O pro a Nobis
Aguelarre

por

PersoRol

Portada, maquetación, planos y mapas

PersoRol

Ilustraciones interiores

PersoRol / Imágenes libres y generadas por IA

Mi agradecimiento a Mónica, Marcela y todos los que han leído y jugado mis módulos durante estos años. También a aquellos que dedican su tiempo a escribir sus propias aventuras.

Ora pro Nobis es una recopilación de aventuras para el juego de rol Aquelarre sin el cual no puede utilizarse.
1ª Edición: agosto de 2023

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
CC BY-NC-SA

Índice

Introducción.....4
Descensus ad Inferos.....5
La huella.....10
Pacta sunt servanda.....14
Formigues.....21
¡Alto, en nombre de Castilla!.....29
El misterioso alfarero.....44
Los tres caballeros.....51
La farsa de Ávila.....55
De amores, muertes y sueños.....61
El reclamo del alma.....66
El callejón de la monja.....70
Salkindaria.....75
La Serrana de la Vera.....83
Los Atravesados.....89
El mal de Montsegur.....92
Los ojos verdes.....98
El Fuego de San Antón.....102
Ignis Diabolis (o de los terribles males que asolaron la aldea de Oribaza).....110
El eterno retorno.....120
La posada de la Barquera.....124
El obsequio real.....130
Los asuntos del Emperador.....132
Dies ad Quem.....156
Vallis Veniae.....160
El Espejo de Salomón.....164
La cruz del abad Guillén.....215
El puente del arzobispo.....223
La mano del Diablo.....227
El último rezo de don Tomén.....233
A Raiña Lupa.....235
La mujer de arena.....241
La quema de Barrientos.....247
Los infortunios de don Juan de Arcedo.....253

Introducción

Muy loado Dios, agora diremos del çielo zodíaco e otras muchas cosas que adelante se siguirán. Açerca de lo cual devedes saber que el movimiento del çielo estrellado es una ánima vital o una vida común a todas las criaturas que son en naturaleza, ca bien ansí como el alma es vida del cuerpo, porque influye e da movimiento al cuerpo humano, bien ansí el cielo estrallado faze influencia e da movimiento a todas las cosas naturales, para que anden e se muevan cada una segúnt su natura.

Capítulo del Zodíaco. Tratado de Astrología. **Enrique de Villena**

El presente compendio de aventuras surgió a raíz de reescribir mis más viejas aventuras de Aquelarre, algunas ya publicadas hace unos años en el blog *PersoRol*. Cuando éstas comenzaron a tomar otro (mejor) tono en su corrección y reescritura (pese a que aún son todas mejorables), la idea de añadir al recopilatorio notas, bocetos, ideas y semillas de aventura en forma de módulos comenzó a fraguarse en mi mente poco a poco.

Algunas de las aventuras aquí presentes han sido reescritas prácticamente en su totalidad (respetando tan sólo su idea original); otras han sido modificadas o simplemente corregidas y el resto han aparecido del cajón desastre con un nuevo lustre o, como decimos, de fragmentos de ideas antiguas. Cabe decir que éste compendio no conforma la totalidad de mis aventuras, las cuales, en un futuro, seguramente vean la luz en otro documento como éste.

Por otro lado, tal y como puede verse, el diseño de este recopilatorio homenajea al reglamento y suplementos dedicados a la Primera Edición, aunque está basado en las reglas de la Tercera. Sin más que decir, ¡a jugar!

David *(PersoRol)*

23 de Agosto de 2023

Descensus ad Inferos

Y Helios se sumergió, y todos los caminos se llenaron de sombras. Entonces llegó nuestra nave a los confines de Océano de profundas corrientes, donde está el pueblo y la ciudad de los hombres Cimerios cubiertos por la oscuridad y la niebla.

***La Odisea*. Homero**

Aventura ubicada en el siglo XII, pensada para 2-4 Jugadores, en la que es válida cualquier profesión. Conviene que los Jugadores cuenten con cierta agilidad para evitar algunos sustos.

Introducción

Año de Nuestro Señor de 1117. Beltrán de Aguilera, Conde de Miravista, es leal al Rey aragonés Alfonso I, *El Batallador.* Está apoyando militarmente la causa cristiana contra la taifa zaragozana. La mayor parte de los hombres de Beltrán se encuentran luchando en la fortaleza de Juslibol junto al Rey, muy próxima a *Madînat-al-Bayda, "La ciudad Blanca"* (sobrenombre de *Saraqusta*, capital de la taifa). Ahora, sin demasiados efectivos disponibles, el conde necesita de hombres y mujeres que puedan ayudarle a alcanzar un deseo real para la guerra...

Se dice que en un valle cercano a Rodén, entre las poblaciones de Fuentes de Ebro y Mediana de Aragón (en la orilla sur del Ebro), los últimos rumores hablan del posible hallazgo del lugar donde se oculta una popular reliquia. Se trata de una cruz de plata de gran valor, traída hace casi veinte años desde Tierra Santa por Bohemundo de Tarento (uno de los líderes cristianos de la I Cruzada), tras el sitio de la ciudad de Antioquía.

Resulta que Su Majestad Alfonso desea hacerse con esa cruz, y don Beltrán, en pos de conseguir cuantiosos favores reales, pretende ponérsela en sus manos. Para ello ha corrido la voz del objeto por la Sierra de Algairén (al sur del Ebro, junto a su condado), prometiendo una recompensa por encontrar la reliquia o cualquier pista o información verdadera sobre su paradero.

1. De cómo los preceptos habrían de cumplirse

Los Jugadores se encuentran descendiendo las estribaciones septentrionales de la Sierra de Algairén. Su destino es investigar sobre la cruz en Fuentes de Ebro, a bastante leguas al este de sus pasos. La recompensa de Beltrán de Aguilera por la reliquia es un motivo atrayente para cualquiera, y los Jugadores no iban a ser menos.

El Director/a pedirá una tirada de Descubrir para hacerles ver durante el descenso una estrecha vereda, seguramente transitada por ganado, la cual aliviará sus pasos. De lo contrario, todos los Jugadores habrán de superar una tirada de Agilidad

x3 para evitar una caída o resbalón entre los matorrales y las peñas (1 punto de daño)

Sin nadie a quien encontrarse por esa remota zona, la luz de la tarde se irá apagando lentamente. Sin embargo. Antes o después, el grupo advertirá en la misma serranía una aldea situada en lo alto de un cerro, resguardada en la montaña por un gran risco vertical. Lo más lógico es acudir allí, pues de lo contrario no encontrarán refugio alguno en un par de leguas, y el frío es parte natural de la zona (sin abrigo suficiente habrán de superar una tirada de *Pulmonía*, pag. 105, para no comenzar a sentir al día siguiente síntomas de esta enfermedad).

El camino que asciende a la aldea es arcilloso y poco transitado. Llegarán de noche a la aldea de Monegros (que así se llama), y todos sus vecinos están en sus hogares. Dos filas de viviendas levantadas en cuesta (algunas con iluminación que sobresale por sus ventanas) otorgan forma y esqueleto al lugar. El sitio también lo componen una robusta posada de dos plantas en su entrada, una iglesia con una pequeña espadaña quemada (así como su campanario y tejado hundidos sobre sí), y un palacete en lo alto del cerro, con un pequeño lienzo de muralla (el cual recuerda a un castillo).

2. Rumores de posada

Las gentes de Monegros son reacias a la visita de forasteros, por lo que los Jugadores sólo podrán refugiarse en la posada local. Su planta inferior alberga una taberna, compuesta muros de sillarejo y un viejo artesonado en su techumbre. La decoran varias planchas de maderas mal dispuestas (que hacen las veces de mesas), varios asientos y una chimenea procurando calor a la estancia. Esparcidos por allí, un grupo de tres hombres girará la cabeza al ver entrar a los Jugadores, al igual que otro que bebe en solitario, algo más decentemente vestido que los otros tres. Frente a la entrada un estrecho mostrador esconde a un matrimonio que no deja de vigilar a los recién llegados. Sin embargo, los Jugadores serán enseguida atendidos por éstos.

No habrá problema por alojarse en las habitaciones de la planta superior, pues, según dirán los dueños, hace tiempo que los nuevos caminos dejaron de pasar delante de Monegros. Si los Jugadores preguntan, podrán conocer algunas cosas del lugar:

*Las tierras donde se sitúa la aldea fueron cedidas por el conde Beltrán de Aguilera a su actual dueño, un noble llamado Castal de Adebillos. Eso fue hace menos de un año.

*En el palacio se asienta Fabio Arilla, hombre de confianza de Castal durante su ausencia. Fabio busca hombres para cierto trabajo (no sabrán de qué se trata).

*Alguno de los vecinos ha escuchado el deseo de Beltrán de Aguilera de encontrar una cruz de plata. Resulta que en las últimas semanas han acudido a Monegros varios forasteros, haciendo parada en pos de esa búsqueda. Uno de ellos, incluso, estuvo examinando algo en los restos de la iglesia, pero se fue sin más (se trata de Roldán, ver más adelante).

*Hace unos meses un rayo cayó sobre la espadaña de la iglesia. Días después la estructura de la misma se vino abajo tras un gran aguacero. Desde entonces, algunos vecinos dicen haber visto algunas noches sombras extrañas en torno a la iglesia.

Con un éxito de Elocuencia, podrán saber algo más:

*Castal era un soldado de las huestes de don Beltrán, posteriormente ennoblecido por el mismo rey Alfonso por sus actuaciones en la guerra. Pese a levantar el palacio, Castal no llegó a habitarlo, pues

enseguida regresó junto al rey para reanudar la campaña contra Saraqusta. En su ausencia, Fabio Arilla, el favorito de Castal, regenta y procura, junto a su familia, el palacio y la manutención de la aldea.

*Monegros se levantó sobre los restos de un poblado almorávide. Tras la caída del rayo y el aguacero, se han encontrado algunas tumbas árabes en los alrededores de la misma. Se cree que el haber cimentado una iglesia sobre tales restos (pese a no saberse) fue un sacrilegio, siendo el propio Dios quien arruinara el templo como castigo.

*Recientemente, Fabio Arilla ha contratado a un tipo extraño y armado, quien deambula algunas noches por inmediaciones de la aldea (aunque desde hace una semana no se le ha vuelto a ver). Fabio ya ha hecho saber que sigue buscando a gentes a las que pueda recompensar, pero sin decir el motivo.

3. Buscando un trabajo

Si los Jugadores visitan a Fabio Arilla en su vivienda, éste les recibirá abriéndoles las puertas del muro que rodea el palacio. Un gran patio con un pozo en su centro separa la muralla del edificio de dos plantas, el cual cuenta con varios balcones y una gran chimenea insertada en el exterior de su muro trasero.

Nada más ser recibidos, los Jugadores escucharán las voces de su esposa e hijos en el interior. Fabio no es un hombre noble, sólo un sirviente de don Castal, el cual le ordenó ocupar su palacio en su ausencia. Podrá confirmar éste y el resto de detalles de la posada. Si le preguntan por la contratación de la que han oído hablar, Fabio asentirá, preguntándoles (a no ser que sea del todo visible), cómo de bien saben luchar.

Resulta que, desde hace unos meses (y justo después de desplome del tejado de la iglesia), sus hijos comenzaron a escuchar algunas voces en el palacio, voces procedentes de un lugar lejano. No creyendo al principio tales afirmaciones, el propio Fabio escuchó una fría noche susurros en algún punto bajo el salón del palacio. Tiempo atrás, casi de casualidad, don Castal le había informado de la existencia de un túnel bajo los restos del poblado musulmán sobre el que se asentaba Monegros.

Ahora, Fabio cree ese túnel podría extenderse bajo el palacio, y teme que ahora sea algún nido de bandidos. Añadirá que recientemente contrató a un hombre llamado Roldán, soldado demasiado anciano para la lucha (pero que no sabía dedicarse a otra cosa) para que hallara la entrada a esos túneles. Sin embargo, tras unas semanas de búsqueda, no volvió a saber de él. Antes de desaparecer, Roldán le comentó a Fabio que había encontrado una entrada en una zona del risco detrás de la aldea, entre unas zarzas. Fabio recompensará a los Jugadores (a discreción del Director/a) si logran dar con dicha entrada.

4. La iglesia arruinada

Antes o después, si los Jugadores se proponen visitar la iglesia (animados por encontrar alguna pista sobre la cruz de plata o movidos por el encargo de Fabio), verán las ruinas del tejado a dos aguas vencido sobre sí, haciendo del templo un ahora montón de cascotes amontonados. No obstante, sus muros, bóvedas, ábside y la portada frontal con la espadaña quemada aún permanecen en pie. Una puerta da paso al interior, donde sólo hallarán piedras, escombros y un vacío extraño. Pese a ello, la estructura conserva algunos de sus elementos: bancos, varias hornacinas vacías y el hueco de las escaleras que sube al pequeño campanario.

Si los Jugadores buscan cualquier pista entre los escombros, será suficiente un éxito en una tirada de Descubrir (fácil +25%) para hallar bajo unos cascotes junto a una columna una falsa y fina losa sobre el suelo, ahora quebrada. Ésta deja entrever un hueco que conduce al subsuelo. Si no fuera por el desprendimiento, la losa no se habría roto (y no se advertiría). Si los Jugadores pretenden bajar para calmar su curiosidad, necesitarán algún punto de luz allí abajo.

5. El risco

Dirigirse a la pared vertical que se eleva detrás de Monegros sólo es posible con las indicaciones de Fabio Arilla. El risco es una pared de piedra casi vertical, aunque en un lateral su pendiente se suaviza y es posible subirlo a pie con cierta habilidad. Tal vez los Jugadores traten de buscar un guía para ir hasta allí (cualquier vecino o pastor del pueblo podrá ayudarles con algún incentivo económico). En caso contrario, el Director/a debería pedir otra tirada de Agilidad x3 (como al comienzo de la aventura), para evitar las mismas consecuencias durante el ascenso.

Si suben por el lateral, el grupo llegará hasta una explanada a cierta altura por una zona copada de

arbustos. No serán necesarias tiradas de Trepar, pero una vez arriba verán una gran maraña de zarzales, apoyados sobre la propia pared vertical, que ocultan un pequeño arroyo; y también un gran saliente pedregoso en el otro extremo de la explanada.

Si los Jugadores revisan el saliente (bajo él sólo hay una caída mortal asegurada), encontrarán entre las rocas el cadáver de Roldán. Lleva prendas de cuero, y junto al cuerpo verán un cuchillo simple. Si lo examinan, verán que tiene una punzada mortal en el costado, aunque no hay otros signos de violencia o enfrentamiento.

Un éxito en Percepción x2 hará deducir a los Jugadores que lo que realmente pasó: el soldado resbaló y al caer se hendió accidentalmente el cuchillo. Si los Jugadores buscan entre los zarzales, verán la entrada de una pequeña cueva. Al igual que antes, necesitarán un punto de luz para explorarla.

6. Los túneles almorávides

Bajo la colina sobre la que se ubica Monegros hay una pequeña red de túneles olvidados que datan de varias décadas atrás. Sin nadie que se percatara de ellos, su función debió ser defensiva. Los Jugadores aún no lo sabrán, pero existen tres entradas: la de la iglesia, la del risco y otro acceso que se ubica en el pozo del patio de su palacio...).

Accedan por donde accedan, los Jugadores podrán explorar la siguiente galería. La disposición de las salas (y los túneles que las comunican) queda a discreción y gusto del Director/a:

**Sala 1* (acceso por la entrada del risco): hay restos de sangre por el suelo, resecos, de hace varios días. El olor es nauseabundo, aunque procede de alguna otra galería.

**Sala 2:* al entrar, verán un hombre recostado en el suelo, apoyado en la pared, con prendas de viaje y unas botas necesarias para caminar un tiempo Al ver a los Jugadores apretará el cuchillo entre sus manos. Sin embargo, no representa ninguna amenaza, pues está malherido (su cabeza está ensangrentada, fruto de un impacto). Si se le pregunta, los Jugadores oirán sus últimas palabras *"Está ciego"*.

**Sala 3:* se trata de una estrecha abertura que comunica, a través de dos larguísimos pasillos, las salas 2 y 5. A su vez, posee unos escalones en forma de rampa, acceso directo a la falsa losa de la iglesia. Junto a estas escaleras, los Jugadores verán una inscripción de piedra esculpida en la pared. Cualquier personaje de etnia árabe, con cierto porcentaje y dominio de este idioma o simplemente superando una tirada de Cultura, podrá deducir que se trata de un proverbio o un conjuro de protección, tal vez para esa cueva.

La inscripción está partida, y hay cascotes bajo ésta, procedentes del derrumbe de la planta superior (la iglesia). Mediante un éxito en una tirada de Idioma: Árabe podrá leer algo: *Infinita demora, aguante, quien aquí se encierra y quien no merece descanso. Suna el Amin"*.

En realidad se trata de una inscripción mágica para hacer menguar el poder del *Marmajor* (ver a continuación) y poder mantenerlo encerrado. Ocurrió que, tras partirse por el derrumbe de la iglesia, la criatura se ha liberado.

**Sala 4:* es una sala donde se acumulan huesos de todo tipo y tamaño diseminados por el suelo; también cráneos aplastados o quebrados. En el suelo, junto a una pila de excrementos (razón del olor general de los túneles) los Jugadores encontrarán unas cadenas de gran tamaño, y grilletes destrozados de gran diámetro.

**Sala 5:* se trata de un lugar diáfano, donde los techos se alzan altos y apenas se ven pese al ser iluminados; por ello es probable que se trate de la sala más profunda de la gruta. Unas escaleras de piedra muy toscas y retorcidas sobre comunican con un acceso. Si logra atravesarse llegarán a un estrecho túnel que enlaza con el pozo del patio del hogar de don Castal.

**Sala 6:* otro cuerpo, esta vez en un estado indescriptible. Los restos han sido devorados, y los Jugadores necesitarán superar una tirada de Templanza para no quedar sobrecogidos (lo cual les hará ganar un malus del 10% en todas sus acciones hasta el final de la aventura).

Un detalle más: mientras exploran las entrañas de la tierra, los Jugadores se toparán, en la sala que estime el Director/a, con un *Marmajor* (pag. 376 del Manual), la criatura que mora en aquellos pasadizos. Se trata de un ser cuyos grandes gritos podrían amedrentar a cualquiera, y tratará de eliminar a los Jugadores con su garrote por su intrusión. Sin embargo, carece del único ojo que tiene, por lo que es ciego, aunque se conoce la cueva como la palma de su mano. Por ello, todas sus acciones se verán modificadas en un -25%, aunque su porcentaje en la competencia Escuchar es particularmente alto.

Conclusión

Si los Jugadores derrotan al Marmajor, habrán devuelto el silencio al palacio de don Castal, pues eran sus gritos y los de sus distintas víctimas lo que los hijos de Fabio Arilla escuchaban. Si el Director/a lo tiene a bien, es posible encontrar algún pequeño tesoro en la cueva (tal vez algo de valor que alguna de sus víctimas portara en el momento de su captura). Fabio agradecerá sus servicios y recompensará debidamente al grupo. Por el momento, y hasta el regreso de don Castal, se limitará a tapar las entradas de los túneles.

En otro orden de cosas, la cruz tan ansiada por el conde Beltrán y Su Majestad Alfonso fue encontrada semanas después en las inmediaciones de Rodén, bajo los restos de una ermita ahora utilizada como establo. Don Castal recompensó por el hallazgo a un sacerdote que debía conocer alguna buena pista sobre su paradero. Los nueve meses que duró el asedio a Siraqusta (ahora acompañado de la reliquia) significaron una gran prueba para la moral y de las tropas cristianas. La ciudad finalmente cayó el 18 de diciembre de 1118. *Dios había obrado.*

La verdad

Cuando la colina donde se alza Monegros aún albergaba un poblado almorávide, sus habitantes excavaron un túnel por alguna extraña razón. Un sitio estratégico en aquellas colinas tal vez necesitara una vía de escape. Lo cierto es que las cuevas subterráneas y sus galerías sirvieron en un principio para eso.

Sin embargo, la verdad es que un viejo alfaquí al servicio del emir almorávide Alí ibn Yúsuf gobernaba tal poblado, y en algún momento contrató a un mago apodado como *"el Amin"* (*"El fiel"*) para encerrar en las cuevas a un Marmajor (a saber por qué razón). Un sello mágico inscrito en una pared bastó para reducir las fuerzas de la criatura y a la vez evitar su muerte (pues suelen perecer en cautividad).

Cuando la iglesia se vino abajo (el rayo en la espadaña fue casualidad y su derrumbe fruto de una mala estructura), la inscripción del sello se resquebrajó y el Marmajor recuperó su poder. Tras mucho tiempo bajo el influjo, había perdido la vista en su ojo, aunque no por ello dejó de alimentarse de cuantos pudiera atrapar.

El soldado Roldán encontró la entrada del risco, pero al ver al Marmajor salió huyendo, tropenzando e hiriéndose mortalmente a sí mismo. Las sombras que decían ser vistas por los vecinos de la aldea no eran sino dos miembros de la Fraternitas Vera Lucis, quienes se enteraron del derrumbe de la iglesia y, dado el testimonio de un vecino acerca de unas voces que se oían bajo la iglesia (como ocurría con los hijos de Fabio) comenzaron a investigar por la zona, aunque no lograron salir con vida de aquella cueva.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por vencer al Marmajor: +15 p.Ap.

Dramatis Personae

Marmajor

FUE	28	Altura: 3 varas	
AGI	13	Peso: 510 libras	
HAB	2	RR: 0%	IRR: 150%
RES	26		
PER	10		
COM	1		
CUL	1		

Armas: Garrote 56% (1d6+3d6)
Armaduras: Pelaje (Prot. 2)
Competencias: Correr 50%, Descubrir 20% (por ceguera), Escuchar 55%, Rastrear 40% Sigilo 60%,
Hechizos: Carece

La huella

Caminando por mis males,
alongado d'esperanza.
sin ninguna confianza
de quien pudiesse valerme,
determiné de perderme,
d'irme por unas montañas,
donde vi bestias estrañas.

Fuyme á ellas de rrendon
por ver si me matarían,
mas unas á otras dezian:
— No le dé nadie la muerte,
qu'el mal que trae es más fuerte
que ninguno que le venga.

Garci Sánchez de Badajoz

La presente aventura se enmarca en una zona natural de montaña, y está pensada para 1 o 2 Jugadores con buenas dotes para el combate, aunque también serán de ayuda otro tipo de habilidades.

Introducción

Año de Nuestro Señor de 1342. Por las razones que sean, los Jugadores viajan a través de la Sierra de Aramo, al varias leguas al suroeste de Oviedo. Es una zona de montaña bastante pronunciada, con varias cumbres que llegan superan los 1500 metros de altitud. Sin embargo, el grupo viajará por una falda a mucha menos altura, donde abundan los prados, los castañedos y bosques de rivera sobre suelo pizarroso.

1. Un extraño encuentro

Los Jugadores han divisado la aldea de Atuña en la falda del monte Alcillo, tal vez un buen lugar para descansar. Ahora se encuentran cruzando un hayedo, a través de una zona con muchas peñas. Hace frío, por lo que viajar con poco abrigo no será del todo recomendable. En el linde del bosquecillo, y antes de salir de él, un tipo con algo de sangre en sus ajadas ropas aparecerá corriendo tras una de estas rocas. Parece huir de algo, y se topará de bruces con los Jugadores. Además, presenta algunos cortes, cierto balbuceo y se encuentra como abstraído y despistado.

Sin tiempo ni siquiera para reaccionar, tras las grandes piedras aparecerá un oso (resulta que el hombre huía de él). De una u otra manera, el animal cargará contra los Jugadores, por lo que tendrán que defenderse. Mientras luchen contra el oso (éste tratará de huir cuando pierda la mitad de sus puntos de vida), el tipo huirá saliendo del hayedo, abandonando a los Jugadores en mitad de la lucha.

El grupo podrá apreciar que en la huida el hombre ha dejado caer algo: un cuchillo con un pequeño grabado de la huella de una mano en la empuñadura. Tratar de perseguirlo será imposible, pues éste se perderá subiendo el monte Alcillo.

2. La funesta hoguera

Tras casi una hora de ascenso por el monte, los Jugadores llegarán a Atuña. No es más que un puñado de casas levantadas en una sola fila, en cuya zona alta se dispone una explanada con una sencilla iglesia y una pequeña herrería. En la aldea hay jaleo, un revuelo formado por un hecho terrible: en la explanada se levanta un fino humo, pues un hombre ha sido ajusticiado públicamente hace escasos momentos en el fuego de una hoguera.

Los vecinos de la aldea han presenciado el hecho, y aún siguen por allí. Cuatro soldados han llevado a cabo el proceso, y se están preparando para marcharse. Un sacerdote habla con ellos mientras los vecinos aún se hallan compungidos. Mediante un éxito en una tirada de Descubrir, los Jugadores podrán advertir que una joven observa los restos de la hoguera desde una de las viviendas. Tras la llegada de los Jugadores se meterá en una de ellas.

Si los Jugadores preguntan a los vecinos por el suceso, les dirán que el condenado era Pere, herrero de la aldea que hace casi un año perdió a su esposa, y desde entonces se había vuelto un poco huraño. Sin embargo, nunca ha tenido problemas con ningún vecino de Atuña, por lo que no sabrán el motivo de los hechos.

Claudio, el párroco que está por allí, ha tratado de evitar el suceso sin éxito. Por lo visto, los soldados de doña Berta de Morcín, señora de la aldea (quien por cierto no reside por allí), llegaron y sin mediar palabra apresaron a Pere, armaron la hoguera y el resto es ya conocido. Añadirán que ello, unido a la desaparición de Inazio hace un par de días (otro joven de la aldea) los vecinos están consternados.

Podrán indicarles que su hermana se llama Brixida (la joven que tal vez vieron antes), y que vive en la cabaña donde desde donde observaba el exterior.

Si los Jugadores preguntan a los soldados, éstos no mostrarán razones, a no ser que superen una tirada de Elocuencia: sólo cumplen el mandato de su señora Berta, aunque podrán insinuar que la orden procede de algún estamento superior (creen que Su Ilustrísima Fernando, el obispo de Oviedo, ordenó el ajusticiamiento).

3. Hablando con Brixida

Si los Jugadores visitan a Brixida, ésta podrá dar los mismo detalles sobre Pere, aunque añadirá algunas explicaciones que vinculan a éste con su hermano Inazio, el desaparecido.

Explicará que el herrero, tras la pérdida de su esposa, solía perderse montaña arriba, y recorría el Alcillo y el resto de la sierra próxima durante días. Era frecuente que su hermano Inazio, pastor en el monte, lo viera en la ermita de Santa Gertrudis, en la cumbre del Alcillo. A partir de estos hechos ambos se han llevado bien.

Si los Jugadores le preguntan por los motivos que alguien tendría para apresar al herrero, Brixida dirá no conocerlos, aunque una tirada de Empatía (fácil +25%) les hará sospechar a los Jugadores que no es así (al fin y al cabo acaba de conocerlos).

Si le insisten, la joven añadirá que tiempo atrás Pere le contó a Inazio cómo murió su esposa: el matrimonio fue atacado por un un ser muy alto cuando caminaban de regreso a la aldea. Su esposa no sobrevivió, y el herrero sólo pudo ver la silueta huyendo por la falda del monte y algunas de sus pertenencias. Al oír esto, Inazio entendió que emprendía las largas batidas en la sierra buscando alguna pista del responsable, hasta que finalmente perdió la esperanza de encontrarlo.

Por lo que le contó su hermano, Brixida añadirá que la silueta vista por Pere era alguien de gran altura y vigor, un ser salvaje que distaba mucho de parecer una persona. Una tirada de Leyendas podrá hacer recordar a los Jugadores algunas creencias similares a las contadas por Brixida, como por ejemplo el *Marmajor* o el *Mairuk*, ambos seres de gran vigor según los cuentos de viejas. Y a ambos se les conoce con un garrote entre sus manos.

La joven cree que la ejecución de Pere tiene algo que ver con eso de algún modo, aunque no está muy segura. Tampoco sabe dónde está su hermano, lo cual le preocupa, pues en esta época del año no suele retirarse al monte durante días. Teme que le haya ocurrido algo, aunque la joven no ha salido a buscarlo aún. Si los Jugadores le describen al tipo que vieron huyendo del oso, Brixida reconocerá enseguida a Inazio, y les pedirá ayuda para encontrarlo. Además, se lo describan o enseñen, no reconocerá el cuchillo con la huella de mano grabada.

4. Encuentros en las alturas

Los vecinos de Atuña no tardarán en dar entierro al cuerpo de Pere, animados por Claudio, el sacerdote local. Si lo precisan, los Jugadores pueden alojarse en la iglesia, y si tratan de mirar en la herrería de Pere, encontrarán una forja con arco de piedra donde aún descansan restos de carbón en su interior. También dos pequeños yunques, unas tenazas, moldes y otros materiales y utensilios del oficio.

Una tirada de Descubrir será suficiente para encontrar, guardada en el cajón de una mesita de trabajo, un cuchillo de similares características al de Inazio (daño 1d6), con el mismo grabado de huella de mano.

Durante la subida al monte Alcillo (entendemos que dado su oficio de pastor Inazio se encontrará en algún lugar del mismo o de la sierra), los Jugadores se toparán con alguno de estos eventos (elegir o lanzar 1d4):

1d4	Evento
1	En una zona baja del monte, Los Jugadores se toparán con una mujer llamada Loisa y su hijo, ambos exhaustos y resguardados bajo una roca. Al verles les suplicarán ayuda. Por lo visto, en su camino hacia la aldea de Yerga pararon a descansar junto a las ruinas del convento de San Jofre. Allí han sido asaltados por un par de bandidos. El marido y el carro que llevaban quedaron atrás, presa de los atacantes, mientras ellos huían. La mujer le suplicará ayuda. Las ruinas del convento no se hallan muy lejos, y aún conserva el claustro y gran parte de la estructura principal (al gusto del Director/a). 1d4+1 bandidos se encuentran allí, regocijándose de las pocas pertenencias que llevaba la familia mientras el marido es golpeado como diversión.
2	Desde un precipicio situado en lo alto de un imponente risco, los Jugadores advertirán un grupo de unos seis soldados acampados en la base de la pared vertical, junto a un arroyo. Por su aspecto, son similares a los soldados que ajusticiaron a Pere en la aldea. Para hablar con ellos habría que descender dando un dar un gran rodeo (y lanzar otra vez el dado de eventos). Cuando lleguen a ellos, podrán saber que buscan a Inazio (por las mismas razones que al herrero).
3	Los Jugadores encontrarán una osera vacía, madriguera de oso excavada en una pendiente del monte. Si acabaron con el oso al comienzo de la aventura la encontrarán vacía, pero si el animal huyó, éste percibirá su olor y saldrá de su escondite para atacarles (contará con sus heridas anteriores).
4	Desde una pradera en plena falda del monte, advertirán un pico distante una silueta humana. Si superan una tirada de Descubrir (fácil +25%), podrán apreciar su gran envergadura y su exagerada altura. Efectivamente, se trata de un Mairuk, el cual desaparecerá de su vista en pocos segundos.

5. El desaparecido

Tras experimentar alguno de estos eventos, los Jugadores podrán escuchar el sonido insistente y enérgico (más bien desesperado) de una campana, procedente de algún punto elevado del monte Alcillo.

Si los Jugadores suben hasta allí, encontrarán una pequeña ermita levantada sobre un saliente, desde el cual se divisa toda la falda este del monte. La campana situada en una pequeña espadaña es movida por una cuerda, que se interna por un agujero en el tejado hasta el interior. Allí dentro, Inazio parece pedir ayuda.

Cuando entren, el joven se asustará y sorprenderá al mismo tiempo. Entendiendo que no son hostiles, preguntará al grupo si "lo han visto". Se refiere al Mairuk, un ser corpulento que habita esa zona del bosque. Asegura estar ahí afuera, en algún lugar. Le ha perseguido hasta la ermita, pero la criatura ha rehusado entrar en ella. Es entonces cuando ha tratado de pedir ayuda tocando la campana, ya que no se atreve a bajar por sí solo.

Antes o después, Inazio relatará a los Jugadores la historia de su huida: no hace mucho, el herrero Pere le contó que no podía dejar pasar así como así la muerte de su esposa. Según le confesó, tomó contacto con una junta de "cazadores", personas que formaban una fuerza secreta de choque. La integraban gentes que vestían tanto hábitos clericales, ropas de campesino o prendas de buena familia. Se hacían llamar la *Cofradía de los Caminantes*, pag. 455 (o algo así, según recuerda Inazio).

El grupo, cuyo símbolo era una huella de mano (como las del cuchillo), pretendía atrapar al ser que acabó con la esposa del herrero, el Mairuk, pues parecía dedicarse a menesteres similares. Sin embargo, Pere también le confesó que los Caminantes eran, a su vez, perseguidos en secreto por la Iglesia, pues muchos de sus integrantes habían tenido ya graves desavenencias con la diócesis de Oviedo.

Finalmente hace unos días, Pere le regaló un cuchillo a Inazio y le ordenó esconderse el tiempo necesario en el monte, pues sospechaba que alguien pretendía dar con él (como miembro de la Cofradía que era).

El muchacho así lo hizo, y tras estar un par de días oculto en el monte vio a los soldados del obispo de Oviedo, entendiendo que también a él le perseguían.

Después se topó con un oso, luego con los Jugadores (creyéndoles de la misma condición), y hace escasos momentos con la terrible criatura.

Por último, Inazio les pedirá que le ayuden a huir de allí, no sin antes acudir a Atuña para recoger también a Brixida ante el peligro que supone quedarse en el lugar.

Conclusión

Los Jugadores no advertirán presencia del Mairuk en los alrededores, aunque antes o después habrán de descender del monte. Cuando atraviesen un afloramiento rocoso lleno de acebos, se encontrarán una escena desoladora: uno de los soldados que tal vez antes vieron antes está luchando contra el Mairuk. Alrededor de ambos se encuentran sus compañeros (muertos o inconscientes, a gusto del Director/a, aunque definitivamente fuera de combate).

Los Jugadores son libres de huir de allí o acabar con la criatura, quien parece obcecado con el soldado. Ésta, además, ha recibido ya una lanzada (una pérdida de entre 3 y 5 pv), pero sigue en pie.

Sea como sea, Inazio tendrá fácil el regresar a la aldea y huir de allí con su hermana (quien agradecerá la ayuda del grupo), a no ser que los Jugadores, sabiendo ya la historia de la Cofradía, quieran ellos mismos apresarlos y llevarlos a doña Berta de Morcín, quien tendrá a bien recompensarles (lo cual podría dejarse para otra historia).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por liberar al marido de Loisa, +10 p.Ap.
-Por acabar con el Mairuk: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Oso
FUE 30 RR: 50% IRR: 50%
AGI 10 Templanza: 50%
RES 25
PER 12
Armas: Mordisco 35% (1d6+3d6), Zarpa 45% (1d4+3d6).
Armaduras: Pelaje y piel gruesa (Prot. 2)
Competencias: Sigilo 35%, Rastrear 75%

Bandidos de poca monta
FUE 15 Altura: 2-2,14 varas.
AGI 14 Peso: 150-155 libras
HAB 12 RR: 72% IRR: 28%
RES 13 Templanza: 50%
PER 15
COM 9
CUL 6
Armas: Cuchillos 40 % (1d6)
Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 1), Gorro de cuero (Prot. 1)
Competencias: Correr 42%, Descubrir 48%, Escuchar 30%, Esquivar 25%, Sigilo 40%

Mairuk
FUE 20 Altura: 2,25 varas.
AGI 15 Peso: 190 libras
HAB 10 RR: 0% IRR: 125%
RES 20
PER 10
COM 5
CUL 10
Armas: Garrote 60 % (1d6+1d6)
Armaduras: Pieles (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 60%, Escuchar 60%, Esquivar 45%, Rastrear 75%, Sigilo (en bosques) 90%
Hechizos: Carece.
Poderes Especiales: Huesos de Mairuk: Se dice que los huesos de un mairuk se pueden utilizar como antorchas para alumbrar determinados actos de brujería, ya que el humo que desprenden tiene propiedades mágicas, como provocar un sueño profundo, plagado de pesadillas, durante más de doce horas.

Pacta sunt servanda

Para descubrir tesoros:
"Sadies satani agir fons toribus: ven a mí, Seradón, que será llamado Sarietur". Repítelo seguidamente tres veces. Si existe algún tesoro, lo sabrás porque se te revelará algo al oído.

Grimorio del Papa Honorio

Cualquier profesión es válida para esta aventura pensada para 2-3 Jugadores, aunque es muy recomendable que alguno de ellos ostente un oficio religioso (capaz de utilizar Rituales de Fe). Se trata de una historia para jugarla en sí misma o para intercalarla en una campaña, adaptando los lugares sin demasiadas complicaciones. La presencia de la *Fraternitas Vera Lucis* podría poner en un aprieto al grupo, por lo que será mejor que se sepan defender.

Introducción

Año de 14... En algún lugar de Castilla, cerca de la frontera Portuguesa). Por las razones que sean, los Jugadores se dirigen en pleno invierno a la aldea de Peñavallén (o aquella que el Director/a requiera). La aventura comenzará en el momento en el que el sol se oculte, mientras los Jugadores atraviesan un disperso hayedo en una serranía no muy pronunciada, cerca de su destino.

1. El caballero de Cristo

Mientras caminan entre los árboles, el grupo no tardará en divisar una pequeña luz en al abrigo de unas peñas altas que descansan junto a un arroyo. Al acercarse podrán observar mejor a una joven de ropas humildes, la cual lleva el rostro tapado por un pañuelo, y parece estar ocultándose. En principio no se percatará de la presencia de los observadores.

*Si los Jugadores se quedan vigilando un rato (es necesario superar una tirada de Sigilo, fácil +25%), se darán cuenta de que la mujer, que es de etnia árabe, se sienta en una roca, abre un saco de tela y observa su interior iluminándolo con un pequeño candil. Después anudará el saco y se sentará en una roca para descansar.

En pocos instantes, delante de él aparecerá entre la oscuridad un sujeto armado con coracina y celada, y una espada sujeta al cinto. Lo cierto es que su silueta brilla mucho, y ésta se llevará un susto de muerte (bueno, casi, puesto que literalmente se desmayará por la sorpresa). Si los Jugadores superan una tirada de Descubrir advertirán bajo esa coracina, en el sobreveste, una cruz octogonal de cuatro aspas idénticas, con extremos trapezoidales.

Además, una tirada de Cultura (x3 si el Jugador es un caballero de orden militar) les hará saber que la cruz es propia de los caballeros de la Orden de Cristo (herederos de los templarios en Portugal). El caballero (cuyo nombre es Guido de Asvari y es un espectro, ver *La verdad*), no tardará en desaparecer.

*Si alguno de los Jugadores no superó la tirada de Sigilo, o bien se acercó sin discreción a la mujer del saco, el caballero militar no aparecerá, y a su vez ella, ahora alertada, echará a correr. Mala suerte la suya, pues su pie quedará trabado en el hueco entre dos rocas, lo que hará que caiga de bruces y se golpee el rostro contra el suelo. La mujer quedará inconsciente durante un buen rato.

Como puede intuirse, en ambas situaciones el sujeto quedará a merced de los Jugadores. Si se acercan verán que es una bella joven de unos veinticinco años. Si la registran, comprobarán que no llevará nada; pero si abren el saco se encontrarán tres escudillas de oro (dos de ellas de similar tamaño), bañadas en oro, las cuales están ahuecadas por

detrás y decoradas con bellas filigranas de motivos cristianos (parece un trabajo realmente laborioso). Cuando Fátima despierte, pues así se presentará a los Jugadores, se verá abrumada, y tratará de darles las explicaciones justas:

"Estaba buscando algo que perteneció a mi señora de sus antepasados, caídos en desgracia. Tengan a bien dejarme ir, o tendré que defenderme..." Tras ello sacará un cuchillo simple, aunque parece que no dudaría en usarlo si se le presentara el caso. Bastará una tirada de Empatía (fácil +25%) para saber que en las palabras de Fátima hay más detalles que los pocos que ha dado.

Sin tiempo para reaccionar, la mujer y los Jugadores escucharán entonces un alboroto: una muchedumbre se acerca al claro donde se encuentran al grito de *"Es ella, ¡prendedla!"*. Enseguida verán a la multitud (unos 1d10+12 personas) acercarse muy deprisa portando antorchas y candiles. Fátima advertirá al grupo para que se marchen de allí, y los Jugadores no tardarán en intuir que la muchedumbre algo tiene que ver con ella, y no precisamente bueno (el Director/a así se lo debería dar a entender).

Por tanto, lo conveniente será alejarse de allí lo antes posible; de lo contrario serán los vecinos de la aldea de Fuencardo (quienes forman la comitiva) quienes tratarán de linchar por igual a la mujer y a los Jugadores (pues los entenderán como asociados).

Si el grupo se aleja del claro marcharán hacia un camino donde a unas cien varas se alza una posada. Claro que, antes de alcanzarla, se un topará con 2d3 campesinos de la muchedumbre (no es que los estuvieran esperando en aquel lugar, sino que la casualidad les ha unido), y no dudarán en tratar de reducir a la mujer y a los mismos Jugadores. Por supuesto, cuando esas gentes reciban los primeros golpes tratarán de huir con el rabo entre las piernas.

Tras este encuentro comenzará a caer un chaparrón. Tanto si los Jugadores pretenden pedir explicaciones a Fátima como si piensan entregarla a los enfadados vecinos (aunque sólo los tomarán por sus cómplices), será ésta quien se disculpe por la confusión y, si lo tienen a bien, les contará todo el asunto, según sus palabras, "al calor de un fuego" (se refiere en la posada, no bajo la lluvia). De una u otra manera, el grupo debería cubrirse en seco, aunque fuera para evitar el terrible chaparrón.

2. Explicaciones bajo techo

La posada del camino es un edificio de piedra de dos plantas, sin cercado y con un establo anexo, el cual está colmado de barro a su alrededor. Cuenta con un tejado a cuatro aguas y una gran chimenea adosada a uno de los muros en su parte exterior. Sobre la única puerta de entrada, situado en un gran dintel de piedra, se encuentra grabada una imagen de un jinete portando una espada. Una tirada de Teología (fácil +25%) les hará saber que es Santiago Apóstol (y es que los dueños de la posada, Eliana y Rui, son muy devotos).

El interior alberga un salón sin mesas, con bancos y asientos colocados por toda la estancia (para poder albergar a más clientes). A cada lado de la encendida chimenea se hallan dos puertas: una que comunica con la cocina y otra que guarda las escaleras hacia el piso superior.

Los asientos y bancos están ocupados por viajeros, villanos y otras gentes, y Fátima se sentará en una de ellas con los Jugadores (no sin cierto recelo de los clientes, al ver a una mujer árabe irrumpiendo en el comedor).

Antes de comentar nada, Fátima invitará animosamente a los Jugadores a un vaso vino caliente, al menos para dejarse explicar (o agradecer que no la entregaran). La cena es otra historia, pues si quieren comer algo correrá a su cargo. Pese a estar relativamente a salvo, el rostro de la mujer se tornará en preocupación. Tras pedir vino y/o el menú pertinente, Fátima les hablará con sinceridad:

Tiempo ha que viajaba de sitio en sitio con Ligorio, un herrero al que acompañaba y servía. He conocido Palencia, Burgos y otras ciudades y poblados de buen ver. Cuando éste cesó de su oficio, hube de entrar a servir en las cocinas del castillo de Horaz, a medio camino entre Burgos y Castrojeriz -(o cualquier otra localización a necesidad del Director/a)-.

Don Alfonso de Olivar y doña María de Gadión, los regentes del castillo y su mayorazgo, me trataron bien, pero por poco tiempo: cuando ambos

murieron, Gome, hijo bastardo de Alfonso, le arrebató por la fuerza la fortaleza y las tierras a su medio hermana Elvira (la verdadera heredera). Desde entonces, doña Elvira ha quedado relegada fuera del mayorazgo que crearon sus padres, y la ruina de su hogar apenas puede mantenerla. Yo la serví a ella desde entonces.

Resulta que no hace mucho que Gome entregó a la iglesia de Fuencardo unas escudillas de oro. Dudo que fueran una ofrenda al templo antes que algún mísero trato con el sacerdote o sus vecinos. Las piezas eran un antiguo recuerdo para doña Elvira de sus padres, y quiso recuperarlas.

Por ello, hace casi un año mi señora y yo acudimos a reclamar de buenas maneras los objetos, y sólo recibimos pedradas en respuesta (los vecinos la reconocieron como la infame hermana de don Gome). Ahora, un tiempo después, doña Elvira me ha pedido algo a la desesperada: recuperar como sea las escudillas de sus padres.

Hace horas llegué a estas tierras, y esta misma noche me he colado en la iglesia de Fuencardo. Pero un vecino dio la voz de alarma, por lo que hube de salir huyendo y os encontré a vosotros. Sólo cumplo la voluntad de doña Elvira.

Tras las pertinentes explicaciones (esta vez Fátima habrá contado la verdad), los Jugadores no podrán evitar escuchar una conversación entre tres hombres, viajeros de pasos de la zona: por lo visto, en los últimos días se ha visto a un tipo extraño y alto, vestido con armadura merodeando no muy lejos de una torre en ruinas cerca de la posada. Una de las mañanas, los perros de los posaderos se pusieron muy nerviosos, y no dejaron de ladrar en casi todo el día, aún cuando el tipo se había marchado (Eliana y Rui podrán confirmar ésto, pues ellos le comentaron al cliente lo que está contando sobre tales hechos).

Si los Jugadores advirtieron al espectro de Guido se darán cuenta de que hablan de él (Fátima ni se acordará debido al golpe de bruces sufrido).

Por otro lado, los Jugadores podrán advertir a otros dos hombres, sentados en una esquina del salón, vestidos con capas pardas y ropas de cuero. Si los Jugadores superan una tirada de Descubrir o Empatía notarán que ambos han estado muy atentos (pese a sus discretas formas) a la conversación de los hombres que hablan de la extraña figura.

Si los Jugadores preguntan a los posaderos por los hombres de la capa éstos les dirán que llegaron hace dos días, pagaron la mejor habitación por adelantado y no son de mucha conversación, al menos si no es uno con el otro. En el caso que algún Jugador interactúe con ellos, éstos se mostrarán corteses y educados (hasta cierto punto, claro), por lo que será prácticamente imposible conocer sus intenciones. Éstos no son sino dos fráteres miles de la *Fraternitas Vera Lucis* (ver *La verdad*).

La lluvia no cesará en toda la noche, por lo que lo más propicio es pernoctar en la taberna. Hay cuatro habitaciones con jergones y alfombras en la planta superior, y sólo una de ellas está ocupada por la pareja de extraños. Fátima dormirá en el salón, sobre los bancos, por una pequeña cantidad de dineros (a no ser que alguno de los Jugadores le brinde la posibilidad de dormir en un jergón).

3. Misterios nocturnos

Durante la noche, todos Jugadores deberán realizar una tirada de Escuchar. Si la superan, advertirán (habiéndose desvelado de su descanso), parte de una tenue conversación en la habitación contigua (la de los tipos con capa), concretamente las palabras *"Asvari"*, *"ruinas"*, *"caballero"*.

Si la tirada es un crítico, sabrán que a la habitación de los dos hombres ha llegado un tercero, diciendo que *"conoce la localización del medallón: las ruinas del castillo de Peñacordero, hogar del caballero de Asvari"*. Los tres hombres formarán cierto estruendo al cerrar las puertas de su alcoba, justo antes de bajar raudos las escaleras de la posada (como si llevaran prisa). Por cierto, si Fátima duerme en su misma habitación ya no estará, y si por el contrario dejaron que durmiera abajo tampoco la encontrarán. En este punto, si los Jugadores preguntan al posadero Rui puede ofrecer algunas informaciones:

*En mitad de la noche, Fátima adquirió algunas provisiones de la cocina, y tras pagar como debía (si es que el grupo no lo hizo) tomó su fardo y se marchó (pese a la lluvia). Parecía tener prisa.

*En cuanto al tercer hombre de la habitación contigua, Rui le recibió empapado un par de horas después de que Fátima se marchara. Pudo ver que traía una espada en el cinto, bajo sus caladas prendas. Después preguntó por la habitación de los clientes de la habitación contigua. Y por su aspecto no se atrevió a negarle la información. Momentos antes (o tal vez horas antes, si los Jugadores no se percataron de ello en tales momentos) los tres bajaron y se marcharon de madrugada.

*Sobre las palabras o conversación escuchadas en mitad de la noche, Rui podrá referirse a que a media legua al noroeste de la posada, saliendo del camino, se hallan las ruinas de un castillo, antaño llamado Peñacordero, un lugar lejos de todo interés. Del resto no tendrá ni idea.

Tanto si a los Jugadores les pica la curiosidad sobre las ruinas del castillo, sobre los hombres de las capas o sobre el repentino abandono de Fátima, como si reanudan su marcha hacia Peñavallén, no tardarán en encontrarse el fardo de la mujer arrojado a medio camino entre la posada y las ruinas (las cuáles, por cierto, podrán divisarse ahora a plena luz del día). En el interior del saco se hallan las escudillas doradas que robó, pero ni rastro de ella. Tres pares de huellas se dirigen hacia las ruinas, y no será necesario ninguna tirada para intuir que los tres hombres marcharon antes o después hacia ellas.

Por supuesto, el grupo puede tomar las reliquias de Fuencardo y largarse de allí (pues bien pueden valer una pequeña fortuna), aunque antes de hacerlo habrán de toparse de nuevo con cinco pastores y un alguacil, procedente de un pueblo/ciudad cercano (depende de dónde se situara esta aventura), quien fue avisado por los vecinos para recuperar lo que era suyo. Y no dudarán en enfrentarse a los Jugadores para apresarlos. Si los vencen acabará la aventura, pues éstos tratarán de no dejar con vida a los Jugadores para recuperar su tesoro.

4. El castillo de Peñacordero

Claro que, si los Jugadores se dirigen a las ruinas, verán que éste se ubican en lo alto de una colina, y que antaño el desaparecido castillo debió gozar de una vista privilegiada de los alrededores. Se trata de una torre de planta cuadrada que aún conserva bastantes almenas, y está rodeada por restos de muralla aún en pie. El acceso de muralla y torre están abiertos, pues no cuentan con puertas ni impedimentos.

Mediante una tirada de Descubrir, los Jugadores podrán advertir en uno de los sillares de la torre un escudo nobiliario con dos criaturas (grifos) flanqueando un campo con una fuente y dos flores (el escudo de los Asvari, antiguo linaje portugués), así como cuatro cruces de la orden de Cristo (similares a la que tal vez vieron cuando advirtieron al espectro en el día anterior). Las ruinas de la fortaleza se componen de las siguientes estancias:

**Zaguán (planta baja):* Cuenta se trata de una sala con un gran hogar (chimenea), diversos restos de madera esparcidas, muros ennegrecidos por hoguera (quizá alguien se refugió allí) y numerosos escombros, fruto de varios derrumbes. Hay unas escaleras que suben en forma de L y otras que bajan a una planta inferior. Una tirada de Escuchar permitirá oír algo en la planta superior.

**Primera planta:* en una sala vacía con un par de saeteras se halla un tipo rebuscando entre los escombros y las paredes, de espaldas a la escalera. Se trata de uno de los fráteres de la Fraternitas Vera Lucis que se alojaban en la posada. Si desean acercarse despacio, los Jugadores habrán de superar una tirada de Sigilo, pues en cuanto el tipo se de cuenta de su presencia les atacará sin cuartel hasta acabar con ellos.

Será muy difícil averiguar qué hacía allí (tan solo mediante tiradas de Tormento (muy difícil -50%), podrá comentar lo que sabe sobre el medallón, ver *La verdad*). Si buscan en algún momento el objeto en dicha planta, no encontrarán nada por allí.

**Subsuelo (planta inferior)*: Al bajar por el pasadizo el grupo descenderá hasta una sala cuadrada. Deberán llevar antorchas para evitar una caída (daño 1d3 si en tal caso no superan una tirada de Agilidad o Suerte). Se trata de un espacio diáfano que distribuye otras dos salas, las cuáles cuentan con sendas puertas (una más pequeña que otra).

