (Prot. 4)

Competencias: Descubrir 35%, Sigilo 30%

Parte III - Batalla del Salado

1. Tiempos de calma

Las cosas se han calmado en Tarifa pero la cosa está bastante mal. Escasean la comida y el agua y el tedio sólo se combate reconstruyendo las maltrechas defensas. Han pasado tres semanas, es 21 de octubre y en este tiempo los PJs han tenido la posibilidad de curarse las heridas o de curar a otros compañeros si tienen la maña y los conocimientos adecuados.

Ayer Juan Alfonso de Benavides aceptó una oferta de parlamento de Abu I-Hasan y va a enviar a dos caballeros con la orden de no negociar la entrega de la plaza. Este hecho irrita a Alfonso XI que teme que los caballeros informen de la penosa situación tarifeña.

A lo largo de la noche se ha ido gestando una tormenta que se desata al amanecer y que embravece el mar de forma peligrosa, tanto que, si pasan una tirada de Descubrir, verán cómo nueve galeras de la flota castellana van a pique y a los naufragos no les queda otra que nadar hacia la costa en la que ya hay un comité de bienvenida benimerín.

El sultán ve esto como una intervención divina, rompe las negociaciones y hace degollar a los supervivientes a la vista de todo Tarifa. Más tarde se enterarán que a Juan Alonso de Salcedo, uno de los naufragos, le ofrecieron convertirse al Islam o correría la misma suerte que sus compañeros. Respondió que "El mi rrey Jhesu Christo morio por mi, e yo quiero morir por el". Y así se hizo.

2. Nuevo asalto

Cuando acaban los descabezamientos empieza el más terrible de los asaltos musulmanes a la villa. Una vez más actitud valiente, normal o cobarde y tablas de incidencias y encuentros como antes.

Pero de nuevo las tropas cristianas repelen el ataque, ataque que se convertirá en el último a Tarifa ya que a Alfonso XI le quedan pocos días para llegar con su hueste.

3. Victoria Christianorum

El rey castellano (acompañado por Alfonso IV de Portugal que aporta 1000 caballeros y gran número

de infantes) ha llegado hace poco y el 30 de octubre, por fin, se desencadena la batalla. Se ha optado por un enfrentamiento a campo abierto pese al enorme riesgo que esto entraña por las numerosas bajas que pueden causar a ambas partes.

Como decía Juan Manuel en el Libro de los Estados algunos acudían a la guerra por "dineros que le dan", otros por fama, pero otros eran simples delincuentes que iban "robando et forzando a las mujeres e haciendo muchos pecados et muy malos", así que para evitar esto último, se han dado claras instrucciones para que ninguno se parase al "despojo, mas que firiesen en los moros hasta que lo echasen del campo".

La hueste castellano se dispuso de la siguiente manera:

Cítara del Rey de Portugal.

Hueste de Portugal formada por: Obispo de Braga, Prior de Crato, Maestre de Santiago, Maestre de Avis, Lope Fernández-Pacheco, Gonzalo Gómez de Sousa y Gonzalo de Acevedo, reforzada con: Pendón y vasallos del Infante don Pedro (mandados por Pedro Fernández de Castro, Ayo mayor y Juan Alfonso de Albuquerque, Mayordomo mayor y Alférez del rey), caballería de la Orden de Calatrava mandada por Juan Núñez de Prado, caballería de la Orden de Alcántara mandada por Nuñi Chamizo, mesnadas de Diego de Haro, Gonzalo Ruiz Girón y Gonzalo Núñez Daza y las milicias concejiles de Salamanca, Belorado, Badajoz, Ciudad Rodrigo, Olmedo, Carrión y Saldaña.

La delantera.

Al mando del Infante don Juan, con: Mesnada de don Juan, caballería de la Orden de Santiago mandada por Alonso Meléndez de Guzmán, mesnadas del señor de Vizcaya, Juan Núñez de Lara; señor de Villalobos, Fernando Rodríguez; de los ricoshombres Juan Alfonso de Guzmán, Juan García Manrique y Diego López de Haro y las milicias concejiles de Écija, al mando de Fernán González de Aguilar; de Sevilla, al mando de Juan Rodríguez de Cisneros; de Jerez, mandada por Garcí Fernández Manrique y de Carmona, al mando de Alvar Rodríguez Daza.

Cuerpo de batalla.

Mandado personalmente por Alfonso XI, formado por: Pendón y mesnada real, pendón de Cruzada, portado por el caballero francés don Yugo, Contino de Donceles de la Real Casa, armados a la jineta y

mandados por su alcaide Alfonso Fernández de Córdoba, señor de Cañete, caballería ligera de fronteras, mesnadas de los preladados de Toledo, Santiago de Compostela, Sevilla, Palencia y Mondoñedo, pendón y vasallos de don Fadrique (bastardo real), mandado por Garcilaso de la Vega, pendón y vasallos de don Fernando (otro bastardo real), mandado por Gonzalo Ruiz, mesnadas de los hijosdalgos (los principales eran Alvar Pérez de Guzmán, Garcí Menéndez de Sotomayor, Juan Ruiz de Beira y Ruy Pérez Ponce de León) y campañas de los Concejos de Castilla.