**Puerta pequeña:* está cerrada. Para poder acceder, los Jugadores habrán de superar una tirada de Forzar mecanismos, o bien tratar de echarla abajo mediante una tirada de Fuerza (es posible utilizar en ambos la mecánica de *Trabajo en Equipo*, pag. 74). Si lo consiguen accederán a la capilla del antiguo castillo, que cuenta con un reclinatorio, una pequeña pila y una hornacina en la pared. Dentro de la misma hay una imagen de algún santo o virgen quebrada (a discreción del Director/a).

En ella, una tirada de Descubrir les hará advertir la presencia de un pequeño hueco en la pared. Si introducen la mano (y parte del brazo) podrán extraer una caja metálica y parcialmente oxidada. Es un pequeño sagrario, cuyo valor es de unos 20 maravedíes. Si lo examinan bien (a petición de alguno de los Jugadores) lograrán ver una inscripción grabada en su base *"Christi Militia"*.

Se trata de la confirmación de lo que tal vez ya saben, la Órden militar de Cristo; y si los Jugadores aún no se percataron de ello pueden volver a lanzar por Cultura (x3 si el Jugador es un caballero de orden militar) para saber la referencia a esta orden militar portuguesa.

Queda a discreción del Director/a añadir algún arma arrojada por la sala para poder ser utilizado por los Jugadores.

**Puerta grande:* se encuentra entornada y abierta (como la del zaguán) y verán un largo corredor excavado en la pierda. Las paredes rocosas son bastante estrechas y tras caminar por él notarán gran humedad y algunos gritos resonantes a lo lejos (aunque no se puede apreciar mucho más). Tras recorrerlo completamente (tiene forma de L) verán que termina en una sala más grande, y está iluminada tenuemente por algún tipo de fuente de luz.

Si los Jugadores quieren acercarse sin hacer ruido habrán de superar otra tirada de Sigilo. Al atravesar el pasillo, se darán cuenta de que han alcanzado un aljibe compuesto por columnas, ahora seco. Una figura con armaduras de placas y espada al cinto (el otro fráter de la posada, en realidad un caballero militar sin escudo de orden visible) parece enfrentarse a un espectro también con armadura (sí, el caballero de Guido de Asvari, una vez más).

El fráter porta en alto una cruz, y vocifera unos salmos y órdenes imperativas: *"Guido de Asvari, maestro del mal, abandona de este sitio, vuelve al infierno y aléjate de los hombres y esta tierra. Por el poder de Dios y de esta misericordiosa cruz, ¡sal de este lugar!"*

Si algún Jugador tiene algún porcentaje añadido en Teología, sabrá inmediatamente que el fráter está realizando un ritual de *Confrontación* (pag. 252) contra el espectro. A un lado del aljibe, tras las columnas, el tercer fráter yace en el suelo, y muy cerca de él está Fátima, tumbada bocarriba, inconsciente (pero viva). El espectro de Guido, tras un grito agudo y terrible, desaparecerá del lugar, y el fráter advertirá la presencia de los Jugadores. También tratará de eliminarlos para no dejar rastro de sus prácticas.

Cuando le venzan, los Jugadores pueden intentar huir o bien buscar el medallón. Fátima despertará asustada (con una brecha abierta en su cabeza), y podrá contar cómo huyó de los habitantes de Fuencardo, se refugió en las ruinas, y cayó entre las manos de los fráteres. Después, el hombre que la atacó erró al descargar su maza sobre ella, golpeando en el suelo del aljibe. Les mostrará la falsa losa que el arma quebró, y los Jugadores podrán advertir en su interior un hueco irregular, el cual presenta una trampilla con una anilla circular. Si tiran de ella se levantará y podrán ver que en su interior se halla un medallón con forma de estrella, envuelto en una desgastada tela. Posee extrañísimos grabados que parecen indescifrables. Si los Jugadores superan una tirada de Conocimiento Mágico puede hacerles sospechar que ese objeto puede tener relación con la magia o el demonio (y que no es un objeto baladí, en definitiva).

Nada más obtener el objeto, el espíritu de Guido volverá a materializarse (el fráter no lo ha expulsado por completo del castillo). Extenderá sus manos y extraerá algunos sillares y bloques de la sala para lanzarlos contra el grupo.

Sabiendo que ningún arma puede dañar al espectro, los Jugadores deberían huir de allí cuanto antes, a fin de no ser alcanzados por los bloques (los cuales sobrevolarán sus cabezas).

Mientras lo hacen, tendrán que superar una tirada Esquivar o Correr (de lo que más % dispongan) para evitar un daño de 1d6 (lanzar por la localización corporal para calcular el daño según el lugar alcanzado). Por otro lado, es posible utilizar el Ritual de Fe Confrontación para expulsar al

espectro del castillo de forma definitiva. Si se opta por esta opción, el lanzamiento de bloques y escombros no se producirá. Será un duelo entre el espectro y el Jugador religioso.

Conclusión

Una vez que escapen de las ruinas castillo, los Jugadores podrán examinar el medallón más detenidamente. Posee unos grabados muy extraños, con cierto parecido a los de la lengua hebrea, pero no se trata de éste. Fátima agradecerá el haberlos salvado, aunque los Jugadores son libres de quedarse con el medallón y las escudillas de oro que antes encontraron. Es posible que éstos quieran acompañar a la joven en su regreso con su señora, aunque en realidad su destino era otro.

Si la acompañan, Elvira de Olivar le recompensará debidamente por la ayuda a su sirvienta (monetariamente, con algún favor a deber desde entonces, con provisiones o transportes, etc.).

La verdad

Guido de Asvari era un caballero militar portugués de la Órden de Cristo (herederos de los Templarios tras su disolución, ubicada en el Reino de Portugal) que vivió hace más de cien años y fue uno de los encargados de acabar con la vida de Inés de Castro, amante y posterior esposa del rey portugués Pedro I de Portugal (por orden de su padre el rey Alfonso VI), por considerarla la corte y la nobleza de la época como ilegítima.

Pedro I se enteró con posterioridad de la implicación del Guido en la muerte de Inés, por lo que parte de su ejército lo persiguió hasta el castillo de Peñacordero, en la frontera castellana, el cual en esos momentos lo ostentaba en propiedad. Los soldados del rey portugués prendieron el interior del castillo con él y sus criados dentro.

El caballero, tratando de salvar su vida, se encomendó a Dios, pero al no obtener respuesta se encomendó al maligno, y Anazareth, demonio menor secretario de Surgat y guardián de los tesoros del Infierno, se le apareció y le propuso un trato: salvar su vida de las llamas a cambio de ocultar bajo su castillo un objeto que no tenía cabida en el infierno: un medallón estrellado y repujado propiedad de un ser superior a él mismo (*¿tal vez se lo robó a su señor Surgat?*), el cual contenía extraños caracteres demoníacos.

Guido aceptó ocultar el objeto, y Anazareth hizo caer las murallas del castillo sobre el ejército del rey Pedro, haciendo que los pocos supervivientes huyeran despavoridos. Los siervos del caballero no sobrevivieron, pero él sí, por lo que hubo de cumplir su parte del trato: ocultó la joya bajo una losa falsa, en el aljibe de su fortaleza.

Pocos días después, Guido de Asvari sucumbió ante las engañosas cláusulas de los contratos con el maligno: murió pocos días después de estos eventos, y su alma fue transformada en un ánima errante, invisible para muchos, y encargado de proteger el medallón de su castillo de cualquier buscador. Desde entonces, el espectro del caballero ha recorrido los alrededores de las ruinas, pero jamás ha podido desligarse ni alejarse de lo que antes era su fortaleza en la frontera.

En cuanto a los fráteres de la Hermandad de la Luz, éstos no eran sino tres caballeros militares cristianos destinados a encontrar el medallón estrellado de Guido de Asvari (*¿Cómo sabría la Hermandad que la joya se ocultaba por allí?*).

Los tres se alojaron en la posada de Eliana y Rui, y uno de ellos decidió dar un rodeo cuando la noche ya había caído. Llegó a las ruinas, encontró el espectro, y regresó para dar cuenta a sus compañeros. Después salieron buscar el objeto entre los restos. Para entonces, Fátima ya había salido de la posada para regresar cuanto antes con su señora.

Durante su trayecto, antes de perder de vista el alojamiento a sus espaldas, la joven se topó con algunos vecinos de Fuencardo, quienes estaban ahora acompañados por un alguacil de una localidad cercana (otro, si los Jugadores vencieron al anterior)

Tales gentes la persiguieron, pero Fátima logró darles esquinazo y refugiarse en las ruinas del castillo del caballero de Cristo. Sin embargo, en la huida perdió el fardo con las escudillas de oro.

Una vez en el interior de la fortaleza, la muchacha volvió a sorprenderse al encontrar a los fráteres, quienes ahora registraban el lugar. Uno de ellos la arrinconó en el aljibe (pues la Fraternitas jamás no deja rastro tras sus actos), y ésta se defendió. Fátima logró clavar un cuchillo en el pecho a su agresor, entre las hendiduras de sus placas, acabando con su vida.

Después, los otros dos la golpearon en la cabeza, haciéndola caer inconsciente, para buscar el medallón con más calma. Justo después es el momento en que llegan los Jugadores.

Hechizo: *Medallón de los Huidos (Vis 3)*

Tipo: Talismán, magia blanca de origen alquímico

Componentes: Carbón infernal, placa redonda de alabastro negro, fragmentos de alumbre, polvo de hueso de gorgona, un caldero, agua de rio.

Caducidad: hasta que la persona llegue a 0 PV o menos durante una activación.

Duración: 3 horas por cada activación.

Preparación: Tras machacar un hueso de gorgona y hacerlo polvo, se deposita en un caldero junto con fragmentos de alumbre y se llena el caldero con agua de río. Se calienta el caldero en una hoguera con el carbón infernal, y cuando hierva el agua se coloca el caldero en la placa redonda de alabastro, previamente tallada con extremos puntiagudos (el medallón en sí). Cuando el agua se enfríe y se levante el caldero, en la placa de alabastro aparecerán algunas inscripciones que indican el éxito de la preparación.

Descripción: Si se activa correctamente, el portador del talismán podrá atravesar paredes, muros o puertas de hasta 2 varas de grosor. En cada ingreso, el portador perderá 1d6+1 PV

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.
-Por encontrar el medallón estrellado +10 p.Ap.
-Por expulsar al espectro con el ritual: +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Fátima

FUE	10	Altura: 2 varas	
AGI	18	Peso: 140 libras	
HAB	20	RR: 73%	IRR:27%
RES	12	Templanza 50%	
PER	15		
COM	12		
CUL	10		

Armas: Pelea 35% (1d3), Cuchillo (1d6)
Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 2)
Competencias: Correr 45%, Descubrir 37%, Forzar mecanismos 40%, Saltar 36%.
Hechizos: carece

Vecinos de Fuencardo / Pastores y alguacil

FUE	12	Altura: 1,65-2,15 varas	
AGI	13	Peso: 130-175 libras	
HAB	15	RR: 75%	IRR:25%
RES	11	Templanza 50%	
PER	12		
COM	5		
CUL	7		

Armas: Pelea 35% (1d3), Vara 65% (1d4)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento Área 40%, Descubrir 34%, Correr 40%, Rastrear 30%

Fráteres de la Vera Lucis

FUE	20	Altura: 2,10-2,18 varas	
AGI	13	Peso: 160-168 libras	
HAB	15	RR: 77%	IRR: 23%
RES	15	Templanza 55%	
PER	12		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada de mano 65% (1d8+1), Bracamante 40% (1d6+2), Maza
Armaduras: Loriga de malla (Prot. 5), Escudo 40%
Competencias: Descubrir 45%, Esquivar 40%, Leer y Escribir 40%, Leyendas 45%, Teología 75%, Tormento 45%,
Rituales de Fe: Hasta *Secundus Ordo*

Formigues

Sé que soys, después de Dios ,
el que se ha de obedecer;
aquesto puedo saber,
y aquesto alcanço de vos,
é assí se deve creer.

Antonio Pérez (extraído del *Cancionero General* de Hernando Del Castillo)

La siguiente aventura es un módulo de rescate en una zona costera, pensado para 3 a 5 Jugadores. Convendría que fueran personajes de acción, aunque no está de más que tuvieran habilidades perceptivas y que se desenvuelvan bien en el agua.

Antecedentes

Enric de Friberos fue un capitán al mando del marino basilicato Roger de Lauria. Luchó en 1285 junto a éste en batalla contra la dinastía francesa de los Capetos, en la llamada "cruzada contra los aragoneses". Ambos defendieron la costa de Calella de Palafrugell, dando victoria a su Majestad Pedro III *El Grande* frente a los inútiles intentos de Felipe III, *el Atrevido*, a efectuar el golpe.

Posteriormente, el Monarca Jaime II (hijo de *El Grande*), logró expulsar a los franceses del valle de Arán, también con la ayuda de don Enric. El monarca, en agradecimiento por su lealtad a su padre y a él en la guerra, le entregó la recién fundada villa Palamós, en la costa de Girona, en un emplazamiento estratégico para la llegada y partida de buques, la cual contaba con los privilegios de la Carta Puebla y un mercado semanal.

A esta merced le acompañaron dos más: la primera fue el castillo de San Esteve (de cimientos romanos), situado junto a Palamós; la otra consistía en el pequeño emplazamiento de las islas *Formigues*, un archipiélago de varios islotes ubicados a una legua mar adentro, frente al castillo.

En la actualidad, es el señor de Palamós, su castillo y las Formigues es Constantí de Ribelles, hijo de don Enric. Nada más heredar tales beneficios, Constantí mandó construir un pequeño y estratégico castillo sobre uno de los islotes de Formigues. Además, los restos de su padre y de algunos soldados que lucharon junto a él fueron exhumados y enviados allí. Más tarde, considerado por muchos como un lugar de peregrinaje, la fortaleza se reconvirtió en un monasterio benedictino de clausura.

En la actualidad, los monjes de Formigues son una pequeñisima comunidad de nueve hermanos, los cuáles navegan cada varios días hasta los muelles de Palamós para adquirir productos y alimentos.

Información para el Director/a

Año de Nuestro Señor de 1328. Don Constantí le ha pedido encarecidamente al abad del monasterio de Formigues un favor: ocultar en su convento a su primogénito Antón, un joven de quince años.

Recientemente, ha llegado a sus oídos que los tribunales inquisitoriales franceses de Languedoc, a petición del nuevo monarca francés Felipe VI de los Valois, han presionado a la nueva Inquisición de Aragón (fundada antes que la Castellana, en el año 1249) para que capture discretamente a los más allegados a Alfonso IV (hijo de Jaime II), quizá por venganza a la vieja y antaña malograda "campaña contra Aragón" de su predecesores Capetos. Don Constantí sabe que su familia y él están en el punto de mira. El abad de Formigues ha aceptado la petición de encubrimiento (así como una buena suma de dinero por las molestias), haciéndolo ingresar a Antón en el monasterio como falso novicio.

Por otro lado, desde hace varias jornadas no se ha visto ningún monje cargando vituallas en los muelles de Palamós (como suele ser común). Esta situación ha hecho acrecentar el temor de don Constantí, creyendo así que el monasterio en mitad del mar no es el buen refugio que podía esperar.

1. Llegada a Palamós

*Mes de Julio. L*os Jugadores han llegado por la mañana a Palamós, villa costera en el litoral de Girona. Sus intenciones pueden ser diversas: han quedado con un comerciante, están buscando un curandero/a o simplemente se dirigen al mercado local, celebrado ese mismo día. La plaza donde éste se ubica está muy concurrida. A discreción del Director/a, es posible adquirir algunos productos, comestibles y algunas armas o armaduras.

Los Jugadores podrán descansar en la taberna de *Cen Gots ("Cien vasos")*, que además es posada al contar con habitaciones en la planta superior. Tanto en la taberna como en el mercado podrán oír algunos de los rumores que últimamente interesan a los vecinos del lugar:

* Los pescadores locales están preocupados, ya que se han visto en el agua de la costa movimientos de extraños. Según se dice, debe haber algún tipo de animal de grandes proporciones bajo el agua.

*No se sabe nada de los monjes de Formigues desde hace unos días, pues varios de ellos suelen acudir a la villa desde su monasterio, situado sobre uno de los islotes de Formigues, para abastecerse de productos.

Mientras continúen resolviendo las razones que les hayan traído hasta la villa, el grupo se topará con dos lanceros con armaduras y un hombre vestido con ropas elegantes, el cual posee unas facciones muy marcadas. Además, lleva una espada envainada en su cinturón. Se presentará como Roc de Riera, capitán de la guardia de Constantí de Ribelles, señor de Palamós. Les dirá que éste precisa de gentes profesionales para un asunto personal, aunque no confía en las gentes de la villa. Y ellos, precisamente, son forasteros en la localidad.

Roc les enseñará una bolsa de monedas que podrá entregarles una vez les acompañen al castillo de don Constantí. Y si aceptan el encargo, aún les espera otra parte. El capitán asentirá ante cualquier propuesta de ayuda de los Jugadores en torno a lo que vinieron a hacer aquí (buscar a alguien, conseguir un objeto, etc.), como parte del pago o condición por aceptar el encargo.

Tras aceptar, el grupo viajará durante media legua (unos diez o quince minutos), hasta el castillo de San Esteve, al noreste de Palamós, en paralelo a la costa. Se trata de una pequeña fortificación compuesta por una torre y varias dependencias exteriores que son rodeadas por una muralla. Todo el conjunto se sitúa al borde de un salto rocoso sobre el nivel del agua costera. Desde allí puede verse la cala que separa el castillo de la villa.

Tras cruzar el portón principal, Roc detendrá la marcha en el patio de armas, antes de acceder al interior de la torre. Rogará a los Jugadores no dar testimonio de este encuentro, pues lo que su señor ha de pedirles es cosa de vida o muerte. El castillo, además, hospeda también varios criados al servicio de don Constantí.

2. Una arriesgada petición

Una vez dentro, Roc les conducirá a un salón, en la planta baja, donde se ubica una mesa de ceremonias y varios asientos. Sentado en uno de ellos aguarda don Constantí, de forma pensativa, mirando una enorme pintura que preside la sala. Una tirada de Cultura (x2 si son personajes aragoneses o catalanes) les hará saber que el protagonista de la pintura, quien porta una espada, es Roger de Lauria, un antiguo marino y militar a las órdenes de Pedro III el Grande.

Tras las presentaciones introducidas por Roc, Constantí saludará cortésmente a los Jugadores. Parece un hombre educado, pero también apesadumbrado. El noble les contará que busca gentes para que viajen hasta los islotes de Formigues, concretamente al monasterio benedictino que allí se encuentra. Su intención es traer de vuelta a un inquilino que alberga: su hijo Antón.

Tiempo atrás, con el permiso de su abad y un jugosa suma de florines, lo envió allí para ocultarlo de ciertas amenazas vertidas sobre él y el resto de su

familia. Por lo visto, los Rocabertí mantienen desde hace tiempo unas rencillas con una familia de occitanos del país vecino, más allá del Alto Ampurdán (todo en base a una guerra de ancestros de ambos bandos hace unos cuarenta años atrás).

Dadas unas recientes informaciones llegadas a sus oídos, Constantí se siente vigilado por sus enemigos, y cree que el monasterio sobre el mar ya no es un lugar seguro para esconderse. Añadirá que él mismo lo traería de vuelta, pero ello comprometería también a la pequeña congregación benedictina ante los que amenazan a su familia (cosa que rechaza).

Un éxito en una tirada de Empatía hará sospechar a los Jugadores de que tales razones no son ciertas. En la mano del Director/a queda hacer que don Constantí confiese que la Inquisición aragonesa, por las razones explicadas antes, tienen a su hijo y a él en el punto de mira (razón también para no confiar la empresa a cualquier vecino en Palamós, pues podría correrse la voz enseguida).

La recompensa es suculenta: catorce florines de oro (un total de 425 maravedíes), así como la posibilidad de continuar cualquier viaje por mar en transporte o por tierra en caballos. En caso de aceptar, el noble les hará saber que los islotes no están lejos (a una legua desde la cala bajo el castillo), y que les brindará un transporte para viajar esa misma noche. Hasta entonces, los Jugadores podrán descansar en el hogar de don Constantí.

3. Navegando hacia los islotes

Esa misma noche, Roc y los Jugadores descenderán a la cala cerca del castillo con un par de antorchas. Allí aguarda un soldado de Constantí junto a una barcaza simple con varios remos. Una vez se echen a la mar, el Director/a pedirá una tirada de Descubrir (difícil -50%) o Escuchar (normal). Si superan alguna de ellas podrán advertir reflejos y movimientos extraños sobre el agua, o bien escuchar un sonido corto y estridente bajo ésta. Aún no lo saben pero se trata de un ser que ya mencionaban los rumores de Palamós...

Aunque la barcaza parece estable, alguno de los Jugadores habrá de superar una tirada de Navegar para gobernar el rumbo en la travesía y no desviarse demasiado en el corto trayecto (bonus de +25% por lo tranquilo de las aguas). Si no se supera, la barcaza se desviará hacia la zona del "animal" bajo el mar, y sufrirá un pequeño impacto que hará tambalear o volcar el transporte. Queda a discreción del Director/a pedir a algún Jugador (tal vez a todos) superar una tirada de Suerte para evitar que se den un chapuzón en el mar (o dejar caer bajo las aguas algún objeto personal).

Tras casi media hora de navegación, el grupo advertirá un conjunto rocas emergentes y separadas entre sí. En uno de ellos se encuentra el monasterio de Formigues.

Una de dichas rocas posee una empinada hilera de escalones toscamente cincelados, permitiendo una inclinada subida hasta su superficie. Una vez aseguren la barca con cuerdas y suban por la escalera, el grupo llegará a un puente de unas ocho varas que comunica el islote de acceso con el que sostiene al monasterio sobre el mar.

En el momento de la llegada, el puente cuenta con varios tablones resquebrajados, y las olas ondean bajo éste. Sin embargo, no será muy difícil cruzarlo, aunque cada Jugador habrá de superar una tirada de Habilidad x4 para evitar pisar una tabla podrida. De ser así, de nuevo una tirada de Suerte evitará que caigan hacia abajo y se golpeen con las rocas antes de caer al agua (daño 1d6).

Tras ese impacto, el Jugador caído (o aquellos que acudan a socorrerle) advertirán un cadáver aprisionado sobre unas rocas (bajo el puente), que el vaivén del mar no ha podido llevarse. Se trata de uno de los monjes benedictinos de Formigues.

4. Buscando al novicio

Tras superar el puente, los Jugadores habrán llegado a las puertas del monasterio. Al dirigirse a ellas verán otro cuerpo de un monje arrojado delante de la entrada. Sus hábitos están ensangrentados. Una tirada de Descubrir les hará advertir con el fuego de antorcha un telek árabe no muy lejos del cadáver. Por su estado, debe llevar algunos días así; y si miran bajo sus hábitos encontrarán marcas de violentos mordiscos sobre su piel.

A partir de este momento, los Jugadores podrán explorar libremente el monasterio (con Roc o sin él, para cubrir más zonas al mismo tiempo), aunque cabe señalar que, repartidos por todas las salas a continuación descritas, vagan un total de 10 a 12 *Muertos* (pag. 352 del manual).

El Director/a es libre de repartirlos por las salas a su gusto, incluso en pequeñas oleadas en un mismo lugar. Los Muertos presentan hábitos monacales desgastados o ajados, con un evidente estado de descomposición:

**Celdas*: se trata de los dormitorios de los monjes. Son habitáculos pequeños e individuales, que albergan un camastro y un crucifijo. Sólo algunas cuentan con pequeñas ventanas enrejadas. En una de las celdas, sobre uno de los camastros, yace el cuerpo de un hombre árabe con signos de violencia y una terrible mueca de terror. Una tirada de Medicina indicará que murió asfixiado.

**Cocina*: hay restos de alimentos sobre una mesa. Utensilios de cubertería, vasos y cacerolas se acumulan en dos estantes. En una alacena, junto a alimentos ahora podridos, se guarda madera, probablemente para avivar fuegos en la chimenea con la que la cocina cuenta para preparar el menú de los monjes.

**Refectorio:* en él los monjes se reúnen para almorzar, aunque es en realidad un sala común para cualquier otra finalidad. Se trata de la sala más amplia del monasterio, de construcción reciente. Una mesa de más de ocho varas y cuatro largos bancos a cada lado ocupan prácticamente toda la sala. Los Jugadores encontrarán, sobre la mesa y en el suelo, cinco cadáveres similares al encontrado en la celda. Algunos muestran heridas de un arma de filo grande.

**Capilla de la Virgen del Carmen*, patrona de las aguas. En esta amplia capilla la propia roca del islote se eleva desde el suelo hasta la bóveda del techo, tras el pequeño altar. Una imagen del dicha Virgen se ubica en una hornacina excavada en la roca viva del habitáculo. Lo que más llama la atención son las diversas lápidas sin nombre ubicadas en el suelo, las cuáles, en su totalidad, están quebradas... y sus huecos están vacíos.

**Claustro:* es un patio perimetrado por columnas arqueadas que distribuye todo el conjunto monacal. Es, además, muy pequeño (por evidentes razones de espacio). En su centro se alza una pequeña escultura de Roger de Lauria, y bajo ella, recostadas sobre su pedestal, los Jugadores encontrarán otros dos cadáveres de monjes que presentan dentelladas.

**Sala Capitular:* de planta rectangular, posee una antesala de bóveda de arista con diversos motivos florales en la propia bóveda. La sala capitular, es más sobria (posee bóveda de cañón), y debía ser antaño parte de un gran salón de la fortaleza. Ahora un sitial de abad y una docena de bancos se ubican junto a las paredes, bajo dos grandes ventanales.

Si los Jugadores superan una tirada de Descubrir (difícil -25%) encontrarán bajo el sitial del abad una

trampilla. A simple vista, el asiento de madera lo tapa por completo. Si lo abren podrán acceder a unas toscas escaleras que descienden hasta una caverna bajo el monasterio (ver *5. Algunas explicaciones*).

**Torre almenada:* situada junto a la sala del Capítulo, se trata de otra construcción original sobre los islotes de Formigues. Posee dos plantas, y en la inferior los Jugadores podrán advertir en un rincón, junto al pasadizo de unas escaleras, algunos *armarium* (nichos sobre la pared, a modo de armarios empotrados, para guardar objetos). En su interior (guarecidos por puertas de madera) encontrarán una decena de libros religiosos, documentación del monasterio y algo de material de escritura. Parece todo revuelto. Un cubículo cincelado en la pared con un asiento y mesita de madera es el único lugar para practicar la escritura.

No muy lejos del cubículo, unas gruesas escaleras ascendentes conducen directamente a una puerta que, a su vez, comunica con el balcón de la torre a cielo abierto. Al entrar hallarán a Tancredo, abad del monasterio de Formigues, quien se encuentra forcejeando con otros dos Muertos de espaldas a las almenas. Ante la mirada de los Jugadores, éste será empujado al vacío, aunque quedará sujeto del borde de la almena.

Los Jugadores podrán salvar al abad venciendo a las dos criaturas (que se interponen delante de él), aunque deben hacerlo mientras éste aguante sujetándose de sus dedos. Por eso, el grupo habrá de derrotar a sus rivales en menos de seis turnos de combate. En caso contrario, el abad se despeñará y morirá golpeado por las rocas. Por contra, si logran salvarlo, éste se mostrará nervioso y asustado. Una vez sea tranquilizado, podrá relatar lo sucedido.

Por lo visto, el monasterio fue asaltado la noche anterior por un total de seis piratas berberiscos (tal vez vieron en la entrada uno de sus telek). Llegaron en una balsa, extenuados y sedientos, aunque enseguida tomaron el control del lugar. Horas después de la irrupción, algunos de los hermanos más jóvenes, quienes creían poder nadar hasta la costa, trataron de escaparse, pero les dieron muerte antes de zambullirse en el agua.

Tancredo no sabe qué ocurrió con el resto de hermanos (ni tampoco con Antón), pues los piratas no tardaron en propinarle una paliza que le dejó inconsciente. Al despertar horas después, el abad encontró a unos nuevos ocupantes (los Muertos) vagando por el monasterio. No tuvo tiempo de buscar al resto, ya que enseguida subió a lo alto de la torre para ocultarse, hasta el momento presente. Si los Jugadores no han encontrado la trampilla en la Sala Capitular, será el abad Tancredo quien les informe de su ubicación y de la posibilidad de que, si algún monje ha sobrevivido, pueda estar escondido allí.

5. Algunas explicaciones

Al descender por la trampilla, los Jugadores necesitarán una antorcha u otra iluminación para poder guiarse en la oscuridad. Una caverna irregular y un estrecho pasillo natural les conducirán a una gran sala natural donde el agua del mar se filtra por diversos recovecos. Allí, sobre un gran charco de agua, se ocultan dos figuras: Antón (asustado, que no es poco), a y Esteve, el monje más anciano del monasterio de Formigues. Al ver a los Jugadores creerán que son Muertos, pero enseguida respirarán aliviados.

Si se les pregunta acerca de cualquier cuestión del asalto, Esteve podrá contarles que, dados su largos años recluido en el templo, conocía ese lugar secreto bajo la sala Capitular. Cuando los piratas golpearon al abad ambos corrieron allí. En cuanto a los Muertos no sabrán nada, aunque aparecieron poco después del asalto, persiguiendo a los piratas.

Si los Jugadores superan una tirada de Empatía, sospecharán que el anciano monje no ha contado todo cuanto sabe. Si se le presiona lo suficiente para que así sea (aunque éste se defenderá poniendo a la Iglesia por delante), éste reconocerá algo más: él

mismo convocó a los difuntos enterrados en el monasterio. Tiene la capacidad de hacerlo y, según él, si aquello podía ser considerado un gran sacrilegio, no era mayor que asaltar un monasterio cristiano y matar a sus habitantes en plena noche. Sin embargo, Esteve trató de resucitar sólo a uno de los difuntos (A*nillo de Nigromancia*, pag 188), lo cual sería suficiente para asustar a los berberiscos y hacer que se lanzaran al mar. Sin embargo, algo fue mal, y varios fueron los cuerpos reanimados (es lo que tiene pifiar...).

Antón quedará sorprendido por tales palabras, y en tal caso defenderá a Esteve, pues el anciano se ha portado muy bien durante su breve estancia en Formigues. Queda a discreción de los Jugadores lo que puedan hacer con Esteve (tal vez quieran entregarlo a Constantí o denunciarlo a la Inquisición, quién sabe).

Conclusión

Según como resulte la búsqueda de Antón, el Director/a es libre de incluir un último evento de entre los siguientes para complicar las cosas a los Jugadores:

* Entre 1 y 4 de los cuerpos levantados de las tumbas pertenecen a unos soldados que lucharon con Enric de Friberos, y cuyos restos, como ya se ha comentado, se exhumaron y trasladaron al monasterio por mandato de Constantí. Éstos serán rivales algo más fuertes que el resto de Muertos.

*Cuando el grupo se encuentre ya remando hacia la costa para regresar al castillo de San Esteve, la criatura marina que antes sintieron (o de la que quizá oyeron hablar), emergerá de la aguas y les atacará. Parece que el animal tiene hambre, puesto que tratará de devorar a un par de Jugadores o PNJ antes de regresar bajo las aguas. Un éxito en una tirada de Leyendas les hará recordar algún dato sobre los *Dragones* (pág. 295), aunque esta criatura no es de tal especie.

*Varios miembros de la Fraternitas de la Vera Lucis han seguido la pista de la criatura marina desde hace pocos días (a saber de cómo se han enterado de su presencia: ver *La verdad*); o tal vez hayan encontrado, después de muchos años, el paradero de una antigua presa: el clérigo Esteve (un antaño sirviente de las artes mágicas). La razón de su presencia en los islotes puede ser investigar alguno de los casos, preguntar por lo que buscan y, tras ello, no dejar a nadie con vida sobre aquellas rocas en el mar...

Ocurra lo que ocurra, en cuanto alcancen la costa y lleguen al castillo de San Esteve los Jugadores advertirán que los criados preparan rápidamente un par de caballos en el patio de armas.

Después de reencontrarse con su hijo, don Constantí les concederá el pago acordado por el trabajo, y les agradecerá su buen hacer. Según les dirá, el noble piensa llevar a su hijo a un refugio tierra adentro (y cuanto antes), encomendando a Roc de Riera la tarea de acompañarlo.

Una posible continuación

Habiendo llegado hasta aquí más o menos de una pieza, es posible continuar esta historia:

*Junto con Roc o sin él, quizá sean los Jugadores quienes hayan de acompañar al joven Antón al nuevo refugio que Constantí ha dispuesto. En esta ocasión sufrirán la persecución de la Inquisición aragonesa y otros peligros por el camino.

*Durante su marcha el joven Antón se escapará, pues no está dispuesto a volver a ser encerrado, lo cual les llevará a una localidad donde es fácil esconderse, a una remota localización donde existe conflicto armado, o bien a un escenario donde habita otra criatura.

*Un nuevo encargo ofrecido por don Constantí (nada más concluir el asunto de su hijo o quizá algún tiempo después): recuperar la espada de Roger de Lauria. El legendario marino fue enterrado en una abadía cistercense al norte de Tarragona, pero, según las viejas historias, su espada se encuentra en lo profundo de las ruinas de un castillo o un monasterio.

*Después de las terribles muertes en el monasterio de Formigues, una nueva comunidad de benedictinos procedentes de Girona está dispuesto a repoblarlo. Debieron llegar a Palamós hace unos días, pero no hay ni rastro de ellos. Don Constantí pedirá a los Jugadores buscarlos antes de que éstos sufran algún peligro en el camino.

Si la criatura marina no ha muerto, es momento de acabar con ella, pues parece estar causando estragos en los buques que llegan y parten del puerto de Palamós. Si el viejo monje Esteve aún vive, quizá éste conozca a alguien que pueda deshacerse del engendro de una vez por todas (¿una hechicera capaz de domar a la bestia y enviarla al fondo de Mediterráneo?*)

La verdad

Una semana antes de los sucesos de esta aventura, una coca mercante de construcción francesa viajaba desde la costa sur occitana hacia la Serenísima República de Génova. No tardó mucho el navío en desviarse de su ruta debido al avistamiento de una galera tripulada por piratas berberiscos. Sin embargo, pese a los intentos para evitarlo, la coca mercante fue abordada y sus prisioneros echados por la borda.

Días después, durante su regreso a costas más meridionales, lo piratas se toparon en una agitada noche en alta mar con una criatura marina de grandes dimensiones (no es ningún elemento del bestiario en particular). Ésta destruyó el casco de la coca abordada, y después comenzó a perseguir la galera de los berberiscos, quienes huían como almas que lleva el diablo.

Con el rumbo perdido y desesperados, los piratas fueron alcanzados por la criatura a pocas leguas de los islotes de Formigues. La galera fue hecha añicos, y sólo algunos piratas lograron nadar lo suficiente como para llegar a las islas rocosas.

Desde entonces, la criatura parece haberse quedado a vivir en un nuevo hábitat, muy cerca de la costa. El resto ya se sabe...

Si bien es cierto que la Inquisición aragonesa ha puesto los ojos sobre las personalidades cercanas al rey Alfonso IV (como don Constantí y su familia), parece que la Fraternitas Vera Lucis llevaba un tiempo vigilando el monasterio. Las razones de ello eran bien distintas: atrapar a Esteve de Camprodón, un brujo que conoció en su juventud en secreto las artes más oscuras.

Con algo más de veinte años, el joven embarcó en Barcelona en una galeaza de transporte de mercancías cuyo destino era la isla de Córcega. A su vuelta, trajo consigo un extraño objeto (*la Piedra de Gul*), que tiempo después la utilizó para crear su *Anillo de Nigromancia*.

Cuando hubo de poner en práctica el poder del anillo mágico, se horrorizó demasiado al ver a los cadáveres salir de sus tumbas, y abandonó el camino de la magia. Desde entonces, Esteve intentó exonerarse de su sacrilegio ingresando como monje en varios monasterios. Su último destino fue el de Formigues.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap
-Por rescatar al abad Tancredo: +5 p.Ap
-Por destruir a todos los Muertos: +10 p.Ap
-Por eliminar a los miembros de la FLV: +5 p. Ap
-Por destruir a la criatura marina: +20 p. Ap

Dramatis Personae

Muertos (monjes benedictinos)

FUE	11	Altura: 1,95-2,10 varas	
AGI	10	Peso: 130-140 libras	
HAB	6	RR: 0%	IRR: 105%
RES	12		
PER	5		
COM	2		
CUL	5		

Armas: Pelea 10% (1d3)
Armaduras: Carece
Competencias: % básico de características
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Resistencia al daño: un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe ningún penalizador al bonificador al daño.

Muerto (Antiguo soldado)

FUE	13	Altura: 2,22 varas	
AGI	10	Peso: 160 libras	
HAB	14	RR: 0%	IRR: 105%
RES	15		
PER	9		
COM	1		
CUL	4		

Armas: Bracamante 14% (1d6+2)
Armaduras: Armadura oxidada (Prot. 1)
Competencias: % básico de características
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Resistencia al daño (similar al anterior)

Fráteres de la Vera Lucis

FUE	18	Altura: 2,10-2,15 varas	
AGI	14	Peso: 155-160 libras	
HAB	15	RR: 80%	IRR: 20%
RES	15		
PER	10		
COM	11		
CUL	10		

Armas: Espada de mano 65% (1d8+1) / Bracamante 42% (1d6+2)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2), Escudo 40%
Competencias: Correr 25%, Descubrir 42%, Esquivar, 45%, Nadar 37%, Navegar 40%, Saltar 35%.

Criatura Marina

FUE	35	Altura: 14 varas	
AGI	18	Peso: 1420 libras	
HAB	0	RR: 0%	IRR: 125%
RES	25/35*		
PER	16		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Mordisco 60% (3d6+1d4), Embestida 35% (6d6+1d4)
Armaduras: Piel escamosa (Prot. 3)
Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 75%
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Débil a la luz: puede emerger a la superficie del mar, aunque la luz solar le provoca 1d6 puntos de daño por turno. Por ello, sólo luchará un máximo de 5 turnos antes de sumergirse definitivamente bajo el agua.

**A Discreción del Director/a y según el número y estado de los Jugadores*

¡Alto, en nombre de Castilla!

Como aquel que mal anda en mal ha de caer,
una vez con el hurto lo hubieron de prender;
como ningún consejo lo pudo defender,
juzgaron que en la horca lo debían poner.

***Milagros de Ntra. Señora*. Gonzalo de Berceo**

He aquí una mini-campaña en tres episodios pensada para 3-4 Jugadores, en la que debido a un trabajo de escolta recorrerán el Reino de Murcia durante la época del conflicto sucesorio de Alfonso X *El Sabio*.

Antecedentes

En el año de 1243, el Infante don Alfonso de Castilla (que no tardaría en ser llamado Alfonso X *El Sabio*), acordó con el emir hudí de la taifa de Murcia (Baha al-Dawla, en los Terceros Reinos de Taifas del Califato de Córdoba) una relación de vasallaje mediante el Tratado de Alcaraz.

Éste tratado prescribía obediencia de los gobernantes del emirato murciano, incluyendo la retención de tributos y la ocupación de fortalezas por parte de las tropas castellanas a cambio de permitir el culto musulmán y conservar a sus gobernantes. Unos años antes ya se había originado el reino nazarí de Granada.

Años más tarde, en 1266, el territorio que comprende la región de Murcia fue finalmente anexionado a Castilla tras las revueltas mudéjares de la taifa murciana. A partir de entonces comenzó una repoblación de campesinos castellanos y aragoneses. Sin embargo, los nuevos repobladores de las muchas regiones murcianas no se identificaban con Castilla, sino con el Reino de Aragón (reino que, a su vez, veía a Murcia como un apetitoso plato a degustar para sus ambiciones políticas y comerciales posteriores).

En 1284, Alfonso X murió dejando tras de sí un problema hereditario. Ante la muerte de su primogénito Fernando de la Cerda, las leyes de Castilla concedían la corona a su segundogénito (Sancho IV el Bravo, hermano de Fernando); sin embargo las normas publicadas en las *Siete Partidas* escritas por El Sabio, designaban como heredero a Alfonso de la Cerda, hijo del primogénito (el fallecido Fernando de la Cerda), y sobrino del Bravo, el cual (Alfonso) vivía en Aragón.

Alfonso III, entonces rey de Aragón, apoyó al de la Cerda en su intento de investidura y protegiéndolo en sus dominios, así como comenzando posteriormente una serie de luchas en la frontera murciana (y castellana) contra el coronado Sancho.

El rey aragonés incluso llegó a pactar amistades con los benimerines para hostigar a sus rivales. Y todo ello a cambio de la cesión del mismísimo reino de Murcia una vez que Alfonso de la Cerda heredara finalmente la corona.

En este contexto de luchas entre Aragón y Castilla comienza esta historia, situada en la ahora tensa frontera del reino murciano.

Parte I - Ardo en deseos de conocer

Introducción

Año del Señor de 1284. Mes de Marzo. Los Jugadores han sido contratados en una posada de Alarcón (un poblado en mitad del reino castellano de Murcia) por un hidalgo de unos cincuenta años llamado Jimeno de Arguilla. Su trabajo consiste en escoltarle y protegerle hasta la localidad de Alaurico, muy cerca de la frontera nazarí, donde debe transmitir un mensaje a un conocido suyo.

El viaje se estima en algo más de una semana, y el pago por el viaje es suculento: ochenta maravedíes por cabeza, de los cuáles ya les ha entregado una octava parte a cada Jugador.

Tras varios días de viaje rumbo suroeste, Jimeno les ha confesado que él es vasallo de un hombre llamado Bermeo de Alcarrás y Villegas, el cual es, a su vez siervo directo de Su Majestad recién coronada Alfonso III de Aragón. Por tanto, el grupo de Jugadores se encuentran en una misión para Su Alteza aragonesa (ni más ni menos), en un territorio fronterizo cuajado de nobles castellanos partidarios de Sancho IV (su rival directo).

Habrán de andarse con cuidado dada la afiliación del don Jimeno, partidario del Infante Alfonso de la Cerda.

1. La aldea de Vencemoza

Los Jugadores viajan por el reino murciano de forma discreta, pues no está demás evitar llamar la atención o alejarse de los bandidos en los caminos. En el trayecto, Jimeno les recordará que ese territorio castellano está reclamado por la corona aragonesa, ya que Alfonso III apoya a Alfonso de la Cerda en su intento de investidura real en Castilla con la intención, ahora, de reclamar ese territorio como pago. Claro que, el reino murciano está plagado de resistencia castellana, por lo cual es harto peligroso levantar cualquier sospecha.

Jimeno de Arguilla

El grupo llegará a mediodía a Vencemoza, una aldea ubicada en la falda de un monte árido y rocoso. El lugar consta de unas pocas casas aquí y allá, con una pequeña iglesia y unas ruinas imprecisas en la cima. Un arroyo ancho y claro discurre a una centena de varas de la aldea, y el grupo podrá atravesar un puente de piedra para acceder al sitio. Aldeanos, carretas y bestias de carga entran y salen continuamente de la aldea.

Mientras cruzan el puente, si algún Jugador supera una tirada de Descubrir, podrá advertir junto al lecho del río, cerca de su orilla, algunos huesos desperdigados. Si los Jugadores se acercan a ellos para escudriñarlos, un éxito en una tirada de Medicina (fácil +25%) les hará deducir que se trata de huesos de un lebrel. Este interés generado hará que algunos campesinos y otros curiosos se acerquen a la escena.

Antes o después, también alertado por lo que allí se cuece, aparecerá un joven envuelto en un hábito oscuro. Es el padre Simeón, sacerdote de Vencemoza. Al ver los restos, se santiguará certificará que no son huesos humanos.

Si el grupo pregunta al sacerdote, éste contará con un tono desesperado que hace dos días desapareció un niño de cuatro años llamado Berto, natural de la aldea. Sus padres (Sancho y Beatriz) están desesperados. También se han encontrados restos de huesos de algunas ovejas, y de lebreles del cazador Cebirán, vecino de Vencemoza, diseminados por los alrededores (como ahora). Por otro lado, el señor de las tierras, don Justo de Valcamino, se halla ausente desde hace unas semanas, por lo que nadie ha puesto aún orden en esta situación.

En el caso de que los Jugadores no prestaran atención a este hallazgo, sino que directamente se internaran en la población, podrán enterarse de estos hechos en la taberna de la aldea por boca de los vecinos locales. Ocurra como ocurra, el padre Simeón pedirá al grupo que les ayuden a buscar a Berto.

Jimeno aceptará, contando con el permiso de los Jugadores (aumentado como incentivo 5 maravedíes por cabeza en sus honorarios finales). La razón es simple: Jimeno cree que nunca está de más ganarse el favor de los habitantes de una comarca; y el reino de Aragón puede considerar su apoyo (y otros como éstos) una buena baza para sus intereses futuros en el territorio presente. Eso sí, no existen pistas iniciales a las que enfrentarse (simplemente Berto desapareció de la noche a la mañana).

En agradecimiento, el padre Simeón podrán invitar al grupo a un almuerzo en la taberna local.

2. Las ruinas

Los Jugadores podrán explorar la aldea, la iglesia o los campos de cultivo de los alrededores (eso sí, Jimeno quedará descansando en la taberna); también podrán interrogar a los habitantes del pueblo, quienes no comparten rencillas entre ellos y tampoco saben quién ha podido ocasionar las desapariciones.

Sus padres, por otro lado, podrán comentar alguien forzó la puerta de su vivienda para luego llevarse a su hijo (pero no podrán dar más información). Sin embargo, será en lo alto del cerro donde los Jugadores encontrarán algo de interés.

Las ruinas que dominan la colina constan de una maltrecha muralla de piedra, vestigios de tiempos más fructíferos (de la reciente época musulmana, o incluso más antigua, romana). En su centro sobresalen los restos de una torre que debió albergar un par de plantas, ahora derruidas sobre sí mismas. Si los Jugadores tratan de explorarla habrán de tener mucho cuidado, pues al asomarse en su interior existe un 10% de que se produzca algún derrumbe o caída de escombros. Ello puede provocar un daño de 1d4 a no ser que se supere una tirada de Esquivar o Suerte).

Por ultimo, en la parte lateral del exterior de la torre, el grupo encontrará un amplio ramillete de plantas apoyadas sobre su muro (como colocado allí a propósito). Superando una tirada de Conocimiento Vegetal les hará saber que es Doradilla, una planta muy común que crece bajo los arbustos o junto arroyos, de tamaño pequeño y que cuenta con flores grises que a veces provoca una leve urticaria en las manos. Parece que alguien las ha dejado allí.

El Director/a debería pedir ahora una tirada de Descubir. El Jugador que la supere podrá advertir a una joven que se oculta detrás detrás de una zona de la muralla mientras les espía por un hueco. Si la descubren, ésta se dará cuenta, y echará a correr, descendiendo por la parte contraria del cerro.

Es posible perseguirla superando una tirada de Correr (ello evitará que los Jugadores trastabillen con algún bloque de las ruinas o rueden ladera abajo). Por lo demás, no será difícil atraparla, pues ésta se habrá asustado por la presencia de los Jugadores.

La joven, quien lleva consigo una cesta de mimbre y ropas humildes, se llama Inés, campesina y vecina de Vencemoza. Según dirá, al ver a desconocidos ha tratado de huir, sobre todo después de lo que está pasando en la aldea. En el interior de la cesta la joven lleva consigo más Doradillas.

Si el grupo le pregunta porqué ha dejado las plantas junto a la torre la muchacha confesará asustada y entre balbuceos la razón: por lo visto, el día anterior la joven recibió una nota en su cabaña, al lado de una a una bolsita con varios maravedíes. Ella no sabía leer, pero su hermana Jimena sí. La nota, escrita en una tinta negruzca, le invitaba a llevar plantas de Doradilla a lo alto de las ruinas y depositarlas junto a la torre. También que tras unos días, recibiría el resto del pago.

Como ambas hermanas pensaron que era una tarea simple, aceptaron. Pero sólo Inés se atrevió a ir hasta la cumbre, pues Jimena temía algún mal similar a la desaparición del pequeño Berto.

Mientras estén en presencia de Inés, o incluso cuando regresen a Vencemoza (pues no encontrarán pistas en las ruinas), los Jugadores advertirán a un tipo embozado en una capa oscura, caminando a unas doscientas varas transversalmente sobre la falda del cerro. Al ver al grupo, girará sobre sus pasos, y enseguida apretará el paso hasta comenzar a huir a la carrera.

El grupo tiene dos opciones: regresar a la aldea o tratar de perseguir al sujeto:

*Si persiguen al misterioso no lograrán alcanzarlo, aunque en el sendero advertirán un objeto que ha dejado caer en su huida: unas pequeñas tijeras de barbero. Si persisten en su búsqueda no encontrarán nada, momento en que comenzará a anochecer.

De vuelva en Vencemoza, cualquier vecino podrá confirmarles que tales tijeras son las de un curandero mudéjar que responde al nombre de Zuhayr y cruza constantemente esas tierras, ofreciendo sus remedios a quien lo necesite. Otros dicen, por contra, que el curandero se nutre del robo, y sabe Dios sólo de qué otras cosas más terribles.

*Si por el contrario el grupo regresa directamente a Vencemoza, Jimeno les informará de que los aldeanos del lugar están consternados. Se encuentran concentrados en la taberna, reunidos acaloradamente. Por lo visto Cebirán, el único cazador de la aldea, ha visto a alguien de aspecto extraño deambulando por el monte (casualmente por la ladera del monte, bajo las ruinas del cerro donde los Jugadores advirtieron al tipo de la capa).

El hidalgo les dirá que los vecinos creen que es alguien que tiene que ver con la desaparición del niño, y todos ellos están muy nerviosos.

3. La batida nocturna

Ocurra lo que ocurra, los vecinos de Vencemoza (cuyos ánimos están a flor de piel) acordarán batir de inmediato (pese a que está a punto de anochecer) las cercanías la aldea ante la alerta del extraño sujeto.

Los Jugadores deberían participar también en la búsqueda de Berto (y si es necesario así se lo hará recordar Jimeno si quieren un extra en su paga). En el caso de hablar con Jimena, Inés no tendrá problema en hacer las presentaciones, aunque contará la misma versión de los hechos que ya relató su hermana.

Si los Jugadores lo requieren, éstos pueden valerse de algún arma prestada por los vecinos (tales como un cuchillo, un bordón, una honda, etc., a discreción del Director/a), así como antorchas para la búsqueda. Además, el propio padre Simeón participará en la batida. Durante la búsqueda, el grupo sufrirá uno de éstos encuentros (lanzar 1d3 o elegir el más oportuno):

1d3	Evento
1	Una manada de 2d3 lobos atacará al grupo mientras cruzan un claro de árboles. Los animales están hambrientos y parece que los Jugadores son una buena presa.
2	Un grupo de 2d3+1 bandidos asaltarán al grupo con la intención de saquearlos. Si consiguen tirarles de la lengua, éstos no saben nada de ningún Zuhayr.
3	Un tipo aparecerá en medio del monte. Tan sólo porta una antorcha, y lanzará excrementos de caballo a los Jugadores. Parece un vagabundo y sólo vocifera incoherencias. Se trata de Moshe, un viejo que atemoriza a los pastores de Vencemoza. Evitará luchar, y no sabrá nada del tipo al que buscan (y desde luego no es él).

Finalmente, el camino que siga el grupo les llevará a una cabaña de madera situada en un recodo del cerro, en lo profundo de un risco vertical. El olor pestilente procedente de su interior asfixiante. Los Jugadores podrán acceder a la cabaña superando la puerta a través de un éxito en Forzar Mecanismos, derribándola mediante una tirada de Fuerza x2, o bien destrozándola con un hacha o arma contundente. En el interior podrán encontrar un espacio diáfano, donde un viejo jergón y algunos calderos descansan junto a una chimenea de piedra.

Diseminados por doquier, hallarán también unos alambiques y cuencos de barro (en uno de ellos, por cierto, hay ramas de Doradilla). Allí aguarda con vida Berto, maniatado y amordazado en el jergón.

Mientras estén allí, si los Jugadores no superan una tirada de Escuchar uno de ellos será golpeado por detrás por un tipo de capa oscura, el cual porta un grueso palo. Se trata de Zuhayr, el curandero mudéjar, tratando de dar una lección a quienes se han en su hogar. Luchará hasta que pierda 5 puntos de vida, y después se rendirá. En el combate, el curandero no dudará en desatar sus artes mágicas contra los Jugadores.

Si logran vencerlo, Zuhayr podrá confesar que fue el autor del rapto del niño (pero no de las muertes de los animales). Por lo visto, hace dos noches apareció en su cabaña un tipo vestido con túnicas de oro, sosteniendo un libro en una mano. Su rostro lo componían en realidad infinidad de otros rostros, y le dijo que podría enseñarle algunos secretos de la alquimia y otras rarezas del oficio al que el curandero, en sus ratos libres, se dedicaba.

Zuhayr accedió, y el precio por tales enseñanzas fue muy concretos: capturar a un niño de corta edad. Con sus huesos, una planta muy concreta (la Doradilla) y otros enseres, debía componer un jugo con el que iniciarse en tales prácticas. Por su parte, Zuhayr pidió en secreto ayuda a dos jóvenes (Inés y Jimena) para que le proporcionaran dicha planta sin levantar sospecha en Vencemoza. Todo esto ocurrió hace un par de días.

Una tirada de Teología o también de Conoc. Mágico les hará sospechar que la descripción del tipo de las prendas de oro podría ser algún tipo de demonio o ser sobrenatural (con un crítico sabrán que habla de Dántalo, duque de Infierno, el cual suele enseñar, según dicen, procesos y fórmulas alquímicas a sus adoradores).

Conclusión

El destino de Zuhayr queda en manos de los Jugadores (ni tan siquiera Jimeno decidirá qué hacer). Si lo entregan a los habitantes de Vencemoza lo lincharán sin miramientos, pese a que el padre Simeón proponga apresarlo hasta el regreso de don Justo. La muerte de los lebreles y algunos animales de la aldea se debió al viejo Moshe, quien

no se encuentra en sus cabales, y que nada tenía que ver con el asunto de la desaparición de Berto.

Finalmente, el grupo será recompensado por los padres del niño y el resto de vecinos con provisiones para su viaje, e incluso (si no cuentan con ella) con una yegua de carga con víveres en sus alforjas. El padre Simeón agradecerá el buen hacer de los Jugadores, y don Jimeno habrá aprovechado este suceso para ganarse favor e influencia destinadas al reino aragonés.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap
-Por encontrar las tijeras de Zuhayr: +5 p.Ap

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	13	Altura: 1,95-2,10 varas	
AGI	14	Peso: 140-145 libras	
HAB	14	RR: 71%	IRR: 29%
RES	14	Templanza: 50%	
PER	16		
COM	11		
CUL	5		

Armas: Bracamante 41% (1d6+2)
Armaduras: Brazales (Prot. 2), Grebas (Prot.2)
Competencias: Descubrir 45%, Correr 40%, Escuchar 35%, Rastrear 40%, Sigilo 60%

Lobos

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

Armas: Mordisco 60% (1d6)
Armaduras: Carece
Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%

Zuhayr, el curandero

FUE	14	Altura: 2,12 varas	
AGI	12	Peso: 141 libras	
HAB	15	RR: 25%	IRR: 75%
RES	15	Templanza: 50%	
PER	10		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Cuchillo 50% (1d6)
Protección: Ropas de Cuero (Prot. 2)
Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 55%, Con. Mágico 50%, Sanar 45%, Leer y Escribir 30%.
Hechizos: Mal del Tullido, Alivio del Esclavo

Parte II - ¿Quién roba a la Muerte?

Introducción

El grupo viajará durante dos días hacia el suroeste, teniendo aún en la mente los hechos de Vencemoza. Debido a un aumento de la confianza en los Jugadores, Jimeno les confesará algo más de su destino: se dirigen a Alaurico, donde le espera Ginés de Collera, noble de nacimiento y único aliado de la corona aragonesa en el Reino de Murcia, dada sus raíces y antepasados aragoneses.

El de Arguilla espera que don Ginés interceda entre el resto de nobles castellanos para hacerles cambiar su fidelidad hacia Aragón, y tal vez así puedan provocar en ellos una sublevación (o al menos un malestar) contra Sancho el Bravo.

1. Un merecido descanso

A media tarde, los Jugadores verán en lo alto de una colina un castillo. Éste domina la hondonada que existe a su alrededor. A los pies del castillo se halla una aldea que se dispersa sobre la colina.

Si no lo pide ningún Jugador, don Jimeno ordenará al grupo realizar una parada para descansar, esperando recibir hospedaje en el castillo (y no en cualquier lugar, como buen sibarita) como, según dirá, *"muestra de honradez y legitimidad de quien regente tal lugar"* (no sin antes recordarles de no mencionar nada de su misión). El grupo llegará a la aldea (que cuenta con viviendas e iglesia, y poco más), y allí podrán saber por boca de algún vecino que se encuentran en Montepenares.

Para alcanzar el castillo será necesario recorrer un camino empedrado sobre la colina. Durante su ascenso les adelantará una hueste de veinte soldados castellanos armados con lanzas. Parece guiarles un hombre de ricas prendas montado a caballo, provisto de una espada en su costado.

La tropa entrará primero en la fortaleza, cuyo rastrillo se encuentra elevado. En el acceso aguardan dos vigías con lanzas, los cuales harán detener al grupo de Jugadores nada más llegar, y les preguntarán sobre sus intenciones. Don Jimeno volverá a referir a Ginés de Collera como amigo al que viajan para visitar (ninguna noticia se tiene de su partidismo por el reino aragonés). Los soldados podrán informarles que han llegado al hogar de don Ramiro, conde de Hiedra.

Una vez marchen hacia dentro acompañados de uno de los vigías, un mozo de cuadras les invitará a dejar los animales (si los tienen) en la cuadra del patio. Una tirada de Descubrir (muy fácil +50%) les hará darse cuenta de que hay cabezas colgadas en las almenas de la torre de homenaje del castillo.

Una vez que accedan a ella, un par de sirvientes guiarán en el interior a los Jugadores hasta un comedor amplio, el cual cuenta con tapetes en las paredes y varios asientos bajo un par de ventanas. Allí les invitarán a esperar unos minutos.

Una tirada de Empatía (fácil +25%) les hará notar que en los rostros de soldados y criados hay algún pesar o crispación, como si ocurriera algo preocupante en el castillo. Y si tratan de descubrir los motivos no encontrarán respuestas (de momento): tan sólo podrán decirles que *"no son buenos tiempos para Montepenares"*.

Minutos después aparecerá un tipo con cabellos largos y prendas oscuras y apretadas. Una capa corta le cubre la espalda. Se presentará como Isidoro, médico de Ramiro de Estebanillos, conde de Hiedra y señor del sitio en el que están. Escuchará lo que el grupo tenga que decirles (lo lógico es que le hablen del hospedaje). Acto seguido irá a buscar a don Isidoro.

Unos minutos después aparecerán dos tipos más: uno entrado en años (bastantes más que don Jimeno), de cabellos oscuros y mechones blancos, y con un jubón con más calidad que las mejores prendas de los Jugadores. Es don Ramiro, el cual se encuentra ahora acompañado del jinete que vieron antes acaudillando la hueste en la cuesta del castillo. Isidoro (quien aparte de médico parece también un mayordomo), presentará al conde y a Marcial de Lasca, su sobrino. Por boca de los Jugadores o del propio Jimeno, el conde de Hiedra no negará el hospedaje al grupo, brindándoles una habitación común con diversos jergones y una cena para ellos solos en ese mismo comedor.

Eso sí: don Ramiro es un hombre parco en palabras. Si se le pregunta algo Marcial e Isidoro hablarán por él, y en caso de que se le interrogue por las cabezas de las almenas será el conde quien alegue (con un severo tono de malestar) que *"son gente que se merecían lo que ahora tienen"*. Y nada más.

La recepción por parte de don Ramiro durará apenas unos minutos, pues éste marchará a su alcoba acompañado de su doctor. Los Jugadores y don Jimeno quedarán entonces en manos de los criados y Marcial de Lasca, quien se ofrecerá acompañarles mientras comen algo.

Durante la cena, en la cual no faltarán guisos de carne, sopas de verdura y fruta, queso o vino, el grupo se sentirá bien. Los muros del castillo son gruesos, y el frescor en su interior les hará pasar un buen rato de descanso. Los sirvientes estarán atentos a sus peticiones, y Marcial de Lasca les preguntará, en calidad de anfitrión, sobre sus intereses, su destino y cualquier otra historia digna de ser contada (dejemos a los Jugadores que relaten o inventen alguna batallita).

En ese punto, los Jugadores podrán preguntar a Marcial sobre algunas cosas:

*Marcial es sobrino de don Ramiro, y se crió desde pequeño con éste, pues no engendró descendencia. Su madre, hermana de Ramiro, murió joven y éste lo tomó como hijo. Ahora se encarga de comandar los pocos soldados que el conde tiene guarecidos en su castillo.

*Doña Milagros, la esposa de don Ramiro, murió hace justamente tres días, aquejada de unas fiebres. En tales momentos don Isidoro estaba ausente, fuera de Montepenares. Su cuerpo descansa en la capilla del castillo, situada en la parte trasera del mismo, entre una huerta y la muralla. Tal y como mandan las tradiciones locales, su cuerpo debe velarse durante varios días antes ser enterrado, cosa que ocurrirá al día siguiente.

*Las cabezas colgadas en la torre de homenaje pertenecen a algunos de los siervos de don Ramiro que estuvieron con doña Milagros la noche de su muerte. Cuando el conde llegó al castillo y se enteró de los hechos, pagó su rabia con ellos (alegando que no hicieron todo lo necesario). Primero los mandó

colgar y el resto ya lo saben. El médico Isidoro casi sufre el mismo destino, pero Ramiro volvió en sí antes de aplicarle la misma pena.

Después de la copiosa cena, Marcial se despedirá de los Jugadores hasta el día siguiente.

2. Una irrupción nocturna

Esa noche, Don Jimeno habrá conseguido lo que se planteaba: dormir cómodamente durante su periplo hacia Alaurico. Los Jugadores también habrán descansado lo suficiente como para haber repuesto sus fuerzas.

Poco después del amanecer, el grupo notará cierto trasiego en el castillo. Al salir de su dormitorio, verán algunos criados corriendo de acá para allá. Si los Jugadores preguntan a los sirvientes o a Isidoro, éstos les informará de que el cuerpo de doña Milagros, cuyo entierro bajo la capilla estaba concebido para esa tarde, ha desaparecido. Por lo visto, los dos soldados que hacían la guardia nocturna vigilando el castillo han aparecido muertos en el patio de armas. En este punto, los Jugadores podrán actuar de varias maneras:

**Marcharse sin más del castillo.* Antes de ello, Marcial les preguntará si vieron algo durante la noche, quizá a través de la ventana o algún movimiento extraño de los sirvientes. No hará falta mucho para saber que les mira con recelo, como si desconfiase de ellos por el desgraciado evento. Por supuesto, los Jugadores no saben nada (han dormido a pierna suelta). Después se alejará y mandará a los criados preparar su caballo. *¿Se marcha a buscar el cuerpo de su difunta tía?*

**Hablar con don Ramiro*. Los Jugadores encontrarán a don Ramiro fácilmente. Se encuentra en el patio de armas con sus criados (ahora todos reunidos allí), a los cuáles interroga con severidad. Si los Jugadores hablan también con los criados, un éxito en una tirada de Empatía les hará saber que lo que dicen (y es que ninguno de ellos advirtió o escuchó nada durante la noche) es totalmente cierto. El propio conde no sabrá ningún otro detalle sobre el suceso.

**Hablar con los soldados.* Quizá los Jugadores quien hablar con alguno de los soldados del castillo. Los dos vigilantes han aparecido muertos, pero mediante una tirada de Elocuencia (difícil -25%) les hará saber que el más joven de la hueste de don Ramiro (un soldado de apenas veinte años llamado Hilario) dice haber escuchado algo de madrugada, aunque no le prestó atención. Si hablan con Hilario, éste estará asustado por las posibles represalias del conde (ya sabemos cómo se las gasta); pero podrá contar que vio a alguien abriendo el portón del castillo y a una carreta con una yegua saliendo a través de él. Creyó que era algún tipo de envío a deshora, y le pareció normal. Rogará que no le digan nada a don Ramiro.

**Buscar el cuerpo de doña Milagros:* los Jugadores podrán indagar en el castillo, pero no encontrarán nada de interés excepto en los cuerpos de los soldados. No muestra heridas ni sangre, y un éxito en una tirada de Medicina podrá confirmarles que fueron envenenados: una extraña pus blanquecina mezclada con restos de hierbas inunda su cavidad bucal. Por otro lado, si superan una tirada de Conocimiento Vegetal sabrán que los restos pertenecen al Beleño, planta común de entornos áridos y rocosos, la cual mezclada en altas cantidades con cualquier alimento o bebida puede provocar efectos alucinógenos e incluso la muerte.

**Descender a Montepenares:* tal vez el grupo quiera dar una vuelta por la aldea. Si acuden allí, notarán enseguida que existe cierta intranquilidad entre sus vecinos, pues ya saben del suceso. Los habitantes son reacios a hablar (y más con forasteros), y sólo mediante tiradas de Elocuencia (fácil +25%), el pago de algunos dineros o alguna amenaza velada (contra ellos mismos o en referencia a don Ramiro) lograrán saber que Brisco, un vecino del pueblo, bajó como de costumbre en él al arroyo del Pericullo, no muy lejos de allí. Sin embargo, no regresó, y no se le ha visto desde entonces.

3. En las afueras de Montepenares

Tanto si retoman su viaje al oeste hacia Alaurico, como si deciden dirigirse al citado arroyo, los Jugadores se internarán en la Sierra de la Torrecilla, un lugar de serpenteantes ramblas y barrancos rocosos y dispersos, de cierta aridez.

Sin embargo, en un opulento pinar, cerca de un sotobosque de enebros y arbustos comunes, encontrarán una carreta mal escondida entre unas zarzas. El rumor de un arroyo anda cerca. Una tirada de Descubrir (fácil +25%) les hará ver huellas de caballo cerca de la carreta que avanzan internándose y perdiéndose en una elevación. También unas huellas de bota humana.

Si el resultado de la tirada es crítico, se darán cuenta de que hay dos tipos de huellas (y una de ellas más pronunciada, como si de un caballo a pleno galope se tratara).

Si los Jugadores siguen dicho rastro llegarán a unas peñas altas, a media altura, bordeadas por el arroyo Pericullo (único hilo de agua que recorre aquellas ramblas). La abundancia de zarzas, peñascos y rocas altas será cada vez más pronunciada, ocultando los diversos desniveles del terreno. Por ende, aquellos Jugadores que no superen una tirada de Percepción x2 (por eso de estar atento/a a dónde se pisa), quizá rueden cuesta abajo y se golpeen en las duras estructuras del terreno (daño 1d4).

Si los Jugadores suben hasta la cima de la elevación, advertirán que al abrigo de unas rocas se hallan dos personas conversando. A través de un éxito en una tirada de Sigilo éstos podrán acercarse discretamente y escuchar lo que dicen tras unas rocas.

En tal caso sabrán que se trata del ya mencionado Brisco, un muchacho de unos veinte años, el cual sujeta una yegua blanca. El otro es Marcial, el sobrino de Ramiro, subido a su caballo y envuelto en una capa oscura. Por su conversación, los Jugadores deducirán que ambos habían quedado allí, alejados de todo núcleo de población y miradas indiscretas. Marcial no tardará en entregarle una bolsa de maravedíes a Brisco. El de Lasca le felicitará por *"el trabajo bien hecho"*.

Si no superan la tirada o los Jugadores se muestran ante ellos (tal vez sospechen, y con razón, que aquel encuentro tiene algo que ver con la desaparición del cuerpo), Brisco tratará de huir a pie, penetrando en la espesura de los zarzales y rocas mientras sujeta la yegua con las riendas (ya que cabalgar en tal lugar es imposible). Por su parte, Marcial silbará antes de acercarse hostilmente al grupo. Hiciera lo que hiciera, parece que no quiere testigos del encuentro.

En este punto, los Jugadores podrán optar por las siguientes opciones (el Director/a debe dárselas a conocer):

**Perseguir a Brisco:* el vecino de Montepenares es un joven ágil, que no dudará en dejar la yegua atrás para evitar ser atrapado. Los Jugadores deberán superar una tirada de Correr (difícil -25%) para evitar caer en una zarza o sufrir algún resbalón. En tal caso perderán a Brisco de vista (éste no volverá a la aldea, en vista de lo que le pueda ocurrir...). Si la superan, lograrán atraparlo, y el joven no tardará en confesar, asustado, los asuntos que lo unen a Marcial de Lasca (ver *La verdad*)

**Luchar con Marcial:* mientras se oficie la lucha, dos soldados del castillo acudirán al encuentro en 1d4 turnos para unirse a Marcial. En el caso de que éste se vea abatido (sus dos soldados muertos y él con la mitad o menos de PV restantes), tratará de huir. En ningún caso confesará lo que está haciendo, excepto aplicando tiradas de Tormento (cuidado, pues ya debe contar con pocos PV), con cuyo éxito podrá también confesar los hechos al igual que lo hizo Brisco (ver *La verdad*).

Conclusión

El destino de Brisco y Marcial de Lasca queda a discreción de los Jugadores. Puede que lleven a uno u otro (o ambos) ante don Ramiro, quien no dudará en aplicar ipso facto la pena de horca por tamaña afrenta. Sin embargo, si los Jugadores tratan de encontrar el cuerpo de doña Milagros antes de regresar el castillo, alguno de los Jugadores deberá superar una tirada de Descubrir (Muy difícil -50%) para hallarlo. Éste se se encuentra en una zona de difícil acceso, trabado entre unas rocas y matorrales, y parcialmente sumergido en el arroyo Pericullo.

Si los Jugadores regresan con el cadáver de Milagros, don Ramiro mostrará fervor por los rescatadores, y les concederá cualquier cosa que soliciten. Es momento para que los Jugadores pidan por esa boca (y el Director/a, dentro de lo razonable, se lo conceda).

Por su parte, y aunque los Jugadores no lo sepan, don Jimeno le hará a Ramiro una petición especial: le rogará abandonar su fidelidad castellana por la del reino aragonés (tal y como don Jimeno profesa), pues Su Majestad Alfonso de Aragón necesitará

hombres de confianza cuando este reino sea suyo. Y el conde de Hiedra no dudará en aceptar.

La verdad

Marcial de Lasca, quien siempre vivió con sus tíos, fue tratado demasiadas veces por don Ramiro con desprecio, pues éste proyectaba en él la frustración de no contar con su propio heredero. Con los años, Marcial decidió vengar esta afrenta. Sabía que no podía eliminar al conde, puesto que tras su muerte el condado de Hiedra iría a parar a su único hermano, un fraile domino afincado en un monasterio murciano (cosa que Marcial no tenía en mente, pues aquel también aspiraba a heredarlo).

Por ello, durante la ausencia de don Ramiro por la guerra fronteriza, envenenó a su tía Milagros con un brebaje de beleño (pag. 109) que le provocó altas fiebres. A su vuelta Marcial influyó en los oídos del noble para que castigara duramente a los sirvientes que la habían acompañado en sus días de convalecencia. Pero la cosa no quedó ahí.

Por lo visto, Brisco era hermano de Jacinta, una de las sirvientas del castillo que atendió a doña Milagros durante sus días febriles. La cabeza de Jacinta también acabó colgando de las almenas de la torre. El dolor de Brisco fue entonces similar al del conde tras la pérdida de su esposa.

Y resultó que Marcial compuso un malévolo plan para desestabilizar a su tío. Cuando el cuerpo de Milagros yacía en la capilla, éste le propuso a Brisco adentrarse esa misma noche en el castillo y robarlo (en venganza por lo de su hermana). Brisco, nublada ya su mente, aceptó. El propio Marcial se encargaría de abrirle las puertas y sortear la vigilancia. El sobrino podría perpetrar el robo por sí mismo, pero prefirió usar al campesino y guardarse las espaldas por si algo salía mal.

Resultó que el sobrino del conde envenenó el agua de los soldados que hacían ronda en el castillo la noche antes del entierro (también con beleño). Ello provocó su muerte en pocas horas. Después levantó el rastrillo, y Brisco accedió hasta la capilla con una carreta, en la cual el cadáver de la malograda esposa sería transportado. Marcial se encargó de que nadie se diera cuenta (aunque el soldado Hilario logró advertir sin muchos detalles estos movimientos).

El cuerpo fue trasladado en carreta por las ramblas pedregosas y arrojado, con la mortaja sobre éste, al arroyo Pericullo, esperando que lo llevase corriente abajo. Marcial esperaba que aquello causara un dolor irreparable a don Ramiro, y se volviera aún más vulnerable. Brisco recibiría sus honorarios al día siguiente, a las afueras del castillo y de la misma aldea, lejos de todo testigo de los hechos.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.
-Por guardar el secreto de Hilario: +5 p.Ap.
-Por entregar a Marcial: +5 p.Ap.
-Por entregar a Brisco: +5 p.Ap.
-Por devolver el cuerpo de Milagros: +10 p.Ap.

Dramatis Personae

Brisco

FUE	12	Altura: 1,99 varas	
AGI	14	Peso: 139 libras	
HAB	15	RR: 75%	IRR: 25%
RES	14	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 40% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Conducir carro 40%, Correr 45%, Descubrir 35%, Sigilo 40%

Don Marcial

FUE	20	Altura: 2,14 varas	
AGI	15	Peso: 170 libras	
HAB	15	RR: 72%	IRR: 28%
RES	20	Templanza: 50%	
PER	10		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada de mano 50% (1d8+1)
Armaduras: Gambesón reforzado (Prot. 3)
Competencias: Cabalgar 55%, Conocimiento Vegetal, 44%, Elocuencia 56%, Esquivar, 40%, Sigilo 35%.

Soldados de Marcial

FUE	15	Altura: 2-2,10 varas
AGI	14	Peso: 140-150 libras
HAB	12	RR: 75% IRR: 25%
RES	13	Templanza 50%
PER	10	
COM	9	
CUL	5	

Armas: Lanza corta 43% (1d6+1)
Armaduras: Gambesón (Prot.2), Capacete (Prot. 2)
Competencias: Correr 35%, Descubrir 42%, Esquivar 25%, Tormento 23%

Parte III – Tierra de afrentas

Introducción

Los Jugadores y don Jimeno continúan viajando hacia Alaurico, aunque ahora habrán dado un rodeo en dirección sur para evitar un camino muy transitado por tropas castellanas. Tras tomar una vereda secundaria, se han orientado gracias a las indicaciones de un arriero y dos pastores que se han cruzado en su camino.

Después de todos los eventos sufridos, el grupo habrá alcanzado los nueve o diez días de viaje (según los eventos y sucesos añadidos que tal vez el Director/a haya querido ofrecerles). Don Jimeno estima que su llegada a Alaurico, si no hay contratiempos, se produzca en un par de jornadas. Por el momento los Jugadores cruzan una serranía de baja altura compuesta por tierra seca y rocosa.

1. Hambre canina

Media tarde. Mientras dejan a un lado un altozano de robles, los Jugadores escucharán pasos que se acercan hacia ellos. Alguien corre en el sentido contrario a su marcha, acompañado de gritos de auxilio. Segundos después, y antes de que puedan reaccionar, verán a un muchacho joven con hábito oscuro (un fraile, vaya). Está claro que huye de algo. Éste no tardará mucho en pasar a su lado.

Tanto si se reaccionan ante ello como si no, los Jugadores advertirán enseguida que tres perros de caza persiguen al fraile a toda velocidad. Cuando estén a su altura, los canes cambiarán de objetivo y se lanzarán sobre ellos. Los animales llevan collar con agujas afiladas ensartadas (propias de perros guardianes) y tratarán de morderlos.

Los perros desistirán de sus ataques en el momento en que pierdan la mitad o más de sus PV. El fraile, tras tomar unas bocanadas de aire, les dará las gracias. Se presentará como Plinio, fraile de la orden de San Benito, y viaja desde la aldea de Henares hacia el sur, concretamente hasta el castillo de Nogalte. Don Jimeno comentará que dicho castillo no se encuentra muy lejos de Alaurico. La intención de Plinio es visitar a Alfonso García de Villamayor, Adelantado de Murcia y antiguo Mayordomo Mayor de Su Majestad Alfonso X.

Según dirá, García de Villamaryor es un hombre mayor y enfermo por la edad; y la orden de San

Benito le ha enviado a su hogar para prestarle apoyo, orar por él y, llegado el caso, otorgarle el sacramento de la Extremaunción (lo cual es cierto).

Resulta que hace escasos momentos se ha topado con unos cazadores, que, nada más verlo, lanzaron sus canes contra él (quien sabe si pretendían alimentarlos con la carne del fraile).

Mientras estén charlando, el Director/a debe pedir a los Jugadores una tirada de Descubrir y/o Escuchar. Si se supera alguna de ellas notarán que se acerca un grupo de personas desde una zona alta de crestería rocosa. Aún han de atravesar los brezos y arbustos del terreno próximo, por lo que los Jugadores (y Plinio) podrán esperarlos, esconderse o bien tratar de huir.

*Si esperan unos minutos, un grupo de cazadores similar al numero de Jugadores aparecerá ante ellos. Mirarán con desdén a los Jugadores y al fraile, y les preguntarán con cierto recelo quienes son y qué hacen en las tierras de su señor Pedro. En caso de que encuentren a alguno de sus animales yaciendo allí mismo no dudarán en atacarles a modo de respuesta (aunque huirán cuando a alguno de ellos sufra una pérdida total de 6 puntos de vida). Resulta que son cazadores de don Pedro Celdrán, señor del castillo de Calemón.

*Si los Jugadores tratan de huir serán perseguidos por la rocosa serranía, y la noche se les caerá encima. Por suerte, los cazadores abandonarán rápidamente la búsqueda. La consecuencia es que el grupo quedará perdido en medio de una zona rocosa repleta de pinos. Cuando ésto ocurra, comenzará a llover copiosamente a partir de unas nubes concentradas en el cielo como de la nada. No tardarán en ver a una hueste de diez soldados castellanos marchar en hilera estoicamente bajo el agua...

*Si por el contrario intentan esconderse en las inmediaciones, cada Jugador debe superar una tirada de Sigilo, y enfrentarla con otra tirada por parte de los cazadores (sólo una para todos ellos) de Descubrir o Escuchar. Si los Jugadores pasan desapercibidos los cazadores se marcharán y el grupo podrá continuar su trayecto. En caso contrario tendrán que luchar contra ellos (ni tan siquiera los cazadores hablarán con los Jugadores, sino que tratarán de matarlos como si de viles bandidos se tratase).

Ocurra lo que ocurra, la noche caerá, aunque por fortuna el grupo terminará encontrando abrigo en la parte baja de un risco, en medio de un sotobosque. Allí podrán refugiarse y pernoctar esa noche. Plinio les pedirá entonces permiso para acompañarles un trecho de su viaje hasta llegar a la fortaleza de Nogalte.

2. Visitantes en la niebla

Si no lo hacen los Jugadores, Jimeno aconsejará ser realizar guardias y tener los ojos bien abiertos. Tras encender una pequeña hoguera para reconfortar el ánimo, la lluvia cesará y se levantará una niebla bastante espesa. Durante la noche ocurrirán una serie de eventos imprevisibles que alguno de los Jugadores percibirá, esté de guardia o no (lanzar 1d10 o elegir a discreción del Director/a):

d10	Evento
1-2	Aparecerá de entre la densa niebla una carreta de carga tirada por una yegua y conducida por una silueta indeterminada. El transporte se dirige rápido hacia el grupo (tanto que parece que los pasará por encima...). Hagan lo que hagan, la carreta pasará de largo y desaparecerá en la niebla tan rápido como ha llegado, como si fuera una ilusión. El Jugador/es ganará 1d6 puntos de IRR automáticamente.
3-4	Aunque es noche cerrada y nubosa, el Jugador verá tres estelas rojizas cruzando el cielo extremadamente rápido. Cuando desaparezcan, verán que a su lado han caído algunas plumas de extraños colores. Una tirada de Conocimiento Animal les hará comprender que no son de aves corrientes, puesto que las plumas parecen cambiar de color según cambien de mano entre todos ellos.

5-6	Unos pasos que se acercan desde la niebla, acompañados de una ligero punto de luz. Enseguida verán a un tipo encapuchado con un hábito clerical, el cual hará la señal de la cruz. Tanto si hablan con él como si lo ignoran, éste se dará la vuelta y se marchará. Si tratan de seguirlo, verán que se interna en el cauce de un arroyo cercano, hundiéndose en él. Los Jugadores no encontrarán rastro alguno si tratan de buscarlo.
7-8	El Jugador escuchará el sonido seco y claro de una campana doblando, no muy lejos de donde descansan. Si tratan de buscar su epicentro no verán ninguna construcción a su alrededor. Eso sí, con un éxito en tirada de Percepción x2 notarán como si alguien estuviera observándoles, o al menos tendrán esa extraña sensación (en realidad es pura sugestión, ¿no?).
9-10	Volverá a llover, y cualquiera de los Jugadores se despertará a causa de unos terribles alaridos procedentes de algún lugar cercano. Si dan una vuelta por los alrededores se encontrarán con un hombre con prendas de piel ensangrentadas. En esos momentos está yaciendo sobre unas rocas, puesto que presenta varias cuchilladas (alguien acaba de propinárselas) Una tirada de Descubrir (difícil -25%) les hará ver dos pares de huellas de persona, pero será imposible rastrearlas al estar desdibujadas por la lluvia. El tipo morirá sin comentar nada.

3. La ermita derruida

Cuando pasen las horas y retomen el viaje poco después de amanecer, el grupo advertirá fácilmente que a unas doscientas varas, en mitad de un claro de árboles, descansan las ruinas de una ermita.

Si los Jugadores hacen un alto en el camino para echar un vistazo (a Jimeno no le importará), verán que la ermita posee una planta rectangular, y que a su alrededor cuenta con bloques desparramados. Antaño debía tener dos plantas y un campanario (ya desaparecidos), y ahora uno de sus muros no existe.

Si además quieren explorar su interior podrán advertir un conjunto de arcos interiores y parte de una bóveda que aún permanece en pie. Una hornacina vacía atestigua el abandono del lugar. Además, en el centro del templo se conservan los restos una campana sin badajo, la cual está partida en dos mitades. *Sería imposible que esta campana fuera la escuchada en el evento 7-8 ¿verdad?*

Por otro lado, mediante una tirada de Descubrir (fácil +25%) verán a un muchacho de unos veinte años agazapado entre los arbustos que crecen en lo que antaño debió ser el ábside. Si lo descubren, Plinio lo reconocerá como uno de los cazadores que lanzó a sus perros de presa contra él el día anterior.

El cazador se llama Valerio, y confesará que se escondió allí cuando viajaba con Belardo, otro de sus iguales. Mientras buscaban al grupo, se perdieron durante la noche a causa de la niebla, y tratando de regresar a Calemón dos tipos armados les persiguieron. No pudo verlos bien pero estaba seguro que uno de ellos tenía una rara marca en su rostro. Valerio les dirá que él pudo escapar, encontró la ermita y se escondió hasta ese momento. Pero no sabe qué ocurrió con Belardo.

Nota para el Director/a: Belardo es el hombre cuyo cuerpo aparece en el evento 9-10. Sus asaltantes fueron son miembros de la *Fraternitas de la Vera Lucis* (una organización encubierta que trata de acabar con el terror irracional en el mundo), quienes trataron de matarlos para borrar pruebas de su presencia en la zona.

Con una tirada de Elocuencia (fácil +25%) o Tormento, el grupo podrá extraer más información de Valerio acerca de las fechorías de los cazadores:

*Don Pedro Celdrán es el nuevo señor del castillo de Calemón. Tiene tan sólo once años y ha heredado la fortaleza hace poco más de dos meses, tras la muerte de su padre. El muchacho es un joven bondadoso, y no faltan quienes se aprovechan de su juventud e inocencia para practicar fechorías con impunidad (incluidos sus súbditos, como sus cazadores, quienes atemorizan con sus fieras a cuantos se les presenten por pura diversión).

Finalmente, el destino de Valerio queda a disposición de los Jugadores (tal vez quieran entregarle a él y sus compinches al joven Pedro y hacer justicia). Por su parte, Plinio perdonará sus anteriores actos contra él. Por cierto, el castillo de Calemón, según las explicaciones del joven Valerio, quedará de paso en la ruta que el grupo transita. Jimeno opinará que lo mejor será entregarlo a don Pedro, pues el nuevo regente del castillo puede ser también un buen aliado para sus propios intereses (los de Aragón). Y es que el de Arguilla también quiere aprovechar la juventud del joven señor...

4. Azote de inocentes

Al día siguiente día el cielo continuará gris y ventoso. No llueve, por lo que Jimeno propondrá apretar la marcha. Cuando se alejen de la ermita (o bien sigan su camino, si no llegaron a ella), encontrarán en la siguiente cresta un viejo roble, que se alza al lado del camino. En una de sus ramas cuelgan dos muchachos jóvenes de una soga, con las ropas rasgadas y ensangrentadas. Parece que alguien ha perpetrado un crimen o justicia.

Plinio se santiguará al ver tal suceso, y a no ser que lo propongan los Jugadores, éste les rogará que los descuelguen y le den un entierro digno.

Si deciden bajarlos de las ramas, no será muy difícil ver que en sus cuerpos hay numerosos cortes sobre su piel, brazos y piernas. Una tirada de Medicina les hará saber que en realidad han muerto desangrados, por lo que tal vez los Jugadores deduzcan que los malogrados sufrieron cierta tortura antes de ser colgados de las ramas.

Mientras aún estén delante de los cuerpos, los Jugadores oirán pasos entre la espesura cercana, concretamente desde unas cincuenta varas detrás de sus pasos. Alguien corre hacia ellos.

Enseguida aparecerán dos hombres pasando a su lado: Uno es un tipo de cabellos largos, muy bajito, y ciertas arrugas en su rostro, quien porta una polvorienta capa y capucha. El otro es un sujeto alto y fornido, con una cicatriz en su rostro, vestido con con botas altas y una armadura abollada, que porta una espada en su costado (sin desenvainar). Su carrera es algo más lenta.

El primero mirará al grupo y, sin dejar de correr, pedirá ayuda a los Jugadores (parece que alguien les persigue). No tardarán en acudir entre 3 y 5 soldados castellanos, recubiertos de protecciones con cuero y capacetes sobre sus cabezas. A plena voz gritan: "*¡Alto en nombre de Castilla!*"

A su vez, antes de llegar a la altura de los Jugadores, los soldados les ordenarán que detengan a los huidos. En el caso de que Valerio acompañe al grupo (después del evento de la ermita), informará enseguida de que los perseguidos eran los hombres que les persiguieron a Belardo y a él.

*Si los Jugadores deciden intervenir ayudando a los perseguidos tendrán que vérselos con los soldados (de don Pedro). Éstos tratarán de matar a todo aquel que se interpongan en su camino. Aunque no lo saben, tales soldados son parte de una hueste cercana, por lo que tras 6 turnos de combate llegarán refuerzos (2d3 soldados más). Ocurra lo que ocurra, los dos hombres lograrán huir.

*Si por el contrario tratan de atrapar a los huidos, los Jugadores tendrán que realizar una tirada de Correr (fácil +25%) a través de un bosque cercano. Si fallan la tirada, los tipos habrán huido definitivamente, pero alguno de los Jugadores la supera logrará alcanzar a uno de ellos. En tal momento, el sujeto de la espada presentará batalla (a la desesperada y a muerte), mientras ordena al otro que huya, como así hará. Tras tres turnos acudirán 1d4 soldados castellanos para luchar contra el rival.

*Si los Jugadores no hacen nada podrán continuar su camino, bien sea al castillo de Calemón (donde llegarán tras una media hora de camino y serán recibidos por el joven don Pedro y su madre); o bien continuar su marcha hacia Alaurico.

Posibles finales

*En el caso de que los Jugadores acudan al castillo de Calemón, podrán entregar a Valerio si lograron descubrirlo previamente. Don Pedro tendrá piedad del joven, y pedirá al grupo que traigan a su presencia al resto de cazadores (a quien sí pretenderá castigar). De nuevo, Jimeno verá en aquella petición una oportunidad de revertir a otro noble castellano su fidelidad a la propuesta aragonesa de Alfonso III.

*Si el grupo no luchó contra los soldados castellanos y acude al castillo, alguno de éstos (quienes están a las órdenes de don Pedro)

reconocerá a los Jugadores. Don Pedro les explicará que ahora busca a uno de tales huidos (el fráter, hayan luchado contra él o no). A sus oídos ha llegado el rumor de que hay espías aragoneses en la zona, y les pedirá su ayuda para atraparlo. Por lo visto alguien ha robado un caballo en una posada de Sagreros (aldea cercana de su propiedad), y quizá el suceso tenga algo que ver con ese tipo.

*Si los Jugadores se interpusieron a los soldados o no hicieron nada por ninguno de ambos bandos (y no acuden al castillo de Calemón, o bien lo hacen para marcharse de allí sin dilación), llegarán pronto a la aldea de Sagreros. Allí serán asaltados por una cuadrilla de soldados de don Pedro (si ya lucharon antes contra ellos) o bien por el hombre huido y un tercer miembro de la FLV. En ambos casos, todos ellos tratarán de cobrarse venganza o castigo contra el grupo.

*Si el Director/a lo prefiere, y dado que no hemos incluido criaturas en esta mini-campaña, tal vez sea el colofón final para terminar esta historia. Bajo una noche estrellada, mientras se dirigen al castillo de Nogalte (aún deben dejar allí al fraile Plinio), el grupo recorre en paralelo la orilla de un arroyo. Y quizá al caer la luz de la tarde se topen con alguna criatura sobrenatural. Tal vez el demonio *Dántalo* (pag. 288), cuyos planes fueron trastocados por los Jugadores en la primera parte, les envíe alguna de "sus mascotas" para "hacerles compañía": un *Endiagro* (pag. 296), una *Striga* (pag. 302), un *Upiro* (pag.353), o cualquier otro servidor enviado por este demonio podría ser muy divertido.

Después de estos encuentros, los Jugadores llegarán al castillo de Nogalte, aunque una vez allí sabrán que don Alfonso de García finalmente ha muerto (Plinio no habrá llegado a tiempo). Por supuesto, el grupo podrá descansar en el lugar, y el fraile les dará las gracias por su ayuda, bendiciendo el resto del viaje que les queda.

La verdad

Los dos hombres de diferentes alturas no eran sino miembros de la Fraternitas Vera Lucis. Ambos, por lo visto, se encontraban investigando ciertas apariciones de "índole indeterminado" en la zona de las ruinas de la ermita donde se escondió Valero. Resulta que antaño murió en ese lugar un clérigo a causa de la guerra de fronteras (cuyo espectro se ha aparecido en el evento 5-6).

Además, resulta que los vecinos de aquella comarca han visto extrañas luces en el lugar provocados por algún tipo de animal volador. Ni tan siquiera los fráteres lo saben, pero se trata de un *Anka* (pag. 80 del suplemento *Al-Ándalus*), un ave sobrenatural de plumaje multicolor (evento 3-4), dotada de raciocinio, capacidad de hablar y dotes adivinatorias, la cual anida en algún lugar de esas serranías.

La Fraternitas sabe que no faltan extraños visitantes que tratan de buscar (bien por fascinación o curiosidad) tales luminarias, cosa que los fráteres trataban precisamente de erradicar. Lo que no contaban es que estaban en una tierra de conflicto, y se toparon con soldados castellanos que, ante su orden de darse a conocer, no la cumplieron. Y por eso fueron perseguidos.

Conclusión de la campaña

Si los Jugadores llegaron con don Jimeno a Alaurico pudieron acudir al castillo de Ginés de Collera. Como ya sabemos, a partir de la petición de Su Majestad Alfonso III de Aragón a don Jimeno, se pretendía que Collera moviera hilos en sus dominios del reino murciano para trastocar las lealtades de sus iguales. Don Ginés trató de hacer lo posible por influenciar a la mayor cantidad posible de nobles castellanos a la causa de restauración del trono en favor de Alfonso de la Cerda.

Sin embargo, Sancho IV se alzó como rey sin respetar la voluntad de su padre Alfonso. En ese mismo año de 1284 fue coronado en Toledo.

En esos años, el infante Alfonso de la Cerda trató de recuperar el trono que las Siete Partidas le entregaban como legítimo, pero años más tarde, en 1304, la Sentencia Arbitral de Torrellas concluyó con la renuncia del Reino de Murcia por parte de Jaime II (ahora el hijo de Alfonso III de Aragón ostentaba su potestad) y su devolución al rey Fernando IV de Castilla, hijo de Sancho IV (a cambio de modificar las fronteras castellano-aragonesas y algunas localidades en favor de Jaime). De esta (resumida) forma se resolvió finalmente el conflicto territorial murciano.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p. Ap.
-Por entregar a Valerio a don Pedro: +5 p. Ap.
-Por entregar a los miembros de la FLV: +5 p. Ap.
-Por continuar con los "posibles finales": +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Perros
FUE 10 RR: 50% IRR: 50%
AGI 15 Templanza: 50%
RES 12
PER 15
Armas: Mordisco 60% (1d4)
Armadura: Carece.
Competencias: Escuchar 40%, Rastrear 75%

Cazadores
FUE 14 Altura: 2-2,03 varas
AGI 15 Peso: 130-135 libras
HAB 15 RR: 70% IRR: 30%
RES 12 Templanza: 50%
PER 15
COM 9
CUL 8
Armas: Cuchillo 40% (1d6), Arco corto 45% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 45%, Escuchar 30%, Sigilo 45%

Fráteres de la Vera Lucis (Bajito/Alto)
FUE 10/15 Altura: 1,95/2,27 varas
AGI 12/15 Peso: 130/180 libras
HAB 15/15 RR: 55% IRR: 45%
RES 15/20 Templanza: 50%
PER 15/10
COM 15/10
CUL 15/10
Armas: Coltell 55% (1d6+1), /Espada de mano 56% (1d8+1)
Protección: Ropas gruesas (Prot.2) / Coracina (Prot.5)
Competencias: Correr 45%, Esquivar, 40%, Sigilo 45%, Teología 75%.
Rituales de Fe: todos los de *Secundus Ordo*.

Soldados de don Pedro
FUE 15 Altura: 2,03-2,10 varas
AGI 14 Peso: 140-165 libras
HAB 12 RR: 74% IRR: 26%
RES 14 Templanza: 50%
PER 13
COM 10
CUL 7
Armas: Lanzas 40% (1d6+1), Bracamante 45% (1d6+2)
Armaduras: Gambesón reforzado (Prot.3), Capacete (Prot.2)
Competencias: Correr 30%, Descubrir 51%, Esquivar 36%

El misterioso alfarero

El seso es claridat del alma, y la torpedat es enturviamiento della.

Libro de los Buenos Proverbios. **Siglo XIII**

La siguiente aventura fue originalmente diseñada para el suplemento Villa y Corte, pero se ha trasladado a una época anterior. Por ello, ser recomienda tener a mano el suplemento no oficial *Mayrit: el Madrid Medieval* para ampliar las descripciones de las distintas colaciones. La esta aventura está diseñada para 2-4 Jugadores, en los que tendrán que hacer acopio de sus dotes de investigación, pero también ser resolutivos en combate.

Introducción

Año del Señor de 1396. Los Jugadores se encuentran en la villa de *Mayrit* (Madrid), concretamente en uno de sus lugares más señalados: la plaza de San Salvador, donde se alzan varios palacios de considerable tamaño, así como la iglesia que da nombre a la plaza, y en la que delante de sus muros (y en muchas ocasiones dentro de ellos) se reúne el Concejo de la villa para debatir los asuntos e intereses de la misma. El grupo está buscando a un noble llamado Lino de Maruela para que les devuelva un pago o favor que disfrutó de ellos (o tal vez de algún señor/a a los que los Jugadores sirvan) en el pasado. Otra opción es que Lino les propusiera una misión, y ahora, de regreso a la villa varias semanas después, vienen a cobrar el pago por el deber cumplido.

1. En la plaza de San Salvador

A media mañana de un cálido día de Julio, convergen en el mercado de la plaza puestos de venta de carnes y verduras, productos exóticos (baratijas de piedras extrañas, algunos ungüentos), herramientas y utensilios cotidianos (palanganas, tenazas, cuchillos, escudillas y platos). Las campanas tocan, avisando del su celebración, un par de veces cada media hora.

Los Jugadores se encuentran en esos momentos en la plaza. El Director/a deberá pedir una tirada de Escuchar o Elocuencia. En caso de superarse, podrán enterarse por algún asiduo de un hecho, comidilla en la villa, según parece: hace unos días, cerca del arroyo de San Pedro (un pequeño cauce de agua que separa las colaciones de San Salvador y San Andrés) Lino de Maruela, fue apuñalado y robado a plena luz del día. Éste era, además, sobrino de uno de los jueces de la villa. Tras darse el aviso, los alguaciles encontraron su cuerpo en un callejón rodeado de viviendas. Ahora se busca al culpable.

Por otro lado, delante del palacio de los Lujanes (cuya torre llama la atención poderosamente en la plaza), se ha formado un gran revuelo: hay una pequeña compañía de cuatro hombres y dos mujeres atraen la atención de diversas y entretenidas maneras.

Uno de ellos juega con cuchillos en el aire; las dos mujeres bailan al son de un laúd, tocado por otro de ellos. Un quinto integrante golpea con una estaca los barrotes de una jaula donde se encierra un extraño tipo atado con cadenas (y que sirve para asustar a niños y no tan niños); es más, tras los barrotes, la forma encadenada se halla recostada, oculto su rostro con una bolsa de tela que cubre su cabeza y con numeroso pelaje sobre sus manos (sin duda un gran aliciente para asustar a cualquiera). El último del variopinto grupo es un anciano, quien parece pintar unas vasijas de arcilla con algún tipo de grasa entre sus dedos.

En cierto momento, dos alguaciles de la villa irrumpirán en mitad de la plaza. Mirarán entre los

puestos y también entre la gente que se agolpa delante del variopinto espectáculo. Parecen buscar a una mujer, pues escudriñan incansablemente los rostros de aquellas con las que se topan. No tardarán en empujar a los presentes en la plaza (Jugadores incluidos) para irrumpir entre la multitud.

Si los Jugadores superan una tirada de Descubrir, advertirán cerca de ellos a una joven con prendas humildes que, estando muy cerca de los alguaciles, baja la cabeza y trata de pasar desapercibida.

Si los Jugadores no hacen nada, ésta huirá por los callejones de la colación; si por el contrario tratan de detenerla, un tipo con ropas de villano se interpondrá ante ellos (al saber de sus intenciones), no dudando en mantener un forcejo para dar tiempo a la joven a huir.

En cualquier caso, la mujer desaparecerá por la citada puerta, y los alguaciles de la ciudad (o los propios Jugadores) reducirán a Mauro (que así se llama el hombre), entre gritos de que *"él no ha hecho nada"*. Los alguaciles, antes o después, le apresarán tras golpearlo hasta dejarle inconsciente. Los asistentes a la plaza verán cómo éstos se llevan a rastras al tipo por la Calle Mayor (hacia el sur de la villa). Si les preguntan, los alguaciles dirán que están seguros de que el tal Mauro ha tenido que ver en la muerte de un vecino en la villa (Lino de Maruela, claro).

2. Tirando de un hilo

A partir de este momento, el Director/a ha de procurar que la aventura continúe con la búsqueda de la joven que huyó (Lucila, desde ahora), la cual está relacionada con la muerte de Lino. Cabe señalar que Mauro y Lucila son vecinos de la villa *¿Qué razones tendrían los Jugadores para buscar a la joven?* He aquí algunas posibilidades:

*Lucila puede tener el dinero que es por derecho de los Jugadores (o sus señores), como se comentó en con anterioridad. Es posible que el delito no fuera sólo el hecho de apuñalar a Lino, sino que también le robaron algunas pertenencias). Si quieren recuperar lo que es suyo, los Jugadores deberán encontrar a la joven.

*Otra razón no tan directa puede ser que los Jugadores acudan al palacio del malogrado de Maruela (a ubicar por el Director/a), y algún familiar, tras volver a relatar el suceso de su muerte, pida buscar a los culpables. Aquí se acumularía otra recompensa (a discreción del Director/a).

*Los alguaciles locales, en pos de evitar la huida definitiva de la villa por parte Lucila, les piden a los Jugadores su ayuda. La muerte del noble, al ser sobrino de uno de los jueces del Concejo, requiere ser castigada cuanto antes (y cuantos más ojos busquen, mejor). Se pueden encontrar alguaciles alrededor de la Plaza de San Salvador, o bien en la cárcel situada junto a la puerta de Santa María, que es donde se va a proceder a encerrar a Mauro. Éstos no les pagarán en metálico, pero sí que les brindarán posteriormente cualquier favor que esté en su mano.

Sea como sea, los Jugadores deberían comenzar a buscar a la joven cuanto antes, ya que Mauro no despertará en unas horas, y cuando lo haga los alguaciles tardarán un tiempo (si es que lo logran) en hacerle confesar a base de castigos dónde se halla su esposa Lucila. Por ello, queda a discreción del Director/a ubicar la búsqueda de la joven en distintos lugares de la villa (el mapa del suplemento *Mayrit* puede ayudar mucho), así como de las gentes a las que pregunten y que puedan dar a los Jugadores información de interés:

* Mediante una tirada de Elocuencia (fácil +25%) o con cualquier soborno de importancia, sabrán que un muchacho que sirve en el palacio de los Castro (una familia acaudalada muy conocida en el barrio de Santa María) fue testigo de cómo dos personas salían del callejón tras el apuñalamiento. Fue el quien dio el aviso a sus amos, y éstos a los alguaciles.

* El siguiente rumor sólo podrán encontrarlos en algunas tabernas o lugares muy concurridos. Si los Jugadores preguntan por Lino o el suceso de su muerte, no tardarán en saber que, según se dice, le debía dinero a un tal Ibrahim, vecino de la colación de San Nicolás. Pero nada más.

* Alguien podrá contarles que Lino frecuentaba un siempre concurrido mesón cerca de la llamada Puerta Cerrada (en la colación de San Justo), llamado *Los Cien Dolores* (puesto que sus dueños fabrican un caldo muy bueno de uva local mezclado con hierbas aromáticas, pero que no parece apto para todos los estómagos). El caso es que Lino era asiduo al lugar, donde eran famosos sus atracones.

3. En el palacio de los Castro

La colación de Santa María (la cual está rodeada de una muralla interior), está situada al lado del palacio real, y es habitada tanto por familias adineradas de la ciudad como por vecinos judíos en una reducida aljama. Ubicar el palacio de los Castro no será un

problema (un caserón de dos plantas junto a la puerta de la muralla que da nombre a la colación).

Los Castro son un matrimonio sin descendencia que se rodea de una "pequeña corte" de siervos (algo más de la decena). No tendrán a mal dedicar un rato a los Jugadores, y ante su investigación podrán confirmar que Labán, el único criado judío que les sirve, vio huir en un callejón formado entre dos viviendas a dos tipos, corriendo arroyo arriba por su abrupta orilla. Después vio el cuerpo de Lino. Labán informó y ellos mismos avisaron a las autoridades.

Si los Jugadores hablan con Labán éste añadirá que el callejón carece de salida en un extremo, y que vio salir de él a un hombre y una mujer (que coincidirán con las descripciones de Lucila y Mauro). Si los Jugadores lo piden, y con el permiso de los Castro, el siervo no tendrá a mal conducirles hasta el lugar de los hechos. En el caso de que los Jugadores acudan hasta allí, podrán advertir un espacio estrecho y abandonado, lleno de cascotes, restos de hoguera y, en definitiva, un lugar insalubre y peligroso. Nueve puertas tapiadas y unas diez ventanas apuntaladas con tablas en ambos muros de viviendas decoran el callejón.

El grupo podrá advertir fácilmente los restos de sangre de Lino sobre el suelo, aunque sólo con una tirada de Descubrir +25% se darán cuenta de que, a través de las rendijas de dos tablas que tapan vagamente una ventana, un par de ojos les vigilan. Al percatarse de ello, la silueta detrás de las tablas huirá al interior de la vivienda.