Zaga.

Al mando Alonso de Aguilar con: Mesnadas de don Alonso de Aguilar y campañas concejiles de Córdoba.

Costanera izquierda

Pero Niño, ricohombre de León al frente con: Tropeles montañeses de las provincias vascas, de las Asturias de Oviedo y de Santillana, de las tierras de Órdenes Militares y vasallos de las villas realengas.

Costanera derecha

Mandada por Alonso Ortiz Calderón, prior de San Juan con: Flota de Castilla, mandada por el prior de la Orden de San Juan con tres galeras y doce naves y la Flota de Aragón, al mando de Pedro de Moncada con doce naves.

Cítara del alcaide de Tarifa

La villa, con Juan Alfonso de Benavides a la cabeza, contaba con: Pendón y vasallos de Don Enrique (hijo bastardo del rey), mandados por Fernando Pérez de Portocarrero, pendón y vasallos de don Tello (otro bastardo más), señor de Vizcaya, mandados por Fernández Coronel, mesnadas de Juan de Morales, obispo de Jaén; del ricohombre Pedro Ponce de León y de Enrique Enríquez el Mozo, caudillo mayor del obispado de Jaén y ballesteros de la Marina de Castilla.

En total unos 20000 caballeros y 60000 infantes.

Los tarifeños pueden ver desde su posición cómo se va resolviendo la batalla. Ambas huestes pelean con denuedo y ninguna quiere ceder ni un palmo de terreno. La costanera izquierda, al mando de Pero Niño se va alejando del cuerpo central y avanza hacia la sierra, donde los portugueses están a punto de ser vencidos, pero gracias a este refuer-

zo consiguen reponerse y hacer retroceder a sus enemigos.

Por su parte, el cuerpo central ha realizado una espolonada con su caballería pesada desbaratando las líneas de la hueste musulmana y acabando con numerosos enemigos.

Juan Alfonso de Benavides, viendo la oportunidad, ordena a los tarifeños que salgan hacia el real benimerín y acaben con todos, así que los PJs también tendrán su parte de acción en la batalla.

Tabla de incidencias como la página 537 del manual. Tabla de encuentros:

1D10	Incidencias
1	1 infante
2	1 askari
3-4	2 infantes
5-6	2 askaris
7	1 ghazi y 1 infante
8	2 ghazi
9	1 al-mogauar y 2 infantes
0	1 arif y 2 askaris

Los castellanos arrasan a los musulmanes y llegan al real benimerín donde, a pesar de las órdenes, todo el mundo está cogiendo todo lo que puede, ya sea joyas, dineros o mujeres, tanto simples criadas como nobles y familiares de Abu I-Hasan, un saqueo en toda regla.

Por supuesto, los PJs son libres de participar en ello si quieren. Deberán hacer una tirada de Suerte y otra de Descubrir y seguir la siguiente tabla:

Suerte	Descubrir	Resultado
Crítico	Crítico	1D10+20x100 maravedís
Crítico	Éxito	1D10+10x100 maravedís
Crítico	Fallo	1D4x100 maravedís
Éxito	Crítico	1D10+10x100 maravedís
Éxito	Éxito	100 maravedís
Fallo	Fallo	1 askari
Pifia	-	1 ghazi

Lo que consiguen pueden ser oro, joyas, ricas telas, armas ornamentadas, objetos no vistos en la península... se deja en manos del DJ. El resultado es el valor a lo que equivale en maravedís.

Mientras saquean el real, el grueso de la hueste sigue peleando. De hecho la contienda está en su punto álgido, pero ya está anocheciendo, lo cual, gracias a su posición los benimerines, al oeste, se ven favorecidos. En ese momento, con un potente grito que parece oírse por todo el campo de batalla

(vamos a permitir esta hipérbole) el rey Alfonso XI grita, implorando a la virgen, "¡Señora, luz, más luz!" y rompiendo el orden natural de la vida misma el sol parece congelarse en el cielo, dando claridad suficiente para que continúe la lucha y que los castellanos aplasten a los sitiadores. Nadie duda de que ha sido un milagro y a todos les subirá la RR 1D10.

La batalla acabará con victoria cristiana y los benimerines retirados en Algeciras. El sultán ha perdido a muchos hombres y también a Fátima, su mujer principal e hija del rey de Túnez, pero también otras mujeres y más familiares.

Recompensas

- Por terminar esta parte: 30 PAp.
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud valiente: 15 PAp. (en cada batalla)
- Si en la batalla algún PJ llevó actitud normal: 5PAp. (en cada batalla)
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

P.N.J.