Si los Jugadores tratan de perseguirla tienen dos opciones. Una es realizar una tirada de Trepar (fácil +25%) para subir hasta la ventana, a poca altura; después habrá de retirar las tablas viejas con una tirada de Fuerza x3 (o una tirada de Forzar Mecanismos +50%) para hacer saltar los clavos de las mismas y desprenderlas. Así podrá entrar en aquella vivienda abandonada, llena de puntales de madera y escombros. En el caso de fallar algunas de las tiradas, podrá volverse a intentar, pero la persona que les espiaba terminará huyendo.

Otra opción es salir del callejón, dar la vuelta a la gran fila vivienda de le da forma y acceder por la puerta principal. En tal caso, verán huir por la colación a un hombre de unos cincuenta años con ropas harapientas. Se le podrá alcanzar superando una tirada de Correr, pues éste no dudará en saltar algunas tapias bajas o de huerto para huir. En el caso de fallar, el hombre también habrá huido.

Sea como sea, si los Jugadores lo atrapan, se encontrarán a Pedro, un mendigo que habita en esa vivienda (si es que, por el estado de su interior, puede llamarse así). Está lleno de moratones en el rostro y los brazos. Si los Jugadores le tratan cortésmente, Pedro no tardará confesará que trataba de huir porque creía que los Jugadores eran alguaciles de la villa. Resulta que en el día anterior, algunos de éstos llegaron al barrio para husmear en el asunto del callejón. Golpearon a algunos vecinos para tratar de arrancarles algún nombre, y ahora temía que ahora le golpearan a él.

Añadirá que días atrás, escondido en los tablones de la ventana, fue testigo del apuñalamiento del que se habla en la villa. Mientras Lino de Maruela cruzaba esa zona del barrio, dos tipos encapuchados le asaltaron y robaron, no sin antes endosarle una cuchillada mortal. Segundos después, aparecieron dos jóvenes, se acercaron al malogrado y, tras reconocerle, huyeron de allí. Antes de hacerlo, la mujer tanteó las ropas del cadáver, y al no encontrar nada, huyeron de allí. Pedro añadirá que, por lo que dijeron antes de marcharse, debían residir en el arrabal de San Ginés.

Lino de Maruela

4. Buscando a Ibrahim

Si los Jugadores acuden a San Nicolás para husmear no tardarán se encontrarán con un barrio en el que viven gentes humildes, artesanos de todo tipo y algunas familias nobles. Enseguida podrán enterarse que Ibrahim es un panadero musulmán que ostenta un pequeño obrador de pan, junto a la iglesia que da

nombre al barrio. Sin embargo, su oficio es una tapadera, pues en realidad se dedica, junto a su banda de matones, a llevar a cabo todo tipo de ajustes de cuentas. No son pocos nobles en Mayrit que necesitan de sus servicios (pagos no cumplidos, asuntos de amores, rencores, disputas, etc.).

Localizar el obrador será fácil, pero cuando los Jugadores lleguen a él serán rodeados por los Ibrahim y sus 6-8 matones a las puertas de éste. Ibrahím se ha enterado (pues las noticias corren como la pólvora) que el grupo ha preguntado por él o simplemente que están husmeando en el asunto de la muerte de Lino. Con los ánimos caldeados y cuchillos en mano, Ibrahím les "invitará" a largarse del lugar, so pena de ser desvalijados al momento.

Claro que, aunque razonar con ellos sea imposible, no tendrán a mal aceptar algún pago por ofrecer algunos datos (entre 15 y 20 maravedíes no estaría mal). Ibrahim podrá informarles de que conoce a Lino de Maruela (de algún "asuntillo" de ajustes), aunque jamás le ha debido dinero. También que tenía una criada en su palacio, llamada Lucila, la cual vive a extramuros, en el arrabal de San Gines, al noroeste de la villa. Por lo visto, la joven le dio más de un dolor de cabeza, y no hace mucho que acabó echándola de su palacio.

5. Tras la pista de Lino

Si los Jugadores acuden a este mesón, verán que cuenta con un establo para monturas, habitaciones de varios tipos y un gran salón con un aforo de unas treinta o cuarenta personas. Nada más llegar éste estará muy concurrido. Los dueños, Tomén y Camila, podrán contar alguna anécdotas de Lino, dando a entender que era un buen pagador y asiduo al local. No obstante no sabrán nada sobre Lucila.

Con una tirada de Elocuencia (difícil -25%) o algún otro método (aunque no debería ser muy fácil), podrán decirles que Lino siempre solía hablar pestes de Durán de Castrojeriz, un noble que habita en la colación de Santiago y que, además, es acérrimo enemigo del tío de Lino, Pascual Gome, uno de los jueces de la villa. Los motivos, no los saben.

Si los Jugadores acuden a Santiago y preguntan por el tal Durán, no tardarán en indicarles su vivienda: un palacete de dos plantas, justo delante de la iglesia que da nombre a la colación. En la zona advertirán cierta presencia de caballeros militares de dicha orden. Los criados podrán reunir a los Jugadores con el noble (un tipo de barba blanquecina de unos cincuenta años).

Una vez en su presencia, Durán contará algunos detalles sobre Lino:

Hace casi un año, ambos mantenían a medias un negocio común de plantación de vides, situado en un arroyo al sur de la villa. Tras unos meses con buenos rendimientos, Lino propuso a Durán a realizar una inversión extra para aumentar el viñedo en unas huertas al libres al lado de las suyas. Él pondría la otra parte (o mejor dicho, su tío Pascal, juez del concejo local, lo haría).

Lino no sólo no cumplió, sino que utilizó la inversión de Durán para sobornar a los alguaciles de la Puerta Cerrada y hacer que la abrieran algunas noches. Por allí llegaron a colarse hasta ocho carretas de buen vino traído de Guadalajara y Toledo (cosa sabidamente prohibida por el Concejo), para distribuirlo bajo cuerda a las tabernas y mesones de Mayrit.

Durán se enteró tarde de ello, y la noticia, aunque tardó en saberse, salió a la luz. Aparte de perder su inversión, el Concejo reclamó las vides del negocio y sus rentas. El juez Gome, quien también estaba metido en este asunto, exculpó a su sobrino (claro está), y Durán quedó totalmente arruinado. Desde entonces, Durán no le ha quitado ojo a Lino, pues antes o después pretendía recuperar su inversión, aunque nada ha tenido que ver con su muerte (lo cual es cierto). Finalmente añadirá que en la vivienda del traidor solía frecuentar una criada llamada Lucila, del arrabal de San Ginés.

6. El arrabal de San Ginés

En este punto, los Jugadores habrán llegado, de una u otra manera, al arrabal San Ginés. Se extiende desde el lienzo norte de la ciudad, entre el arroyo del Arenal y la puerta de Guadalajara. Además, esta repleto de negocios de artesanía, herrerías o talleres de curtidores y tinteros.

Una vez en él, al preguntar por Lucila o Mauro, cualquier vecino no tardarán en señalarles o dirigirlos a una vivienda situada en la calle Calderas, una de las varias que salen de la plazuela llamada "de la Hortigosa", y que prácticamente acaban en el arroyo del Arenal. La vivienda cuenta con dos zonas diferenciadas: una es el taller de curtiduría de Mauro, la cual está ubicada de cara a la Hortigosa. La parte trasera es la vivienda de éste y Lucila, y ambos espacios están comunicados. Algunas pieles están expuestas, a modo de reclamo sobre las puertas del taller, ahora clausuradas.

En el momento de la llegada, Lucila se encuentra en su hogar, por lo que podrán sorprender a la joven muy fácilmente. Ésta intentará escapar (es posible, a discreción del Director/a, narrar una pequeña persecución por las calles con tiradas de Correr). Lucila, ante el asunto de la muerte de Lino, dará antes o después su versión de los hechos.

La joven servía como criada en el palacio de Lino. No hace mucho que éste prescindió de sus servicios, dejando a la joven a deber la última remuneración (la cual, pese a sus insistencias, no consiguió). Por ello Mauro decidió hablar con él, en compañía de Lucila, para reclamar el salario de su esposa.

Una mañana, el matrimonio se dirigía al palacio de Lino, caminando cerca de una de las orillas del arroyo de San Pedro. Ambos pasaron junto a un callejón, y advirtieron que en su interior, en mitad del mismo, yacía un cuerpo. Se trataba precisamente de Lino de Maruela. Al acercarse, Lino reconoció a Lucila le dedicó sus últimas palabras antes de morir: *"El alfarero y los suyos lo hicieron. Me han... robado."*.

Tras aquellas palabras, según Lucila, ambos registraron sus ropas (al menos querían hacerse con lo que llevara) y al no encontrar nada huyeron de allí. Al salir del callejón se toparon con un joven de unos veinte años (Labán, el criado de los Castro), que debió confundirlos con los autores de la muerte. El matrimonio huyó deprisa de aquel barrio para evitar las confusas acusaciones.

El joven matrimonio pasó varias horas pensando en las últimas palabras del malogrado, sin lograr comprender lo que había querido decir. Un día después, los alguaciles comenzaron a indagar en San Ginés, y un par de días después, por pura casualidad Mauro se enteró de que en la plaza de San Salvador había un espectáculo, justo delante de la casa de los Lujanes. Allí, *la compañía del Alfarero*, que así se hacían llamar, se había asentado para mostrar sus cuchillos voladores, su música y sus animadas danzas a los vecinos de la Villa de Mayrit. Lucila y Mauro entendieron entonces que Lino se refería a esa gente.

Poco después, Mauro no tardó en saber que la compañía pernoctaba en una amplia, aunque ruinosa, vivienda con un gran corral en la colación de de San Andrés, ideal para guarecer todos sus cachivaches, y también que dos de sus integrantes fueron los asesinos. Por lo visto, Lucila le pidió que olvidara los hechos, pero él quería inculpar a los artistas, entregarlos a la Justicia y, tal vez, recuperar con creces lo que Lino dejó a deber a su esposa. En la mañana de la detención de Mauro, éste había acudido temprano a la plaza para chantajear al alfarero (el anciano de las vasiaja) y exigirle cierta cantidad para no airear el asunto. Al enterarse, Lucila trató de detenerle, pero los alguaciles llegaron antes. El resto es sabido por los Jugadores.

Una tirada de Empatía revelará que todo lo que ha contado Lucila es cierto. Acabado el relato, la joven rogará a los Jugadores que atrapen a los asesinos, puesto que su marido es inocente (y ella no quiere acabar apresada como Mauro).

7. Buscando a la compañía

Si los Jugadores tratan de ayudar a Lucila, podrán encontrar por el día a la compañía, como ya saben, en la plaza de San Salvador. En tal caso, acusar directamente a los miembros de ésta sera inútil, pues al menos deberían tener una prueba de ello (si esto ocurre, los alguaciles no harán caso alguno, pues aún buscan a la propia Lucila). No obstante, la joven les dará algunos detalles más sobre el corral antes citado.

Si los Jugadores optan por visitar el corral de la colación de San Andrés, encontrarán en este barrio

un cúmulo de vecinos de las tres culturas principales de la villa. La iglesia que da nombre al barrio es pequeña y junto a ella hay un cementerio cristiano, muy cerca de la muralla sureste de la villa. Entre el cementerio y la muralla se hallan una serie de corrales, algunos con cabañas de maltrechos tejados. Si los Jugadores husmean un poco, no tardarán en saber que el más amplio de todos es el que buscan, pues tras la tapia podrán advertir a cielo abierto varios jergones de paja y un carro de madera similar al que la compañía lleva a la plaza de San Salvador.

La cabaña dentro del corral se encuentra cerrada, aunque con una tirada de Forzar Mecanismos podrán acceder al interior del andrajoso lugar. Verán allí un espacio diáfano, con algún jergón más, mantas de viaje, vasijas varias, untos y ungüentos de grasa y pigmentos, cuerdas y lonas de tenderetes y diversos sacos y morrales con harapos de todo tipo (seguramente los usados en sus actuaciones). Una éxito en una tirada de Descubrir (fácil +25%) les hará descubrir un cajón en un pequeño barril de madera. En él se oculta una bolsa con cinco doblas de oro (el dinero que portaba Lino en la hora de su muerte).

Por cierto, si el grupo acude al corral por la noche, los miembros de la compañía del Alfarero estarán allí presentes. Por el día existe un 30% de probabilidad de que uno o dos de ellos acuda a su refugio (para vigilar el corral mientras el resto se gana unas monedas en la plaza de San Salvador). Y no dudarán en ahuyentar a cualquiera que quiera meter los hocicos donde no le llaman.

Eso sí, en caso de enzarzarse en un combate, cuando pierdan la mitad de puntos de vida se rendirán, y confesarán la autoría del asesinato del de Maruela. También hay un 20% de que aparezca 1d4 alguaciles de la villa (sea de noche o de día) y encuentren husmeando allí a los Jugadores (lo cual puede acabar de muy diversas maneras).

Posibles finales

Depende del transcurso de sus acciones, los Jugadores podrán experimentar varios desenlaces:

*Entregar a los miembros de la compañía junto a la bolsa de monedas: ello hará que Mauro sea liberado y que los alguaciles se dispongan a buscar al resto de los miembros por la villa (en el caso de que los Jugadores no los apresen a todos). El dinero de Lino (que bien debiera pertenecer ahora a Lucila) desaparecerá, pero al menos Mauro quedará libre.

*Si el alfarero se ve arrinconado en cualquier lugar de la villa, liberará él mismo a la extraña "bestia" de la jaula. Se trata de un *Endiagro* domesticado por el anciano (pág. 296 del Manual), una criatura mitad humana y mitad bestia, que atacará a los Jugadores y/o sembrará el caos en alguna colación de la villa (cuya posterior captura puede ser una buena continuación de esta aventura).

*Puede que los Jugadores encuentren la bolsa con maravedíes de Lino y se la entreguen a Lucila (todo o parte). En tal caso, el alfarero tratará de buscar y perseguir a los Jugadores para vengarse. Por supuesto, irá acompañado de su particular Endriago y del resto de la compañía si no ha sido vencida o apresada.

*Si los Jugadores ser quedan la bolsa con los maravedíes de Lino (al fin y al cabo vinieron a la villa a recoger lo suyo), serán perseguidos por los alguaciles locales. Resulta que el juez Gome se ha percatado de la presencia del grupo en torno al asunto de su sobrino, y gracias a su influencia ha lanzado a las fuerzas del orden contra los Jugadores.

*Gome ahora ansía una remuneración por la muerte del sobrino. Es posible que en vez del juez sea el propio Durán de Castrojeriz quien vaya tras los Jugadores y su recompensa a través de varios matones contratados, pues Durán quiere recuperar su evaporada inversión en los negocios de la vid.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 30 p.Ap.
-Por entregar a Lucila a los alguaciles: +5 p Ap.
-Por ayudar a Lucila a liberar a Mauro: +10 p.Ap.
-Por cada miembro de la compañía apresado: +2 p.Ap
-Por vencer al Endiagro: +10 p.Ap.

Dramatis Personae

Alguaciles de la Villa
FUE 15 Altura: 2-2,16 varas
AGI 15 Peso: 140-165 libras
HAB 12 RR: 75% IRR: 25%
RES 15 Templanza 50%
PER 10
COM 12
CUL 10
Armas: Bracamante 45% (1d6+2), Lanza corta 40% (1d6+1)
Armaduras: Gambesón reforzado (Prot.3), Capacete (Prot. 2)
Competencias: Descubrir 45%, Correr 40%, Esquivar 38%, Mando 40%, Tormento 20%

La compañía del Alfarero
FUE 14 Altura: 1,95-2,20 varas
AGI 15 Peso: 135-172 libras
HAB 18 RR: 69% IRR: 31%
RES 12 Templanza 50%
PER 15
COM 15
CUL 12
Armas: Cuchillo 41% (1d6), Pelea 45% (1d3)
Armaduras: Pelliza de Piel (Prot. 1)
Competencias: Cantar 40%, Correr 45%, Descubrir 50%, Disfrazarse 55%, Escuchar 38%, Leyendas 36%, Memoria 40%, Ocultar 50%

El anciano alfarero
FUE 11 Altura: 1,96 varas
AGI 12 Peso: 155 libras
HAB 20 RR: 25% IRR: 75%
RES 11 Templanza 50%
PER 18
COM 16
CUL 20
Armas: Cuchillo 23% (1d6)
Armaduras: Pelliza de Piel (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento Mágico 65%, Descubrir 45%, Disfrazarse 52%, Escuchar 35%, Leyendas 50%, Ocultar 55%.
Hechizos: Danza, Maldición del Gul, Maldición del Hierro.

Matones (de Ibrahim o de Durán de Castrojeriz)
FUE 14 Altura: 2,01-2,20 varas
AGI 15 Peso: 135-143 libras
HAB 12 RR: 75% IRR: 25%
RES 12 Templanza 50%
PER 15
COM 5
CUL 5
Armas: Cuchillo 50% (1d6)
Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 2)
Competencias: Correr 42%, Descubrir 40%, Esquivar 45%, Saltar 35%.

Endiagro
FUE 30 Altura: 2,25 varas
AGI 12 Peso: 190 libras
HAB 3 RR: 0% IRR: 175%
RES 20
PER 15
COM 1
CUL 1
Armas: Garras 40% (1d8+3d6)
Armaduras: Piel gruesa (Prot. 1)
Competencias: Correr 45%, Descubrir 65%
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Carece.

Los tres caballeros

Serán todos adocidos ante la silla de Jesucristo á oir sentencia. Los justos serán con él en el aire, así como aquellos que vencieron el mundo, é los pecadores estarán en la tierra, pues que la amaron, para que con ella ardan é perezcan.

Castigos é documentos del rey don Sancho

He aquí una de las mas antiguas aventuras de esta recopilación, pensada para 2-3 Jugadores, ideal para servir de enlace dos partidas. Cualquier profesión es buena, aunque conviene poseer competencias perceptivas y ser hábil con algún arma.

Introducción

Año de Nuestro Señor de 1399. Tierras de Burgos. Por la razón que sea, los Jugadores se encontrarán viajando en época invernal por el norte del Valle del Mena, a medio camino entre las aldeas de Campillo y Arceo. El terreno está compuesto de numerosas lomas y varios riachuelos. La nieve cubre todo el paisaje próximo y, justo antes de anochecer, el grupo ha logrado encontrar una pequeña cueva en la que poder refugiarse, justo en la falda del monte. Mientras hacen guardias, uno de ellos ha logrado advertir, a muchas varas de altura sobre un cerro cercano, un brillo de antorchas.

1. El cenobio

A la mañana siguiente, la luz del día y una tirada de Descubrir (fácil +25%) permitirá escudriñar desde la entrada de la cueva un viejo cenobio que les parecerá abandonado. Allí es precisamente donde la noche anterior se advertía el brillo de antorchas. Cuando el grupo reanude la marcha podrán encontrar un pequeño aprisco y majada de pastores, junto a un río, con su pertinente rebaño ovino. Son gentes afables y si les preguntan por las antorchas o la ermita uno de los pastores les contarán algo:

Esa antigua ermita, la de la Gloria, fue ocupada por eremitas y monjes en tiempos de mi padre... Hace ahora unos años, mientras yo pastoreaba cerca de allí, vi cómo un rayo cayó del cielo e hizo arder el cenobio con sus monjes dentro. Se dice que alguno logró escapar del fuego, y desde ese horrible suceso el sitio quedó abandonado...

Una tirada de Elocuencia hará notar al grupo que el pastor se guarda algo. Si se le insiste o se le entregan unas monedas añadirá que *"en ese cenobio, según decían los rumores de antaño, los monjes guardaban un tesoro"*.

Es posible que los Jugadores, en cualquier momento (antes o después de encontrarse con los pastores) quieran visitar el cenobio. La marcha de subida durará una media hora. Una vez arriba, advertirán que allí se alza una construcción de planta rectangular muy vieja (unos doscientos años la separan del presente), y compuesta por relieves y grabados de rostros, animales y figuras humanoides. Una tirada de Teología les hará advertir que se trata de ángeles, pues muestran alas.

En su interior podrán advertir tres salas: claustro, refectorio, e iglesia. Los tres lugares son muy pequeños, por lo que no goza siquiera del título de monasterio. En su interior, sus muros están cubiertos por musgo helado, nieve asentada en los huecos del tejado arruinado, escombros y rocas ennegrecidas (fruto del incendio que apuntaban los pastores). Está completamente abandonado.

Una tirada de Descubrir permitirá escudriñar dos cosas: por un lado que el símbolo que más se repite en los pocos grabados interiores de muros y columnas es el de un rosetón formado por corazones en su interior. Mediante otra tirada de Teología, los Jugadores sabrán que se trata del símbolo de Salomón, con forma de hexagrama; y por otro lado advertirán unas huellas recientes sobre la nieve y los escombros que parten del interior del templo hasta perderse en el exterior.

Mediante una tirada de Rastrear (fácil +25%) los Jugadores llegarán, tras unos diez minutos de seguimiento sobre el cerro, a una cabaña de madera (ver escena siguiente).

2. El hijo del eremita

Si los Jugadores no visitan el cenobio o no siguen las huellas, durante su camino por el valle se toparán con un leñador que sale del camino que sigue el grupo, y se dirige monte arriba por una vereda. En lo alto de un peñasco verán una cabaña (la misma de la escena anterior). El hombre va acompañado de un asno tira de un carro cargado de leña.

Sin embargo, las ruedas del carro quedarán pronto atrapadas en la nieve, justo cuando los Jugadores pasen a su lado. Sea por iniciativa de éstos o por petición del hombre (cuyo nombre es Calixto), el leñador les pedirá ayuda para salvar la situación. Es de suponer que se apiaden de él, a lo cual, tras presentarse debidamente, agradecerá su buen hacer con otra petición: ayudarles a subir los maderos hasta su cabaña, situada a poca altura. Después les prometerá algo de vino como recompensa (o aquello que el Director/a lo considere oportuno).

Cuando estén con él (incluso si llegaron directamente a la cabaña), los Jugadores advertirán que Calixto porta un medallón entre sus ropas, colgado al cuello: un rosetón que tal vez ya vieron antes en el cenobio. A partir de aquí, el leñador podrá saciar toda curiosidad que los Jugadores tengan por el cenobio, el medallón o el incendio de antaño:

"Mi padre Lope nació en Burgos, en el seno de una buena familia. Sin embargo, no valiendo para las armas o los negocios, y sí para la oración, decidió viajar por el Mena y encontró el cenobio en el que, tras conocer un poco mejor a sus monjes, se enclaustró durante una larga temporada.

Algo más de tres años permaneció allí, adquiriendo las costumbres de los monjes. Tras ese tiempo, ocurrió en el cenobio una desgracia: un rayo cayó y golpeó la espadaña de la iglesia. Un segundo rayo azotó los pastos cercanos, lo cual provocó un fuego que se extendió al hogar de los monjes, acabando con su vida en poco tiempo. Con el tiempo, el cenobio no volvió a repoblarse, y quedó arruinado.

Mi padre logró salvarse, y tras una etapa de crisis y dudas, abandonó la oración cristiana. Tras ello, construyó esta cabaña. Años después, cuando tuve suficiente edad me entregó este medallón, y me contó esta historia. Yo le pregunté porqué se quedó tan cerca de las ruinas o porqué no regresó a Burgos: dijo que era el único que podía ahora proteger el tesoro. Un tesoro que aún se encuentra bajo el cenobio."

Calixto podrá confirmar que los brillos de antorcha de la noche anterior las provocó él. Resulta que tras realizar una reforma en su cabaña, encontró unas indicaciones escritas de su padre, señalando un posible acceso que aún no ha encontrado.

Hasta ese momento el leñador creía que la referencia del tesoro no era más que una broma de su padre. Sin embargo, Calixto pasó la tarde anterior buscando algún acceso al subsuelo de las ruinas, tras lo cual le sorprendió la noche (y tuvo que iluminar la zona antes de regresar). Además, en los escritos de su padre, éste señalaba la relación entre el medallón estrellado y los caballeros del Temple. Si no lo hacen los Jugadores, será el propio Calixto quien les pida que les ayuden a encontrar el supuesto tesoro.

3. La búsqueda

Es de suponer que los Jugadores acepten la proposición de Calixto (éste podrá brindarles con una tercera parte de lo que encuentren). Les contará que las indicaciones de su padre hablan de una losa de piedra situada en el claustro interior, que constituye la entrada a una cueva bajo el cenobio.

Regresar a la ruinas no será complicado, y una vez en el claustro, los Jugadores deberían superar una tirada de Descubrir (difícil -25%) para descubrir la losa en el lugar indicado por el leñador. La losa es una especie de trampilla de lo que antes debió ser un pozo. En el caso de que ninguno de los Jugadores supere la tirada podrán intentarlo de nuevo un par de horas después, aunque serán sorprendido por la visita de unos bandidos que les han visto acudir al lugar.

Durante la lucha, o en el momento en que el Director/a lo estime oportuno, la losa se quebrará y el agujero del pozo quedará a la vista (un enemigo o un arma la quebró al caer sobre ella, por ejemplo). Cuando el grupo descienda por el pozo (será necesario llevar algún tipo de iluminación), llegarán a unas escaleras de piedra, y después avanzarán por un pasillo largo y descendente hasta llegar a una sala excavada, casi circular.

Sus techos contienen una tosca bóveda de crucería, y a su vez hallarán tres tumbas de piedra en el suelo, justo delante de una vieja puerta de madera. Una de las tumbas porta un desgastado grabado en latín:

"Eques Templi Fidei,
Custos Reliquiarum,
Servus Dei,
Custos doloris Christi".

Una tirada de Idioma: Latín les hará comprender a los Jugadores su significado: *"Caballero de la fe templaria, guardián de los restos, siervo de dios, guardián del dolor de Cristo"*. Confirmarán que se trata de caballeros de la orden del Temple, aunque parece que su sepultura en el lugar no es del todo fortuita, como se verá a continuación.

Cuando el grupo traspase la puerta, un nuevo pasillo descendente (esta vez más corto) les llevará a otro acceso arqueado, en cuyas jambas laterales, grabadas sobre los sillares, hay sendas cruces cristianas del tamaño de la palma de una mano. Al acceder por él, los Jugadores llegaran a una capilla rectangular, en cuyo fondo, sobre una hornacina a la altura de sus cabezas alberga una pequeña caja de bronce, con curvas repujadas y otra cruz grabada sobre ella.

Los Jugadores que se acerquen a la hornacina deberán tirar por Templanza. Si no la superan quedarán paralizados antes de llegar a ella, repudiando de algún modo el mismo hecho de tocar el objeto (y no podrán hacerlo). Si logran tocarla, el primer Jugador que lo haga recibirá una tremenda sacudida, una especie de descarga eléctrica que les provocará 1d6 puntos de daño (+1d4 si los portan armaduras metálicas). Además, dicho Jugador tendrá que superar una tirada de Resistencia x4 para no desmayarse durante 1d20 minutos.

La caja, por cierto, se trata de un objeto hechizado, que sólo podrá ser abierto por cualquier Jugador o PNJ con un valor de Racionalidad igual o superior a 75. En el interior se guarda una reliquia cristiana: un par de los mismísimos clavos de Cristo, reliquia procedente de Tierra Santa.

Por otro lado, cuando el Director/a lo considere oportuno, el grupo escuchará un gran estruendo procedente de las secciones anteriores de la cueva. Los Jugadores no tardarán en ser arrinconados por los cuerpos vivientes de tres caballeros templarios, cuyos restos descansaban hasta hacía poco en aquellas tumbas. Éstos podrán intuir que son una especie de protectores del lugar y de la caja (así podrá comentarlo también Calixto).

Una tirada de Leyendas les hará saber que son *Muertos* (pag. 352 del manual). Los cadavéricos templarios tratarán de eliminar a los invasores del lugar, para luego volver a sus tumbas, por lo que se sucederá un combate a muerte.

Conclusión

Una vez salgan de la cueva y comprueben el interior de la cajita, Calixto no verá valor en la reliquia, pues creía que había monedas u objetos de otra naturaleza, tal y como le insinuó su padre. Después agradecerá a los Jugadores su ayuda y dejará que se la lleven. Si lo aceptan, les entregará también el medallón, intuyendo que no hay nada bueno en él. Si el grupo continúa su camino por el valle del Mena con la caja de bronce, al cabo de 1d4 días, los clavos se transformará en simple carbón.

La verdad

Lope, padre de Calixto, no se marchó de Burgos en busca de un retiro religioso, sino por su deseo de aprender más acerca de la magia roja (magia alquímica). Buscó un centro donde experimentar ciertas artes mágicas que había adquirido; y qué mejor que un lugar donde nadie apenas lo molestara: un cenobio perdido en una montaña, habitado por apenas unos cinco monjes.

No tardó Lope en descubrir que en lo profundo del

pozo se extendía algún tipo de acceso, por lo que un día, alejado de las miradas de los enclaustrados religiosos, se aventuró a explorar toda la cueva. Allí dentro encontró el lugar perfecto para trabajar en sus artes, encontrando las tumbas, un medallón estrellado hallado sobre una de las mismas (emblema de aquellos tres caballeros religiosos), y la hornacina con la caja.

Poco después, en un legajo de la pequeña biblioteca del cenobio, Lope logró averiguar la historia del edificio: por lo visto tres caballeros del Temple que habían luchado en la Cuarta Cruzada (Año 1201) regresaron a la Península con una reliquia procedente de Rodas: los clavos de la Cruz de Cristo. Después, construyeron el cenobio sobre unos antiguos restos árabes, y añadieron una catacumba bajo un recatado claustro, aprovechando los huecos del subsuelo ya existentes. Aquel lugar subterráneo sería perfecto para resguardar la reliquia.

Cuando los tres murieron, y antes de que ningún religioso habitara aquel lugar, sus restos fueron trasladados (sin especificar por quien) bajo el claustro, siendo sepultados allí, no muy lejos de su reliquia, hasta el día presente.

Siglos después, los monjes del cenobio, ajenos al origen de esta historia, no lograron descubrir el escondite de Lope dentro de su propio hogar. Sin embargo, que aquel lugar sagrado fuese un pequeño "laboratorio" de magia no debió gustarle mucho a Dios, ya que hizo que un par de rayos cayesen en el lugar y lo arrasara todo como castigo, habitantes incluidos.

Fruto de la suerte, Lope escapó de la muerte y se marchó de allí (atravesando los muros en llamas con el medallón estrellado colgado de su cuello), olvidándose del asunto durante un tiempo.

Claro que, un arrepentido (y asustado Lope), sabiendo que había desafiado a Dios, construyó una cabaña para vigilar los alrededores de la misma... *¿o tal vez para regresar algún día y terminar en el cenobio sus experimentos mágicos?* Volviendo al tiempo presente, cuando los Jugadores entraron en la cueva, los cadáveres de los caballeros templarios fueron llamados por la divinidad una última vez para proteger lo que sus yacientes cuerpos habían acompañado ya largo tiempo.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	13	Altura: 1,94-2,08 varas
AGI	14	Peso: 141-145 libras
HAB	14	RR: 72% IRR: 2%
RES	14	Templanza: 50%
PER	16	
COM	11	
CUL	5	

Armas: Bracamante 40% (1d6+2)
Armaduras: Brazales (Prot. 2), Grebas (Prot.2)
Competencias: Descubrir 45%, Correr 40%, Escuchar 35%, Rastrear 40%, Sigilo 60%

Muertos (templarios de la reliquia)

FUE	14	Altura: 2-2,15 varas
AGI	10	Peso: 135-140 libras
HAB	10	RR: 0% IRR: 110%
RES	15	
PER	11	
COM	1	
CUL	8	

Armas: Espada de mano 26% (1d8+1)
Armaduras: Cueros desgastados (Prot. 1)
Competencias: Esquivar 24%, el resto % básico de las características.
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Resistencia al daño: un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.

La farsa de Ávila

¡A tierra, puto!

Diego López de Zúñiga (derribando en Ávila una estatua de Enrique IV)

Aventura para 2-4 Jugadores en la cual serán testigos de los acontecimientos previos y desencadenantes del suceso histórico conocido como la *Farsa de Ávila*. Los Jugadores deben ser personajes cristianos (van en una comitiva cristiana) aunque puede haber excepciones

Introducción

Los Jugadores son miembros de una comitiva encabezada por Alonso Carrillo de Acuña, Arzobispo de Toledo. Don Alonso es el principal instigador (en secreto) del Rey Enrique IV, llamado *"el Impotente"*, a quien pretende hacer destronar en pos de su medio hermano, el infante Alfonso de Castilla.

La comitiva se dirige a la ciudad de Ávila para saludar al Concejo y bendecir a sus gentes, aunque en realidad es una consabida campaña de desprestigio contra el actual monarca Enrique.

1. Llegada a Ávila del Rey

3 de Junio del año de 1465. Inmediaciones de Ávila del Rey. El día se torna caluroso en los campos castellanos a las puertas de Ávila. El cereal sembrado en los mismos se alza sano en la tierra. Los Jugadores dejarán de lado unos molinos junto al río Adaja utilizados para triturar los últimos granos de la cosecha anterior. El río corre bajo los restos aún bien conservados de un puente romano, y se comienza a escuchar un sonido de campanadas procedentes de la propia ciudad (de la cual los Jugadores están a unas pocas leguas de distancia).

Cuando la comitiva esté cerca de la ciudad, el grupo comenzará a advertir movimiento sobre la barbacana de la puerta de San Vicente: más de una decena de soldados vigías agolpados sobre ella y los adarves de la muralla anexa se movilizarán al ver a la enorme comitiva del arzobispo Alonso. Ésta está formada por un centenar de hombres armados con lorigas, bacinetes de hierro, lanzas, hachas y adargas de cuero claveteadas. A la cabeza marcha el propio arzobispo: un hombre de entrada edad, aspecto venerable, e insignias episcopales. Lo único que saben los Jugadores sobre el viaje es que se trata de un encuentro oficial del arzobispo con el concejo local (pero nada sobre la campaña de desprestigio real como ya se ha mencionado).

Al ver que la hueste no llega con motivos hostiles, la guardia de la ciudad elevará el pesado rastrillo de la puerta de San Vicente, haciendo chirriar el puente y dejando entrar al centenar de soldados de la comitiva. Ésta atravesará la ciudad hasta la Plaza Mayor, situada en el centro de la misma, y las tropas y el grupo podrá descansar un poco del viaje.

El Corregidor de Ávila saldrá al encuentro del el Arzobispo, con el que intercambiará con él algunas palabras. Si alguno de ellos se acerca oirán los motivos de don Alonso:

"En buena voluntad que venimos a bendecir los campos, las gentes y al Concejo de esta gran ciudad en nombre de Su Majestad don Enrique. He aquí nuestra primera parada en varias localidades, y así regresaremos de nuevo a Toledo".

El Corregidor querrá que el arzobispo se entreviste con el Concejo, y antes de marcharse, otorgará a la tropas descanso durante esa tarde y esa noche *"donde más les placiera sin quebrantar el honor de su nombre ni a los vecinos de la ciudad"*. Durante ese tiempo, los Jugadores podrán deambular por algunos lugares de la ciudad, como tabernas, herrerías, plazas donde exista algún puesto de mercancías o cualquier otro entretenimiento a discreción del Director/a.

Una vez que caiga la noche, los Jugadores se encontrarán, estén donde estén, con Fernando de Alarcón, el mayordomo del arzobispo Alonso. En realidad éste y otro siervo han ido a buscar a los Jugadores, a los cuales pedirán sin demasiadas explicaciones que les sigan (aunque sea bajo la premisa de "por orden de Su Ilustrísima"). Una tirada de Elocuencia les hará saber que el arzobispo Alonso requiere de sus servicios de inmediato, y que ahora se dirigirán a la catedral de la ciudad.

Los Jugadores no tardarán en llegar caminando hasta la misma puerta de la catedral, donde podrán ver (si es que no han estado antes), que se trata en realidad de una fortaleza situada junto a otros palacios señoriales, cuyo conjunto sirven también de protección de la ciudad.

Delante de sus puertas, Fernando les confesará que que tanto él como Su Ilustrísma el arzobispo se hallan instalados en el palacio de los Dávila (cuyos anfitriones le han invitado a ello). El mayordomo añadirá que Don Alonso ha mandado un encargo urgente, y que serán ellos quienes lo hagan.

Añadirá que Lázaro (el otro siervo allí presente) les llevará hasta la vivienda de un hombre, el cual habrá de acompañarlos de regreso (por las buenas o por las malas) hasta el lugar donde están, concretamente hasta la puerta de los Apóstoles (también llamada Puerta Norte, en cuyo tímpano puede apreciarse una representación en tres tramos: la coronación de la Virgen, el Juicio Final y escenas de la Pasión de Cristo).

Ni Fernando ni Lázaro saben de la identidad del sujeto (solo su ubicación), alegando que sólo cumplen las órdenes del arzobispo (es cierto). El mayordomo accederá a la catedral y Lázaro comenzará a guiarles por la calles de la ciudad.

2. Buscando al artesano

Los Jugadores habrán de seguir a Lázaro en un pequeño tramo a intramuros, cruzando varias callejones y otra más ancha llamada *de Rocafría*. No tardarán mucho en llegar a la Puerta del Rastro, ubicada en parte sur de la ciudad. Un par de soldados sobre el adarve de la muralla parecen esperar su llegada, y el criado les lanzará con precisión una bolsita llena de monedas. Tras recogerla, los soldados les abrirán las puertas.

Pocos minutos después, habrán llegado a la Cuesta del Bravo, una calle muy inclinada parte de una morería, en la cual se agolpan numerosas viviendas humildes. Tras recorrer una fila de casas levantadas de forma irregular, Lázaro se detendrá frente a una de las puertas, señalando que es ahí donde vive a quien han ido a buscar.

En este punto, el Director/a debe pedir una tirada de Descubrir (difícil -25%). Si los Jugadores la superan se darán cuenta que dos figuras amparadas en la negrura les están observando desde una esquina, en concretamente desde un pequeño callejón situado entre dos viviendas, más arriba de su destino. No obstante, será imposible alcanzarlas (si las persiguen) o averiguar mucho más sobre ellas.

Llamar a la puerta no será mala opción, aunque también es posible entrar por la fuerza (tirada de Fuerza x4 será suficiente). En su interior se halla un hombre mudéjar de unos treinta años que responde al nombre de Abén Humey. No hay nadie más. Parece un tipo razonable y podrán saber enseguida que es un humilde alfarero. Eso sí, cuando Abén sepa que pretenden apresarlo saldrá corriendo por otra puerta de la vivienda (un acceso trasero que comunica con un extenso descampado que más bien parece un auténtico barrizal lleno de matorrales, excrementos de animales y humanos, así como un hedor insoportable). Si quieren atraparlo, los Jugadores tendrán que superar una tirada de Correr:

*Si superan la tirada, la persecución acabará con el tipo resbalando en mitad del barrizal y quedando a merced de los Jugadores. A partir de entonces no mostrará más resistencia.

*Si por el contrario no la superan, Abén logrará cruzar el descampado, llegando a las viviendas situadas más allá del descampado, y en su idioma natal dará la voz de alarma al vecindario. En pocos segundos aparecerán dos hombres (un par de primos de Abén) que tratarán de proteger a su familiar.

Nota para el Director/a: Abén es un buen hombre, aunque hace poco ha cometido algunos hurtos de murallas para dentro. Hace cuatro días, uno de esos hurtos le llevó a enfrentarse con los criados de un hidalgo de la ciudad llamado Juan Granero, miembro concejil de la ciudad. Abén logró arrebatarle unos dineros cerca de la Puerta de Santa (no muy lejos de allí), con algunos mamporros de por medio; y desde entonces parece que andan buscándolo (razón por la que huyó a las primeras de cambio).

Antes o después, si hablan con el alfarero, éste no sabrá nada de porqué el arzobispo recién llegado a la ciudad le precisa a él con tanta urgencia (es cierto), y por supuesto no ha tenido relación previa

con él o nadie de su entorno. Podrá decir que echó a correr por el citado incidente del criado del hidalgo, pues pensó que los Jugadores (pese a cómo se hayan presentado) venían para apresarlo.

Tras volver por el mismo camino por el que vinieron, los Jugadores regresarán a la catedral sin más contratiempos. El prisionero será finalmente introducido en el templo por la Puerta de los Apóstoles mientras lo acompañan los Jugadores.

Momentos después aparecerá Fernando de Alarcón, contemplando al artesano y con él el buen hacer del grupo. Todos los presentes recorrerán el sagrado templo guiados por el mayordomo, llegando así hasta una capilla con muros, cerrada con tres accesos contiguos al gran claustro. El mayordomo abrirá una de ellas mediante una gruesa llave de metal, y una vez en el interior Lázaro encenderá diversas velas. Se trata únicamente de un espacio diáfano y amplio, de reciente construcción, decorado únicamente con un par de mesas y varios asientos. Sobre una de las mesas hay tres bloques de piedra bruta.

Mientras que Fernando ordena rápidamente a Lázaro traer algo, éste hablará al alfarero, delante de los Jugadores, con amables palabras: *"No temas, pues ningún mal habremos de causarte. Sabe uno de las vuestras dotes como alfarero; y os digo que ahora habéis de esculpir un busto de un hombre, y de tamaño natural. Si lo hacéis bien, al alba seréis recompensado, y podréis marcharos sin más"*.

Abén responderá sorprendido, insistiendo en que debe haber una confusión, puesto que él nunca ha esculpido ningún busto; es más, durante toda su vida tan sólo ha fabricado vasijas y pucheros de barro o arcilla.

Pese a ello, Fernando insistirá con una sonrisa en su rostro en la necesidad de ello, momento en que aparecerá Lázaro con un gran saco entre sus manos. De su interior sacará varios punteros, mazos, martillos y cinceles, entre otras herramientas.

Sin mucho más que discutir, Abén Humey aceptará el obligado encargo, y el mayordomo pedirá a los Jugadores que se queden vigilando al alfarero durante su trabajo. Lázaro también les acompañará. Para convencerlos, les dará una bolsita a cada uno con 15 maravedíes por todas las molestias, más otros diez cuando el artesano acabe su obra. Después Fernando saldrá de la catedral y regresará al palacio de los Dávila, donde se aloja. Les comunicará que regresará a la mañana siguiente.

3. Asesinos y espías

A la luz de unas cuantas velas, Abén comenzará a esculpir la roca a golpe de cincel. El impacto contra la piedra provoca grandes estallidos, pero los muros son lo suficientemente gruesos como para que los sonidos fuera de la sala sean leves repiqueteos.

Tras casi cinco horas de duro trabajo, el alfarero tendrá listo un tosco busto de piedra con un rostro humano bastante bien elaborado. Mientras éste está concentrado en retirar lascas de la mole a golpe de martillo y cincel, Lázaro les dirá a los Jugadores que el modelo no es sino el mismísimo rey Enrique (según las palabras de Fernando para él antes de marcharse). También les dirá que irá a por un pequeño lienzo con un retrato del monarca, pues se espera que Abén obtenga un modelo aproximado de su rostro. Si le preguntan, el siervo no tiene ni idea de lo que van a hacer con esa escultura.

Minutos después los Jugadores acabarán notando que Lázaro tarda en regresar. Cuando pase un tiempo prudencial alguno de ellos debería ir a ver qué ocurre. Justo cuando salgan de la capilla, tres hombres encapuchados y con bracamantes en sus manos se abalanzarán contra ellos.

Pese a estar en recinto sagrado, sus intenciones son claramente hostiles, y tratarán de eliminar a los Jugadores y al propio Abén (ver *La verdad*).

Comenzará una lucha encarnizada en la capilla y todos los luchadores tendrán un malus del -25% en acciones de ataque y defensa por visibilidad reducida. Pero aquello no será lo más peligroso del momento: en cuanto Abén sea golpeado (el joven sólo tratará de defenderse) éste se transformará en pocos segundos en un *Lobisome* (pag. 374), y cuya piel se cubrirá ahora de un copioso vello corporal.

Además, sufrirá durante 2d10 asaltos un brote de locura automático (*Poder Especial*). Debido a ello, atacará a dos de los asaltantes (matando a uno en el acto y dejando a otro inconsciente), y a partir de ahí golpeará indistintamente a los Jugadores y al hostigador que queda (el cual se centrará ahora en eliminar a la criatura). Tras ese tiempo, si sigue en pie, caerá fulminado inconsciente.

El resultado de los hechos puede variar según las consecuencias. Eso sí, acabe como acabe, el Director/a debe pedir a los contendientes tiradas Descubrir y/o Escuchar. En caso de éxito lograrán percibir a alguien que acaba de ver todo lo ocurrido desde una de las puertas de la capilla. Después echará a correr.

Si los Jugadores siguen a la silueta no tardarán en encontrar rastros de sangre en una de las capillas que forma el conjunto del abside del templo. Seguir el leve rastro no será difícil, pues culmina en otra de las capillas del absidiolo, presidida por una tabla flamenca de madera de un labrado exquisito, y dedicada a San Vidal y Santa Ana. Allí, ante los ojos de los santos, encontrarán el cuerpo sin vida de Lázaro. Sus prendas están ensangrentadas, fruto de dos certeras cuchilladas.

En ese momento, el Director/a pedirá otra tirada, esta vez solo de Escuchar (fácil +25%). En caso de éxito percibirán pasos corriendo muy cerca de allí, en una capilla contigua (aunque así lo piensen, ya no habrá ningún otro encapuchado armado).

Si acuden tras los sonidos llegarán a la capilla dedicada a San Nicolás (a pocos pasos de la de San Vidal). En ella se ubica un sepulcro con una representación escultórica de ángeles, y donde descansan los restos del obispo don Hernando, muerto en el año 1292. En un lateral del sepulcro advertirán un pozo en el suelo (más (bien un peligroso agujero sin más) con una trampilla abierta a su lado. Parece que los murmullos procedían de ese lugar.

En el caso de internarse por el pozo (verán que tiene un diámetro apropiado para el acceso de una persona, y cuenta con muescas en sus paredes para poder escalar y descender), llegarán a una pequeña red de túneles muy estrechos y reducidos, situados bajo el ábside y algunas capillas de la catedral. Sin duda que el desconocimiento del lugar pueden convertirlo en una confusa ratonera.

Enseguida los Jugadores advertirán la leve y vacilante iluminación de una vela (quienquiera que esté allí parece haberse perdido), pero se oirá cómo su dueño echa a correr por las galerías. Una tirada de Correr (que evitará además golpearse la cabeza con los bajísimos arcos del túnel o trastabillarse), al ser enfrentada con la del que huye (cuyo porcentaje es 38%) será suficiente para interponerse con una asustada mujer en el acceso de la salida de la galería (la cual desemboca en la parte sur a extramuros de la ciudad).

Berta, pues así se hace llamar, tiene unos veinticinco años y se trata de una de las sirvientas del arzobispo Alonso. Es, a su vez, espía del entorno del jovencísimo monarca Enrique (puesto que las conspiraciones contra el rey no son desconocidas para su allegados); pero esta información sólo la lograrán mediante un éxito en una tirada de Tormento (fácil +25%), dado el temor de la mujer a las consecuencias por el hecho de confesar.

Por lo visto, un tal Casimiro de Parras, vasallo del rey, sospechaba que Su Ilustrísima Alonso Carrillo podría estar detrás de ciertas malas propagandas contra el monarca (y no iba desencaminado...).

La mujer, quien además espiaba al propio Fernando de Alarcón y a Lázaro, se ha adentrado en la catedral para espiar lo que ocurriera con el alfarero. Y antes del ataque de los encapuchados, los ha visto salir por el acceso de la red de túneles.

Conclusión

Esta historia puede terminar con los Jugadores acudiendo al palacio de los Dávila y dando parte a Fernando de Alarcón y al propio obispo Alonso de los varios sucesos dentro de la fortaleza-catedral (el lobisome, la muerte de Lázaro, la irrupción de los atacantes o la detención de la espía), o bien aguardando a que el mayordomo acuda al amanecer del nuevo día al templo. El destino de Berta quedará en manos de los Jugadores, aunque lo lógico sería que la entregasen (no obstante, nunca se sabe).

En cualquier caso, Fernando se encargará de sacar de allí los cadáveres que puedan haber quedado, y remunerar a los Jugadores y a Abén si sobrevivió (el cual no recordará nada de lo sucedido desde que dejó de cincelar el busto).

Y es que Fernando de Alarcón no quiere entorpecer los planes del arzobispo (ver *Epílogo*). En algún momento después de *La Farsa*, Su Ilustrísima el arzobispo Carrillo le deberá un pequeño favor a los Jugadores, o bien les recompensará en función de sus necesidades (a discreción del Director/a).

La verdad

Los asaltantes de la catedral eran miembros de la *Fraternitas Vera Lucis*. Llegaron una semana atrás a Ávila, persiguiendo el rastro de un ser monstruoso. Se comentaba en tal ciudad que algunos vecinos afirmaban haber visto a extramuros de la ciudad un extraño ser durante las noches de primavera. Sus investigaciones les habían llevado a la morería, y concretamente a la vivienda de Abén Humey. Desde entonces vigilaron su casa noche y día.

Eso sí: no contaban con que los Jugadores llegaran a su casa y se lo llevaran de buenas a primeras. Ésto hizo mella en sus planes, por los tres fráteres se colaron en la catedral a través de los túneles (por alguna razón sabían de su existencia) y decidieron acabar con todo rastro viviente; y aunque no advirtieron que también Berta estaba por allí, Lázaro fue su primera víctima.

De porqué Abén esta impregnado de la maldición del Lobisome, dejamos al Director/a que componga sus propias teorías. Eso sí, el interés del arzobispo por el alfarero radicaba en la necesidad de encontrar a alguien discreto que realizara el trabajo del busto. Y a falta de encontrar a un maestro o aprendiz escultor, sus súbditos (distintos de Lázaro y Fernando) encontraron al artesano por casualidad.

Epílogo: la farsa

5 de junio (dos días después de los hechos). En la ciudad de Ávila, hasta ahora siempre fiel a sus reyes, sus habitantes contemplarán un espectáculo asombroso, que supondrá un punto de inflexión para todos los que lo presencien.

Por la puerta del Alcázar saldrán recompuesta y ordenada la hueste del arzobispo de Toledo don Alonso, dispuesta para volver a su ciudad. Pero antes habrá de reunirse a mediodía, a modo de despedida, en un llano que se extiende más allá de la muralla.

Un tablado de grandes dimensiones está dispuesto en el llano, y sobre éste están reunidos los conjurados contra el Rey Enrique: el arzobispo don Alonso, Juan Pacheco (Marqués de Villena), Álvaro de Zúñiga (Obispo de Plasencia) y Rodrigo Alonso Pimentel (Conde de Benavente), junto con otros caballeros de la nobleza.

El busto creado por Abén será colocado sobre el cadalso de madera, decorado con enseñas reales

(una espada, ricas vestiduras, una corona y un bastón de mando), y tal que así comenzarán las acusaciones sobre *el Impotente* a través de un pregonero. El pueblo llano y el infante Alfonso (el futuro y fugaz rey), hermano menor del Rey Enrique, vislumbraban el espectáculo.

Finalmente el busto, tras las calamidades vertidas sobre su figura, será derribado del cadalso sin titubeo bajo el famoso lema al comienzo de esta aventura. De esta manera quedará destronado el joven Enrique IV.

Más tarde, entre 1475 y 1479, Alonso Carrillo protagonizó diferentes cambios de bando en la guerra de sucesión castellana, apoyando más de una y dos veces tanto a Alfonso de Portugal como a Isabel de Castilla. Este mal proceder acabó por pasarle factura en sus últimos años, habiendo de entregar a la Corona poder y fortalezas y siendo testigo de la ejecución de su fiel súbdito Fernando de Alarcón (compañero de aventuras alquímicas, por cierto).

Éste fue decapitado en la toledada plaza del Zocodover por mandato del Santo Tribunal de la Inquisición. El cronista Alfonso de Palencia (siglo XV), describe al mayordomo como *"un hombre perverso, de oscuro linaje, disimulado, falso, corrupto, embustero, incestuoso e interesado en las vanas artes de la alquimia"*.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por dejar con vida al Lobisome Abén: +5 p.Ap.
-Por apresar y entregar a Berta, +10 p. Ap

Dramatis Personae

Primos de Abén

FUE	16	Altura: 1,88-1,90 varas
AGI	13	Peso: 86-89 libras
HAB	14	RR: 75% IRR:25%
RES	14	Templanza 50%
PER	16	
COM	8	
CUL	7	

Armas: Pelea (1d3)
Armaduras: Pelliza de Piel (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 56%, Esquivar 42%

Fráteres de la Vera Lucis

FUE	15	Altura: 2,05-2,15 varas
AGI	14	Peso: 150-155 libras
HAB	14	RR: 80% IRR:20%
RES	15	Templanza 51%
PER	14	
COM	10	
CUL	12	

Armas: Cuchillos 51% (1d6)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2), Gorro Cuero (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 56%, Esquivar 42%, Tormento 45%
Rituales de Fe: Hasta *Secundus Ordo*

Lobisome (el alfarero Abén)

FUE	30	Altura: 2,11 varas
AGI	30	Peso: 181 libras
HAB	10	RR: 10% IRR: 90%
RES	30	
PER	30	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Mordisco 65% (1d3+3d6), Pelea 80% (1d3+3d6)
Armaduras: Carece.
Competencias: Correr 120%, Descubrir 90%, Esquivar 95%, Rastrear 150%, Saltar 80%, Sigilo 85%.
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Pag. 374 del Manual

De amores, muertes y sueños

Tórnate, brisa, vete a su lado,
y al mismo sitio en que está el amado
lleva un saludo desesperado.
Pon en sus manos un beso leve
por mí, y sé humilde como conviene.

Moaxaja de Ibn Baqi, poeta andalusí.

La siguiente aventura fue publicada en la revista virtual dedicada a Aquelarre *Dramatis Personae*, en su octavo número. La presente versión ha sido revisada y modificada, con la idea de hacer de él una historia más ligera que la original. Se trata de un módulo para 2 a 4 Jugadores, en el cual se verán inmersos en los macabros sucesos ocurridos en una pequeña localidad castellana.

Introducción

Invierno de 1230. Su Majestad Fernando III, apodado *"El Santo"*, prepara con gran antelación y en compañía del Arzobispo de Toledo, Rodrigo Jiménez de Rada, la toma de Cazorla, en Jaén (la cual se encuentra en posesión de las tropas sarracenas). Sus próximas conquistas tienen como enfoque principal la taifa murciana.

Al mismo tiempo en el norte, concretamente en Pardilla del Alcor (una behetría ubicada al oeste de Palencia), el terror ha inundado sus callejones: un par de muchachas han sucumbido de forma horrible en los últimos meses. Las gentes están consternadas y nadie ha sido capaz de encontrar culpable. Por ello, los lugareños no ven con buenos ojos a los forasteros (e incluso sospechan unos de otros), pues un halo de desconfianza inunda cada rincón del pequeño pueblo, lo cual no es para menos. Bajo esta premisa, el grupo llegará a media tarde al pueblo para descansar tras unas jornadas atravesando la zona (el Director/a es libre de adaptar la llegada de los Jugadores como guste).

1. Pardilla de Alcor

Cuando los Jugadores lleguen a Pardilla, observarán que la behetría está en medio de unos montes, y posee casas de madera agrupadas, en cuyo alrededor se extienden huertas, corrales y rediles para animales. Además, cuenta con una pequeña iglesia. Otro sitio de interés es una vivienda de dos plantas y un balcón, ubicada en el extremo opuesto de la aldea, que ostenta visiblemente cierta riqueza (el hogar de la familia De la Osa, Ver *Dramatis Personae*). Enseguida caerá la noche, y las fatigadas piernas de los Jugadores (y también sus monturas si las llevan) pedirán descanso. Todos estarán de suerte: existe una taberna con habitaciones en su planta superior.

Una vez dentro, el grupo comprobará que se trata de un local bastante simple: una barra enfrente de la puerta de entrada y un conjunto de seis mesas con cuatro sillas en cada una. El lugar no está concurrido, pues en realidad Pardilla de Alcor es un sitio de paso en la comarca. Justo antes de entrar, el Director/a pedirá a los Jugadores una tirada de Escuchar. Un éxito les permitirá escuchar el eco de un alarido lejano fuera de la taberna, en incluso de la misma aldea (como traído por el viento).

Una vez dentro, verán que existe una pequeña chimenea en un lateral que calienta el lugar, y junto a ella encuentran las escaleras de subida al piso superior (donde hay tres cuartos disponibles en esos momentos). La estancia está bien iluminada con velas y candiles. Los pocos parroquianos que hay son vecinos del lugar.

Antes o después, los Jugadores se darán cuenta de que todos les miran y algunos cuchichean (ya se sabe: son forasteros). Marcial, el tabernero, les atenderá con cara de pocos amigos, pero les ofrecerá algún menú para llenar el estómago, y les preguntará si necesitan habitación para pernoctar (servicio que, además, incluye desayuno por la mañana). Si los Jugadores preguntan al tabernero o a algún vecino por el aullido (o simplemente por los

rumores locales), éstos evitarán charlar sobre ello. Tan sólo un éxito en una tirada de Elocuencia les hará saber por boca de alguno de ellos que *"no ha mucho que ha corrido sangre en la aldea, y que ese aullido algo ha tenido que ver"*. Añadirán que han matado a dos muchachas, vecinas de la aldea, y la gente está muy asustada, y que *"ni la iglesia sabe que ha pasado"*. Si insisten en el asunto, recibirán negativas por respuesta.

2. Los terribles sucesos

Al día siguiente, cuando los Jugadores se encuentren tomando el desayuno en la taberna, entrarán por la puerta dos personas: un hombre de cierta edad, ropas abotonadas de cuero y una pequeña capa corta. Parece que no goza de muy buen aspecto. Se vale de un bastón, pues su caminar no da para mucho. A su lado, un muchacho de cabellos rizados, vestido con ropas simples (pero no andrajosas). El más mayor mirará y saludará con la cabeza a Marcial, y luego se acercará a los Jugadores.

Con buenas maneras, el hombre se presentará como Sacristán de la Osa, y al lado su criado Lesmes, naturales del lugar. Sacristán es un comerciante que hizo fortuna hace tiempo y al que los vecinos le eligieron como gobernante de la behetría. Su vivienda es el palacete de dos plantas que se divisa al final de Pardilla. El tipo, quien no parece tener buena cara, dirá a los Jugadores que las noticias vuelan como el viento y, ha venido a hablar con ellos en cuanto ha sabido de su presencia.

Les explicará que un turbio asunto ha sucedido hace poco en la behetría (el asunto de las muertes referido en la Introducción), añadiendo que sus cuerpos aparecieron en un cercado cercano al pueblo, con un aspecto horrible y lacerado. Sacristán avisó del asunto a la Diócesis de Palencia para que indagara en los hechos, pero aún nadie se ha personado en la behetría.

A todo ello se suma que Dorotea, la hija de diecisiete años de Sacristán, salió en la noche anterior del palacio sin motivo alguno, y aún no ha regresado. Como es lógico, el padre está muy preocupado, y sólo puede valerse de su criado para buscarla (lo cual es insuficiente). Añadirá que Dorotea es una joven destinada a contraer nupcias en no mucho tiempo con un ricohombre palentino de buena familia (Nuño de Gonzalo), y que jamás desaparecería por su propia voluntad.

Por ello, les pedirá ayuda a los Jugadores para encontrarla. Por supuesto, Sacristán está dispuesto a ofrecer una recompensa por la ayuda (incluso unos 10 maravedíes por cabeza como adelanto).

Si los Jugadores aceptan, Lesmes se ofrecerá acompañarles (o tal vez lo ordene Sacristán, si es que los Jugadores no proponen para ellos mismos algo de ayuda). El criado podrá hablarles de algunos sitios de interés: la iglesia local, el antiguo cementerio, la torre llamada de Rialto, o la cabaña de Lucencio, "el Estaca", un vecino de la aldea que desapareció sin dejar rastro hace casi dos años.

3. La iglesia local

Se trata de una pequeña construcción de principios de siglo, erigida unos cuarenta años atrás y dedicada a los Santos Justo y Pastor. Junto a ella se levanta la casa parroquial, hogar del padre Flaín. Éste podrá informar al grupo de que don Sacristán dio aviso a la diócesis hace semanas a causa de las muertes, pero aún no se ha personado nadie en la behetría (aún los siguen esperando). Al hablar de Dorotea, el clérigo podrá contarles algo: resulta que poco después de los terribles sucesos ocurridos la aldea, ella acudió a Flaín preocupada: no quería contraer nupcias.

Una tirada de Empatía hará reconocer a los Jugadores que el sacerdote se guarda algo más. Si se le insiste, añadirá que Dorotea le confesó que escuchaba voces en su cabeza sobre el asunto del matrimonio, las cuales le insistían en no celebrarlo. Pero es algo que no ha querido contar con a su padre Sacristán, por no preocuparle (y lo mismo le rogará a los Jugadores).

4. El antiguo cementerio

Situado a las afueras de Pardilla, se encuentra en una planicie a media altura, rodeada de árboles. El grupo podrá llegar tomando una transitada vereda por campesinos del lugar. Antaño debió pertenecer a una iglesia aledaña, de la que ahora no hay ni rastro. Al llegar contemplarán un puñado de tumbas sin mucha disposición, (no muy lejos de un arroyo con zarzas), o simplemente túmulos de tierra y piedras sin ninguna colocación.

Una vez en el lugar, si superan una tirada de Descubrir, los Jugadores podrán advertir un par de siluetas, detrás de los árboles. Pero enseguida desaparecerán más allá de los mismos. Tratar de perseguirlos será efectivo si superan una tirada de

Correr, para evitar resbalarse en el terreno. Se encontrarán entonces con un par de muchachos, al verse acorralados les plantarán cara (son dos jóvenes bandidos, parte de la plantilla de maleantes de la zona que se esconden en las ruinas de la torre). Si huyen o les dejan huir el grupo verá que se dirigen, precisamente, a ese lugar.

5. La cabaña de Lucencio

Saliendo de Pardilla en dirección a Palencia, el grupo se topará con una desvencijada y ruinosa casa en un cruce de caminos, de planta rectangular. El único obstáculo que les impide entrar es una podrida puerta de madera. En su interior, los Jugadores intuirán las dos habitaciones y muros de la vivienda, pues están todos prácticamente caídos. La hierba y la maleza crecen en cualquier rincón. Arrojados por doquier, se hallan restos de platos y aperos de labranza permanecen oxidados. La maleza interna está pisada, y algunos trozos de muro y tejado venidos abajo han sido movidos.

Si los Jugadores superan una tirada de Descubrir y/o una tirada de Escuchar, advertirán la existencia de un hueco bajo la vivienda, y en su interior una presencia. Una trampilla que apenas se divisa comunica con un hoyo bajo la cabaña. Nada más abrirlo, notarán cierto hedor a cerrado, y encontrarán a Dorotea, la hija de Sacristán. Por su aspecto está asustada y sorprendida, y rehuirá un poco antes de hablar con los Jugadores.

Si éstos tratan de llevarla con don Sacristán sin más, o si alguno de ellos se interesa por las razones de su huida, confesará que no quiere contraer nupcias con don Nuño, amigo de su padre, y por ello se ha escapado (se niega a volver con él). Si los Jugadores le mencionan el asunto de las voces comentado por el padre Flaín, Dorotea confirmará que desde hace unos dos meses escucha una voz en sueños, la cual le ha convencido que huyera de su hogar y así evitar el matrimonio.

La muchacha, queriendo evitar las nupcias, aceptó la propuesta, pero antes de salir de la aldea advirtió a unos bandidos en el camino de la torre de Rialto. Por ello, decidió esconderse en la cabaña de Lucencio hasta verse segura. El resto ya lo saben. Por último, pedirá a los Jugadores que no la lleven con su padre.

Tanto si los Jugadores le hacen caso como si optan por devolver a la joven como es mandado, pasarán corriendo delante de la cabaña tres campesinos asustados, yendo en dirección a Pardilla. Sin pararse, señalarán tras de sí al grito de "*¡bandidos!*". Si los Jugadores, quieren saber qué ocurre tendrán que caminar unos diez minutos hasta llegar a las ruinas de la torre, donde de igual manera serán partícipes de los sucesos ya descritos allí.

6. La torre en ruinas

Al norte del antiguo cementerio se halla un bosque de hayas, y en su interior, en lo alto de un cerro rocoso (unas cincuenta varas de altura), se ubican las ruinas de una antigua torre defensiva (de la que ahora no quedan más que restos de ésta). El camino que comunica Palencia hacia Pardilla cruza a través de este bosque, aunque los árboles a su alrededor hacen del lugar un perfecto refugio de bandidos.

Tanto si los Jugadores perseguían a los bandidos desde el cementerio como si llegan de primeras por el camino (con Dorotea o no), el grupo advertirá en mitad del mismo, justo delante del cerro que sube hasta lo alto de las ruinas, una confrontación.

Dos sujetos con chalecos de cuero y cuchillo en sus manos (aunque no son soldados u hombres de armas) resisten delante de un grupo de malhechores,

arrinconados con grandes rocas a sus espaldas, plantándoles cara ante sus intentos de acabar con ellos. Los hostiles son un grupo de igual número que los Jugadores +2, muy similares a los que tal vez encontraron huyendo en el cementerio.

En este punto es probable que los Jugadores intervengan en la agresión (luchando contra ellos). Cuando se sucedan un par de turnos de combate, el grupo advertirá a dos bandidos más que, lejos de unirse a la trifulca, suben cerro arriba y entran en la torre. Tras unos segundos escucharán unos alaridos en el interior de las ruinas (fruto de otra refriega allá arriba). Los tipos a los que los Jugadores están ayudando gritarán alertados "*¡Es don Nuño!*". Quizá los Jugadores se acuerden de tal nombre: ya fue referido por Sacristán de la Osa como su futuro suegro. Queda a la intuición de los Jugadores que éstos terminen la batalla o corran a lo alto del cerro para ayudar al ricohombre palentino:

*En el caso de continuar la batalla, los bandidos tratarán de huir cuando queden dos de ellos en pie. Por otro lado, si Dorotea ha acompañado a los Jugadores ésta también tratará de huir al escuchar el nombre de su futuro esposo. Queda a discreción de éstos el perseguirla fuera del bosque.

Eso sí, cuando decidan subir hasta la torre encontrarán al tal Nuño (un hombre de unos cincuenta años) recostado contra los escombros de una escalera y en perfecto estado. Sin embargo, los dos bandidos que subieron allá arriba yacen sin vida en el suelo, con las cuencas de los ojos vacías y ensangrentadas. Éste sería un buen momento para lanzar por Templanza para aquellos personajes no soldados o similar para evitar impresionarse por la escena.

Si preguntan a Nuño qué ha pasado, no recordará mucho, tan sólo que *"un hombre apareció, sostuvo una piedra o un metal entre sus manos y los bandidos quedaron paralizados, como si hubieran visto al demonio. Luego les dio rápida muerte... y ello evitó que me apuñalaran"*. Una tirada de Conocimiento Mágico les hará sospechar que se trata del hechizo *"Alma de Estatua"* (pág. 201).

*Si los Jugadores salen de la batalla (Mecanismo de Huida) y llegan hasta lo alto del cerro (el Director/a puede incluir alguna tirada de Agilidad para evitar resbalones con daño de 1d4), serán testigos cómo un tipo ensotanado de pies a cabeza y con poblada barba sujeta la cabeza de uno de los bandidos, lanzándole al suelo, mientras el otro yace inerte también tendido (en definitiva, son testigos de la defensa de Nuño por el misterioso).

Después, el tipo mirará a los Jugadores. Si éstos quieren bronca, éste se defenderá con el hechizo *Alma de Estatua* para luego tratar de huir (parece no tener intenciones hostiles con ellos). Por supuesto, si los Jugadores hablan con él tranquilamente éste entenderá que no son una amenaza.

Eso sí: si Dorotea está con el grupo, el tipo de la barba y sotana la mirará y caerá una lágrima por su rostro. Parecerá reconocerla, aunque la joven no sabrá quien es hasta que el tipo revele su nombre. Y la cosa puede acabar de varias maneras.

Conclusión

El cómo acabe esta pequeña historia es fruto de las decisiones de los Jugadores, y también del Director/a. Puede que dejaran marchar a Dorotea, apiadándose de sus deseos; o bien, si la llevaron a la torre, tratará de huir al saber de la presencia de su prometido; quizá en ese lugar se reencuentre con el ensotanado (Lucencio *"El Estaca"*, al que conoce, momento en que podrán contar a los Jugadores lo que se menciona en *la Verdad*).

Incluso si los Jugadores tratan de entregarla de primeras a su padre, serán testigos de la aparición ante ellos del mago, el cual intentará evitar cualquier acto que esté en contra de los deseos de Dorotea, como es regresar con su padre. Por ello, no dudará en enfrentarse a los Jugadores si esto pasa.

Por otro lado, si Dorotea es devuelta a don Sacristán, don Nuño (quien en todo caso habrá sobrevivido a la aventura), tendrá la intención de contraer nupcias con la joven antes o después.

La verdad

Ya sabemos que la joven Dorotea no aceptaba un matrimonio de conveniencia pactado por su padre con don Nuño, y desde hace un par de meses, además, escuchaba una onírica voz que apoyaba esa pretensión. Le animaba a escaparse del hogar una y otra vez, hasta que una mañana la joven despertó convencida de ello.

El causante de aquellas voces en no era sino el criado Lesmes a través del hechizo *Mensaje Onírico*. Éste quería influir a Dorotea para alejarla de su padre y, de esta manera, Lesmes podría gobernar con más libertad en el hogar y tal vez la fortuna de don Sacristán.

En cuanto a Lucencio, apodado el Estaca, era un vecino de Pardilla que vivía en las afueras de la aldea. Un hombre rudo y enigmático, conocía los entresijos de la magia, pero por unas razones u otras vino a parar a Pardilla para ocultarse (las buenas razones se las dejamos al Director/a). Nada más llegar se llevó bien con don Sacristán, y también con Dorotea, a quien con el tiempo consideró como una sobrina o una hija.

En los últimos tiempos fue víctima del hechizo de la *Maldición del Lobushome* (ver suplemento *Aker Codex II – Fogar de Breogán, Bestiario*, no confundir con *Lobisome*) transformándose así en un lobo y vagando durante dos años por las inmediaciones de Pardilla. Fue el lobo, fuera de sí, quien llegó atacar a las dos jóvenes del pueblo y a devorarlas.

No hace mucho que el animal fue herido en un costado por un alimañero que no logró abatirlo, y por ello, como manda el hechizo, su razón y forma humana regresaron en él. En su encuentro con los Jugadores, Lucencio llevaba algo más de un mes en su forma humana, pero aún recordaba algún que otro hechizo antes de su fatal transformación. Si los Jugadores lo encontraron en la torre, Lucencio no hacía sino defender a Nuño de los bandidos (no sabiendo siquiera que era el futuro esposo de la Dorotea). Eso sí, al ver a la joven, trataba de cumplir todos sus deseos.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por vencer a Lucencio y entregar a Dorotea : +10p Ap
-Por acabar con los bandidos en la torre: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos de la torre

FUE	15	Altura: 2-2,10 varas.
AGI	14	Peso: 135-145 libras
HAB	12	RR: 70% IRR: 30%
RES	12	Templanza: 50%
PER	15	
COM	10	
CUL	6	

Armas: Cuchillos 40% (1d6), Clava 35% (1d6)
Armaduras: Cueros (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 35%, Correr 42%, Escuchar 35%, Esquivar 35%, Sigilo 43%,

Lucencio, "el Estaca"

FUE	15	Altura: 2,08 varas
AGI	14	Peso: 158 libras
HAB	12	RR: 15% IRR: 85%
RES	12	Templanza 55%
PER	12	
COM	15	
CUL	18	

Armas: Cayado 36% (1d4+1), Pelea 45% (1d3)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento Animal 25%, Conocimiento Mágico 72%, Descubrir 45%, Rastrear 47%, Sigilo 35%
Hechizos: Alma de Estatua, Polvos de Hechicería, Rostro de ladrón.

El reclamo del alma

Día de la ira, aquel día
en que los siglos se reduzcan a cenizas;
como testigos el rey David y la Sibila.
¡Cuánto terror habrá en el futuro
cuando el juez haya de venir
a juzgar todo estrictamente!

***Dies Irae*. Tomás de Celano**

Aventura corta para 3-5 personajes, basada en la leyenda *"la Misa de medianoche"* del suplemento *Jentilen Lurra*. Los Jugadores han de ser pastores o poseer alguna profesión relacionada (o alguna razón) para estar acampando en el monte. Conviene saber manejar algún arma y no está de más toda la magia de la que uno pueda disponer. Es indispensable añadir como mínimo algún PNJ pastor, que sea compañero del grupo.

Introducción

Primeros días de Agosto de 1369. Alrededores de Guernika, merindad de Busturia. Hace tres años, el Señor de Vizcaya, Tello de Trastámara, conocido como Tello de Castilla, fundó la villa de Guernica. Ésta se encuentra asentada en un cruce de caminos que comunican varias poblaciones como Bermeo y Durango o Bilbao y Lequeitio. Su estratégica posición hace que Gernica sea un buen lugar de paso para viajeros, comerciantes y todo tipo de negocios.

Los Jugadores son parte de la primera generación de pobladores de la villa y la zona, dedicados por entero al pastoreo de animales (o algún otro oficio relacionado con ellos).

1. El incidente

Los Jugadores se encuentran acampando en pleno monte durante la estación de primavera. El frío comienzan a marcharse, y pese a la constante nubosidad y lluvias desde el cielo, algunas jornadas ofrecen tregua y buen tiempo. Desde el último invierno los Jugadores suelen refugiarse en una cabaña donde el calor de una lumbre les reconforta.

Ésta se ubica no muy lejos del aprisco de piedra donde guardan sus ovejas durante la noche, y también se halla cerca de la ermita de San Salvador, ubicada en un pequeño claro de árboles. Dicha ermita es una sencilla construcción religiosa donde a veces se realizan misas y que es a su vez lugar de descanso y rezo para viajeros o todo aquel que vaya a visitarla.

Pasada la medianoche, el Director/a pedirá a cada Jugador una tirada de Escuchar (difícil -25%). Si tienen éxito, oirán ruidos en el exterior, junto al aprisco, así como el balar de las ovejas. Si ninguno la supera lo oirá otro PNJ pastor, y lo comentará al resto de compañeros. El caso es que algún o todos los Jugadores vayan a echar un vistazo...

Aquellos que se dirijan al lugar podrán darse cuenta de que la puerta del aprisco está abierta, y un par de ovejas yacen en el exterior ensangrentadas. Varias dentelladas han sido la causa de su muerte. Si alguno de los Jugadores examina más de cerca los cuerpos, deberá lanzar por Medicina. En caso de éxito notará que las dentelladas son de lobo y muy recientes (algo menos de una hora). Queda a discreción del Director/a hacer que aquellos Jugadores que vayan a ver qué ocurre sean atacados por el lobo, aunque tratará de huir cuando acudan más pastores o se vea acorralado o herido.

Tras este episodio, el grupo advertirá con claridad (ya que la noche es cerrada y sin luna) que el interior de la ermita de San Salvador, a unas cien varas en pleno claro, está iluminado (lo cual, a tales horas en la noche, es muy extraño).

2. La extraña luz

De una u otra forma, los Jugadores deberían acudir a la ermita (sea por curiosidad, porque alguno de sus perros pastores salga corriendo hacia allí, o cualquier otra razón). No tardarán apenas unos cinco o diez minutos en alcanzarla. El resto de pastores PNJ también marcharán hacia allí (pese a sentir algo de recelo, es más fuerte su curiosidad).

Las puertas cuentan con una pequeña cerradura, pero están entornadas, por lo que es posible asomarse para escudriñar en el interior una luz brillante y cegadora. A los pocos segundos desaparecerá. Si los Jugadores entran en el interior no encontrarán nada fuera de lo normal.

Los comentarios sobre la extraña visión será lo que impere en el ambiente durante un rato. Claro que, lo único que el grupo podrán hacer de provecho será

volver a la cabaña y descansar. Si los Jugadores deciden investigar por los alrededores habrán de superar una tirada de Templanza para evitar notar una terrible sensación de intranquilidad, como si alguien les observara desde algún lugar (el *Hombre Oscuro*, ver *La verdad*). No obstante, no podrán averiguar nada.

La jornada siguiente no habrá ningún evento de importancia (aunque el Director/a puede añadir algún encuentro con bandido o algún otro lobo, por eso de añadir más eventos que sí puedan explicarse por sí solos). Horas después, pasada la medianoche, el interior de la ermita volverá a iluminarse, similar al día anterior: una extraña luz naciendo y muriendo en el interior.

Desde entonces, los PNJ no tendrán otro tema de conversación que no sea otro que el brillo del pequeño templo, lo cual hasta parece obsesionarles. En este punto, los Jugadores deben lanzar por Irracionalidad para evitar ganar 1d6 puntos de Irracionalidad.

Por otro lado, si deciden marcharse de esos parajes, el Director/a debería recordar, por boca de alguno de los pastores, que aquellas altas praderas donde están poseen excelentes pastizales, y no sería buena idea para el ganado abandonarlas.

3. La misa

Puede que antes o después los Jugadores propongan volver a investigar la misteriosa luz (quizá quieran estar presentes cuando, a media noche, vuelva a iluminarse). En caso contrario lo harán el resto de PNJ, armados con sus cayados, dispuestos a descifrar aquel enigma. Tanto si acuden antes de la hora de la aparición como después, la puerta de la ermita se cerrará violentamente (justo antes de que alguien entre en su interior). Los Jugadores deberán superar otra tirada de Templanza para evitar quedarse inmóviles durante un rato, temblando de miedo y sintiendo deseos de huir.

Instantes después, o en el momento en que decidan salir de allí, un finísimo hilo de luz emergerá por la rendijas bajo la puerta y su cerradura. Cualquiera Jugador que mire a través de ella verá que hay otro tipo de iluminación por dentro: numerosas velas encendidas decoran el interior, ubicadas en el altar, suelo y paredes. Junto al ábside, tras el altar, advertirán a un tipo con un hábito clerical. El sacerdote está colocado frente a la puerta, en actitud de esperar a alguien para empezar una misa.

Si alguno de los Jugadores o PNJ habla o hace ruido el sacerdote comenzará a decir misa en la ermita. Su voz es perceptible desde el exterior, y suena decidida y amistosa. Intentar abrir la puerta es imposible (ni forzando la cerradura o aplicando cualquier tipo de fuerza).

Tratar de llamar o gritar al sacerdote hará que éste se detenga unos segundos, pero enseguida seguirá con la Eucaristía. Poco a poco, la misa irá desarrollándose, hasta el punto de que alguno de los PNJ pastores se arrodillarán ante la puerta para escuchar la celebración.

Tras unos veinte minutos, la misa de medianoche habrá terminado. Si los Jugadores vuelven a mirar por la cerradura se dará cuenta de que el sacerdote comienza a caminar desde el altar hasta la puerta.

Cuando llegue a ella, todos notarán su presencia justo antes de abrirla. Los presentes podrán advertir entonces al clérigo, cuyo cadavérico y desgastado rostro les asustará un poco. Después les hablará:

"Os doy las gracias, señores, pues he esperado largo tiempo para proclamar la Palabra de Dios en estas noches, y en estas tierras. Una misa era necesaria para ganarme el Cielo. Gracias a vosotros he podido celebrarla y con ella entrar en la Gloria. Rogaré allí por vosotros".

Entonces el sacerdote, sin responder pregunta alguna, se arrodillará, juntará sus manos y se quedará inmóvil en el umbral de la ermita.

4. El demonio

Acto seguido, los Jugadores oirán un tremendo estallido en uno de los árboles cercano a la ermita, en el otro extremo del claro. Comenzará a arder con una gran llama que inundará toda su copa, iluminando toda la zona. El sacerdote, creyendo que es una señal divina, correrá como perturbado hacia las llamas, gritando que **"Dios ha venido a por él"**. Y delante del árbol volverá arrodillarse.

En esos momentos aparecerá tras del linde del claro un tipo fornido y muy alto, piel oscura y portador de ropas negras. Se trata del *Hombre Oscuro* (Pag. 33 suplemento *Daemonolatreia*), un demonio menor que tomará al sacerdote por el cuello y lo levantará a pulso desde el suelo. El clérigo morirá estrangulado en pocos instantes. Se efectuará una nueva ganancia de Irracionalidad: +2D10 puntos de IRR si se falla una tirada de IRR (con un penalizador de -50%).

Finalmente, el Hombre Oscuro desaparecerá entre los árboles, aunque en su lugar aparecerán sus servidores. Se trata de dos engendros que emergerán de la copa ardiente del árbol, encapuchados, y sin rostro visible a excepción de un par de cuencas blancas y brillantes. Éstos se desplazan flotando a gran velocidad y portan una guadaña entre sus manos. Tratarán de no dejar alma con vida.

Los Jugadores podrán luchar contra ellos o bien evitar sus guadañas encerrándose en la pequeña ermita, en cuyo sagrado espacio no pueden entrar. Además, existe una pequeña pila de agua previamente bendecida por el malogrado sacerdote. Si a los Jugadores se les ocurre impregnar o sumergir sus armas en este agua, causará a los engendros el doble de daño total durante el combate. Tras 1d10 asaltos, los engendros desaparecerán, reclamados por su amo el Hombre Oscuro.

Conclusión

Una vez que termine el encuentro, unas rápidas nubes aparecerán en plena noche y comenzará a llover, momento en que se apagarán las llamas del árbol. Los Jugadores pueden manipular el cuerpo del sacerdote como quieran (llevarlo a la ermita, enterrarlo en el claro o lo que se les ocurra). Finalmente, en el lugar que lo entierren o dejen (o lo más próximo a él), aparecerá al día siguiente un enorme árbol de dos grandes ramas (similar al que ardió). Y no habrá explicación posible para ésto.

La verdad

El sacerdote de la ermita de San Salvador era un hombre navarro de nombre Paskal que, tras una vida dedicada a la Fe por completo, fue tentado por el Hombre Oscuro para que se rebajara a sus servicios. Éste cayó en el brebaje del Maligno y durante unos años llevó una vida de perdición y maldad.

No hace mucho que el Cielo o Dios se percató de ello, y quiso darle una oportunidad para redimirse: celebrar una misa en una ermita pequeña. El Altísimo se encargaría de llamar a quien quisiera acudir (tal vez con la brillante y distintiva luz cegadora) y él tendría la misión de celebrar una Eucaristía una última vez. Sólo así su alma podría salvarse.

Por supuesto, el Hombre Oscuro, siervo de Agaliaretph (o tal vez el mismísimo Lucifer), no estaba dispuesto a perder una alma que ya consideraba como suya por pleno derecho, y trató de evitar su salvación. El resto es ya conocido.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por cada bandido/lobo eliminado: +2 p. Ap.
-Por cada engendro destruido: +10 p.Ap

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	14	Altura: 1,99-2,09 varas.
AGI	13	Peso: 140-142 libras
HAB	12	RR: 71% IRR: 29%
RES	13	Templanza: 50%
PER	15	
COM	7	
CUL	5	

Armas: Cuchillos 35% (1d6)
Armaduras: Cueros (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 35%, Esquivar 35%, Sigilo 40%

Lobos

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

Armas: Mordisco 60% (1d6)
Armaduras: Carece
Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%

Engendros del Hombre Oscuro

FUE	20	Altura: 2,22 varas		
AGI	15	Peso: 180 libras		
HAB	20	RR:	0%	IRR: 115%
RES	25			
PER	15			
COM	10			
CUL	20			

Armas: Guadaña 70% (2d6+1d4)
Armaduras: Capa gruesa (Prot. 2)
Competencias: Correr 90%, Descubrir 65%, Esquivar: 50%
Hechizos: Alma de Estatua
Poderes Especiales: Carece

El callejón de la monja

Todo su mayor fecho es dar muchos sometes,
palabrillas pintadas, fermosillos afeites;
con gestos amorosos e engañosos juguetes;
traben a muchos locos con sus falsos risetes.

Libro del buen amor. **Arcipreste de Hita**

Aventura con ciertas licencias históricas para un solo Jugador ambientada en la ciudad de Cáceres, cuya profesión será la de una monja capaz de utilizar Rituales de *Secundus Ordo*, y cuya vida discurre, desde hace ya un tiempo, en un convento de monjas jerónimas de la ciudad. Al final de la aventura se añaden indicaciones para la creación del personaje con oficio de monja.

Introducción

Año de 1415. Mes de Julio. Villa de Cáceres. Isabel Álvarez de Aldana es la hija menor de Álvaro de Aldana y Constanza Martínez de Cáceres, familia de renombre en la ciudad. Su hijo mayor, Lorenzo de Aldana, gobierna en Lagartera (cerca de Toledo) bajo las órdenes del Señor de Oropesa. Sin embargo, la joven Isabel ha sido educada en otros menesteres como el bordado, el canto, la música o incluso el Latín.

Hace unos meses cumplió diecinueve años y fue ingresada por sus padres en el convento de Santa María de Jesús, junto a las monjas Jerónimas de la Villa de Cáceres. El Jugador será parte de la plantilla de monjas de dicho convento.

1. La petición de la madre abadesa

Tras el rezo del Ángelus, Sor Baldesca, la Madre Abadesa del convento (una mujer de naturaleza aragonesa de más de cuarenta años de edad), avisará al Jugador para que acuda a su celda cuanto antes. Una vez allí llegará de la misma manera Sor Leonor (el nuevo nombre atribuido a la joven Isabel de los Aldana).

El interior de la celda es sobrio y recatado, como todas: una cama, unas baldas donde apoya una biblia junto con algunos documentos del convento y un par de crucifijos en la pared. Tan sólo un par de velas ahora apagadas son la única iluminación disponible en ese zulo durante las noches.

Sor Baldesca, que lleva un largo rosario sobre su cuello, le encomendará a sor Leonor que todas las tardes desde ese mismo día acuda a la ermita de san Zoilo, dentro de la villa, la cual es propiedad del convento; y que una vez termine la última misa reponga el aceite de las lámparas del sagrario y los demás candiles. Así se irá adaptando a las tareas.

A su vez, le pedirá al Jugador que en ese primer día acompañe a Sor Leonor para que conozca el camino. La joven aceptará la demanda, y una vez salga de la celda Sor Baldesca le dirá al Jugador, con un tono más discreto, que "*tenga cuidado con ella, pues se trata de una joven muy inocente"* (aparte de insistir en que procede de una familia noble). Además, la entrega de aquella encomienda es para endurecer su naturaleza jovial de novicia.

Esa misma tarde, antes de que se ponga el sol, las dos monjas deberían acudir al templo para cumplir con el cometido. Tras atravesar un par de calles empedradas con algunos escalones, se aventurarán por el callejón que comunica con la entrada de la ermita. Se trata del callejón llamado de los Mártires, el cual está asentado sobre una cuesta poco alumbrada y bastante estrecha. En medio del mismo se sitúa su entrada.

Una vez sobre la misma, el Jugador y sor Leonor verán aún gente orando en el interior. Si éste se aventura a entrar entre los feligreses será la joven

hermana quien le recuerde que han de esperar a que se marchen todos los presentes.

Después, mientras que la joven repone los aceites almacenados en una pequeña sacristía, el Director/a pedirá al Jugador una tirada de Descubrir (fácil + 25%). En caso de éxito encontrará, bajo una hornacina cerca del pequeño altar, una nota pequeña y arrugada en la que está dibujado un arco empedrado, como si fuera la puerta de una villa. Si la enseña a sor Leonor no sabrá de qué se trata.

Una vez terminadas las labores, las monjas podrán salir de la ermita, clausurando la puerta con la llave entregada por la Madre Abadesa. Ahora es de noche, y si el Jugador supera una tirada de Empatía notará que la joven Leonor está inquieta (hasta el punto de apretar el paso mientras regresan).

Si le pregunta la razón, la joven señalará al final del callejón, el cual ha quedado a sus espaldas: de pie, una indistinguible silueta a causa de la noche las observa muy quieta. Intentar perseguirla será inútil, pues doblará la esquina si intentan acercarse a ella.

En caso de no darse cuenta del malestar de la joven, ésta se lo comentará tras llegar al convento. Al día siguiente, bajos los techos de las Jerónimas, seguirá sucediéndose la vida recogimiento y oración.

Imanol es el hermano mayor de sor Baldesca y es el único hombre con derecho a pisar ese convento. Cuida de las flores del patio y surte a las monjas de alimento, agua y otras provisiones que necesitan, aparte de hacer de recadero para la Abadesa en numerosas ocasiones. Además, se trata de un hombre muy devoto.

Si el Jugador desea ahondar en el asunto de la nota encontrada en la ermita (recordemos, sólo de puertas para dentro), ninguna de las hermanas será de ayuda, aunque Imanol es el único que vive fuera de los muros eclesiásticos. Si es preguntado, éste podrá mencionarle que el boceto se asemeja a una cuatro puertas de la Villa, en su opinión al llamado Arco del Socorro (la puerta norte de la ciudad). Pero no sabrá dar ningún otro detalle.

2. Un asunto de importancia mayor

Dos semanas después. En cuanto las hermanas del convento se hayan recogido en sus aposentos, alguien llamará insistentemente a la celda del Jugador. Es de madrugada y al abrir verá a la Madre Abadesa, sor Baldesca, con el rostro desencajado y portando en alto un candil. Instará al Jugador a cerrar rápidamente la puerta mientras accede al interior. La abadesa le preguntará si notó algo raro con respecto a Leonor en el momento de acudir a la ermita, o en cualquier otro instante después.

El Director/a dejará que el Jugador cuente lo que le parezca, tanto la extrañeza del asunto de la nota o el el de la silueta (si es que no lo ha hecho ya). Una vez le escuche, Sor Baldesca le informará que sor Ramira (la hermana portera) ha comunicado que no ha recibido a sor Leonor tras acudir a su ya rutinario cometido en la ermita de San Zoilo, y que no saben donde está.

Por ello, la joven Leonor no está durmiendo esa noche en el convento (pues ya lo han registrado de abajo a arriba), y tampoco saben dónde puede estar.

Por lo visto, sólo sor Ramira y el Jugador saben de este asunto, y no han querido compartirlo entre el resto de hermanas para evitar dar crear alarma entre los muros del convento. Si se le pregunta, sor Baldesca añadirá que no han avisado a la familia de sor Leonor, puesto que la reputación del convento (junto con las posibles reprimendas de los Aldana) están en juego.

Por ende, la Madre Abadesa le pedirá un favor: ir a buscarla por las calles de la Villa, aunque antes de nada vayan a mirar a la ermita de San Zoilo (por si acaso estuviera allí dentro). Eso sí, el Jugador no estará solo: sor Baldesca ha avisado a su hermano Imanol para ponerle al corriente de los hechos, y ahora se encuentra esperando en el patio para acompañarla.

Se supone que el Jugador no se negará ante la superiora, y en tal caso es libre de dirigirse por las callejuelas de la ciudad si así lo desea; sin embargo, tan solo encontrará novedades cuando acuda a la ermita de San Zoilo. Mientras ambos caminen hacia allí, Imanol no evitará gruñir en voz baja algo así como que *"no son horas de buscar a ninguna muchacha, por muy buena familia a la que pertenezca; que bien podrían hacerlo cuando saliera el sol"*.

Estando ya en el callejón de los Mártires, el Director/a pedirá al Jugador una tirada de Descubrir. En caso de superarla encontrarán el rosario de sor Leonor arrojado en el suelo, no muy lejos de la entrada de la ermita. El templo de San Zoilo se encuentra abierto, y del interior se desprende una tenue luz.

Antes de entrar, tanto Imanol como el Jugador podrán apreciar que algunas velas están encendidas,

y gracias a éstas algunas sombras se proyectan en las paredes y columnas en el interior.

Si el Jugador supera una tirada de Sigilo podrá sorprender a un desprevenido mendigo que se calienta a la luz de los cirios junto al sagrario.

Imanol tratará de entrar también con mucha cautela, pero intentará molerle a palos bajo la imagen del santo, y pese a estar entre muros sagrados (tanta es la irritación y el enojo que le produce ver que alguien se ha colado en dicho lugar).

Será tarea del Jugador que el hermano de la Abadesa no le quiebre al mendigo todos sus huesos ni lo eche de allí con moratones en su cuerpo; con una tirada de Elocuencia (fácil +25%) bastará para calmarlo, o de lo contrario Munio (que así se llama) huirá de allí llevándose esa noche una leve reprimenda.

Por el contrario, si el Jugador logra hablar con el mendigo, éste negará haber visto a ninguna monja, apelando a que tan sólo se resguardaba en el lugar al ver el templo abierto de par en par. Además, añadirá que también alguien le ha preguntado por una monja nada más llegar, hace algo más de un par de horas (lo cual es cierto).

Por lo visto, cuando el hombre estaba tumbado delante del altar, escuchó una voz masculina interesándose por una monja. Se asustó un poco, pero al incorporarse no vio a nadie. Y poco más podrá concretar Munio.

3. Buscando a sor Leonor

Sin ninguna pista más en la ermita de San Zoilo, puede que el Jugador se le ocurra dirigirse hasta la puerta que le comentó Imanol, la del Arco del Socorro. Por contra, si no se encontró la nota, o nada comentara Imanol sobre ese lugar, ambos personajes tendrán que buscar a ciegas por la ciudad (tal vez Munio, si se portaron bien con él, pues hacer de guía a cambio de alguna recompensa desde el convento jerónimo).

Tanto si acuden a la puerta como si deambulan sin pista alguna, Imanol y el Jugador se toparán con algunos de los siguientes eventos (a elegir o lanzar 1d6):

1d6	Evento
1-2	Dos tipos que despiden un fuerte hedor a vino centrarán su atención en ambos. Uno de ellos tratará de golpear a Imanol a duras penas, mientras que el otro, aún en peor estado, se lanzará con los brazos abiertos al Jugador de manera irrisoria. Ello hará que el Jugador caiga al suelo y se golpee en la cabeza (causándole daño de 1d4) a no ser que supere una tirada de Suerte x2, momento en que evitará el golpe en su sesera.
3-4	Imanol y el Jugador se toparán con Alejo, un muchacho de apenas quince años bien conocido en la ciudad. Entre otros fatales menesteres, el joven se dedica a asaltar a cuantos vecinos se encuentren a la sombra de cualquier esquina, no sin antes endosarle medio palmo de cuchillo sin ninguna pregunta. Será mejor que tengan cuidado, aunque tras 1d4 turnos el muchacho huirá al creer ver posibles testigos que se acercan.
5-6	Cerca del Arco del Socorro, el Jugador verá que en la esquina de un palacio hay una hornacina con la imagen de una Virgen en su interior. Ésta está despidiendo una leve luz, lo suficiente como para ser vista. Si el Jugador se acerca la luz irá aumentando su intensidad; también creerá ver moverse a la imagen. Ello hará ganar 1d10 puntos de Racionalidad.

De una u otra manera, Imanol y el Jugador acabarán llegando al Arco del Socorro. Verán que dicha puerta se encuentra abierta, y dos soldados yacen inconscientes a cada lado de la misma.

Al mismo tiempo advertirán a una mujer montando en esos momentos en un caballo. Se trata de sor Leonor, la cual no lleva el hábito jerónimo. Sobre el animal aguarda un jinete de prendas oscuras, cuyo rostro masculino, largos cabellos y manos son blancas como la nieve (y seguramente estén heladas como carámbanos).

Si el Jugador se acerca a ellos o llama su atención (Imanol no lo dejará sólo y hará lo mismo), sor Leonor les dirá que se marchen o que regresen al convento. Por lo visto ha encontrado alguien que la corresponde, que por fin ha hallado algo que la complace más que la vida contemplativa, y que se marcha de la villa. La joven negará todo razonamiento que suponga regresar al convento o a su hogar.

Ante tales palabras Imanol tratará de bajar por la fuerza a la joven del caballo, pero el jinete de rostro blanco abrirá su boca y desprenderá una enorme luz que lo hará retroceder. Éste caerá asustado de espaldas sobre el suelo empedrado. El Jugador sabrá entonces que aquel sujeto no es fruto de este mundo, y sólo superando una tirada de Leyendas logrará asemejarlo con la figura del *Alma Cautiva* (ver *Dramatis Personae*). Ganará entonces 1d10 puntos de IRR si no supera una tirada de Irracionalidad.

Será inútil intentar dañar o derribar al captor de sor Leonor mediante la fuerza o las armas; tan sólo podrá evitar la huida de ambos confrontándolo con la Fe, concretamente con el ritual de Secundus Ordo *Confrontación*.

Nota para el Director: tal vez el Jugador intuya esta opción por sí mismo/a, o bien pueda llegar a ella haciéndole entender que las armas mundanas no le causan dolor; por ello, convendría que el Director/a le diera cierta pista en tal momento o bien incidiera en los rituales antes de comenzar esta historia. Los efectos y las modificaciones del proceso de Confrontación se encuentran en la pág. 252 del manual.

Mientras se aplique el ritual, la criatura utilizará su poder especial en todos sus turnos contra el jugador. Tras 1d6+2 turnos de lucha, el ánima logrará huir cabalgando con Leonor por el Arco del Socorro, perdiéndose en la noche y finalizando así la aventura.

En el caso de vencer a la criatura con la Fe, ésta se retorcerá sobre sí, su montura se encabritará y Leonor caerá golpeándose contra el suelo (sin mayor consecuencia). Después, el ser huirá entre los callejones de la ciudad emitiendo de nuevo la cegadora luz por su boca.

Conclusión

Tras permanecer unos instantes aturdidas, la joven Leonor no se opondrá a regresar al convento. Allí estarán a salvo y durante el trayecto no sufrirán más sorpresas. La Madre Baldesca les estará esperando muy preocupada, ahora aliviada tras recuperar a la joven novicia. Esa noche dormirá con la compañía y cuidado de varias hermanas.

Al día siguiente, Baldesca le instará a relatar en su propia celda, en compañía del Jugador, Imanol y también sor Ramira, el desenlace narrado en el apartado *La verdad*. Finalmente la madre abadesa pedirá silencio sepulcral para todos los presentes (la joven Leonor incluida), pues todos tienen mucho que perder (el castigo de los Aldana a unos u otros) si este suceso sale a la luz.

La verdad

El rey Alfonso IX de León le arrebató de las manos la ciudad de *Hizn Qazris* (Cáceres) al caid musulmán que entonces la gobernaba en el año 1229. Claro que, según cuenta la leyenda, antes de que ello ocurriese, el caid encerró a su única hija en las catacumbas y pasadizos bajo la ciudad, ya que, por lo visto ésta ayudó en secreto a los cristianos a penetrar en ella.

Y es que uno de los soldados del rey Alfonso la sedujo y ésta le mostró un pasadizo secreto por el cual sus soldados se valieron para la toma del gran recinto. El caid, tras el encierro de la joven, hizo lo mismo con varios criados y doncellas, hechizándolos a todos y convirtiéndolos en gallinas y polluelos errantes en el subsuelo. Aquel hechizo se rompería cuando la ciudad volviera a estar bajo el dominio musulmán. Pero ello nunca ocurrió. Por ello, los siervos quedaron confinados durante casi dos siglos, y los cuentos de viejas no hicieron sino darle el nombre del *almas cautivas*.

Sin embargo, una de tales almas trascendió y logró salir de las catacumbas. Pero ahí no acaba la historia; materializado en un ánima errante capaz de tomar forma en los cuerpos de otras personas,

intentó durante muchos años salir de la villa a través de alguna de sus varias entradas. Sin embargo, el hechizo aún rezumaba sobre sí, por lo que la cuestión de abandonar la ciudad resultaba imposible. Ahora volvería a quedar encerrado, pero no bajo el subsuelo, sino esta vez entre los muros de la ciudad.

Con el tiempo, el ánima averiguó que podría salir de la villa si enamoraba a una mujer que estuviera atada a Dios, pues aquel amor haría romper el hechizo del caid. Y quien mejor, tras tanto tiempo vagando, que conquistar a una joven novicia de uno de los conventos de la ciudad.

Tras observarla en el interior del convento, el ánima convino dejarle un mensaje dibujado en la ermita de San Zoilo, un lugar donde deberían verse (el boceto de la puerta del Arco del Socorro). Tras ese vano intento, durante dos semanas continuó siguiéndola hasta que la joven hermana cayó embaucada en sus palabras. Cierto día, Leonor se despojó de su rosario y ambos marcharon hacia el Arco con la intención de poner tierra de por medio.

Por fin, aquel ánima podría atravesar sin problemas los muros de la ciudad para siempre (el final es cosa del Jugador).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
-Por rescatar a Sor Leonor: +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Alejo, el asaltador

FUE	10	Altura: 2,05 varas.
AGI	15	Peso: 142 libras
HAB	14	RR: 75% IRR: 22%
RES	12	Templanza: 50%
PER	16	
COM	10	
CUL	6	

Armas: Cuchillos 40% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Correr 40%, Descubrir 45%, Sigilo 40%

El Alma cautiva
Un ánima errante carece de Características.
RR: 75% IRR: 22%
Armas: Carece
Armaduras: Carece
Competencias: Carece
Hechizos: Normalmente carece.
Poderes Especiales: Aliento cegador: Todo aquél que presencie su bocanada de luz sufrirá un malus del -10% en tiradas de cualquier competencias durante el siguiente asalto. Cada par de turnos sufriendo el A*liento cegador*, el Jugador tendrá un 10% de posibilidad acumulativa por asalto de perder 1 punto de la característica Percepción de forma indefinida, así como de ganar la Vergüenza *Defecto Físico: Tuerto*).

Creación de Monjas para la aventura

A la hora de diseñar a la monja protagonista de la aventura, el Jugador habrá de tomar la profesión de Monje con rango social de villano (pag. 37 del Manual) con algunas modificaciones:

Los mínimos de Características seguirán siendo los mismos (Cultura 15 y Suerte 45).

Las Competencias Primarias serán: Artesanía (a elegir), Idioma (Latín), Leer y Escribir y Teología (para ésta última y en esta aventura, es obligatorio comenzar con un % entre 71 y 85).
Las Competencias Secundarias serán: Cantar, Descubrir, Elocuencia, Empatía, Escuchar, Memoria, Música y Sigilo.
Los Ingresos mensuales seguirán siendo los mismos (80).

Salkindaria

Nafarroa,
lur haundi ta azkar,
beti leial,
zure ospea da,
antzinako lege zaharra

***Himno de las Cortes*, Com. Foral de Navarra**

Basado en la leyenda recogida por el historiador navarro Juan Iturralde y Suit (siglo XIX), que lleva tal nombre, *Salkindaria* (*el Traidor*), se trata de un módulo para 3-5 Jugadores que comienza *in media res*, en mitad de un par de posibles situaciones en medio de los Pirineos navarros. Cualquier profesión es válida, y tal vez tenga la misma importancia la confianza dada a los sentidos como el empuñar bien un arma. Eso sí, la puntuación en Irracionalidad puede aumentar considerablemente.

Introducción

Año del Señor de 1305. Mes de Diciembre. Forman matrimonio Su Majestad Luis X de Francia (de la dinastía de los Capetos y apodado *el Obstinado*), y Margarita de Borgoña (nacida en la alta alcurnia francesa) reina en Navarra desde hace unos meses. Luis X heredó los títulos de Juana I, su madre, tras su fallecimiento (aunque aún no el trono francés, por parte de su padre).

Por su parte, los Jugadores son siervos de don Arnalt Gorria, un joven recién nombrado barón que ostenta varios castillos y plazas en el sur del valle de Ultzama, situado éste en el Pirineo occidental.

Desde hace casi dos semanas el grupo viaja por la sierra que separa el Ultzama del valle del Baztán, con la adversidad que la nieve y el frío invernal suponen. Su destino es la iglesia de Santa Romena, al comienzo del Baztán. Allí, don Arnalt pretende resguardar los restos mortales ahora calcinados de su tío, el antiguo barón Gibrán Monter (de quien heredó su reciente título y posesiones), pues así se lo hizo prometer antes de fallecer. El grupo viaja sin escolta, pues los caminos no son muy transitables, y la nieve y las ventiscas son un gran peligro como para llevar un gran contingente.