Al-mogauar granadinos

FUE	8	Altura: varía	Peso: varía
AGI	20	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	60%
RES	19		
PER	13		
COM	8		
CUL	10		

Armas: Jineta Nashrí 75% (1D6+1+1D6), Gumía 60% (1D4+2+1D6), Terciado 60% (1D6+1+1D6)

Armadura: Coracina (Prot. 5), Celada (Prot. 6)

Competencias: Cabalgar 75% (+5% por su caballo árabe), Descubrir 35%, Mando 35%

Arifs granadinos

FUE	15	Altura: varía	Peso: varía
AGI	20	RR: 75%	IRR: 25%
HAB	20	Templanza:	60%
RES	20		
PER	10		
COM	5		
CUL	10		

Armas: Saif 80% (1D6+2+1D6), Gumía 60% (1D4+2+1D6), Alfanje 65% (1D10+1+1D4)

Armadura: Coracina (Prot. 5), Celada (Prot. 6)

Competencias: Cabalgar 80% (+15% por su caballo árabe), Descubrir 40%, Mando 40%

Epílogo - El fin de la condena

A pesar de la victoria, el rey no está contento por un motivo: el saqueo del real benimerín. Cuando llegó no quedaba tienda en pie y ni tesoros ni bienes aprovechables. Al día siguiente de la batalla se pregonará desde la Torre de Vaqueros que los que se hayan quedado algo del botín lo entreguen.

La orden no surtirá ningún efecto, así que los PJs, junto a Pedro Valiente, notorios en la defensa tarifeña y que cuentan con la confianza de su alcaide, son llamados en presencia de éste y les ordenará que encuentren los tesoros saqueados de la manera que sea oportuna, que si tienen que cortar un par de dedos para que las lenguas se pongan en funcionamiento, así sea.

Todo el que fue al real benimerín se llevó algo y no les es difícil a los PJs saber quién estuvo allí pues lo vieron con sus propios ojos. Tienen el permiso del rey para inspeccionar cada pulgada del campamento castellano y puede que efectivamente tengan que colgar a dos o tres soldados, aunque si son hábiles con el verbo o la amenaza también les servirá.

Al final, a regañadientes, los soldados devolverán gran parte de lo saqueado y el rey meterá en sus arcas 1.600.000 florines (para ponerlo en perspectiva, una galera contratada a Génova costaba 800 florines al mes).

Si los PJs devuelven o no lo que saquearon queda de su mano. Por el contrario, si de lo recuperado quieren también un poco también son libres de hacerlo ya que nadie les va a registrar, pues en ellos confían.

Por lo bien que han hecho su trabajo antes, durante y después de la batalla los PJs reciben el perdón real y son libres de abandonar Tarifa y volver a su casa. Si quieren, claro.

Recompensas

- Por terminar la Campaña: 20 PAp.
- Por devolver al menos gran parte de lo que saquearon: 10 PAp.
- Por interpretación, etc: hasta 10 PAp.

Últimas palabras

Lo que aquí se ha narrado sucedió, si bien es cierto que no exactamente así, sí de manera muy parecida. Todos los datos los he sacado de los estudios de Wenceslao Segura González, cuyos excelentes papeles han sido más que una base para completar este módulo (sin rubor confirmo que he transcrito párrafos enteros).

Tal vez es algo lineal y poco "aquellarriana" en el sentido de leyendas o demonios metiendo la mano donde no deben, así que el DJ es libre de modificar lo que quiera, quitar cosas, meter otras o utilizar alguna parte que le cuadre, libertad absoluta, que esto es rol.

Bibliografía

- Segura González, Wenceslao. La batalla del Salado (año 1340). Al Qantir. Monografías y Documentos sobre la Historia de Tarifa, nº3 (2005).
- Segura González, Wenceslao. El desarrollo de la batalla del Salado. Al Qantir. Monografías y Documentos sobre la Historia de Tarifa, nº9 (2010).
- López Fernández, Manuel. La batalla del Salado sobre la toponimia actual de Tarifa. Aljaranda, nº67 (2007).
- Cuartero Larrea, Miguel. El Salado. Revista Ejército, nº13 (1941).



Ars Antigua

Ars Antigua



El grupo de aventureros estaba reunido alrededor del fuego, como tantas otras veces. Miraban absortos el crepitar de las llamas comiendo de sus escudillas, haciendo un repaso de sus azarasas vidas. Por fin uno rompió el silencio. "¿Recordáis el sitio de Tarifa, cuando salimos de esa villa atestada de piojos y arrasamos el real benimerín?" Todos sonrieron pues en esa jornada se hicieron muy buenos hechos de armas. "¿Recordáis Anfa?" apuntó otro. "Su mercado, sus gentes, aquella anciana que nos manejó a su antojo..." "¡Una bruja es lo que era!" "Una bruja es lo que era" concedió el anterior. "¿Y nuestras correrías en Toledo al servicio del arzobispo?" Gratos tiempos, sin duda, fueron aquellos. "¿Os acordáis" dijo el último "de cuando vendimos nuestras almas para ver un nuevo amanecer?"

Ars Antiqua es un suplemento no oficial para Aquelarre, el juego de rol demoníaco medieval, y no puede jugarse independientemente sin éste.

De 2 a 7 jugadores
A partir de 12 años

Aquelarre