1. La jornada de viaje

Los Jugadores partieron el día anterior de la aldea de Lehorriz. Allí pernoctaron en una noche de aguacero, donde también aprovecharon para escuchar misa en su pequeña iglesia (don Arnalt es un joven muy devoto). Antes de marchar, los vecinos de Lehorriz les indicaron que el camino más corto para atravesar la sierra es cruzar una angosta hondonada a una hora de viaje. Ahora viajan por los montes pirenaicos, aunque el frío y la helada ventisca amenaza temprano en sus rostros.

Tras una hora de viaje, el grupo llegará a la hondonada, una depresión estrecha y brusca del terreno, ubicada entre dos escabrosos riscos. Lo cierto es que no tiene muy buena pinta, pues está decorada de ásperos peñascos y matorrales que aguantan como pueden el agua y las nevadas.

Si no lo preguntan los Jugadores, será don Arnalt, tras advertir la hondonada, si es buena idea cruzar por ella. El noble estará con los Jugadores de acuerdo en atravesarla o buscar otro camino (pues ellos son más expertos en orientarse y moverse por el campo que él mismo).

2. La hondonada

Si atraviesan la hondonada, los Jugadores descenderán con por un terreno abrupto y silvestre. Una vez en su zona más profunda, sufrirán el asalto de un grupo de 2d3 bandidos de la zona, salidos de una pequeña cavidad de una pared del risco, quienes tienen la intención de hacerse con sus pertenencias (resulta que éstos oyeron que un reducido grupo de hombres atravesaba aquellos parajes, y han dado con ellos). Los bandidos embestirán con la mecánica de *Emboscadas* a su favor (pag 125 del Manual), a no ser que algún integrante del grupo supere una tirada de Percepción, momento en que, pese a no librarse de la trampa, podrán prevenir la encerrona.

Cuando pasen dos turnos completos de combate, Jugadores y PNJ escucharán un zumbido estridente. Los bandidos se mirarán entre sí muy asustados, y tratarán de huir (los Jugadores podrán realizar contra ellos un último ataque con +50% de bonus antes de que escapen).

Será entonces cuando el zumbido aún patente romperá en un estallido de pisadas, y una horda de soldados con lanzas y cuchillos largos arremeterá corriendo hondonada abajo por uno de sus lados.

Al mismo tiempo, decenas de hombres y mujeres con prendas de piel y aspecto de campesinos, armados con estacas y palos, irrumpirán por el otro extremo. Los Jugadores, entenderán que es una batalla entre dos bandos (y parece que ellos se hallan en el medio de la misma). Claro que, no tendrán tiempo de salir de la hondonada, aunque pueden tratar de elevarse unas varas arriba por la pared de los riscos laterales que los encajonan mediante una tirada de Trepar.

El Director/a también les pedirá una tirada de Descubrir (fácil +25%), con la que podrán apreciar, en lo alto de la amplia depresión, una figura cadavérica, con prendas de cuero muy antiguas y desgastadas, quien parece observar la inminente escena de guerra.

Ocurra lo que ocurra, los dos grupos contendientes coincidirán violentamente en el medio, con los Jugadores presentes o encaramados a cierta altura en el risco. Sin embargo, tras una pequeña refriega entre las lanzas y los palos de ambos bandos, éstos se evaporarán sin más, haciendo desaparecer a todo contendiente. Los rugidos y gritos desaparecerán y no quedará nada en la hondonada excepto los Jugadores (sin por supuesto ningún rasguño). Sin duda que han presenciado unos instantes de "batalla fantasma", y por ende ganarán 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de IRR.

3. El hayedo

Si en vez de atravesar la hondonada los Jugadores dan un rodeo encontrarán un sendero, el cual avanza hasta un hayedo frondoso y solitario. A pesar de la nieve que cubre el campo, el desdibujado sendero aún pervive y lo atraviesa, y parece ser la única guía para avanzar. Es un entorno cerrado, en aparente tranquilidad, y el grupo notará un extraño olor en el ambiente (que no podrán apreciar qué es). Además, cualquier tirada de Descubrir o Escuchar (fácil +25%) les hará divisar sombras que se pierden entre los árboles, o escuchar pisadas cercanas.

Un crítico en alguna de ellas les hará advertir entre ellas una silueta bien definida: una mujer con harapos por prendas, y de cabellos largos y sucios (como si hubiera salido de un pantano fangoso), la cual desaparecerá en un abrir y cerrar de ojos (*¿tal vez les parezca una ilusión?*).

Además, mientras recorren el hayedo, los Jugadores se darán cuenta de que las palmas de sus manos están (sin explicación alguna) bañadas en sangre, y también les parecerá oir un eco resonante en sus cabezas: *"¡marchad!, ¡marchad!"*. El Director/a debería pedir una tirada de Templanza para comprobar si los Jugadores se quedan impresionados o paralizados momentáneamente en el paraje. Por lo demás, nada más ocurrirá, y el sendero les alejará del hayedo.

4. El caserío

De una u otra manera, a don Arnalt y los Jugadores se les echará la noche encima. Recorren la solitaria sierra con gran dificultad, golpeados por el frío y la nieve, que comenzará a caer fuerte. No parece una situación muy propicia. Nada más quedarse sin luz será imposible encontrar algún refugio, y poco a poco se verán vencidos por la gran nevada y la caída de la temperatura.

En este momento, el Director/a ha de aplicar las reglas de *Peligro por Frío* (pag 102), donde los Jugadores podrán ir perdiendo PV y Puntos de Características durante el tiempo (en horas) que estén perdidos. ¿Y cuanto tiempo lo estarán? Tantas horas como fallos obtengan antes de conseguir un éxito en una tirada de Astrología (necesario para avanzar al norte y no dar rodeos por la sierra).

En el momento en que uno de los Jugadores supere la tirada, llegarán a una explanada en la falda de un monte, donde una vaga luz atraerá su atención. En este punto, don Arnalt, quien sufre entumecimiento de varios de sus dedos, caerá desplomado por el frío. Si acuden a la luz (arrastrando al joven noble), el grupo advertirá la gran vivienda de un caserío escondido tras dos grandes robles.

En el momento en que golpeen la puerta una mujer joven abrirá, y tras preguntar sus nombres, no dudará en ofrecerles cobijo.

La vivienda es de una planta y está construida en grandes sillares de piedra, con un entramado de vigas de madera bajo su tejado. Posee una única sala diáfana, en la que sobresale una chimenea en uno de sus muros, y no lejos de ellos un gran jergón y otros más pequeños a su lado, decorados con diversas mantas de piel de oso.

Una familia entera se regocija al calor del fuego: un joven de apenas veinte años lavándose los pies en una escudilla de metal; un muchacho de diez años recostado sobre un gran mastín somnoliento; una muchacha de unos quince tejiendo una tela junto a las llamas mientras golpea con el pie una cuna de tronco de roble (donde descansa un bebé); una mujer haciendo la cena (la misma que les ha abierto la puerta); y por último un hombre con barba poblada y largos cabellos, quien tiene en sus rodillas a dos niños gemelos de cuatro o cinco años.

Nada más ver a don Arnalt el joven de la escudilla se apresurará a tenderlo bocarriba en uno de los camastros, junto al fuego, cubriéndole de mantas. La madre de la familia vaticinará que no despertará en un buen rato.

Si no lo hacen los Jugadores, será el hombre de la barba, llamado Gontzal y cabeza de aquella familia, quien les ofrecerá bebida, comida y alojamiento para esa noche. Podrán sentarse alrededor de una gran mesa, donde el anfitrión tendrá a bien escuchar todo lo que los Jugadores tengan que contar (queda a su elección relatar los sucesos de la hondonada y/o del hayedo).

5. La historia del Traidor

Mientras relatan su vivencias, escucharán unos copiosos truenos, así como unos chasquidos similares a los acontecidos en la hondonada, esta vez mucho más lejos. En cierto momento, se escuchará un sonido lastimero y terrible, lejos de la gran vivienda. "*¡Salkindaria!*" será la palabra que murmure el cabeza de familia, y justo después éste ordenará a su hijo mayor, el muchacho llamado Josu, atrancar la puerta.

Luego Gontzal les invitará a rezar unas plegarias, junto con el resto de familiares. Si los Jugadores preguntan por aquella palabra, la ilusión de las manos ensangrentadas o el encuentro con la batalla fantasmal, todos mirarán a Gontzal. Entonces éste hará memoria y les contará una triste historia al calor del fuego:

"Hace más de cien años, cuando el reino de Navarra era de los navarros, los reyes de Castilla, León y Aragón vinieron a hacernos la guerra para repartirse nuestro territorio, ubicado en medio de todos ellos. Estas tierras las cultivaban y recorrían sus legítimos pobladores, campesinos y pastores que poblaban las altas breñas de la sierra.

Antaño este reino era una completa selva, con apenas unas pocas aldeas escondidas en sus inmensos bosques. Cuando los extranjeros de aquellos reinos llegaron con sus lanzas y armaduras, no encontraban albergue donde guarecerse de nuestro clima; y los pobladores, armados con makilas y piedras, les hacían una continua guerra de desgaste. Ambas cosas diezmaban gravemente sus fuerzas.

En esa época, muy cerca de esta vivienda, se erigía un castillo de un señor noble de alto abolengo, joven y codicioso, llamado Ximén, quien, a pesar de no ser muy querido por los habitantes de aquellas breñas, protegía a esas gentes en momentos de dificultad.

Tras otro vano intento de los soldados de conquistar estos desfiladeros, don Ximén se comprometió a conversar con los enemigos para que cesaran las hostilidades, y así actuó.

Pocos días después, los soldados, ya muy desgastados, se retiraron de sus posiciones en los bosques. Don Ximén había cumplido, y los campesinos le preguntaron cómo lo había conseguido. Ninguna respuesta obtuvieron de su

boca, y pese a que reinó durante unos días una relativa calma, algunos de los habitantes del valle no soltaron sus armas, pues creían que aquello era un embuste de sus enemigos.

Una noche, los habitantes de una extinta aldea cercana perecieron en el fuego que abrasó sus casas. Lo mismo ocurrió en otras dos. Los guerreros que desconfiaban de los extranjeros no tardaron en darse cuenta de lo que ocurría: don Ximén dejó que los soldados atravesaran las sierras, y además capitaneó sus hordas con maldad, probablemente a cambio de riquezas o favores, ¡el traidor los había vendido!

La vieja Gorane

Los campesinos navarros, desesperados, lanzaron una venganza en respuesta: quemaron sus propios bosques, y el reino brilló en torno a una sola luz, cortando el paso del enemigo y abrasando sus campamentos y el propio castillo. Tras la venganza, los guerreros buscaron a don Ximén y encontraron su cuerpo ennegrecido dentro de su fortaleza, pues había perecido allí.

Desde entonces, su cuerpo quedo abandonado, sin que nadie se atreviese a tocarlo o darle entierro, hasta que unos clérigos lo hicieron por pura caridad cristiana. Sin embargo, su cuerpo volvió a aparecer sobre la tierra. Lo volvieron a enterrar varias veces y lugares, pero éste aparecía de nuevo fuera de sus fosas.

Así estuvo largo tiempo, como si la tierra del valle de Ultzama no quisiera acogerle por tal traición. Desde entonces se dice que el cuerpo de don Ximén se levanta ciertas noches y busca a quienes quieran llevarles consigo, fuera del valle, para poder ser sepultado. Y ese sonido lastimero que habéis oído es el lamento del traidor, quién aún asoma en este valle. Si alguna vez dais con él, no lo quiera Dios, huid sin mirar atrás"

Pese a que el rostro de Gontzal ha cambiado (tras contar la historia sonreirá satisfecho por atraer toda la atención de los presentes), sus hijos, quienes han escuchado muy atentos el relato, parecerán estremecidos por el gran orador y la leyenda. Tal vez los Jugadores ahora entiendan que horas atrás fueron partícipes de una batalla pasada entre navarros y soldados armados, cómo los del cuento.

Sin embargo, esta historia no explica el porqué de las sangre en las manos del hayedo. Si preguntan a cualquiera de los miembros de la familia, negarán saber nada. Una tirada de Empatía hará notar que Gontzal se ha guardado algo para sí (aunque evitará contar nada más).

Poco queda más que calentarse un poco y pernoctar en la caldeada y amplia estancia, pues fuera de los muros la ventisca y la nieve aprietan con fuerza. Don Arnalt no parece mejorar, y tan sólo les queda a esperar a que despierte en unas horas.

6. Buscando las ruinas

Al día siguiente, cuando los Jugadores despierten, verán a don Arnalt levantado (aunque no recuperado del todo), mientras conversa con Gontzal cerca del fuego. El resto de la familia aún duerme. El noble ahora sabe de la acogida en aquella gran vivienda les ha salvado la vida, y en agradecimiento por aquello éste pretende recompensarle. Sin embargo Gontzal les dirá que no quiere ninguna compensación monetaria o de favor, aunque el noble insistirá en ello.

El padre de familia, tras mirar al fuego unos instantes, aceptará sus servicios a través un trabajo especial: encontrar el cuerpo del llamado "Traidor" don Ximén, y después llevárselo fuera del valle (ya que sabe que están de paso). Por lo visto, el castillo de la leyenda aún pervive en forma de ruinas, no muy lejos del caserío, y es allí donde se dice que su cuerpo se aparece de vez en cuando.

Don Arnalt no sabe de la leyenda (tal vez los Jugadores se la relaten) y a pesar de no creer en tales "cuentos", no faltará a su palabra para con el

campesino. Pedirá a los Jugadores que se preparen para batir las ruinas durante las horas de luz. Tanto si los Jugadores insisten en lo que Gontzal se guardó para sí la noche anterior como si no, éste les hablará sobre Gorane (en ella pensaba el campesino), una anciana que vive en una cabaña de camino a tales ruinas.

Por lo visto, la anciana fue quien le relató hace tiempo la historia de la traición de don Ximén. Tal vez, si los Jugadores van a visitarla pueda darles algún detalle más. Además, Gontzal no tendrá a mal entregarles algunas provisiones o mandar a su hijo Josu para que les acompañe y guíe.

Durante el viaje, Josu o las indicaciones previas del campesino les llevarán directamente hasta una pequeña depresión para después comenzar un arduo (aunque corto) ascenso. La sierra está totalmente nevada y el sol de la mañana, el cual ha asomado ligeramente, es un gran aliado contra el frío. Si los Jugadores preguntan al joven sobre los sucesos del valle o las extrañas apariciones, dirá no saber nada, pues como su padre él no cree en tales historias.

El grupo tardará algo más de media hora en encontrar la cabaña: una reducida choza en la que a duras penas pueden vivir dos personas, con un tejado de madera, un redil trasero y rodeada de robles viejos, sin ninguna hoja. La cabaña y su alrededor posee tanta nieve sobre sí que parece difícil que alguien viva allí.

En efecto, no encontrarán a nadie en el interior (la puerta está abierta), aunque los Jugadores se darán cuenta de que abundan velas y componentes extraños, los cuales propician un fuerte olor (similar al que tal vez percibieron el día anterior en el hayedo...). Entre ellos destacan grasa de jabalí, algunas plumas de búho y algunos jugos de corte analgésico.

Mediante una tirada de Conocimiento Vegetal podrán advertir también otras plantas más peligrosas como el *stramionum* (que actúa como paralizante corporal) o raíces de cardencha (que bien podría utilizarse como diurético estomacal.

Si los Jugadores registran la vivienda encontrarán algunos cuchillos (daño 1d6), pellejos de alimañas en el hueco de una falsa piedra de un muro y una palangana con grasa (o algún tipo de fluido reseco y ahora putrefacto), seguramente utilizado para hacer velas. Pero ni rastro de la vieja Gorane. Una vez reanuden el recorrido hacia las ruinas (y estando ya muy cerca de ellas), el Director/a lanzará 1d10, sucediéndose alguno de los siguiente eventos:

1d6	Evento
1	Las manos de los Jugadores, tal vez por segunda vez, se verán bañadas en sangre. No tendrá ningún efecto.
2	De nuevo otra “refriega fantasma” entre los campesinos y soldados, de menor calado que la anterior. Si ya fueron testigos, ningún efecto. Si no, perderán 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de IRR.
3	Durante unos minutos, el metal que lleven encima les quemará. Si se lleva una armadura o casco de Metal, sufrirán un daño de Prot. /2 (sin localización).
4	Junto al camino aparecerán unas toscas cruces de piedra, lápidas de antiguas tumbas. Éstas comenzarán a arder, reduciendo a cenizas la piedra. Perderán automáticamente 1d10 puntos de IRR.
5	Colgadas en las ramas de unos árboles junto al camino verán bolsitas hechas con pellejo de animal. En su interior hay excrementos recientes de gallinas y sal. Una tirada de Leyendas o Cultura x2 les hará intuir que son objetos de protección. Tal vez quieran llevarse alguna con ellos.
6	Unas nubes negras con forma de rostro aparecerán en el cielo, lloviendo granizo del tamaño de cerezas. (*Criaturas de la Tempestad, Jentilen Lurra*, pág. 15). Los Jugadores tienen un 45% sufrir un impacto de 3d6 puntos de daño antes de cobijarse en las ruinas.

7. El castillo de don Ximén

Tras caminar una hora más, el grupo advertirá en la falda de un peñasco el castillo del mal señor. Despunta sobre un risco a una gran altura, aunque su estructura y muros están ajados y cubiertos por la vegetación circundante. Verán que se compone de una maltrecha torre de homenaje, ciertos lienzos de muralla aún en pie y un edificio interior, junto a la torre, que antaño gozó de mejores días. Los Jugadores llegarán tras unos minutos de ascenso.

Tras cruzar el maltrecho lienzo de la muralla, justo en medio de lo que antes debió ser el patio de armas, el grupo advertirá a una anciana con el

cabello largo y blanquecino, y cubierta con prendas de piel oscuras. Está sentada sobre una roca, calentándose las palmas de las manos delante de una hoguera que, sorprendentemente, logra sobrevivir al viento invernal. Se trata de Gorane (si van con Josu éste la reconocerá). Los Jugadores notarán entonces el mismo olor nauseabundo que tal vez advirtieron en el hayedo y la cabaña.

Tanto si los Jugadores hablan con ella como si no, la anciana (quien no tendrá a mal presentarse), los invitará a marcharse cuanto antes de allí, pues según ella la ventisca y la nieve pueden sorprenderlos en cualquier momento. Sus palabras son afables, y superando una tirada de Elocuencia los Jugadores podrán saber algunas cosas:

*Gorane mantiene desde hace años su afición por caminar desde su cabaña a las ruinas del castillo. Según ella es un sitio tranquilo, lejos de cualquier ruido, en el que no es común encontrarse a alguien que pasee por esos lares.

*Conoce la leyenda de don Ximén, y si le mencionan o preguntan sobre los eventos de la "batalla fantasma", la sangre del hayedo , el metal abrasador o los violentos granizos incluidos (y tal vez vividos) de la tabla anterior, les dirá que todo ello son las *"medidas de los espíritus y criaturas del valle necesarias para evitar que cualquier incauto se acerque a este lugar maldito"*.

*No conoce a ningún Gontzal, y, de hecho, la anciana no advertirá a Josu en caso de que éste haya acompañado a los Jugadores (como pueden comprobar los Jugadores, y así debe ser, no habrá interacción entre ambos durante el encuentro, como si el joven no estuviera allí: ver *La verdad*).

*Fue ella quien colgó las bolsitas en las ramas de lo árboles (si los Jugadores las muestran consigo, las reconocerá). Son símbolos de protección, y cualquiera que viva en el valle de Ultzama las reconocerá como elementos de protección.

Eso sí, en el momento en que los Jugadores le pregunten dónde podrían encontrar dicho cuerpo, el semblante de la anciana cambiará drásticamente. Si además confiesan sus verdaderas intenciones (encontrar el cuerpo de don Ximén y llevárselo fuera del valle), Gorane se enfadará (y mucho), levantará sus manos y, tras un terrible ensalmo que resonará en la zona, levantará el soplido de un viento helado entre las ruinas. También comenzarán a caer unos ligeros copos de nieve.

Con ello, se levantará de la tierra bajo la nieve un puñado de cadáveres (uno por Jugador), muy cerca de la hoguera. Entre ellos despunta uno muy corpulento, con una celada, armadura de metal oxidada y una espada de gran dimensión (también echada a perder): es el cadáver de don Ximén.

Si el Director/a lo estima oportuno, puede sustituir a los muertos (no a Ximén) por la aparición de dos *Mairuk* (pag. 340), los cuales sirven a Gorane (una tirada exitosa de Leyendas les hará saber algo más de ellos, a discreción del Director/a).

Los Jugadores tendrán que luchar contra las criaturas aparecidas para salvar la vida, mientras la anciana observa todo con recelo. Si éstos tratan de atacar a Gorane, el cadáver de don Ximén la defenderá, y en caso de haber sido derrotarlo, ella tratará de defenderse lanzando algún que otro hechizo propio, o bien con su cuchillo.

Don Ximén

Por último, un par de detalles. Si los Jugadores llevan consigo las bolsitas encontradas de la tabla de eventos anteriores, las criaturas tendrán en sus ataques un malus constante del -10% hasta que el/los Jugadores reciban su primer golpe (después el efecto se diluirá).

Por otro lado, si tras el combate el grupo decide registrar las ruinas, bastarán un par de éxitos en Descubrir (entre todos los Jugadores) para encontrar algunos restos valiosos (monedas de antiguo valor y algunas joyas, por valor de unos 250 maravedíes). Se trata de parte del pago recibido antaño por don Ximén para traicionar a los vecinos del valle.

Conclusión

Una vez todos derrotados (quizá el grupo prefiera apresar a Gorane), el viento cesará y en vez de copos de nieve, los rayos sol volverán a asomar tímidamente sobre las ruinas. los Jugadores no tendrán problemas en transportar el cuerpo de don Ximén sobre alguna montura o bien quemándolo allí mismo (la hoguera seguirá ardiendo), llevándose únicamente sus restos de ceniza, los cuáles son más fácil de transportar.

Si los Jugadores regresan por donde han venido, Josu se perderá a medio camino, es decir, desaparecerá tras un árbol, tras unas rocas, etc., como si se lo hubiera tragado la tierra, sin explicación alguna (a discreción del Director/a). Y una vez que lleguen a la explanada donde se ubica el caserío de Gontzal y su familia, tan sólo advertirán los dos poderosos robles a su entrada, pero ni rastro de la cabaña. Allí no hay nada (ni viviendas ni personas), sólo un pequeño prado vacío y nevado. Tal vez comience a helarse la sangre de los Jugadores y no precisamente por el frío invernal.

La verdad

Esa zona del valle de Ultzama, desde los acontecimientos ocurridos antaño con don Ximén, se ha convertido en un nido de espectros, criaturas y misterio. Por un lado, la anciana Gorane no era sino la descendiente de uno de los vecinos cuya aldea fue arrasada por el fuego y la traición de don Ximén. No fue la tierra del Valle quien decidió que el cuerpo y espíritu de don Ximén no descansara en paz en aquella tierra, sino más bien la tradición comenzada por los ancestros de Gorane hasta ella misma. En venganza a la destrucción de las aldeas de antaño, varias generaciones han logrado mantener insepulto, a través de algunas artes mágicas, el cuerpo don Ximén a través de los años.

Un hechizo bastaba para reanimar el cuerpo una y otra vez, haciendo que se levantara de su tumba y apareciera en cualquier otro lado del valle (siempre en la zona cercana al castillo). La venganza de aquellas generaciones consistía en no dejarle descansar en paz, y por ello Gorane no tenía intención que los Jugadores rescataran el cuerpo para llevárselo. Es más, ella, a diferencia de sus ancestros, logró manejar el cuerpo de don Ximén a voluntad (dejándose ver ante pastores o viajeros perdidos para continuar la tradición del misterio de aquellas ruinas, y así alejar a cuantos curiosos pudieran acercarse).

Sin embargo, el Valle de Ultzama (quien podría decirse que es un ente en sí mismo), no duda en advertir con extraños sucesos a quienes se acerquen al castillo (apariciones fantasmas, sangre, ventiscas y granizo, entre otros). Sin embargo, la vieja Gorane achacaba estos fenómenos a las criaturas que habitaban las sierras alrededor del valle.

En cuanto a Gontzal y su familia (y la propia vivienda en la que todos se resguardaban) no era sino una ilusión, y ellos un entorno espectral similar al de la batalla entre campesinos y soldados. No fue la anciana Gorane quien relató la historia de don Ximén: el caserío y sus dueños existieron en la época de la leyenda, y todos perecieron en los fuegos que abrasaron la propia vivienda. Fue la voluntad del valle quien los hizo aparecer, tal vez para ayudar a quien más lo necesitara.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 35 p.Ap.
-Por atravesar la hondonada: +5 p Ap.

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	15	Altura: 2,04-2,11 varas.
AGI	15	Peso: 150-152 libras
HAB	12	RR: 60% IRR: 40%
RES	12	Templanza: 50%
PER	15	
COM	9	
CUL	6	

Armas: Cuchillos 42% (1d6)
Armaduras: Cueros (Prot. 1), Gorro cuero (Prot. 1)
Competencias: Correr 42%, Descubrir 48%, Escuchar 30%, Esquivar 35%, Sigilo 40%

Muertos del castillo

FUE	13	Altura: 2 varas
AGI	10	Peso: 130 libras
HAB	12	RR: 0% IRR: 105%
RES	12	
PER	9	
COM	1	
CUL	2	

Armas: Cuchillos 12% (1d6)
Armaduras: Cueros desgastados (Prot. 1)
Competencias: % básico de características
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Resistencia al daño: un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe ningún penalizador al bonificador de daño.

Don Ximén (Muerto alterado)

FUE	14	Altura: 2,23 varas	
AGI	13	Peso: 180 libras	
HAB	15	RR: 0%	IRR: 120%
RES	16		
PER	9		
COM	1		
CUL	2		

Armas: Espada 35% (1d8+1)
Armaduras: Celada (Prot. 6), Coracina (Prot. 5) (ver penalizaciones, pag 136 del Manual)
Competencias: % básico de características
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Ecos del pasado: Tras ser declarado como una acción extendida, durante 1d6 turnos, el % de todas sus acciones y Competencias se multiplica x2, aunque el daño de los mismos es igual.

Mairuk

FUE	20	Altura: 2,24 varas	
AGI	15	Peso: 188 libras	
HAB	11	RR: 0%	IRR: 125%
RES	22		
PER	18		
COM	3		
CUL	10		

Armas: Garrote 60% (1d6+1d6)
Armaduras: Pieles (Prot. 2)
Competencias: Descubrir 60%, Escuchar 60%, Esquivar 45%, , Rastrear 75%, Sigilo 90% (sólo en los bosques)
Hechizos: Carece.
Poderes Especiales: Huesos de Mairuk: Se dice que los huesos de un Mairuk se pueden utilizar como antorchas para alumbrar determinados actos de brujería, ya que el humo que desprenden tiene propiedades mágicas, como provocar un sueño profundo, plagado de pesadillas, durante más de doce horas.

La Serrana de la Vera

Bebe, serranito, bebe,
agua de esa calavera,
que puede ser que algún día
otro de la tuya beba.

Romance de *La Serrana de la Vera*

La siguiente aventura se basa en el mito extremeño más popular, la Serrana de la Vera: una mujer con aspecto sobrehumano cuyas víctimas eran arrastradas a su cueva, devoradas y guardados en ella sus huesos. El romance y la figura de la Serrana como criatura utilizable pueden encontrarse en el suplemento *Bestiarium Hispaniae.* Este módulo está pensado para 2-4 Jugadores en un entorno natural. Conviene que los personajes tengan buenas competencias perceptivas. Sería bueno que alguno de ellos comenzara con alguna condena previa.

Introducción

Año de Nuestro Señor de 1383. Marzo. El reino de Portugal sufre una profunda crisis hereditaria, ya que Fernando I *"el Inconsciente"* no ha tenido hijos varones. Ante el trono vacío, se presentaron príncipes ingleses y franceses como sucesores, aunque fue la mujer del monarca, Leonor Téllez de Meneses, quien eligió a Juan I de Castilla como sucesor (casándolo así con su hija Beatriz). Esta acción hizo que Portugal perdiera independencia a favor de Castilla. Muchos nobles se opusieron a ésto, incluido Juan de Avis, hermano del Rey Fernando I y maestre de la Órden de Avís. Comenzó así un período de levantamientos populares y un enfrentamiento civil entre ambas facciones.

Ahora, los últimos rumores aseguran que muchos espías de Juan de Avís se han extendido mucho más allá de sus fronteras, como es en el caso de la ciudad castellana de Plasencia. Y casualmente, por unas razones u otras, los Jugadores se encuentran de paso en dicho lugar. De forma errónea han sido señalados por los alguaciles plasentinos como los espías de los rumores. Por ello no les ha quedado más remedio que huir de la zona, concretamente en dirección contraria a la frontera: la Sierra del Tormantos, al este de dicha ciudad.

1. El refugio

La Sierra de Tormantos (situada a varios días de camino hacia el este de la ciudad) es el inicio de un conjunto de montañas y valles de vegetación abundante, concretamente sotobosques de álamos, alcornoques, chopos, castaños y olmos, así como diversos arroyos, gargantas y caídas de agua. Ruinas de puentes y molinos antiguos no son poco frecuentes, y los Jugadores no tardarán en darse cuenta de que en aquellos extensos paisajes apenas se ven poblaciones o casas, como si aquel lugar estuviera olvidado o desprovisto de jurisdicción: un escondite perfecto.

A media tarde, el grupo comenzará perdiéndose irremediablemente en las laderas de los montes, aunque observarán luces de una pequeña aldea a media legua de distancia, en la falda de un cerro. Será mejor que se orienten con una tirada en Astrología para alcanzar dicho lugar y refugiarse, o de lo contrario pueden dar un tremendo rodeo de varias horas que les llevará a sufrir uno de estos encuentros:

1d6	Evento
1	Los Jugadores llegarán al paso obligado de una estrecha pero peligrosa garganta de agua descendiente. Para atravesarla es necesario una tirada de Saltar (en caso de fallo el daño será de 1d6). Si el grupo se marcha para buscar otro camino, el Director/a lanzará de nuevo por esta tabla (llegando tal vez a otra garganta o alguno de los eventos). Si se repite este resultado, la dificultad del salto será fácil +25%.
2	Verán restos de jabalíes en un rascadero natural de peñas afiladas que usa este animal. Una tirada de Medicina les hará saber que alguien devoró a un jabalí en ese lugar (lo devoró el *Escornau*, ver Dramatis Personae)
3	Una riada reciente se ha llevado por delante unas rocas grandes, dejando entrever algunas tumbas y los restos de un antiguo enterramiento bajo ellas. A su vez, 1d6 *Muertos* han despertado y vagan por la zona (antaño campesinos o pastores).
4	Una mujer pedirá ayuda cerca de un arroyo de brava corriente, asegurando que su hijo se ha perdido cuando jugaba cerca del arroyo. Si ayudan a buscarlo el grupo será rodeados en una emboscada por 2d3 bandidos (incluida la mujer, claro).
5	Un Jabalí saldrá de entre la espesura y atacará a uno de los Jugadores (a discreción del Director/a, o a aquel que se separe momentáneamente del resto).
6	Encontrarán a un tipo que no está en sus cabales, lanzando desnudo piedras a un arroyo desde su orilla. Al ver a los Jugadores, también les lanzará algunas (ver *Dramatis Personae*).

Una vez que los Jugadores lleguen a la aldea de Mijares, ubicada en un claro en plena sierra (el Director/a debe hacerles ver que han llegado exhaustos y/o hambrientos), verán que consta cinco casas de piedra y adobe y algunos corrales. En una de las viviendas podrá recibirlos Ramiro (un vecino cordial entrado en años) y su esposa Zelea. Allí se encuentra Roque, su vecino, y todos están calentándose delante de la chimenea. Los tres parecen buenas personas, y no negarán refugio a los Jugadores, aunque antes les preguntarán qué hacen por la zona (veremos si los Jugadores mencionan algo de su huida...). Sin embargo, a cambio del alojamiento, les pedirán algo tras haber descansado un poco: acudir a una majada monte arriba, antes de que anochezca, situada a unos quince minutos de subida.

Resulta que Mateo, leñador y vecino de Mijares, salió por la mañana, muy temprano, para recolectar madera para él y los vecinos, pero no ha regresado (lo cual les extraña un poco). Ramiro les pedirá que echen un vistazo y, de paso, cuando lo encuentren, le ayuden a traer el cargamento.

Por otro lado, si los Jugadores les preguntan acerca de los eventos sucedidos en la tabla, ninguno de ellos sabrá nada, a excepción del tipo que les lanza piedras. Se trata de Gome, un forastero que vive solitario y que perdió la razón hace un tiempo. Por lo visto, ha acudido en ocasiones a la aldea para robar algunas gallinas o causar algún destrozo, pero desde que le plantaron cara no hace mucho (una paliza entre todos los pocos vecinos de la aldea), Ramiro, Zelea, Roque y el resto de habitantes más no han vuelto a verle por allí.

2. Un terrible encuentro

Durante la subida, en una arboleda de castaños, el Director/a es libre de añadir otro de los eventos de la tabla. No obstante, una tirada de Descubrir (difícil -25%) permitirá a los Jugadores sentirán que alguien parece observarles (como una corazonada), alguien que enseguida se perderá entre la espesura de la falda del cerro.

Tras los minutos de subida, en un terreno inclinado pero libre de castaños se alza una humilde majada de paja y piedras. La puerta del chozo no posee cerradura (son varias planchas de madera). En su interior los Jugadores podrán encontrar un par de camastros de paja sobre dos rocas planas y una chimenea con leña preparada para ser encendida. No hay ni rastro de Gome. En este momento, el Director/a debería pedir algunas tiradas:

*Una de Descubrir, para advertir huellas junto a la puerta, las cuáles suben hacia lo alto del cerro. Podrían ser dos pares de huellas, que se confirmarán si la tirada es un crítico.

*Otra para Escuchar, pues de es posible que oigan un lamento de auxilio no muy lejos, a cierta altura. Procede de una zona de peñascos (será necesaria una tirada de Trepar (fácil +25%) para llegar a ellos).

*Es posible otra tirada de Degustar, para así advertir un olor pestilente en las inmediaciones, como un hedor muy fuerte, también en alguna posición elevada, más allá de la cabaña.

Si el grupo sigue las huellas encontradas, persigue los alaridos escuchados o busca el olor percibido, acabarán llegando en todo caso, tras unos breves minutos de subida, hasta el tronco de un roble centenario, retorcido sobre sí. Recostado y apoyado sobre él yace un tipo, aún con un hilo de vida, con prendas de cuero y una espada arrojada junto sus pies. Sus prendas están ensangrentadas, y no parece ser Mateo, el leñador. Las huellas encontradas y los alaridos eran suyos, y el hedor advertido procede de los restos de un jabalí destrozado, detrás del árbol. El animal se halla mordisqueado y devorado, al parecer, según puede intuirse, desde hace días.

Una tirada de Medicina les hará saber a los Jugadores que el tipo acaba de ser atacado, y cuenta con una perforación circular de gran diámetro en el vientre (algo muy lejos de ser provocado por una espada, flecha, o lanza). Si tratan de hablar con él, tipo hablará entre balbuceos, mientras escupe sangre por su boca: *"Su pellejo es frío, como el acero... sus fauces devoran cualquier... cosa... terminad lo que yo no pude hacer..."*. Y en tal caso tomará con dificultad su espada y se la ofrecerá con dificultad a alguno de los Jugadores.

En el caso de preguntar por Mateo, el tipo no añadirá nada, sólo levantará su mano y señalará con el dedo una vereda que sigue ascendiendo el pequeño monte. Justo después morirá desangrado. En realidad, este fráter de la *Fraternitas Vera Lucis* (quien advirtió de su presencia en su subida a la majada) está hablando del ser que acaba de encontrarse minutos atrás: *el Escornau* (ver *La verdad).*

Por último, si los Jugadores continúan la búsqueda del leñador por el lugar indicado, avanzarán de nuevo cuesta arriba por una zona de riscos rodeados de alcornoques y algún que otro roble, con matorral abundante. Antes o después, el grupo oirá un evidente crujido de las copas de los árboles, como si quebrasen encima de sus cabezas.

Entonces una criatura caída desde las alturas les cortará el paso. Es un ser cuadrúpedo: cuartos traseros de caballo, y delanteros de jabalí, al igual que su cabeza. Justo en su frente le crece un cuerno muy brillante, ahora ensangrentado. Una tirada de Leyendas permitirá sospechar que se trata del *Escornau*, una mezcolanza de animales de la que quizá tal vez hayan escuchado hablar.

La criatura luchará durante 1d4 turnos, lo suficientes como para ser herida un par de veces y luego se lanzará risco abajo mediante un gran salto, haciendo visible su potencia física.

Si los Jugadores no superaron ninguna de las tiradas que conducían hasta el fráter de la Vera Lucis, y aún asi registraron el monte en su parte superior, acabarán encontrándose con el Escornau. Eso sí, no gonzarán de los poderes de la espada del fráter contra la bestia, por cierto, pues ésta es un arma especial (ver *La verdad*).

El Escornau

3. La cueva de la bruja

Tras el encuentro con la criatura, la noche caerá por completo, y los Jugadores se hallan aún en plena sierra. Advertirán al final del camino que siguen una explanada, y en ella la entrada de una cueva en la roca viva de lo alto del cerro. Desde la distancia su interior parece iluminado. Quizá regresar hasta la majada o la aldea de Mijares no sea buena idea (el Director/a así se lo debería indicar), pues no conocen el terreno y las criaturas y otros contratiempos que campan por la zona (el Escornau, los muertos, los bandidos o peligrosas caídas) pueden azotarlos de forma indiscriminada.

Cuando los Jugadores se acerquen a la entrada (un hueco de unas doce varas de altura y ocho de abertura) hallarán un par de antorchas ardientes sujetas en un hueco en la pared rocosa, las cuales indicarán que está habitada. Advertirán también un claro rastro de sangre que se interna en la cueva, justo hasta un fondo lleno de huesos y cráneos humanos. Un agujero en el suelo, junto a los huesos, desciende a una cavidad inferior a través de escalones situados allí de forma natural.

Si descienden al agujero, los Jugadores cruzarán un túnel natural estrecho, en el que tendrán que avanzar algo agachados. Sin embargo, el hueco poco a poco se abre y podrán deambular por el subsuelo de la abertura. Entonces, una estrepitoso y vibrante chirrido resonará en sus mentes (producidos por la aparición del demonio que verán a continuación). Aquellos que no superen una tirada de Templanza tendrán un malus de un -5% en todas sus tiradas hasta el final de la aventura.

Finalmente, el grupo notará a cada paso más calor, y llegarán hasta un acceso que comunica con la última sala de aquella cueva. Una gran iluminación procede de ese último hueco, y una vez allí los Jugadores se toparán con una sala grande y ovalada, con techos altos y llena de velas. Hay calaveras y huesos diseminados por el suelo. Además, en un lateral se encuentra retenido el leñador Mateo. Tiene el rostro amoratado, el cuerpo ensangrentado y un pie engrilletado. Está recostado en el suelo, consciente pero desprovisto de razón.

En el otro lateral se encuentra un pequeño altar de roca, y sobre él un lobo recostado de ojos rojos (el cual se pondrá en pie ante la llegada del grupo). Una tirada de Leyendas les recordará mucho al *Loberno*, una criatura cuadrúpeda del norte peninsular.

Aparte de esta "decoración", el espectáculo encontrado será desconcertante: una mujer de ropas hechas jirones, cabellos oscuros y cardados, uñas largas y piel blanquecina (se trata de Virtudes, por cierto, la Serrana de la Vera, ver *La verdad*) está hablando a una especie de masa de carne flotante y ardiente (aunque no se consume), que posee unas siete cabezas, las cuales cuentan con macabros rostros y cuantiosas extremidades retorcidas, moviéndose y apretándose entre sí: *"¡Agaliarepth! ¡Mi señor!"* -dirá mujer-*, treinta hombres hombres han sucumbido ya en esta cueva. ¡Dame ya la belleza que me pertenece!"*

Una tirada de Teología (difícil -25%) les hará saber que la abominable criatura podría tratarse (y se trata) de *Agaliarepth*, demonio mayor de la magia negra (pues así lo describen las Sagradas Escrituras en el Apocalipsis). Por cierto, los Jugadores ganarán +2d10 Irracionalidad si se falla una tirada de Irracionalidad, con un penalizador de -100%. Agaliarepth entonces responderá:

"AÚN NO... , ACABA PRIMERO... ¡CON ELLOS!"

Y uno de las retorcidas manos señalará con uno de sus huesudos dedos a los Jugadores. La bruja entonces hará una señal al animal, que está amaestrado, y éste, colocándose a cuatro patas, se lanzará hostilmente contra el grupo.

Si los Jugadores son especialmente diestros en combate, la mujer contará con dos Lobernos en vez de uno. Éstos protegerán en todo momento a su dueña, y ésta participará en el combate a través del lanzamiento de hechizos, y ataques desesperados en última instancia. Cuando los Jugadores venzan al loberno (y si la hechicera aún vive), Agaliarepth volverá a hablar:

"NO HAS CUMPLIDO, ¡BRUJA! PODRÁS EMBAUCAR DECENAS DE HOMBRES, PERO NO A MI, ¡AHORA ... MUERE!"

Será entonces cuando una de las manos se alargará exageradamente del cuerpo, sujetando con fuerza a la mujer y haciendo que una de las cabezas la devore sin contemplaciones... Después, en cuestión de segundos se formará una llamarada más intensa alrededor del cuerpo flotante del demonio, calcinándose a sí mismo, y haciéndose desaparecer de aquella cueva. Todo quedará tranquilo entonces.

Conclusión

Después de la lucha, Mateo volverá en sí, aunque no recordará nada de los sucedido. Está asustado y se alegrará saber que los Jugadores lo han buscado por petición de los vecinos de Mijares. Esa noche, el grupo y el leñador habrán de pasar la noche en la cueva, pues ya deben saber que aventurarse en la sierra en plena noche es harto peligroso.

Al día siguiente no tendrán problemas en regresar (si el Director/a lo tiene a bien, o los Jugadores no han tenido suficiente, puede incluir algunas criaturas de las ya citas en esta aventura; incluso puede que alguno de los lobernos de Virtudes escapara y ahora se lance a por una presa). Por cierto, ningún vecino de Mijares sabe de la existencia de la Serrana, pero sí conocen (al menos por las leyendas) la del Escornau, y no dudarán en darles algunas pinceladas sobre éste.

Por supuesto los vecinos de Mijares no creerán su encuentro con esta criatura, asegurando que *"hay muchos que hablan de brujas y bestias en estas tierras, pero todo ello no es más que puro chismorreo"*.

Habiendo cumplido, los Jugadores podrán refugiarse en en la aldea de Mijares el tiempo que necesiten. Eso sí, puede que antes de lo que creen, otro miembro de la Fraternitas Vera Lucis acuda a investigar la desaparición del fráter empalado por el Escornau.

La verdad

Virtudes, una meiga xuxona afincada en tierras del sur de Castilla, y conocedora de los entresijos mágicos necesario para atar a bestias (como los Lobernos) y convocar demonios, usaba sus encantamientos para atraer a los hombres a su nueva guarida. Allí, tras irreferibles encantamientos, se alimentaba de su sangre hasta dejarles consumidos, y luego devoraba su carne (o se la echaba a sus bestias lupinas).

No tardó mucho tiempo, tras su llegada a la escarpada y tranquila sierra de Tormantos, en proponer un pacto al demonio Agaliarepth. A través de pequeños aquelarres que incluían la muerte de hombres en las entrañas de su guarida, ésta le pidió a cambio obtener belleza sin igual (un deseo fácil para el demonio, mas costoso para la Serrana).

Su última víctima fue Mateo mientras recogía leña. Antes de la irrupción de los Jugadores en la cueva, la bruja acaba de invocar a Agaliarepth para cobrarse su última víctima (el propio leñador). Sin embargo, el demonio quiso ponerla a prueba antes de entregarle su deseo: cobrarse la vida también de los Jugadores, ahora allí presentes.

En cuanto al fráter de la Fraternitas Vera Lucis, quien sabe si hubo de ser enviado por algún *Magister Magnus* para encontrar al Escornau o a la propia bruja.

El caso es que su espada estaba imbuida de un poderoso hechizo procurado, tiempo atrás, por un esmolet, que se resume en un pequeño daño adicional en el arma (+1d4). Y es que la magia también puede confrontarse con magia. La misión del fráter no prosperó, puesto que su encuentro con el Escornau fue fatídico.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por cada bandido/muerto eliminado: +2 p Ap.
-Por matar al Escornau: +15 p.Ap.

Dramatis Personae

Bandidos de la sierra

FUE	12	Altura: 2,02-2,09 varas.	
AGI	14	Peso: 140-148 libras	
HAB	13	RR: 65%	IRR: 35%
RES	11	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	9		
CUL	7		

Armas: Cuchillos 40% (1d6)
Armaduras: Cueros (Prot. 1)
Competencias: Correr 42%, Descubrir 42%, Escuchar 30%, Esquivar 35%.

Muertos de las tumbas

FUE	12	Altura: 2,03-2,05 varas	
AGI	10	Peso: 139-142 libras	
HAB	13	RR: 0%	IRR: 105%
RES	12		
PER	10		
COM	1		
CUL	2		

Armas: Cuchillos 13% (1d6)
Armaduras: Harapos (Prot. 1)
Competencias: % básico de características
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Resistencia al daño: un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún penalizador al bonificador de daño.

Jabalí

FUE	25	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	13	Templanza: 50%	
RES	25		
PER	14		

Armas: Mordisco 45% (1d6+2d6).
Armaduras: Carece.
Competencias: Sigilo 45%, Escuchar 40%

Gome, el desquiciado

FUE	13	Altura: 2,21 varas.	
AGI	14	Peso: 145 libras	
HAB	15	RR: 73%	IRR: 27%
RES	12	Templanza: 46%	
PER	15		
COM	10		
CUL	8		

Armas: Pelea 25% (1d3)
Armaduras: Carece
Competencias: Cantar 36%, Conocimiento Vegetal 35%, Correr 38%, , Escuchar 25%, Lanzar 45%

Escornau

Criatura cuadrúpeda procedente de las tierras septentrionales de Extremadura, mitad caballo (cuartos traseros de equino), y mitad jabalí (incluyendo patas delanteras y cabeza). Una variante posee parte trasera de yegua y delantera de toro. Sin embargo, ambos poseen en su cabeza un cuerno extremadamente brillante, con el cual embiste, y cuenta con una propiedad extraordinaria: da buena suerte. La piel del Escornau es extremadamente dura (llamada *"pellehu aceráu"*). Se cree que su ubicación son preferentemente las sierras al campo abierto, aunque hay quien afirma que ha visto atacar tanto a personas como a ganado sin previo aviso, muy cerca de poblaciones y aldeas.

FUE	20/25	Altura: 2,28 varas	
AGI	15/20	Peso: 1150 libras	
HAB	15/20	RR: 0%	IRR: 100%
RES	25/30		
PER	10/15		
COM	0		
CUL:	0		

Armas: Cornada 70% (1d4+2d6)
Armaduras: Piel de Acero (Prot. 4 en cuartos y patas delanteros, Prot. 3 en zonas traseras).
Competencias: Descubrir 55%, Escuchar 40%, Galopar: 65%, Saltar 70%.
Hechizos: Carece
Poderes especiales:

**Buena Suerte:* llevar en una bolsita raspaduras de cuerno de Escornáu hace aumentar la Suerte en un 10%. La caducidad de las raspaduras es de 2d4+1 meses.
**Aliento de fuerza:* Si el ejecutante mezcla a partes iguales su propia sangre, grasa de jabalí y polvos del cuerno de Escornau, formará un cataplasma que, colocado en el vientre con suficientes gasas, otorga tras algunas horas un aumento de las competencias de Fuerza durante 2d8+1 horas. Sin embargo, tiene un 35% de posibilidades de que una protuberancia (un cuerno, vaya) comience a crecer en su propia frente.

Lobernos

FUE	12	Altura: 1,40 varas	
AGI	15	Peso: 100 libras	
HAB	0	RR: 0%	IRR: 135%
RES	12		
PER	25		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Mordisco 60 % (1d6+1d4), Mirada 45% (Poder especial)
Armaduras: Carece
Competencias: Sigilo 90%, Descubrir 95%, Rastrear 65%.
Hechizos: Carece.
Poderes especiales:
**Ojos de Loberno:* Los ojos del loberno son tan agudos que ven a muchísima distancia e incluso son capaces de ver a través de las paredes. Si pasa la tirada de *Mirada* (es decir, si consigue cruzar su mirada con la de la víctima), puede elegir entre los dos siguientes poderes:
**Pánico:* La víctima debe hacer una tirada de Templanza con un penalizador de -25%. Si la falla saldrá corriendo presa del pánico durante 1d6 asaltos. Tras ese tiempo tiene derecho a una nueva tirada de Templanza con el mismo penalizador y, si la falla, continuará, pero si tiene éxito podrá volver. Si es atacada, la víctima tiene reducidas a la mitad todas sus competencias de combate.
**Fascinación:* La víctima debe tirar RR con un penalizador de -50% y, si falla, se quedará quieta como ida o dormida durante 1D10 asaltos. Si es atacada o alguien la sacude violentamente, reacciona como si despertara de un sueño, pero no servirá de nada gritarle.

Virtudes, la Meiga Xuxona

FUE	18	Altura: 2 varas	
AGI	12	Peso: 135 libras	
HAB	14	RR: 0%	IRR: 105%
RES	21		
PER	10		
COM	15		
CUL	20		

Armas: Mordisco 45% (1d4+1d8 por succión).
Armaduras: Carece
Competencias: Disfrazarse 70%, Elocuencia 83%, Sigilo 75%, Rastrear 68%
Hechizos: Polvos de Seducción, Maldición, Discordia, Medalla de Virilidad, Manto de Sombras, Mal de Ojo, Mal del Tullido, Cadena de Silcharde y Dominación.
Poderes especiales: Mordisco: Una meiga xuxona que consiga morder a su oponente podrá comenzar a succionar su sangre, provocándole la pérdida de 1d8 PV por cada acción de combate (no por asalto) de forma automática, hasta que la víctima desfallezca.

Los Atravesados

Mas ahora,
¿qué hombre hay que pueda vivir como quiere, cuando el mismo vivir no está en su mano?

***La Ciudad de Dios*. San Agustín**

Cualquier profesión es aceptable para esta aventura corta pensada para 1-2 Jugadores. Éstos tendrán que recorrer algunas localizaciones de un pequeño valle en busca de un delincuente.

Introducción

Año de 135... Otoño. Los Jugadores son allegados, de un modo u otro, a doña Marisa de Requella, señora del castillo de Trasvelez, situado en algún punto de una sierra al sur de Monforte de Lemos.

Tras varios días alojados en su castillo, ésta le requerirá un favor: buscar en sus tierras a un tipo de nombre Cemerio (vecino de la sierra o un viajero ocasional, a discreción del Director/a), cuyo delito es el de asaltar a Lucas, uno de sus criados, y arrebatarle dineros y la yegua (blanca, con una mancha marrón en su cabeza, para más señas) cuando regresaba de un encargo para ella.

1. Una sencilla petición

Cuando se pongan manos a la obra, algunos pastores de la zona o ciertos aldeanos que viven en algunas cabañas no muy lejos del castillo podrán comentar al grupo que han visto a un tipo descendiendo a toda prisa el valle del Castañal, situado no muy lejos del castillo. Dicho valle posee varios lugares de interés a los cuáles pueden acudir los Jugadores (en el orden que quieran), y son los siguientes:

La aldea de Pineros

Se trata de una aldea de doce sencillas viviendas de madera y cimientos de piedra situadas a distintas alturas, con algunos corrales aquí y allá. Todos los habitantes del lugar visten con pieles de lobo y otras alimañas teñidas de negro, y capuchas cubriendo sus cabezas. Si el grupo pregunta por Cemerio, éstos les dirán no saber nada de él en concreto, aunque afirmarán haber visto gentes cruzando el valle con premura. Si Los Jugadores se interesan por sus vestimentas evitarán hablar de ellas a no ser que superen una tirada de Elocuencia: por lo visto, con tales atuendos se protegen de los *Atravesados*, una aparición que siempre les ha atormentado.

Una tirada de Leyendas les hará recordar que algún siervo del Trasvelez nombró no hace mucho algo sobre ese concepto: por lo visto, una pareja de extraños jinetes (algunos dicen que fantasmas o algo peor) vaga a caballo por los caminos del valle, apareciéndose ciertas noches delante de viajeros y pastores.

El arroyo de Rivañeleda

Se trata de un arroyo con un ancho caudal de agua que nace en lo alto de la sierra, y está situado en la zona más rocosa del valle, por lo que son frecuentes los saltos de agua y las charcas. Si acuden allí llegarán a una zona estrecha, vadeada por un puente de piedra.

En uno de los extremos del puente encontrarán el cuerpo de un muchacho de apenas veinte años, tumbado sobre un charco de sangre. Si lo registran podrán saber de inmediato que ha muerto por heridas de un cuchillo largo.

Antes de que se marchen de allí, los Jugadores serán atacados por un 1d4+1 bandidos. Ésto sólo se dedican a lo suyo, por lo que no saben nada de los Atravesados o de Cemerio, y tampoco son los autores de la cuchillada al joven del puente.

Nota para el Director/a: para acudir a cualquiera de las otras localizaciones disponibles (*Pineros, Torre del Moro o Bosque del Pedrazo*), los Jugadores habrán de atravesar obligatoriamente el arroyo de Rivañeleda y toparse con sus eventos).

La torre del Moro

Dentro del valle del Castañal se alza un pico prominente rodeado de árboles y vegetación, cuya cima es una explanada en la que yacen las ruinas de una torre desmochada conocida como la *Torre del Moro*.

Si los Jugadores se acercan hasta allí, justo antes de llegar a la torre verán que un par de jinetes cubiertos

con prendas oscuras cabalgan al galope hacia la torre, y atravesarán la aún maltrecha puerta de acceso, desvaneciéndose en ella (como si fueran humo). Cada Jugador ganará 1d10 puntos de IRR si no supera una tirada de IRR.

Efectivamente, tales espectros son los conocidos como Atravesados (ahora entenderán su nombre). Su aparición se debe a que tan sólo se han dejado ver a los nuevos visitantes del valle (los Jugadores).

Una vez en el interior de las ruinas de la torre, el grupo verá que está invadida por la maleza y los escombros. Se trata de una estructura de planta cuadrada, con sillares y cascotes desprendidos en su interior. Pese a que hay una escalera de piedra, el acceso a la planta superior es impracticable, pues su techo está desplomado sobre sí.

Será entonces cuando el grupo encontrará a un hombre escondido tras el hueco de lo que queda de la escalera de piedra de la torre. Se presentará como Pol de Ruimenaz, archivero del Monasterio benedictino de San Juan de la Paz, más allá del valle del Castañal. Está asustado, pero se alegrará de verles. Por lo visto, viaja a la aldea de Pineros por unos asuntos del abad. Tampoco sabe nada sobre Cemerio ni los Aparecidos, pero superando una tirada de Empatía hará sospechar a los Jugadores que oculta algo.

La realidad es que miente, no hay ningún monasterio al final del valle (una éxito en una tirada de Conocimiento de Área así lo demostrará).

En realidad se trata de un miembro de la *Fraternitas de la Vera Lucis*, una organización secreta que lucha por erradicar la presencia irracional en el mundo. Su misión es indagar en el asunto de los Atravesados en el valle. Después tratará de marcharse, aferrándose a su cuchillo si hiciera falta.

Lo que no saben los Jugadores que el frater se topó con el joven del puente del arroyo, le preguntó por los supuestos espectros y éste le contó todo lo que sabía. Acto seguido Pol acabó vilmente con él, tal y como los miembros de la Fraternitas suelen hacer para no dejar rastro de su presencia. Además, si los Jugadores le hablan de las criaturas, Pol tratará de eliminarlos tal y como hizo con el malogrado joven.

El bosque del Pedrazo

Se trata de un pinar denso y recóndito, con gran variedad de arbustos y muchos zarzales. El arroyo Rivañeleda muere en este lugar y la niebla se agarra en esta zona profunda del Castañal, impidiendo ver más allá de unas pocas varas de distancia.

Durante su estancia en el bosque, los Jugadores notarán susurros constantemente, así como murmullos aquí y allá, los cuáles tratan de despistar al grupo. Si superan una tirada de Descubrir los Jugadores verán entre la niebla, sobre el suelo, una forma blanca. Se trata de la yegua de Cemerio (tiene una mancha marrón en su cabeza). El animal ha muerto y verán que una de sus patas está rota.

Al continuar la búsqueda, el grupo encontrará antes o después a un tipo asustado, arrinconado contra una gran roca por un jinete. Se trata de uno de los espectros Atravesados, quien centrará su atención en los Jugadores recién llegados. Si el jinete ataca a alguien que lleve alguna de las prendas de piel de lobo negras como los habitantes de Pineros, parecerá algo errático (ver *Dramatis Personae*). Al resto tratará de eliminarlos cuanto antes.

Conclusión

Cuando el grupo acabe con la criatura (es un ser tangible en esos momentos), tendrán delante de sí a Cemerio, el cual no ofrecerá resistencia para ser entregado a doña Marisa. Ésta puede administrarle un cruel destino o tal vez, si lo tienen a bien los Jugadores, pagar sus delitos sirviendo durante un tiempo al grupo en alguna otra aventura.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 30 p. Ap

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	12	Altura: 2,03-2,12 varas
AGI	15	Peso: 130-145 libras
HAB	15	RR: 70% IRR: 30%
RES	12	Templanza 50%
PER	15	
COM	10	
CUL	7	

Armas: Almarada 45% (1d4+2).
Armaduras: Pelliza de piel (Prot.1), Gorro de cuero (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 56%

Pol de Ruimenaz (frater servus)

FUE	12	Altura: 2,01 varas
AGI	12	Peso: 141 libras
HAB	13	RR: 75% IRR: 25%
RES	14	Templanza 52%
PER	15	
COM	16	
CUL	10	

Armas: Bracamante 50% (1d6+2).
Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 2)
Competencias: Correr 40%, Esquivar 35%, Sigilo 45%, Teología 55%
Rituales de Fe: todos los de *Primus Ordo*

Jinete Atravesado

FUE	10	Altura: 2,15 varas
AGI	12	Peso: 160 libras
HAB	15	RR: 0% IRR: 120%
RES	15	
PER	18	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Espada 55% (1d8+1)
Armaduras: Capa gruesa (Prot. 3)
Competencias: Cabalgar 90%, Descubrir 65%, Esquivar 41%
Hechizos: Mal de Ojo
Poder especial: Forma corpórea: Los Atravesados son espectros montados a caballo que van en pareja, pero a veces se separan para arremeter con individuos incautos que viajan en solitario. En estos casos, adoptan forma tangible para sus fechorías. Cuando sus puntos de vida se reducen a cero, retornan a su forma espectral y se alejan de su presa. Además, rechazan la piel de lobos y alimañas menores (a discreción del Director/a), por lo que tendrán, si hubiera de atacarlos, un malus de -25% en sus ataques contra aquellos que porten estas prendas protectoras.

Nota final: el Atravesado es vulnerable al hechizo

El mal de Montsegur

Als catars, als martirs del pur amor crestian.
16 mars 1244.
(A los cátaros, mártires del puro amor cristiano.
16 de marzo de 1244)

Epitafio en la estela de Camps dels Cremats

Aventura corta con ciertas licencias históricas para un grupo de 2 a 4 Jugadores en tierras occitanas, no muy lejos de los Pirineos. Los personajes pueden ostentar cualquier profesión, y sería casi obligado que, al menos uno de ellos, sea de origen francés o conozca medianamente el idioma. Algo importante: no conviene que haya ningún tipo de personaje religioso cristiano (fraile, sacerdote, monja, etc.).

Introducción

Marzo de 1243. Los Jugadores son servidores o protectores de Miquel de Campabadal, un noble aragonés afincado en Muel con raíces occitanas. Su padre, don Istebe de Muel, falleció hace algo más de un mes y en su lecho de muerte le pidió un último deseo: hacer un largo viaje hasta el castillo de Montsegur, más allá de los Pirineos, y entregar un paquete de un par de varas de longitud en dicha fortaleza. Esa es la única información que saben los Jugadores, la cual, según palabras de don Miquel, no debe ser revelada durante su viaje a menos que él mismo lo haga.

1. Maniobras de prevención

Habiendo cruzado hace casi dos semanas los Pirineos, el grupo viaja con un carromato de provisiones tirado por una mula a través de una cordillera nevada al este de la ciudad de Foix, y al sur del castillo de Montsegur. Las nieves en las montañas aún perduran, y aunque la época primaveral está comenzando, los primeros rayos del sol se dejan ver. No obstante aún es tiempo de ventiscas y heladas casi constantes.

Durante el viaje, los Jugadores deberán realizar una tirada de Resistencia x2 para no perder 1 punto vida (Resistencia x3 si llevan mantas o ropas gruesas sobre sí). Apenas les queda comida, y no es porque don Miquel no les costee las pernoctas o los menús que han adquirido en las diversas poblaciones en el camino (el noble es un tipo bondadoso con sus súbditos), sino porque llevan unos días sin apenas encontrar un sitio donde guarecerse ni suministros con los que alimentarse.

Mediante tiradas de Descubrir y/o Rastrear, los Jugadores podrán encontrar huellas de animales o incluso alguna cueva donde uno de ellos tenga su guarida. Los animales más comunes en esa zona son los osos pardos, ciervos, jabalíes y los rebecos pirenaicos (cabras características de la zona), así como alimañas de menor tamaño, como las marmotas o armiños. Durante este tramo advertirán la figura recortada de dos jinetes en la montaña norte más próxima (lugar al que se dirigen). Sólo un crítico en una tirada de Descubrir les hará diferenciar sus armaduras y unas lanzas, las cuáles denotan su oficio de soldados.

Horas después, mientras duermen o cuando atraviesen algún arroyo, los dos jinetes que tal vez antes vieron les saldrán al galope, y les requerirán sus nombres e intenciones. De nada servirá la palabra o razonar con ellos (Don Miquel no quiere que se hable de su empresa, por supuesto). Los soldados parecen tener un modo de actuar muy concreto, y no es sino matando a todo aquel que lo consideren conflictivo.

Una éxito en tirada de Cultura (o Cultura x2 si el Jugador es francés) les permitirán saber que el escudo blasonado en campo de oro y tres picos verticales negros hacen referencia a la familia del linaje de Pierre-Roger de Mirepoix, el jefe militar del castillo de Montsegur (el destino de su viaje). Pierre-Roger es, a su vez, hombre de armas de la regente del castillo, Esclaramunda de Foix. Podría considerarse que los Jugadores pueden saber esta información por sus orígenes natales, o suponiendo que su señor o contratista don Miquel, de raíces occitanas, les ha hablado de ese noble algún tiempo atrás.

Si las cosas se ponen feas, don Miquel revelará su procedencia e informará que en el carromato transportan un presente para doña Esclaramunda, tras lo cual los soldados comprobarán la carga (sin llegar a abrir el gran bulto). En este caso, serán ellos mismos quienes les faciliten escolta hasta el castillo de Montsegur, descubriéndose como soldados del lugar. En el peor de los casos, los Jugadores tendrán que defender a su señor hasta la muerte o la huida de uno de los jinetes. Después podrán continuar su viaje.

Si los jinetes escoltan al grupo, éstos podrán informarles durante el viaje que el Rey Luis IX, a través de sus comandantes más poderosos, tiene por objetivo la muerte de su señor de Mirepoix, y que ellos se encuentran, por mandato de éste, vigilando la cordillera ante posibles incursiones, pues toda precaución es poca.

Nota para el Director/a: Tal vez los Jugadores sepan que el castillo de Montsegur es uno de lo mayores bastiones de la fe cátara, pero no por ello deben saberlo sus personajes. En la voluntad de don Miquel queda informar a sus súbditos sobre la presencia cátara (que él sabe de oídas y a la que tampoco interesa demasiado) que se cierne en Montsegur.

2. En el castillo de Montsegur

Tras largos días de viaje, los Jugadores llegarán a media tarde al castillo. Se trata de una fortificación amurallada enclavada en lo alto de una loma afilada y rocosa, con cierta vegetación. Destaca su aspecto inexpugnable, por lo que, el carro y sus dueños subirán por la ladera sur no sin cierta dificultad. Después podrán entrar por el acceso principal, en el lienzo suroeste del castillo. Tanto si van solos como si son escoltados por los dos soldados, tendrán que superar el reconocimiento de dos guardias apostados en sus almenas. Tras ciertas dudas (no tantas si llegaron con los jinetes), les abrirán las puertas. La zona noroeste de la fortaleza consiste en una torre y un pequeño patio amenizado con el vaivén de soldados en los adarves de madera y piedra.

Por otro lado, los Jugadores serán "invitados" a desarmarse. De ninguna otra manera podrán acceder a visitar a doña Esclaramunda ni entregar el presente (que es a lo que han venido). Don Miquel les pedirá hacerlo en caso de que no estén por la labor. No obstante, para aquellos Jugadores más desconfiados, un éxito en una tirada de Ocultar hará cualquier arma de tamaño pueda pasar desapercibida entre sus ropas. En los establos del patio relinchan algunos caballos; sirvientes y criados recogen agua de las cisternas del castillo, o traen leña de las inmediaciones de la montaña. Además, todos los Jugadores percibirán una pesadumbre en los rostros de cualquiera de los habitantes del castillo.

Antes o después, hará presencia el jefe militar Pierre-Roger, y don Miquel se presentará ante el noble, aclarando su viaje y su ascendencia. Pierre-Roger les informará que doña Esclaramunda no se encuentra en el castillo, y que tardará días en regresar.

Sólo mediante un éxito en una tirada de Elocuencia (difícil -25%) confesará que ha viajado a la abadía de Bulbona, a varias leguas norte de Foix, para visitar a su sobrino el abad Ramon Roger. Pese a ello, invitará a los Jugadores y a Miquel a acceder a las dependencias del castillo y e instalarse hasta que regrese doña Esclaramunda. También podrán entregar el presente que traen. Será entonces cuando don Miquel muestre tal regalo. El jefe militar y los propios Jugadores podrán comprobar que se trata de una espada de bella manufactura, cuyo filo brilla

como si hubiera sido recién forjada. Pierre-Roger asentirá agradecido, confirmando que a su señora le gustará.

Si los Jugadores superan una tirada de Empatía sabrán que el soldado reconoce el arma, como si ya supiera previamente de su existencia. Después invitará al grupo a una cena a acompañarle a la cena, a modo de bienvenida, la cual se servirá en un par de horas en la torre. El militar desaparecerá, pues aún tiene que atender a su hueste. Durante ese tiempo los Jugadores podrán descansar o incluso deambular por el castillo. El Director/a podría proponer proponer alguno de estos eventos:

**Preguntar a don Miquel por la espada*: podrá informarles que se trata de un arma que su padre Istebe tenía en alta estima, la cual procede de esta zona de los Pirineos (también lugar de la procedencia de sus raíces familiares). Como Miquel nunca ha sido un hombre de armas, jamás se ha interesado por ella.

Además, añadirá que la espada ya estuvo en Montsegur muchos años atrás, y que era deseo de su padre traerla aquí tras su muerte. Con una tirada de Elocuencia el noble podrá contarles que perteneció a la familia de Mirepoix, de la que desciende Pierre-Roger (razón por la que la reconoció, y se alegró de verla).

**Hablar con los siervos:* tal vez los Jugadores quieran comprobar porqué los habitantes del castillo están abatidos o angustiados. No será muy difícil averiguar que hay tensión entre sus muros a causa de la guerra que los asola: hace casi un año, el señor de Pierre-Roger y varios de sus hombres y dieron muerte en Avignonet, al norte de Montsegur, a dos inquisidores cristianos. Temen que el rey Luis IX y sus súbditos tomen inminentemente el castillo como represalia.

**Hablar con los soldados del castillo:* el grupo podrá saber que están haciendo rondas constantes en los alrededores de la fortaleza desde hace bastantes meses. Pierre-Roger no cuenta con muchos apoyos militares en Occitania como para relajar la vigilancia de los límites de Montsegur.

Además, también están preocupados por dos motivos: por un lado, no es que haya gran cantidad de efectivos militares en ese castillo; y por otro, un extraño mal está impacientando a algunos soldados durante las rondas nocturnas: una mujer se aparece a extramuros de la fortaleza durante algunas noches. Han ido varias veces a buscarla, pero no han conseguido localizarla.

3. La cena atragantada

La cena con Pierre-Roger se celebrará en la primera planta de la torre. Tal vez para su sorpresa, los Jugadores no tomarán ni un pedazo de carne (los Cátaros no la ingieren). En su lugar le presentarán pescados servidos en varias maneras y un surtido de verduras aderezados con algo de vino, un poco de queso y algunas frutas.

Don Miquel y Pierre-Roger llevarán la voz cantante en la conversación, poniéndose al día, a priori, sobre los últimos tiempos de don Istebe y de Esclaramunda, respectivamente; y, en segundo lugar, de las inclemencias de la guerra en Montsegur acerca de la Fe que profesa el anfitrión y su señora de Foix: mencionarán algo sobre la *"Iglesia de los Lobos"*, *"los Prelados del Apocalipsis"* o *"la persecución y cruzada del alma"*.

Una tirada de Empatía les hará notar que don Pierre-Roger habla al mismo tiempo con pesar y con orgullo, como si su discurso de cena tratase sobre un enemigo mortal (El Cristianismo, claro).

Por supuesto, los Jugadores podrán intervenir, preguntar y opinar sobre lo que están hablando, y Pierre-Roger podrá instruirles brevemente sobre el Catarismo, aclarándole su punto de vista (Ver *La verdad*), así como la asdcripción del propio castillo a esa fe.

Don Miquel, como dijimos anteriormente, tenía cierta idea de la situación religiosa de Montsegur, e incluso comenzará a entender que su viaje hasta allí no es casualidad, y que sus ancestros, incluido su propio padre, tenían que ver con la doctrina del castillo.

En cierto momento irrumpirá en la sala un soldado y comentará algo en el oído del noble de Mirepoix. Éste quedará pensativo unos instantes. Si se le pregunta, el militar les contará el suceso que protagonizó contra los dos inquisidores hace un año: él, junto a una horda de cincuenta soldados y otros nobles *faidits* (nobles desposeídos de sus tierras por el monarca francés y los estados pontificios debido a su condición cátara), asaltaron a un grupo de inquisidores cristianos en Avignonet: Guillaume Arnaud y Etienne de Saint Thibéry. Ambos fueron asesinados en venganza a su persecución papal a modo de cruzada.

Pierre añadirá que desde entonces, el Papado y el Monarca amenazan y hostigan la fortaleza de Montsegur, así como a doña Esclaramonda, sus súbditos y sus soldados cuando se hallan fuera de sus muros. Tras una breve pausa, Pierre-Roger añadirá que el soldado acaba de comunicarle que han visto una comitiva no muy lejos, compuesta por antorchas en la noche en una zona próxima a la parte norte del castillo, a una media legua aproximadamente. Quizá sean espías o algún pequeño contingente.

Tras la explicación, el noble de Mirepoix pedirá improvisadamente un favor a Miquel y a los Jugadores. Su castillo no dispone de más soldados que los necesarios para defender el castillo, por eso le placería que fueran a examinar el avistamiento. Además, Pierre-Roger revelará a Miquel que don Istebe era uno de los llamados *Perfectos* o *Buenos Hombres* por los Cátaros. Décadas atrás, don Istebe recibió en la misma sala en la que están cenando el voto del *Consolamentum* a manos de doña Esclaramunda, el único sacramento de la fe cátara. Y está seguro de que su padre les hubiera ayudado sin dudarlo.

A no ser que los Jugadores estén predispuestos ante la petición del anfitrión, será don Miquel quien, tras saber esa reveladora verdad sobre su familia, pida a los Jugadores efectuar la petición de Pierre-Roger. Éste les proporcionará abrigo y antorchas, así como lo necesario como para que acudan allí, incluyendo la guía de algún sirviente del castillo, conocedor de los parajes cercanos.

4. Buscando al enemigo

Los Jugadores saldrán por el acceso trasero del castillo, y mientras desciendan el montículo tendrán que tener cuidado de no caer por algún desnivel de rocas. Si no superan una tirada de Agilidad x2 podrán sufrir 1d4 puntos de daño. La luna llena asoma en lo alto y hay ruidos alimañas nocturnas que sienten la presencia del grupo.

Si los Jugadores no lo averiguaron anteriormente, el criado podrá contarles (no sin cierto temor) que los soldados han avistado a una mujer que merodea esa zona, pero no han logrado dar con ella. Por ello, sería un buen momento para que el Director/a introdujese algún elemento de tensión, angustia o sugestión.

Una vez lleguen en la zona de avistamiento, los Jugadores podrán observar en un pequeño claro los restos de una túnica y una antorcha arrojadas por el terreno nevado. Si alguno de ellos supera una tirada de Descubrir (muy difícil -50%) permitirá ver un rastro de sangre que conduce al hueco de un abrigo escarpado en un cerro cercano.

Si el grupo sigue el rastro no tardará mucho en encontrar el cuerpo de un viajero con zurrón y prendas de abrigo. Su cuerpo está destrozado a base de terribles zarpazos. Cada Jugador tendrá que superar una tirada de Templanza para no tener un malus de -10% en todas sus tiradas hasta el final de la aventura. Por otro lado, si se supera una tirada de Medicina, sabrán que lleva unas horas en ese estado.

Antes o después (y estén donde estén), los Jugadores oirán un alarido, un grito de auxilio no muy lejos del hueco en la pared. Quizá decidan descender por el otro extremo el cerro nevado para averiguar qué ocurre (o quizá regresen al castillo).

En el primer caso, al llegar al otro lado, encontrarán a cuatro personas vestidas con ropas de abrigo y preparados para marchar por el monte o cualquier otro camino. Están refugiadas en las ruinas de una cabaña. En realidad son compañeros de viaje del hombre cuyo cadáver encontró el grupo. Los viajeros son occitanos, y podrán comunicarse con los Jugadores que dominen el idioma.

De no ser así, el criado del castillo podrá traducir sus palabras: se trata comerciantes que viajan por la cordillera en dirección a Foix. Están perdidos. Sus dos mulas murieron por el frío el día anterior jornadas, y además perdieron de vista a Geoffrey, compañero que viajaba (cuyo cuerpo ya saben donde está). Los comerciantes estarán más que encantados en acudir a Montsegur para refugiarse.

Rescaten a este grupo o no, los Jugadores se encontrarán de regreso a la fortaleza con una fina neblina, acompañada de copos de nieve. Mientras cruzan por un oscuro hayedo cubierto de nieve, no tardarán en toparse en la noche con una figura humanoide, de aspecto femenino, cuya silueta se recorta sobre su propio brillo.

Viste una fina túnica blanquecina y rasgada, y sus ojos son blancos y fulgurantes, nada visto anterior por los Jugadores (realmente es una presencia inquietante). Cuenta, además, con una enraizada y repugnante mata de cabellos. Se trata de la mujer que los soldados de Montsegur avistaron tiempo atrás. Entonces se detendrá delante del grupo y se lanzará contra los Jugadores. De una u otra manera, deberán luchar a muerte contra la criatura.

Conclusión

Si los comerciantes son conducidos al castillo, éstos serán provistos de cobijo y sustento, y en caso de heridas, los Jugadores podrán recibir descanso y curación el tiempo que necesiten. El asunto de la mujer de blanco será escuchado por Pierre-Rogert y Miquel con atención, aunque no sabrá qué decir. En lo sucesivos días, doña Esclaramunda de Foix regresará a Montsegur con su contingente, y aceptará de buena gana el presente de don Miquel.

Por lo visto se trata de la espada que ésta le regaló a don Istebe cuando recibió el *Consolamentum* (antaño propiedad de la familia Mirepoix). La regente de Montsegur preguntará a Miquel si querría seguir la misma senda de fe que su padre, pero éste no parece estar por la labor. Dos meses después, cuando los Jugadores se hayan marchado del castillo, éste sufrirá el asedio durante diez meses por el senescal de Carcasona. Ello obligará a Pierre-Roger a negociar la rendición, la cual incluirá para los supervivientes la abjuración a la doctrina cátara o la muerte en hoguera.

Unas doscientas personas prefirieron las llamas a renunciar a su fe. En cuanto a la espada de don Istebe, se perdió durante el asedio de Montsegur (quizá encontrarla sea un buen motivo para continuar esta historia). *¿Sería este arma parte del tesoro de Montsegur?*

La verdad

La criatura errante en los alrededores del castillo era en realidad un ser a medio camino entre la vida humana y la existencia irracional. Hace dos años, el conde de Tolosa Ramón VII trató de sitiar el castillo por petición del monarca francés Luis IX de manera poco fructífera. Sus soldados se cebaron con un grupo de habitantes que trató de huir saliendo del castillo en plena noche. Eran criados asustados, y los asaltantes los alcanzaron y torturaron (entre otras cosas) sin piedad. De tal forma se regocijaron ante la nada exitosa conquista de la fortaleza.

Sin embargo, una joven escapó milagrosamente, tras lo cual, según saben unos pocos, vagó por las sierras cercanas medio muerta. Nadie sabe cómo

sobrevivió, pero al hacerlo, obtuvo un poder y un aspecto aterrador, y desde entonces su único objetivo es vengarse de aquellos que la degradaron vilmente. Para la criatura, cualquiera que se precie (y se encuentre con ella), tiene que ver con aquellos de los que anhela vengarse. Los comerciantes occitanos y los Jugadores no iban a ser menos.

A continuación incluimos breves notas sobre el Catarismo (Fuente: *Wikipedia*)

El catarismo es la doctrina de los cátaros (o albigenses), un movimiento religioso de carácter gnóstico que se propagó por la Europa Occidental a mediados del siglo XI y logró arraigar hacia el siglo XII entre los habitantes del Mediodía francés, especialmente en el Languedoc, donde contaba con la protección de algunos señores feudales vasallos de la corona de Aragón. Con influencias del maniqueísmo en sus etapas pauliciana y bogomila, el catarismo afirmaba una dualidad creadora (Dios y Satanás) y predicaba la salvación mediante el ascetismo y el estricto rechazo del mundo material, percibido por los cátaros como obra demoníaca.

En respuesta, la Iglesia católica consideró sus doctrinas heréticas. Tras una tentativa misionera, y frente a su creciente influencia y extensión, la Iglesia terminó por invocar el apoyo de la corona de Francia para lograr su erradicación violenta a partir de 1209 mediante la Cruzada albigense. A finales del s. XIII, el movimiento, debilitado, entró en la clandestinidad y se extinguió poco a poco.

Dentro de la doctrina cátara, existían los Perfectos y los Creyentes: el Perfecto o Buen Cristiano era todo aquel que había recibido el Sacramento de la doctrina, llamado Consolament (el rito principal para entrar en comunicación con el espíritu consolador que les garantizaba su unión con el espíritu de Dios en el momento de la muerte).

El Perfecto también debía haber pronunciado votos de orden monástico: rechazo de alimentos de origen animal (excepto el pescado), así como ayunar y renunciar a las relaciones sexuales. En cuanto al Creyente, se trataba del conjunto de fieles está formada por laicos con fe y voluntad de acercarse al estado de pureza de los perfectos.
Los Cátaros fueron denominados también «albigenses». Este nombre se origina a finales del siglo XII, usado por el cronista Geoffroy du Breuil of Vigeois en 1181, y se refiere a la ciudad occitana de Albi (la antigua Álbiga), pero esta denominación no parece muy exacta, puesto que el centro de la cultura cátara estaba en Toulouse y en los distritos vecinos.

Tal vez por considerarse puros, se llamaban a sí mismos "albinos", que tendría su origen en la raíz "alb", que significa "blanco", de la que derivan nombres como Albania. También recibieron el nombre de "poblicantes", siendo este último término una degeneración del nombre de los paulicianos, con quienes se les confundía. Además era llamada «la secta de los tejedores» por el hecho de ser los tejedores y vendedores de tejidos sus principales difusores en la Europa occidental.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.
-Por rescatar a los comerciantes: +5 p Ap.
-Por acabar con la mujer de blanco: +10 p.Ap.

Dramatis Personae

Soldados de Montsegur

FUE	15	Altura: 2,05-2,18 varas
AGI	15	Peso: 158-165 libras
HAB	12	RR: 70% IRR: 30%
RES	15	Templanza: 50%
PER	16	
COM	10	
CUL	10	

Armas: Lanzas 45% (1d6+1), Ballesta 40% (1d6)
Armaduras: Gambesón reforzado (Prot. 3)
Competencias: Cabalgar, 45%, Descubrir 55%, Esquivar 30%

La dama blanca

FUE	20	Altura: 2 varas
AGI	15	Peso: 136 libras
HAB	15	RR: 0% IRR: 115%
RES	30	Templanza 50%
PER	20	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Garras 56% (1d8+1d6)
Armaduras: Túnica rasgada (Prot. 1)
*Competencias:*Correr 42%,Ocultar 65%,Sigilo 40%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Sarpullido: Cuando la dama provoca con sus garras un daño superior al 10 puntos con un solo ataque, existe un 25% de que la víctima desarrolle días después un sarpullido y picor en la zona de la herida (una extremidad, torso, cabeza), acompañado de frecuentes vómitos. El personaje sufrirá una pérdida de 1 punto de Resistencia de forma indefinida si el sarpullido no se trata con tiradas de Medicina durante al menos una semana.

Los ojos verdes

-Porque esa trocha conduce a la fuente de los Álamos, en cuyas aguas habita un espíritu del mal. El que osa enturbiar su corriente paga caro su atrevimiento.

***Los ojos verdes*. Gustavo Adolfo Bécquer**

Aventura para 2-4 Jugadores basada en la leyenda *"Los ojos verdes"* de Gustavo Adolfo Bécquer. Las profesiones recomendadas son las de siervo de corte, curandero o cazador. Sería conveniente (aunque puede ser difícil), contar con algún arma mágica.

Introducción

Año de 1349. Noviembre. En algún punto entre la Sierra de Moncayo y el pueblo de Trasmoz (Aragón). El grupo sirve a un noble llamado Colás de Huerca, un hombre que regenta el castillo de Royena, otorgado a su antecesor por la abadía cistercense de Veruela (quien gobierna varias localidades en la comarca).

Es media mañana, hace sol, y el Moncayo ha amanecido con su cúspide nevada. El grupo está de montería en uno de los valles de la sierra, acompañando a don Andreu (único hijo de don Colás) en la cacería de venados. Los diez siervos que le acompañan recorrerán bosques de abedules y hayas.

1. Jornada de caza

Las funciones de los Jugadores pueden ser varias: transportar fardos con alimentos y bebidas, cuidar de la montura de Andreu o bien rastrear huellas e inspeccionar el terreno a batir.

Si los Jugadores lo creen oportuno (o bien sea ordenado por don Andreu), podrán realizar tiradas de Descubrir y Rastrear para tratar de encontrar animales y/o seguir huellas en la zona. Don Andreu ansía esa tarde cazar un venado, aunque pueden presentarse cualquiera de los siguientes animales (o tan sólo sus huellas), lanzando 1d3:

1d3	Evento
1	Aparecerán algunas alimañas como garduñas, tal vez un gato montés o varios tejones, correteando cerca de sus madrigueras.
2	Encontrarán un par de jabalíes que, en caso de descubrirse (los cuáles son muy abundantes por la zona), pueden dar dolor de cabeza al grupo.
3	Cerca de la comitiva de caza aparecerá un grupo de cuatro lobos, pero enseguida se alejarán del paraje (no atacarán al grupo).

Finalmente, después del almuerzo del mediodía, el grupo se topará con un venado casi oculto entre unos matorrales. Andreu logrará alcanzarle en una pata con un virote de ballesta; sin embargo, el venado acabará huyendo malherido, cruzando un zarzal y un arroyo entre unas rocas afiladas.

En ese momento, Inazio, el montero mayor y hombre de confianza de don Colás, se detendrá con la rehala de perros que le acompaña, negándose a continuar. La razón es simple: el temor a la Fuente del Álamo, un salto de agua de unas pocas varas entre dos alturas del valle. Según él, es un lugar maldito por el tiempo, al cual es mejor no acercarse.

Una tirada de Conocimiento de Área hará saber a los Jugadores que esa zona es un lugar escondido entre grandes peñascos, lo cual hace del terreno un lugar peligroso; además, termina un un lago verdoso e infecto (no apto para la caza). Y un éxito en una tirada de Leyendas les hará recordar que, según dicen, sus aguas albergan un espíritu, aunque no son más que habladurías de la zona.

Andreu, contrariado y molesto, reprochará a Inazio que se de prisa, ya que sino van a perder la pieza; sin embargo, el tipo mantendrá rígido su posición. No tardará el noble en preguntar quién está dispuesto a seguirlo (pues no tiene intención de abandonar su presa):

**Si los Jugadores le acompañan*, sus pasos les llevarán hasta una hondonada oscura y rocosa, donde reposa la Fuente del Álamo, el bello paraje de una garganta copado de rocas junto a un gran barrizal. El ruido de la pequeña cascada es constante y el lago contiguo es de agua verde estancada. Andreu logrará dar caza al venado (pieza que luego les tocará transportar a los Jugadores).

Pero antes de marcharse, el grupo notará una sensación de angustia mientras Andreu queda embobado y absorto mirando el lago unos instantes. Finalmente, todos regresarán.

**Si por contra no le acompañan*, Andreu avanzará sólo (será imposible detenerlo), y una vez se haya marchado Inazio les confesará que cuando era niño sus padres le contaron relatos terribles sobre ese lugar, con el fin de que nunca acudiera allí. No concretará nada a no ser que los Jugadores superen una tirada de Elocuencia. Aunque es algo reacio a hablar, el montero les dirá que tales historias hablan de un espíritu maligno que habita el lago desde hace siglos y toma diversas formas. Él mismo evita pasar por tal lugar.

2. Pesquisas en el castillo

Una semana después, el montero Inazio se acercará a los Jugadores preocupado. Les preguntará si han notado algo en don Andreu, pues desde la cacería está muy raro: sale en solitario con su ballesta y su montura, y regresa horas después melancólico y con el ánimo decaído. Además, según dicen en las cocinas, apenas come en todo el día, como si no tuviera apetito alguno.

Inazio les pedirá como favor que averigüen cuanto puedan con discreción, pues esta preocupado por don Andreu:

*Si los Jugadores hablan con los soldados del castillo previa tirada de Elocuencia, sabrán que uno de ellos se fijó especialmente en don Andreu la noche que hacía guardia. Por lo visto el noble regresó en plena madrugada con la aljaba llena de virotes, pese a que a la mañana siguiente afirmó que la caza le había sido muy propicia (y tampoco traía presa alguna).

*Si preguntan a los criados de las cocinas o los del castillo junto con una tirada de Elocuencia (fácil +25%), éstos podrán informarles de que cada vez que regresa trae sus botas repletas de barro, igual que las patas de su buen caballo (llenas del mismo lodo). *¿Recordarán los Jugadores que la Fuente del Álamo estaba llena de este lodo?* También dirán que durante las últimas noches se le ha escuchado hablar en sueños, repitiendo una y otra vez una palabra: *"¡muéstrate!"*

*Si hablan con el propio Andreu, aunque sea para sondearlo someramente, los Jugadores necesitarán un éxito en Elocuencia (difícil -25%), sabrán que cuando estuvo en la Fuente unos ojos de color verdes centellearon desde el fondo del lago. Al principio creyó que era una mala jugada de la vista, pero en los días siguientes sintió la necesidad y el deseo irrefrenable de acudir allí para averiguar a quién pertenecían esos ojos (he aquí la razón de sus extrañas excursiones).

3. Buscando a don Andreu

Esa misma noche, los soldados del castillo darán la voz de alarma: el caballo ensillado de don Andreu aparecerá delante del portón del castillo sin su dueño. Alertado por el descubrimiento, Don Colás levantará a cada criado de sus aposentos y a cada soldado del barracón para organizar la búsqueda de su hijo (a no ser los Jugadores tomen tal iniciativa).

Alrededor del castillo se encuentran los valles de la falda norte de la sierra del Moncayo, pero hay varios puntos cercanos de interés:

La aldea de Orbaleza

Está a un cuarto de legua al norte del castillo de Royena. Es un puñado de casas mal dispuestas sobre un cerro. Sus habitantes negarán haber visto a don Andreu (es cierto). Si les preguntan por la fuente del Álamo o los ojos verdes se retraerán un poco, ya que conocen la historia del lugar que narró Inazio. *"Nada bueno puede traer ese lugar"*, dirán.

La torre de Madejuelo

Es una de las tantas torres defensivas construidas años atrás junto a la frontera entre los reinos de Castilla y Aragón, con motivo de las luchas fronterizas. Ahora es una ruina abandonada de dos plantas, junto a un barranco poblado de arbustos. Allí se guarecen 1d4+1 bandidos que nada saben del asunto de Andreu, pero aprovecharán la llegada de los Jugadores para tratar de asaltarlos.

La Fuente de Álamo

Situada al suroeste del castillo, el valle de la Piterna. Cuando se adentren en él, una espesa niebla les invadirá, y escucharán ruidos de alimañas y el rumor de un arroyo cercano. Los Jugadores habrán de superar una tirada de Astrología o Cultura x2 (lo que más tengan) para evitar perderse y no ser pasto de una mandada de 2d3+1 lobos. Al llegar a la Fuente, verán a Andreu arrodillado en la orilla del infecto lago, charlando con una mujer muy bella que está parcialmente sumergida en el agua. Sus ojos de ella son verdes y brillantes y, antes de que puedan acercarse, Andreu caerá de bruces sumergiéndose en el agua, atraído por las palabras sibilantes de la dama.

Tras ver la escena, un éxito en una tirada de Leyendas (fácil, +25%) les hará saber que se trata de una *Ondina* (pag. 303 de manual), ser ligado a las aguas que atraen a todo tipo de viajeros perdidos y los arrastran en ellas. El grupo no será capaz de herirla con armas normales (sólo mágicas), aunque deberían lanzarse al agua para tratar de salvar a Andreu.

Los Jugadores que se zambullan deberán superar una tirada de Fuerza x3 para auparle hasta la orilla. En el caso de fallar, la ondina no les atacará, pero hará levantar las aguas del lago para arrastrarlos a ellos también con su *Poder especial: "Control del agua"* (ver *Dramatis Personae*).

La forma de librarse de la sacudida del agua es superando una tirada de Agilidad x2, aunque de no ser capaz de ello se activarán para el Jugador las reglas de *Peligros: Asfixia* (pag 102 del manual), comenzando con un multiplicador inicial de x5. Por cada intento de sacar a don Andreu del lago (hasta un máximo de 5, pues luego perecerá ahogado) la ondina moverá violentamente las aguas (y con ello serán necesarias para los Jugadores las tiradas para evitarlo).

Conclusión

Si los Jugadores retornan con don Andreu al castillo (inconsciente o no), don Colás se lo agradecerán y recompensarán con creces. Tal vez necesiten un favor, una mejora de sus condiciones de vida, provisiones para un viaje o una cuantía económica (a discreción del Director/a). En el caso de don Andreu perezca bajo la aguas su cuerpo no se encontrará (ni tras los sucesos con la ondina ni con el total de soldados del castillo de Royena peinando la zona y el fondo del lago maldito).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap
-Por eliminar a los bandidos: +5 p. Ap
-Por eliminar a la ondina: +15 p. Ap
-Por salvar a don Andreu: +10 p. Ap

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	14	Altura: 1,95-2,02 varas
AGI	15	Peso: 142-144 libras
HAB	15	RR: 75% IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%
PER	15	
COM	10	
CUL	5	

Armas: Cuchillo 40% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot.1)
Competencias: Descubrir 45%, Escuchar 30%, Sigilo 48%,

Lobos

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

Armas: Mordisco 60% (1d6)
Armaduras: Carece
Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%

Ondina del lago (de nombre Rigios)

FUE	34	Altura: 2,03 varas
AGI	30	Peso: 140 libras
HAB	16	RR: 0% IRR: 315%
RES	15	Aspecto: 24
PER	10	
COM	2	
CUL	3	

Armas: Carece
Armaduras: Protección mágica (inmune a las armas que no sean mágicas)
Competencias: Seducción 90%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Control del Agua: Una ondina tiene la facultad de controlar y manipular el agua. Esto le permite crear nieblas, tempestades o ahogar a sus enemigos.

El Fuego de San Antón

El que en Dios no pone su confianza
tendrá muy mala muerte;
sufrirá malandanzas.

***El Conde Lucanor.* Don Juan Manuel**

La siguiente aventura está pensada para 3-6 personajes villanos o de un estatus social más bajo, en el cual puede ayudar mucho contar con un porcentaje alto en la competencia Sigilo y Elocuencia.

Introducción

Año de 1360. Los Jugadores son siervos de don Aldano de Torrenero, un noble que posee un castillo en los montes riojanos de Yuso, al sur de Santo Domingo de la Calzada. Don Aldano es un tipo bondadoso y afable, y les ha comunicado que viajarán a la ciudad Santa de Compostela para visitar al Apóstol Santiago.

Sin embargo, el piensa partir en solitario unos días antes (no ha dicho el motivo). Su intención es que los Jugadores viajen después hasta la localidad Castrojeriz, ruta obligada en el camino, donde el noble les estará esperando.

1. El viaje a Castrojeriz

Estando a punto de partir, si los Jugadores tratan de averiguar porqué don Aldano ha partido en solitario, ningún siervo o soldado del castillo parecer saber las razones. No obstante, mediante un éxito en una tirada de Elocuencia sabrán por boca de uno de los cocineros que don Aldano estaba muy raro las últimas semanas; apenas probaba bocado y en las horas de almuerzo acudía a orar en la capilla de la torre. Y poco más. Los Jugadores podrán proveerse de aquello que necesiten (a discreción del Director/a).

El viaje desde el castillo hasta Castrojeriz durará unos diez días, donde se encontrarán peregrinos del Camino varias veces al día. El director añadirá alguno de estos eventos para esos días (lanzar 1d6):

1d6	Evento
1-2	Bandidos: Tres tipos se abalanzarán a los Jugadores mientras atraviesan una zona desértica de matorral bajo. Tratarán de quitarles todo lo que lleven encima, e intentarán huir cuando caiga uno de ellos .
3-4	Lobos: 1d4+1 lobos les acecharán durante una de las noches, saltando sobre el improvisado campamento donde descansen. En el primer asalto el Director/a tendrá que aplicar la mecánica de *Emboscadas* (pag. 125 del manual).
5-6	Mientras atraviesan un hayedo en el ocaso, el grupo verá un tipo que les hace señas para que le sigan. Si le hacen caso, éste desaparecerá tras unos matorrales bajos, justo delante de un barranco. No lograrán verle más, ni tampoco ha caído en el precipicio. Es tan sólo un espectro aparecido de un antiguo peregrino (dejemos que los Jugadores saquen sus propias conclusiones).

El viaje discurrirá por diversos pueblos como Belorado, Tosantos o Villafranca de Montes de Oca, entre tantas otras aldeas menores (es un buen momento para que el Director/a, si lo desea, añada alguna aventura intermedia antes de llegar a su destino). El paisaje es agreste y rocoso en general.

Tras atravesar la ciudad de Burgos (donde tal vez puedan visitar su imponente catedral), cruzarán el pueblo de Hornillos y finalmente alcanzarán su destino.

2. Buscando a don Aldano

Es media tarde, y el grupo llegará a la población de Castrojeriz. Se trata de un gran conjunto de casas diseminadas por una colina, cuyo castillo se alza sobre la cima. Una muralla rodea todo el conjunto de viviendas y el castillo y un par de anchas avenidas están muy concurridas de vecinos y peregrinos (quienes entran por la puerta este de la localidad y continúan por la más occidental).

También hay varios hospitales y conventos, pero entre todos ellos destaca uno a las afueras, antes de llegar a la localidad: el monasterio de San Antón de Castrojeriz, donde son atendidos los peregrinos enfermos del Camino.

Leyenda:

1. Castillo
2. Colegiata de Sta. María del Manzano
3. Parroquia de San Nicolás
4. Puerta Barlada
5. Parroquia de San Andrés
6. Hospital parroquia de San Andrés
7. Iglesia de Santo Domingo
8. Iglesia de Santiago
9. Iglesia de San Esteban (plaza mayor)
10. Iglesia de San Juan
11. Hospital iglesia de San Juan
12. Puerta de San Miguel
13. Parroquia de San Miguel
14. Convento de San Francisco (franciscano)
15. Convento de Santa Clara (monjas Clarisas)

Por las vicisitudes de esta historia, el Director/a debería nombrar este monasterio de pasadas, puesto que ese es el lugar donde se encuentra don Aldano (los Jugadores no saben el lugar exacto donde buscar a su señor). Será muy divertido que primero den algunas vueltas y vivan algunas mini-aventuras dentro de los muros de Castrojeriz. Por cierto, el convento de San Antón se encuentra a menos de una legua al este de la localidad (no incluida en el mapa).

He aquí algunos encuentros dentro de la localidad (aunque el Director/a puede inventar los que quiera):

En el castillo sobre el cerro

El castillo propiedad del marqués Íñigo de Medina (quien aparece en el suplemento *Danza Macabra*) se alza en lo alto de la colina que domina la localidad, cuenta con una muralla, y desde fuera destaca un cuerpo de torres que conforman la parte principal de la fortaleza. Una vez arriba, los soldados de guardias negarán cualquier nueva visita de alguien llamado Aldano (es cierto). No dejarán pasar a los Jugadores (ni otras visitas), alegando que don Íñigo, el cual no se encuentra en la fortaleza, así lo ha ordenado mientras se encuentre ausente.

La plaza principal

Situada entre las iglesias de Santiago y San Esteban, concretamente en la plaza mayor de Catrojeriz, se ubica una taberna-posada a rebosar (tal vez por su buena situación por el trasiego de clientes y peregrinos) llamada *El Sillón de Briño.* Cuenta con dos plantas, siendo la superior la que alberga distintas habitaciones (un buen negocio par aun lugar de paso, sin duda).

En su interior hay numerosas banquetas, butacas y mesas de madera, aunque destaca un asiento esculpido en piedra en el que todo el que acude gusta de sentarse. El posadero, llamado Esteban, no ha escuchado hablar de don Aldano, pero les dirá que si le ha ocurrido algo puede que se encuentre en los hospitales de las parroquias de San Andrés o San Juan.

En la iglesia de Santo Domingo

Allí se agolpan un par de niños mendigos delante de su puerta principal. Pedirán unas limosnas al grupo. Si los Jugadores le entregan algunas monedas, no dudará en ofrecerse como acompañantes a donde requieran. En el caso de que confíen en ellos, les llevarán por un callejón cerca de la iglesia de San Juan.

Allí, mediante un silbido llamarán a alguien: un tercer muchacho algo más mayor que ellos que no dudará en amenazarles con un cuchillo si no le entregan el resto de monedas que lleven encima. Si la cosa se tuerce demasiado, un soldado del castillo aparecerá y los mendigo (y ladrones) tratarán de huir.

Hospital de la parroquia de San Andrés

No sabrán nada de ningún Aldano, aunque los dos sacerdotes y una curandera (Librada) que atienden a mendigos y peregrinos del camino están. Al parecer dos mujeres llamadas Mencía y Jimena (o al menos así se presentaron) llegaron al hospital fingiendo una de ellas una dolencia en el vientre.

Después de ser atendidas se quedaron descansando junto a la capilla del hospital dedicada a San Andrés, cerca del cajón de madera bajo la hornacina del santo dedicado a las limosnas del hospital. Un rato después Librada se percató de que ya no estaban, y tampoco el cajón. Los clérigos ya han dado aviso a un par de soldados del castillo para que busquen a las ladronas.

Si los Jugadores les ofrecen su ayuda podrán encontrarlas yendo camino al otro hospital (el de San Juan), previo éxito de una tirada de Descubrir. Parece que su intención es realizar el mismo truco antes de perderse por la puerta occidental de la localidad. Las muchachas no presentarán batalla en caso de ser descubiertas, aunque sí que tratarán de despistar al grupo. Para atrapar a cada una es necesaria una tirada enfrentada de Correr (su % es del 40%).

Si recuperan la caja (el destino de las mujeres corre a cargo de los Jugadores), los sacerdotes del hospital sondearán rápidamente a algunos vecinos y conocidos de la zona. Gracias a ello podrán saber que un hombre con la descripción de don Aldano preguntó por el convento de San Antón, situado al este de Castrojeriz. El grupo debió pasar por allí antes de entrar en la localidad.

El sillón de Briño

Iglesia de Santiago

Mientras pasan junto a la iglesia de Santiago (situada junto a la puerta sur de la muralla), los Jugadores escucharán gritos. Se trata de un fraile franciscano, con su hábito marrón característico (está ajado y polvoriento), quien acaba de atravesar la puerta de la ciudad. Ningún soldado se encuentra en esos momentos custodiando la puerta. Correrá hacia los Jugadores (las primeras personas que verá) y les pedirá desesperadamente ayuda: dos hombres los acaban de asaltar cuando él y otro hermano regresaban a su convento.

Por lo visto, tras golpearles y robarles su animal de carga, han huido en dirección hacia el convento de las clarisas (próximo al suyo). Sin embargo, el fraile pedirá ayuda por su compañero: está inconsciente en pleno campo tras sufrir un violento golpe en su cabeza.

Si los Jugadores acuden hasta donde éste se encuentran, verán al franciscano desfallecido e inconsciente. Podrán hacerlo volver en sí superando una tirada de Sanar. En caso de fallar, si lo trasladan al convento franciscano (a pocas varas del lugar), podrán intentar de nuevo la tirada. Por otro lado, si tratan de buscar a los asaltantes, los Jugadores

tendrán que superan una tirada de Rastrear (fácil +25%). Con ello encontrarán un leve rastro que los llevará hasta el ondulado y seco paraje de huertas y campos de cultivo de la comarca. No hará falta demasiado para advertir a dos hombres con una carreta y una mula que huyen dirección sur.

Par alcanzarles (y no desfallecer en el intento), los Jugadores que superen una tirada de Correr llegarán a ellos a tiempo, momento en que, a la desesperada, tratarán de defenderse. Los muy cobardes se rendirán en el momento en que sufran cualquier daño. Lo que hagan con ellos es cosa de los Jugadores, pero no estaría mal entregarlos en el castillo de Castrojeriz.

Tras el resultado de estos hechos (sean cuales sean), el fraile franciscano podrá preguntar al resto de sus hermanos por don Aldano. Al igual que pasó en el hospital de San Andrés, sabrán que uno de los novicios del convento se cruzó con alguien de esas características, y que su intención era acudir al monasterio de San Antón. *Nota para el Director:* reiteramos, el Director/a es libre de añadir alguno de estos encuentros, o bien crear los suyos propios.

Sea como sea, cuando los Jugadores acudan al monasterio de San Antón, un monje de nombre Ervasio les recibirá delante de su puerta (tal y como hace con muchos peregrinos y necesitados que acuden a pedir limosnas a sus muros).

Ervasio podrá confirmarles que don Aldano se encuentra en el convento, pues llegó hace unos días. Sin embargo, está enfermo y los hermanos están tratándolo. Les rogará que regresen en un par de días para no interrumpir el descanso de la comunidad (tampoco es posible alojar allí a personas que no estén enfermas).

Si preguntan por el mal que aqueja a su señor, el monje les hará saber que el monasterio está dedicado a sanar enfermos del *Fuego del Camino* (como así nombrará al Ergotismo, ver *La verdad*), y su señor lo padece. Tal vez el grupo deduzca que la vergüenza o la prudencia de don Aldano fue la causa de su marcha hacia Castrajoriz en solitario. Hasta que regresen, Ervasio les aconsejará pernoctar en alguna posada de Castrojeriz.

3. La propuesta de un joven

El único lugar disponible para pernoctar será la taberna-posada del Sillón *de Briño* del pueblo (hay otras dos, pero están ocupadas en su totalidad por peregrinos y viajeros).

Los Jugadores podrán disponer de habitaciones individuales o una común, y podrán calentar el estómago con un caldo de carne y legumbres, y vino caliente. Antes o después (en el momento en que el Director/a lo estime oportuno), les interrumpirá un muchacho joven, vestido con prendas humildes y un zurrón a un costado. Su nombre es César, natural de Fuente Garcés (una aldea cerca de Castrojeriz).

Confesará saber a quién están buscando, pues a él también le preguntó don Aldano por el monasterio nada más llegar a Castrojeriz (y dadas las vueltas que el grupo ha dado por la localidad, han llamado su atención).

También les informará, casi sin ser preguntado, de ciertas cosas: por un lado, don Aldano llegó con una grave afección: el *Mal del Fuego* (o *del Camino*, como ya sabrán), que en el caso de su señor se traduce a una gran quemazón que cubre todo su cuerpo, así como graves dolores e hinchazones en el mismo.

César

Según César, los monjes del monasterio de San Antón le ofrecieron reposo entre sus muros, pero en los casos graves como el de don Aldano las medidas a poner en práctica son totalmente incisivas: lo más seguro es que, en manos de los antonianos, el noble se salve, pero seguramente pierda el brazo. César, sin embargo, les dirá que conoce una manera de recuperar la salud de don Aldano sin sufrir daño alguno, pero ello tiene un precio.

Por lo visto, hay una relación de notas en la pequeña biblioteca del castillo de don Íñigo de

Medina, en las cuáles se detalla una posible manera de acabar con el también llamado *Mal del Infierno*. Tales notas están estructuradas en realidad en un diario, a modo de pequeño tratado, compuesto en vida por su padre, Roger, quien era médico de don Íñigo.

César le ofrecerá recuperar el diario y, a cambio, éste podrá tratar de devolver la salud sin consecuencias a don Aldano (aunque no dirá cómo).

Si los Jugadores le preguntan porqué no acude él mismo al castillo, éste les dirá que Íñigo es un noble huraño, y que desde que dejó la vida pública en la corte se ha recluido en su castillo sin esperar visita alguna. Ya lo ha intentado, pero no ha podido siquiera tener una entrevista con él.

Una tirada de Empatía hará sospechar a los Jugadores que oculta algo. Si se le insiste, César podrá confesar que su padre también colaboraba esporádicamente con los monjes del monasterio de San Antonio (ver *La Verdad*), ayudándolos a atender a los enfermos que acudían hasta el monasterio (sobre todo en épocas donde muchos de ellos se agolpaban en multitud delante de sus puertas).

Tras un tiempo ofreciendo su ayuda, Roger fue expulsado los clérigos. La razón: practicar ensalmos y otras supersticiones fuera de lo común sobre los enfermos (cosa que no hizo gracia a sus hermanos monásticos, pese a que más de uno se marchó de allí sano y por su propio pie.) Al marqués tampoco lo tomó muy bien, y Roger también fue expulsado del castillo.

Recientemente Roger falleció, pero antes de ello le contó a César que Íñigo guardaba en una sala de su castillo el un manuscrito en forma de diario. Estaba firmado por una tal Bircena. El marqués ni siquiera tenía conocimiento de él, y Roger le pidió antes de morir que lo recuperara y se lo quedara, pues ese sería su legado para el propio César. Cuando éste acudió al castillo, don Íñigo no lo recibió por el simple hecho de ser hijo de Roger. Ahora César busca a alguien que se adentre en la fortaleza y recupere el diario por él.

Si aceptan, el joven les dirá que sabe que el marqués está en Burgos, pero que ya está de camino de Castrojeriz (según ha podido averiguar), por lo que regresará en breves.

También que cuando los Jugadores cumplan su parte, él les estará esperando en una vivienda en la que se aloja, no muy lejos de la plaza mayor (les dará las explicaciones oportunas).

4. Recuperando el diario

Esa misma noche, una comitiva con cuatro jinetes y un par de carros tirados por mulas aparecerán por la puerta Barlada de la localidad. Se trata del marqués don Íñigo, quien regresa desde Burgos con su siervos.

Si los Jugadores acuden al castillo, esta vez los soldados podrán avisar a Severo, un criado Íñigo que hace las veces de mayordomo. Éste les recibirá junto a los almacenes del patio de armas. Hay varias maneras de alojarse o permanecer en el castillo:

*Ante cualquier petición de alojamiento, Severo les dirá que para ello hay dos hospederías y dos posadas en la localidad. Sin embargo, si hablan del asunto de don Aldano (tan sólo que los monjes antonianos están atendiendo a su señor, aunque nada de César), el mayordomo se apiadará de ellos y les proporcionará una sala en uno de los almacenes del patio de armas.

*Si los Jugadores insisten en ver a don Íñigo, éstos habrán de superar una tirada de Elocuencia (muy difícil -50%) para convencer a Severo. El marqués ha pedido que no se le moleste, y menos después del viaje de regreso. En tal caso, estando en su presencia, encontrarán a un hombre de unos cuarenta años, el cual no les negará alojamiento en el cuerpo de torres, en una de las zonas defensivas (allí tan sólo hay mantas en las que tumbarse sobre el suelo). Finalmente el marqués, quien carece de miembros familiares, se encerrará en su alcoba.

*En el caso de hablar sobre el asunto del diario de Roger, Severo intuirá acertadamente que vienen de parte de César (pues el joven también le preguntó no hace mucho directamente por ello). Esto hará negativa en su petición, y el mayordomo ordenará a los soldados expulsar a los Jugadores del castillo.

Ahora bien, habiendo conseguido colarse en la fortaleza, toca encontrar el diario:

*Si los Jugadores se alojaron en un almacén podrán interactuar con distintos siervos y algún soldado que se encuentren por el patio o en la torre ubicada en el centro del mismo. Éstos podrán darles indicaciones del cuerpo de torre, asegurando que *"don Íñigo guarda muchas cosas en los sótanos de la fortaleza"* (sí: el diario, entre algún que otro volumen, barriles y trastos varios, está allí).

Al caer la noche los Jugadores podrán atravesar el patio y colarse en el cuerpo de torres, ya que de muros para adentro la vigilancia es muy distendida.

Hay un 25% de posibilidad de que sean descubiertos por los soldados que hacen ronda en el adarve de muralla o sobre la barbacana de entrada.

En tal caso, los Jugadores podrán realizar una tirada de Sigilo (fácil +25%) para librarse de las miradas vigilantes y acceder al interior. Si los sorprenden, los soldados darán aviso a Severo y éstos habrán de dar las oportunas explicaciones con una tirada de Elocuencia; y si no lo convencen, los echarán del castillo.

*Si se alojaron en el interior (acceso por el nivel 2, ver *mapa del castillo*) notarán que no hay más presencia que don Íñigo y Severo. Al parecer el edificio central del cuerpo de torres está dedicado al uso exclusivo del marqués (acompañado por su mayordomo). Será Severo quien les de alguna explicación del interior del edificio, pero no mencionará nada sobre el sótano.

Tanto si superaron la situación del patio o porque ya se encuentren en esta zona del edificio, ahora ocurrirá algo parecido: los Jugadores podrán buscar el diario, pero existe un 10% de posibilidad (en cada planta a la que accedan) de que aparezca Severo (al fin y al cabo se encarga de que gestionar el interior de la torre donde se aloja su señor, y se mueve de acá par allá).

En el caso de aparecer, los Jugadores tendrán que superar otra tirada de Sigilo (fácil +25%) para evitar ser descubiertos, ya que e nuevo habrán de dar las oportunas explicaciones con una tirada de Elocuencia. Si fallan, ya saben: rodarán colina abajo

En el caso de que los Jugadores lleguen al sótano, encontrarán una pequeña puerta de madera con cerrojo. Está cerrada, aunque es posible abrirla mediante una tirada de Forzar Mecanismos. Otra opción es encontrar la llave que está bajo la custodia de Severo (quizá el grupo quiera acudir a su alcoba para buscarla...).

Una vez dentro, el grupo advertirá una sala con barriles, baúles, sillas, jergones, sacos y otros polvorientos objetos. Sea por iniciativa propia o por petición del Director/a, los Jugadores podrán encontrar automáticamente un fardo con varios libros atados con cintas y cuerdas. Uno de ellos es el diario, el cual posee un cordel con pequeños nudos, adosado y retorcido en su lomo y portada.

Si los Jugadores lo ojean (tirada de Leer y Escribir) verán que, efectivamente, está firmado con el nombre de "Bircena", y que parece algún tipo de tratado médico; eso sí: no se menciona en ninguna de sus páginas el Ergotismo o el *fuego de San Antón*. Una vez cumplido su propósito, esa noche los Jugadores podrán descansar tranquilamente.

Nota para el Director/a: si los Jugadores fueron expulsados o no encontraron el diario, tal vez haya otras maneras de hacerlo: sobornar o seducir, a

algún soldado o criado, proponer a Severo su adquisición (él mismo se lo entregaría a escondidas, lejos de la mirada del marqués), o contratar a algún vecino o allegado a Castrojeriz para que lo roben (lo cual no les saldrá tampoco muy barato).

Si no son capaces de adquirir el diario, terminará aquí la aventura (ya que César no ayudará en ello, como podemos ver más adelante). En consecuencia, don Aldano quedará recluido en el monasterio antoniano durante un largo tiempo, empeorando su estado físico y mental en una corta convalecencia (pues al final perecerá).

Al día siguiente, los Jugadores podrán encontrar a César en la vivienda de la plaza mayor. Éste se alegrará de ver el diario entre sus manos. Entonces pedirá a los Jugadores un objeto de su señor Aldano (puede que alguno de los Jugadores cuente con algún presente o pertenencia del noble, y en caso necesario puede darse por hecho). El joven se encerrará en una de los dos espacios de la casa, y el grupo podrá escuchar algunas letanías salidas de su boca al otro lado del muro.

Una vez de vuelta con el grupo, César asegurará que su señor Aldano recuperará su estado original. ¿Qué garantías hay de ello? Ninguna: los Jugadores tan sólo habrán de esperar hasta el día siguiente. El Director/a es libre de añadir algún evento en la localidad (tal vez algún otro de los narrados al comienzo de la aventura).

5. Testigos de un milagro

La mañana siguiente amanecerá nublada, con fuertes vientos procedentes del norte. El trasiego de los peregrinos por las calles de Castrojeriz volverá a ser constante. Si van a buscarlo, los Jugadores no hallarán ni rastro de César en ningún lado.

Mientras los Jugadores se alejan de la localidad y se dirigen al convento de San Antón (habiendo ya salido por la puerta Barlada), advertirán no muy lejos una mancha vertical en el cielo. Una tirada de Descubrir les hará saber que se trata de un fino remolino de viento, el cual se acerca a la población con gran rapidez. La oscura columna atraerá la atención de vecinos y viajeros, y no tardará mucho en recalar en el convento de San Antón

A pocas varas antes de que los Jugadores lleguen a su destino, el remolino crecerá en intensidad y dimensión, y comenzará a azotar a cuantas gentes haya delante de sus puertas (que no son pocos los peregrinos y mendigos que acuden a pedir limosna). Por supuesto, lo Jugadores habrán de superar una tirada de Agilidad simple para evitar se arrastrados hacia atrás (sin mayor consecuencia).

El remolino cruzará entre los contrafuertes y sobre la tapia del convento, y después azotará con violencia el edificio interior, arrasando las huertas, arrancando algunos árboles e incluso quebrando parte de algunos muros y tejados. Enseguida el grupo oirá gritos, y acto seguido algunos de los monjes antonianos (incluido el hermano Ervasio) huirán despavoridos. Tras unos segundos de colisión, el convento quedará muy deteriorado.

Si los Jugadores tratan de buscar a don Aldano no lo encontrarán. Una vez pasado el susto, algunos de los monjes les informarán que el noble no estaba esa mañana en la celda en la que le dieron cobijo. Tampoco hallaron ropas u otras pertenencias. Además, negarán saber nada César (tan sólo asentirán al saber que es hijo de Roger, pero nada más).

Hagan lo que hagan, y busquen lo que busquen, los Jugadores no lograrán encontrar a su buen señor. Da igual qué decidan hacer ahora, pues tanto si tratan de regresar al castillo como si avanzan hacia Compostela (quizá piensen que don Aldano ha vuelto a partir en solitario). Definitivamente, no lo encontrarán... aún.

Conclusión

Vayan donde vayan y decidan lo que decidan, los Jugadores se toparán un par de días después con don Aldano. El Director/a podrá ubicarlo donde quiera: una posada donde decidan descansar, un bosque que estén atravesando, sentado sobre la orilla de un arroyo o caminando en la misma vereda por la que ellos marchan. Tal vez le encuentren de casualidad arrinconado ante un animal peligroso o unos bandidos.

El caso es que lo verán con su jubón sucio y unos pantalones rasgados, muy deteriorado. Su larga barba y sus delirios harán denotar su estado de enajenación. Hablará erráticamente y con dificultad, por lo que, después de un buen rato logrará reconocer a los Jugadores, y se alegrará de encontrarlos. Por lo que cuenta, no sabrá cómo ha llegado hasta ese lugar, y el grupo comprobará que su brazo derecho, el miembro más aquejado por el *Mal del Fuego*, está completamente limpio de llagas. El resto de su cuerpo también. Aquello no parece sino un milagro, pues don Aldano habrá recuperado por completo su salud.

La verdad

César procedía de una familia un tanto especial: su abuela era lobera, según le contaron siendo niño, y su padre era un capitán de barco catalán que había tenido buena fortuna en la mar. En realidad, Roger era un *cridavents*, mago que domaba los vientos a su favor mediante el hechizo *Cuerda de Cridavents* (pag. 181 del Manual).

Tal práctica decidió compartirla, antes de su muerte, con su hijo César, el cual sabía que el poder del hechizo no radicaba en las cartas, sino en la propia cuerda que apretaba el lomo y la portada del diario. Con tal cordel y gracias a su amplia sabiduría, logró activar el hechizo de su padre (desatando los tres nudos, y con ello provocando un violento remolino que acabó arrasando el monasterio). De esta manera se vengó por el trato sufrido por su padre por parte de los hermanos antonianos.

Eso sí, antes de perpetrar su acto, César cumplió su palabra, pues logró practicar un ensalmo a don Aldano mediante un objeto suyo. No obstante, lo que es incierto es cómo logró el hijo del cridavent logró sustraer a don Aldano del monasterio y colocarle en un lugar desconocido. Sea como fuere, don Aldano pudo recuperar la salud. Cabe decir que la enfermedad del fuego de San Antón es posible encontrarla resumida en la página 104 del Manual.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 30 p.Ap.
- Por recuperar la caja de limosnas: +5 p. Ap.
- Por entregar a las jóvenes ladronas: +5 p.Ap.
- Por reestablecer la salud del fraile herido: +5p.Ap.
- Por apresar a los agresores de los frailes: +5p. Ap.
- Por salvar la vida a don Aldano: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Mendigos de Santo Domingo

FUE	11	Altura: 1,99-2,07 varas
AGI	15	Peso: 130-135 libras
HAB	14	RR: 75% IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%
PER	17	
COM	7	
CUL	6	

Armas: Cuchillo 35% (1d6), Pelea 25% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot.1)
Competencias: Correr 50%, Descubrir 40%, Escuchar 32%, Sigilo 43%

Asaltantes de los frailes franciscanos

FUE	15	Altura: 2,03-1,74 varas
AGI	14	Peso: 140-151 libras
HAB	12	RR: 75% IRR: 25%
RES	14	Templanza: 50%
PER	15	
COM	9	
CUL	8	

Armas: Bordón 40% (1d4+2), Pelea 36% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot.1)
Competencias: Correr: 43%, Descubrir 45%, Elocuencia 30%.

Ignis Diabolis
(o de los terribles males que asolaron la aldea de Oribaza)

Llegamos al extremo de una altura
que con peñas enormes circundaba,
donde se encierra una mayor tortura.

La hediondez que del fondo reventaba,
nos obligó a buscar sitio abrigado
tras un peñón, que un túmulo marcaba.

***La Divina Comedia*. Dante Alighieri**

Aventura para un grupo de 3-6 jugadores de cualquier profesión, aunque convendría que alguno de ellos fuera Artesano (Herrero/a) y otro fuera usuario de la magia. No estaría mal que además alguno de ellos fuera de origen asturleonés. Eso sí, casi siempre ayuda, como en este caso, contar con una buena competencia en algún arma.

Introducción

Junio de 1368. Debido al viaje que los lleva hasta el Santuario de Covadonga (hogar y refugio de la Virgen del mismo lugar), los Jugadores llegarán entrada la tarde a la aldea de Oribaza, situada a una legua al este del río Sella, en plena sierra. Se trata de una aldea tranquila, rodeada de montes poblados de vegetación. Al adentrarse en ella se toparán con no más de quince humildes viviendas construidas sin ningún tipo de planificación, así como una pequeña iglesia con tejado a dos aguas en medio de las mismas. En la cumbre del principal altozano que domina la zona se ubica un castillo con dos torres y muralla.

1. La aldea de los males

Nada más adentrarse en Oribaza, el grupo advertirá a los vecinos del lugar yendo y viniendo apresuradamente hasta el castillo. Portan consigo pellizas de piel e improvisados barreños. Si preguntan qué ocurre, no tardarán en saber que el agua de los regueros y acequias que bajan del monte, las cuales suministran a lo vecinos, están corrompidas. Por lo visto saben a sal, y las fuentes y charcas cercanas también sufren este mal. Además, don André, señor de la aldea y el castillo, ha ofrecido a los vecinos tomar el agua del pozo de su castillo para abastecerse, cuya agua permanece en buen estado.

Si lo desean, los Jugadores podrán ser recibidos por en el castillo por su dueño, don André de Villariz. Los pocos soldados y criados de que dispone no pondrán impedimento en ello, y el noble los recibirá en un modesto salón con ventanas. Una vez allí, el grupo podrá comprobar que se trata de un hombre bondadoso (cosa inusual en gentes de cierta posición), y les preguntará el motivo de su paso por ese lugar.

Don André podrá relatar de igual manera el pesar de los vecinos de la aldea, añadiendo que el día anterior tres pastores dieron la alerta sobre su ganado: algunos animales han desaparecido, y otros han caído fulminados, muertos al instante. Además, el vino y la carne, agriado y podrida desde hace varios días, son también parte del problema en el lugar.

Superar una tirada de Empatía hará notar cierto temor en las palabras de don André (como si no fuera la primera vez que se enfrenta a este extraño problema). Si insisten en el tema, el noble acabará relatando que teme que estos fatales imprevistos sea un problema de antaño; y que igual que él, sus soldados, siervos y la gente de la aldea lo sospechan: hace casi tres años don André impartió justicia a un hombre llamado Xuan Espino en ese mismo castillo. La causa es que mató a un hombre llamado Marcial, sin aparente motivo.

Antes de ser colgado, escupió blasfemias y maldiciones sobre su persona, su castillo y toda la aldea de Oribaza, diciendo algo así como que *el diablo acabaría con todos ellos*. Y don André es un hombre devoto pero temeroso de cualquier brebaje lingüístico.

Pronto llegará noche, y el noble acogerá a los Jugadores entre los muros de su castillo (y más sabiendo que son peregrinos hacia el Santuario de Convadonga). Los Jugadores nobles dispondrán de una habitación propia, y el resto dormirán todos juntos en otra sala espaciosa.

2. Sucesos nocturnos

Durante la noche, uno de los Jugadores tendrá el siguiente sueño (que el Director/a lo elija al azar o

según su criterio): estando en la misma alcoba del castillo donde se encuentra durmiendo en ese momento, verá que aparece por una de las ventanas enrrejadas de la habitación una mujer con ropas destartaladas y aspecto cadavérico. Se acercará al Jugador y éste notará una profunda parálisis. Después añadirá un comentario: *"Ya ha empezado"*. Acto seguido, el Jugador se despertará.

Además, el resto de sus compañeros harán lo mismo, pero la razón es debida a un virulento ruido apresurado: algunos criados corren por los pasillos del castillo. Todos parecen dirigirse a la alcoba de don André. Si van hasta allí, encontrarán al noble gritando y abrazando a doña Librada, su esposa, la cual está tendida en la cama. Los ojos de la mujer están abiertos y son blancos por completo. Además, expulsa con virulencia espuma por la boca, por lo que los criados no sabrán cómo reaccionar.

Si los Jugadores tratan de ayudarla, una tirada exitosa de Medicina les hará saber que no sufre ningún mal por herida de arma, veneno o impacto, sino que encontrará sobre las encías unas enormes llagas sangrantes. Otra tirada, esta vez de Conocimiento Mágico, les hará descartar que se trate de algún tipo de hechizo contra Librada. En realidad es otro de los males que sufre la aldea. Por la propuesta de algún Jugador o no, una de las sirvientas mencionará a un tal Xerardo, tras lo cual don André comentará a los Jugadores que se trata de un tipo que vive en una cueva en la sierra, el cual es tan habilidoso como un galeno. Después, el noble rogará a los Jugadores que vayan a buscarle.

Si los Jugadores aceptan, don André mandará avisar a un soldado de la guardia para acompañar al grupo en el trayecto. El noble tratará de proporcionar a los Jugadores los necesario para ir a buscar al curandero.

3. Buscando a Xerardo

El trayecto consiste en viajar al oeste de la sierra y alcanzar la *Casa del Monje*, una cueva cuyo nombre hace referencia a un hombre devoto y apartado que antaño vivía allí. Los Jugadores deberán llevar antorchas o candiles para caminar en plena noche. Durante el trayecto, los soldados podrán informar a los Jugadores quién es el tal Xerardo: las gentes dicen que es un loco que desde hace un tiempo vive en la montaña y se alimenta de las alimañas que caza.

Otros cuentan que los pastores y los cazadores lo alimentan por voluntad propia, porque le temen o les causa pena; y también se dice que Xerardo es el causante del problema de los suministros en la aldea..Sea como sea, en realidad no son pocos quien lo toman por un sabio, pues ya ha demostrado sus proezas curativas con algunos vecinos de Oribaza.

Durante el trayecto, el Director/a pedirá una tirada de Descubrir. El Jugador que la supere notará que unas sombras parecen moverse aquí y allá, entre los troncos de los árboles, pero siempre guardando las distancias con el grupo. Si intentan alcanzarlas no lograrán encontrarlas. A partir de entonces, el grupo será hostigado en el monte por las mismas presencias, pues se escucharán crujidos, susurros y risas más allá del tramo que puedan iluminar sus antorchas. Los Jugadores notarán a los soldados asustados (tal vez ellos también lo estén).

Una hora después del lento ascenso, encontrarán la cueva en la ladera del monte. Oirán el rumor del río Sella no muy lejos de allí. La entrada de la misma es amplia y rocosa, y enseguida podrán llegar hasta el fondo para cerciorarse de que allí no hay nadie. Tan sólo encontrarán restos de un fuego, algunas mantas, cuchillos, huesos de animal y otras evidencias de presencia humana. Ni rastro del tal Xerardo.

Tanto si regresan como si tratan de buscar al tipo por el monte, antes o después aparecerán desde las sombras entre cuatro y seis mujeres vestidas con prendas largas y oscuras, y rostro cadavérico y desgastado (similar al del sueño anterior de uno de los Jugadores). Junto a él, un tipo con un aspecto también desaliñado, barba espesa y canosa y un hábito pardo con capucha les acompaña.

Todos ellos se abalanzarán contra los miembros del grupo, y el soldado que los acompaña hará acopio de su lanza. Las mujeres intentarán acabar con todos ellos en una lucha a muerte. Éstas son inmunes al fuego (ver *Dramatis Personae*), y si superan una tirada de Leyendas (+25% si algún personaje es de origen asturleonés) sabrán que se tratan de las *Llavanderas* (*Asturies Medievalia*, pág. 18), ancianas dedicadas a lavar ropa cerca del río Sella, y que, según se dice, acaban con cualquiera que las moleste. Su punto débil es la luz del sol, ya que al contacto con éste quedan petrificadas al instante.

Si el tipo de la barba canosa o alguna Llavandera son capturados, podrán utilizarse tiradas de Tormento para saber que tales mujeres obedecen al hombre, cuyo nombre es Belardo. Éste podrá confesar que es hijo de Xuan Espino (Ver *La verdad*), y que antes o después acabará con don

André, junto con toda la aldea, por lo que le hizo a su padre (además, él es el causante de los males en Oribaza). Y de Xerardo no sabrán nada.

En cualquier momento (siendo antes o durante la lucha), los Jugadores podrán vislumbrar, mediante una tirada de Descubrir (difícil -25%), que Belardo porta en su cuello, atado con una cuerda, un anillo dorado. Aún no lo saben, pero ese anillo es totalmente malvado: tocarlo con los dedos hará que los Jugadores sufran un desvanecimiento por momentos; además, si se lo prueban o ellos mismos se lo cuelgan al cuello, habrán de superar una tirada de Racionalidad para evitar sufrir un malus del -50% en cualquier tirada de Suerte hasta el final de la aventura.

No obstante, de alguna u otra manera el Director/a ha de hacer que ese anillo acabe en el castillo de don André (si es que no se lo llevan los Jugadores).

Xerardo

4. Regreso al castillo

Tras otra hora de retorno al castillo (con Belardo o sin él), los soldados de guardia en el adarve abrirán las puertas de la fortaleza. En esos momentos amanecerá. En el interior encontrarán de nuevo a los criados y a don André en la alcoba del matrimonio. Junto a él se encuentra un hombre de unos cuarenta años y barba poblada y oscura, que viste prendas típicas de campesino y gorro de cuero. Se trata de Xerardo, el cual trata de apaciguar el dolor de la esposa del noble con algunos instrumentos y emplastos. Doña Librada ya está consciente, y el tipo recomendará mantenerla bajo vigilancia y sin la presencia de criados. Una vez fuera del dormitorio, André dará las gracias a los Jugadores, detallándoles que en cuanto se marcharon a la sierra Xerardo apareció en el castillo por sí sólo. Al parecer éste sabía lo que ocurría y enseguida se puso manos a la obra.

Xerardo no dará detalles de este hecho, ni tampoco de su persona, sino que tan sólo añadirá que los males en Oribaza no están solucionados. Después el curandero contará al grupo, en presencia de don André, la historia de Xuan Espino (ver *La Verdad*), e insistirá en deshacer los entuertos que el anillo que porta Belardo ha causado.

Para que todo retorne a la normalidad, Xerardo asegurará que han de fundir el anillo. Pero no en cualquier fuego, y ni tan siquiera por un herrero. Sólo hay un sitio donde poder hacerlo: en una catacumba bajo la ermita de San Martín Rebello, situada en la Sierra Moruna, a un día y medio de distancia al sureste de Oribaza.

Don André creerá la palabra de Xerardo, dado que sus brebajes han hecho que su esposa mejore por momentos, y no tendrá inconveniente en que alguien vaya hasta allí para llevar a cabo la empresa (y por probar que no quede...). Si no lo hacen los Jugadores, el noble pedirá de nuevo a los Jugadores su ayuda: viajar hasta el lugar y destruir el anillo; además, la Sierra Moruna está de paso hasta el Santuario que iban a visitar.

Por supuesto, don André les recompensará con un buen pago (entre 25 y 40 maravedíes por cabeza, por las molestias), y dejará que el grupo descanse esa noche como es debido. Incluirá también provisiones y transporte si los Jugadores lo requieren. Por último, si el grupo llevaba consigo a Belardo como prisionero, el destino de éste queda a merced del Director o los propios jugadores (quién sabe si quieren que éste les acompañe en la nueva búsqueda).

5. El viaje hacia la Sierra Moruna

Es de suponer que el grupo acepte el encargo, y por supuesto Xerardo irá con ellos (pues es conocedor del lugar que señaló). Eso sí: el curandero rechazará portar el anillo, pues se muestra reticente a ello, y añadirá que debería ser llevado en una bolsa o un compartimento. Justo antes de partir, don André anunciará que su esposa Librada está mejor, y que

ya no tiene llagas sangrantes. El noble les despedirá con la esperanza de que deshagan la infame maldición que pesa sobre la aldea.

Durante el viaje, si los Jugadores preguntan a Xerardo a qué se dedica, cómo supo que la esposa de don André estaba enferma o qué hizo para sanarla, éste ignorará las cuestiones, apelando a que primero han de destruir "*ese artefacto del demonio, y luego ya habrá tiempo para hablar"* (ver *La Verdad*).

Los viajeros tendrán que atravesar zonas montañosas plagadas de castaños, abedules y olmos, así como vegetación más baja y dispersa. Al menos no tendrán contratiempos climatológicos. Antes o después, Xerardo preguntará al grupo si saben quiénes son los Vaqueiros. Una tirada de Conocimiento de Área o Cultura x2 les hará recordar algo sobre unas extrañas gentes que habitan esa zona del reino (Ver *La Verdad*). En caso no de no saber nada de ellos, Xerardo les comentará por encima sus costumbres y, sobre todo, les advertirá de que tengan los ojos bien abiertos, pues tendrán que atravesar una zona de pastos por la que ellos y su ganado transitan. Además, no son pocos los que no atienden a razones para los que no son como ellos.

El resto del día el grupo no sufrirá eventos reseñables, por lo que, al final de la tarde, es de esperar que los Jugadores busquen algún lugar de refugio para pasar la noche. Ahora el Director/a pedirá una tirada de Descubrir a los Jugadores (Difícil -25%):

*Si alguno de ellos la supera, advertirá en lo alto del monte donde se encuentran lo que parece ser la entrada una cueva, situada a unas doscientas varas de altura sobre sus cabezas. Llegar allí no será problema, pues el ascenso por una vía de pastoreo natural les facilitará su curso. Una vez arriba se encontrarán en una estrecha y poco profunda cavidad, perfecta para guarecerse aunque no para ocultarse. En ella se verá sorprendida una mujer acompañada de una vaca.

Aunque asustada, no le dará tiempo a huir de allí, y acabará presentándose como Norina. Se ha refugiado en la cueva, y cuenta con una hoguera toscamente preparada para encender una vez llegue la noche. Si le preguntan, les dirá que está de paso, pero sólo una tirada de Elocuencia le hará confesar: vive en la braña de Firellas, algo más arriba de esa cavidad. Por lo visto, su marido y los vecinos de la braña de Firelles, situada más arriba de su posición, la han maltratado y apartado por no poder dar a luz. Harto de ello, ha tomado a su única vaca (uno de los sustentos de sus habitantes) y se ha largado con el animal como venganza. Y todo ello hace menos de un par de horas.

Sin tiempo para más, aparecerá un grupo de entre 4 y 6 hombres que, por sus atuendos y porracos (cayados toscos y arrojadizos), parecen pastores. Una tirada de Cultura les hará saber que son Vaqueiros, habitantes de la zona a los que se refería Xerardo. Éstos parecen cabreados, pues creerán que ellos se llevaron a Norina y su vaca. Por eso, no tardarán en cargar contra los Jugadores, dedicándoles unos desacertados títulos en Bable, como *castrón* o *tremosu.* Cuando sólo queden la mitad de ellos, intentarán huir. Por supuesto, Norina querrá alejarse de allí con la vaca y olvidar a los que la rechazaron.

*Si por el contrario ningún Jugador supera la tirada, no lograrán encontrar la cueva. El grupo tendrá que acampar al raso, y durante la noche un *Diaño Burlón* (*Asturies Medievalia*, pág. 17), comenzará a hostigar a los Jugadores en su forma invisible: despertándolos, moviendo sus objetos, lanzándoles piedras, crujiendo ramas, etc.

Esta criatura bromista de escasas dimensiones ha sido atraída por el anillo, el cual tratará de robarlo (o el contenedor que lo guarda). Para ello el Director/a lanzará Escamotear del Diaño contra un Descubrir del Jugador. Si se percatan de ello, el ser se descubrirá en forma de niño con pies de cabra (y tal vez luchen contra él, aunque tratará de huir); y si logra robarlo, el grupo encontrará cuando reanuden la marcha al día siguiente el cuerpo yaciente de un cordero cerca de su campamento. Junto a él,

arrojado en el suelo, encontrarán el anillo. Resulta que el Diaño Burlón adoptó la forma de este animal y se dispuso a huir con su tesoro. Sin embargo, al igual que los males de Oribaza, la criatura fue presa del maligno poder del anillo, y cayó fulminado antes de desaparecer. Y es que con esa pieza no se juega.

6. Revelaciones y peligros

Tras sucederse (o tal vez no) las aventuras nocturnas, el amanecer dará paso al nuevo día. El grupo podrá reanudar su viaje por la sierra (si no encontraron a Norina, puede que lleguen a la braña de Firellas, encontrando a sus gentes revueltas por la marcha de la joven el día anterior).

Antes o después, durante el trayecto Xerardo asegurará que pasado el mediodía podrán llegar hasta la ermita de San Martín de Rebello, en la cima de un pico. Mientras ascienden, éste acabará desvelando a los Jugadores cual es su conocimiento y papel en todo este asunto. Les contará que es leñador (aunque a él le tienen por curandero), y que vive, dependiendo de la época, tanto en una cabaña en el monte como en la cueva a la que ellos se dirigieron el día anterior. Además, es hermano de Marcial, el herrero de Oribaza al que mató Xuan Espino.

Añadirá que semanas antes del terrible suceso, Marcial le contó que una noche tuvo un sueño en el que estaba creando una joya en una extraña forja; y que ese lugar no era sino una catacumba bajo la ermita de San Martín. Al despertarse, Marcial encontró el anillo maldito metido en su boca, sobre su lengua.

Ello le produjo pavor, pues Marcial era hombre devoto y sosegado; por eso el herrero lanzó la joya al río Sella con la intención de deshacerse de él. Días después de que Espino cometiera el delito, el ánima de Marcial se apareció a Xerardo, previniéndolo de los males que llegarían a Oribaza, y que una vez encontrado el anillo, que lo llevara al mismo lugar en que se forjó: el subsuelo de la ermita de San Martín.

Del porqué de las artes mágicas de Xerardo (si es que los Jugadores las vieron puestas en práctica) no es algo que a los Jugadores les incumba, pues las adquirió hace ya años; eso sí: Xerardo nada tiene que ver con las maldades que el anillo ha provocado en Oribaza Una tirada de Empatía podrá confirmar que todo lo que cuenta es verdad.
Antes de llegar a la cima, las afiladas rocas restantes forman un abrupto impedimento por el que acceder así como así. Además las rachas de viento golpearán a los Jugadores, y si alguno de ellos no supera una tirada de Agilidad x3 resbalará en el ascenso, cayendo por la ladera hasta un terraplén que habían quedado abajo minutos atrás (daño de 2d6 puntos).

Una vez en la cima, verán la ermita de San Martín en una zona plana y desde la que se divisa gran parte de la Sierra Moruna. El templo románico parece un refugio de montaña, construido en piedra en su totalidad y con un tejado a dos aguas, con una pequeña espadaña en la que antaño debió haber una pequeña campana. Su entrada principal está orientada a occidente y posee varias ventanas laterales. Los Jugadores podrán acceder sin problemas, pues la puerta está encajada en el marco, pero no es inaccesible.

7. La presencia divina

En el interior de la ermita encontrarán dos bancos de piedra que sobresalen del suelo y anticipan un altar de granito. Hay varias velas incrustadas sobre un par de candelabros de hierro encima del altar. Y sobre éste, a media altura y colocado en una pequeña hornacina se encuentra la talla de San Martín de Rebello. El santo lleva en su mano una especie de bordón o cayado. Como ya les contó al grupo, Xerardo sabe que el anillo ha de destruirse en las catacumbas de la ermita, pero no sabe como acceder ellas.

Si los Jugadores registran el templo y superan una tirada de Descubrir (fácil +25%) encontrarán unas muescas en la base de una de las esquinas del templo, cerca del ábside. Debajo encontrarán el tosco grabado de unas llamas en el sillar de la pared. Por mucho que busquen, el grupo no advertirá ninguna trampilla, escalera o cualesquier otro mecanismo de entrada. Eso sí, en la ermita podrán rezar o descansar el tiempo que requieran.

Cerca ya del mediodía, cuando el Director/a lo estime oportuno (o antes de que los Jugadores se marchen de allí), el cielo claro y despejado se tornará enseguida nuboso, de tal manera que no parece cosa natural (y no lo es, claro). La iglesia quedará a entonces oscurecida, y las velas de los candelabros se encenderán solas, agitándose ahora en feroces llamas de gran altura.

Además, el Jugador que porte el anillo se sentirá muy cansado; tanto que necesitará tumbarse o sentarse, ya que, instantes después, caerá inconsciente de manera fulminante. Permanecerá así

durante unos minutos, y el Director/a debería dar cierto tiempo para comprobar cómo actúan sus compañeros en la imprevisible situación. Xerardo tampoco sabrá qué está ocurriendo (es la confrontación del poder del anillo con el poder que se viene a continuación).

Pasados unos minutos, el Jugador desmayado despertará, las llamas de los cirios se apagarán y en el exterior se disolverán las masas nubosas. Entonces una figura aparecerá en la puerta de la ermita, abriéndose sus puertas o moviéndose con gran estrépito.

Un tipo sujeta un bastón en su mano, y a su espalda florecerá una potente luz blanca, por lo que sólo podrán percibir su silueta. Cuando la luz amaine, los Jugadores verán que se trata de un anciano de barba grisácea, que cuenta con un hábito oscuro y unas sandalias. Es posible deducirlo gracias al parecido con la imagen de la hornacina, pero una tirada de Teología les hará saber que se trata del mismísimo San Martín de Rebello. Éste les hablará, pero no oirán su voz de sus labios, sino que ésta resonará en sus cabezas:

"Bajo este templo no encontraréis el hogar de un herrero, sino la morada del maligno. Mas no podéis huir, pues ya estáis aquí, y aquí habréis de deshacer su poder".

Acto seguido, la silueta clavará con fuerza el cayado en la entrada del templo (1) (*ver mapa a continuación*), quebrando las losas del mismo y provocando que la ermita se parta en dos mitades exactas (techos incluidos). Otro fogonazo de luz cegará a los miembros del grupo, hará que la montaña entera tiemble por momentos. Entonces la figura del santo se desvanecerá. Todo este despliegue hará ganar a los Jugadores de forma automática 1d10+10 puntos de Racionalidad.

Eso sí, pese a lo que pueda parecer un derrumbe inminente se tornará en una gran abertura en mitad de la ermita; un oscuro agujero al que puede descenderse a través de unos toscos escalones se adentran en el subsuelo. Si el grupo decide bajar, habrán de hacerlo con antorchas u otro tipo de iluminación.

8. En las entrañas del monte

Mientras bajan por los escalones excavados (2), llegarán enseguida hasta un corredor con techos compuesto por un entramado abovedados y pilares laterales. Colgado sobre un hierro advertirán un viejo cirio que todavía podría aprovecharse. Parece un lugar antiguo y al final del último tramo el grupo llegará a un acceso que desciende hasta un piso inferior.

Una vez abajo, encontrarán tres tramos, esta vez de techo plano y empedrado, al igual que las paredes, y todos ellos construidos de forma irregular. Al final del mismo unas escaleras descienden hasta lo que parece ser un gran descansillo. En él, un arco de piedra alberga la entrada de otra sala; y por otro lado las escaleras siguen descendiendo:

*Si cruzan el arco encontrarán una bóveda irregular, en la cual se alza una especie de cabaña arruinada (3), de muros de piedra y techo cónico. En su interior interior encontrarán polvo y ruinas, insectos y enormes telarañas que decoran el lóbrego lugar.

Además, los Jugadores hallarán restos de mobiliario, y si rebuscan entre los escombros verán cuchillos afilados o herramientas típicas de un herrero (tenazas, martillos, etc.). Por otro lado, no les será difícil advertir un viejo libro de piel oscura, cuyo contenido podría ser muy útil a algunos Jugadores (Ver *La verdad*).

Si alguno de los Jugadores supera una tirada de Descubrir (difícil -25% por la oscuridad) hallará bajo los escombros una trampilla. Abrirla será pan comido, pues sus tablones, además, están podridos.

El grupo encontrará allí un túnel vertical, un pozo cuyo fondo es de momento imperceptible. Aquellos que deseen bajar deberán apoyarse entre los huecos de las paredes, y superar una tirada de Agilidad x3. Si el Director/a quiere hacer la exploración un poco más dura, los Jugadores habrán de superar dos tiradas de Trepar. De una u otra forma, una caída supondría un daño de 2d6 puntos.

Una vez abajo, cualquier alumbrado permitirá ver algo espléndido: un conjunto de monedas de oro diseminadas en un zulo rocoso (4). No son maravedíes, pues carecen de grabado y muescas. Sin embargo, bien podrían valer unas cuatro doblas de oro (se trata del pago del herrero, ver *La verdad*).

*Si se aventuran por el último tramo de escalones, el grupo llegará hasta una zona donde la galería está inundada (5). Lo más probable es que ésta continúe bajo el agua, y para atravesarla será preciso sumergirse y bucear varias varas (aunque no harán falta tiradas de Nadar, excepto los Jugadores que no se desprendan de sus armaduras Cota de placas o Arnés, claro).

Las antorchas o candiles que lleven habrán quedado empapados como para volver a utilizarse, por lo que, si no existe ningún usuario de la magia que pueda crear un alumbrado con dichas artes, será Xerardo quien lo haga (con unas gotas guardadas en un frasquito a través del hechizo *Aliento de Salamandra*).

Una sala natural de roca espera al otro lado, cuyos techos son apenas imperceptibles. Al final de la misma, de manera solemne se alzan los restos de lo que es visiblemente una herrería (6). Está construida en piedra y ladrillos, ambos de color grisáceo, casi negro. Sus techos están caídos, y la gran chimenea se eleva hasta una abertura en la pared (incrustándose en ella), a muchas varas sobre sus cabezas.

9. Los fuegos de la tempestad

Una vez que se adentren en la herrería, los Jugadores se darán cuenta de que entre la penumbra del lugar descansan herramientas y utensilios propias del sitio. Una fragua con una gran chimenea se alza en el fondo de la amplia sala; bajo una mesa llena de tenazas, troqueles y moldes para el forjado encontrarán un barreño lleno con varios martillos y un pequeño yunque oxidado. Otro más grande, sujeto con un sofisticado apoyo de barras metálicas se coloca junto a la fragua, cuyas paredes interiores albergan la negrura del fuego y el humo que antaño ese lugar hubiera de propiciar.

Una pila de carbón y otra de leña húmeda están apiladas en otro lateral. Xerardo afirmará que allí debió ser forjada la joya, y que debería sucumbir en ese sitio. Por ello, propondrá poner a punto la forja y arrojar el anillo al fuego. En este punto, si el grupo cuenta con algún herrero/a de oficio, les será fácil poner en marcha el proceso. No obstante, el fuego no logrará deshacer el anillo, ni tan siquiera si funden metal (alguna armadura o espada, tal vez) y lo sumergen en él.

Ante este imprevisto el grupo notará que hace cada vez más calor. A cada segundo que pasa la temperatura se eleva. En pocos minutos, un gran chasquido procedente del suelo sorprenderá a los Jugadores. Algunas baldosas del lugar se resquebrajarán, mientras que de la gran hendidura aparecerán dos grandes brazos poderosos.

En pocos segundos se levantará violentamente del subsuelo una criatura humanoide, como alzándose de aquella tumba de piedra situada bajo los pies de los Jugadores.

Un gigante con boca y rostro enorme, cuyo vientre brilla e ilumina ahora toda la sala (como si éste contuviera metal al rojo vivo o brasas incandescentes) atacará a los Jugadores.

Una tirada de Leyendas les hará sospechar de que se trata del *Papón* (*Asturies Medievalia*, pag. 20, ver *Dramatis Personae* y *La verdad*).

Claro que, el grupo ha venido aquí a destruir el anillo, y no a derrotar monstruos cavernarios. A no ser que se les ocurra a los Jugadores, será Xerardo quien se de cuenta de que la joya podría sucumbir en las brasas del vientre de la criatura. *¿Y cómo hacerlo?* Inmovilizándolo e introduciéndolo en su boca, para después hacérselo tragar (en cuyo caso el maligno poder del anillo matará inmediatamente al Papón), o tal vez rajar en canal su abdomen y arrojarlo a su interior. De esta manera, el grupo habrá terminado con los males que asolan la aldea de Oribaza.

Conclusión

Una vez asciendan de nuevo a la ermita, los Jugadores notarán un vibración y un estruendo, pues bajo sus pies las galerías de la montaña se vendrán abajo (quedando anegadas para siempre). Nada más salir de la ermita, el grupo encontrará el bordón que San Martín, el mismo que utilizó para abrir el túnel (se trata de un bordón funcional, pero sin ninguna propiedad divina, aunque tal vez sea divertido hacer creer a los Jugadores que no es así).

Por último, cuando todos tornen a Oribaza, su viaje, don André estará agradecido por su buen hacer, cumpliendo el trato y/o las recompensas que ahora pertenezcan a los Jugadores. También les proveerá hasta su destino final, el Santuario de Covadonga. A partir de entonces, las aguas, fuentes y el ganado recuperarán poco a poco su salubridad.

La verdad

**La historia de Xuan Espino:* Xuan Espino era un campesino, muy dado a la pesca, natural de la aldea Oribaza, no lejos del río Sella. Tenía tres hijos, Ladio, el mayor; Belardo, el mediano y Domeno, el menor. Una mañana, en compañía de sus dos hermanos, Ladio atrapó con sus redes varias piezas en la orilla del Sella. Una vez en casa, mientras limpiaba uno de los ejemplares, encontró un bello anillo dorado entre sus vísceras.

Los tres lo quisieron para sí, y para evitar discusiones, decidieron entregárselo a su padre. Xuan lo aceptó, guardándolo celosamente, y jamás lo comentó con ningún vecino. Un año después, la desgracia se apoderó de la familia: el hermano mayor, Ladio, murió al caer a un pozo; el mediano, Belardo, desapareció sin dejar rastro, y Domeno se despeñó por un barranco; y aunque sobrevivió, no contó desde entonces con plenas facultades mentales.

Xuan perjuró y blasfemó por haber encontrado aquella joya, a la cual culpó de sus desgracias. Sin pensarlo dos veces, arrojó el anillo al Sella. Poco después el demonio Augram se apareció ante Xuan y le confesó que antes que él alguien ya lo había lanzado al mismo río. Fue Marcial, conocido herrero y vecino de Oribaza, con la misma intención de deshacerse de él.

Poniendo el demonio en la mente de Xuan odios y disputas, hizo que éste culpara a Marcial del destino de sus hijos. Y por eso Xuan lo mató. Claro que, André de Villariz, hombre poseedor de aquella aldea y las tierras de alrededor, se enteró de los hechos y mandó colgar al asesino. Pasó el tiempo, pero como el demonio Augram se recrea en el mal, una noche contactó con el hijo desaparecido, Belardo, y consiguió embaucarlo para regresar a Oribaza y sembrar la discordia en la aldea.

Tras recuperar el anillo de la cuenca del río, el demonio se lo entregó y le detalló a Belardo cómo la joya era capaz de corromper aquello que tocaba. Hostigando las provisiones y el bienestar de la aldea, Belardo haría justicia contra el señor que hizo caer a su padre.

**El origen del anillo:* se cuenta que desde tiempos remotos, tal era el fervor dedicado a la Virgen de Teleña (en Cangas de Onís), que centenares de peregrinos viajaban por los montes astures para venerarla, y que luego sería llevada a Covadonga (no siendo la actual Virgen del Santuario, sino la primitiva).

Ésto no debió gustar a Augram (suplemento *Daemonolatreia*), demonio de la desdicha y tasador infernal (o tal vez vio oportunidad para hacer el mal entre esta multitud), por lo cual no hizo sino excavar en uno de los picos de la Sierra Moruna, muy cerca del Santuario, una cueva llena de galerías.

Su interior albergaba una red de pasadizos y también una pequeña herrería, cuyo humo era despedido por las filtraciones de la montaña.

Cuando hubo terminado su obra, buscó a un herrero que fuera capaz de crear una pieza única en tal lugar. Tras encontrarlo, Augram le prometió el salario que éste había pedido (una ingente cantidad de monedas de oro), pero sólo se las entregaría cuando hubiera completado su proeza.

El joven herrero, siguiendo los malignos pasos de Augram a través de un libro de hechicería, logró forjar un anillo en el que el demonio ligó ciertos poderes. El herrero se valió de la ayuda de una criatura que había sido creada en el seno de aquella catacumba: el Papón, cuyo estómago no era sino parte de la forja original, y de sus entrañas se obtuvo el fuego y las brasas con las que crear el pequeño tesoro.

El gigante de cuerpo candente, por otra parte, se encargaba de que el herrero cumpliera su encomienda y lo vigilaba para evitar que escapara. Cuando hubo terminado, el herrero pidió marcharse, y aunque Augram le concedió la libertad tras el negocio, tres *Pesadiellos* (suplemento *Asturies Medievalia*) se toparon con él, le arrebataron sus monedas y establecieron su nuevo hogar (la vivienda de tejado cónico) en las catacumbas del demonio, bajo la montaña (y bajo ella guardaron el tesoro del herrero). Para ese entonces, el Papón había sido enterrado en la herrería como protector ante nuevos visitantes.

No se supo qué ocurrió con los Pasadiellos, pues con el tiempo desaparecieron (tal vez el demonio Augram los fulminó por acabar con su habilidoso herrero), pero el anillo quedó guarecido (o más bien perdido) en algún lugar de la gran caverna bajo la montaña.

Tiempo después, Augram volvió a la carga con la idea de corromper a los peregrinos de la zona. Encontró el anillo en lo profundo de las catacumba, pero enseguida se le apareció el santo Martín Rebello, confrontando el poder del demonio y expulsándolo de allí. San Martín hizo entonces lo posible para que el señor que gobernaba en esos momentos aquellas tierras levantara una ermita en su honor justo encima de la catacumba.

El pequeño y santo templo sería la contención que el mundo necesitaría ante los peligros de la herrería infernal bajo el monte. Tiempo después, Augram le concedió a Marcial, herrero de Oribaza, continuar el trabajo de su anterior pupilo.

La intención del demonio no era sino que éste encontrara su herrería y forjara un nuevo anillo (aún más poderoso), pues la maldad de los infiernos no tiene fin. Marcial llegó a tener la joya original en su mano, pero en su interior supo que sólo le traería problemas. Es por ello que, arrepentido de hablar con quien no debía, la lanzó al Sella. Posteriormente la encontraron los hijos de Xuan Espino. Y el resto ya se sabe.

**Los Vaqueiros:* se trata de una comunidad que no está demasiada bien vista entre los habitantes asturleoneses. Se dice de ellos que no son sino otra etnia de extraña procedencia. Consagrados al ganado como oficio central (las vacas principalmente), viven en las denominadas brañas, que no son sino pequeñas aldeas formadas por chozas que las familias comparten con sus animales.

**El libro del demonio Augram:* el libro de alquimia y forja de Augram no tiene título, y en él se encuentran descritos ciertos procesos para crear artilugios de gran poder.

El libro del demonio Augram

Autor: Augram, Demonio de la Desdicha.
Idioma: Latín
Enseñar: 45%
Hechizos: Maldición de la Bruja, Dado de Sasquia, Herrumbre de Saturno, Mal de Ojo.

La lectura de este libro proporciona 25 P.Ap para aumentar la Competencia de Alquimia, siempre que éste no tenga más de 100% en dicha competencia.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 35 p.Ap.
-Por matar al Diaño Burlón: +10 p. Ap.
-Por defender a Norina: +5 p. Ap.
-Por encontrar el tesoro del herrero: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Llavanderas

FUE	20	Altura: 1,60-1,65 varas	
AGI	15	Peso: 90 libras	
HAB	16	RR: 0%	IRR: 130%
RES	20		
PER	16		
COM	7		
CUL	6		

Armas: Pelea 65% (1d3+2d6)
Armaduras: Carece
Competencias: Elocuencia 40%, Esquivar 95%, Sigilo 80%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales:
**Invocar la Tempestad:* Cuando está en el exterior puede invocar una tormenta, que tardará 1d4 asaltos en desatar toda su furia.
**Invulnerabilidad al Fuego:* No recibirán ningún daño procedente de ataques o fuentes de fuego.
**Enloquecer a las embarazadas:* Si se topan con una mujer embarazada, intentarán convencerla (de palabra) para que les ayude a lavar ropa. Si la mujer lo hace se volverá loca, a menos que tenga éxito en una tirada de Leyendas (con un +25% si procede de la zona de Asturias), que le permitirá saber cómo debe lavar la ropa para evitar la locura.
**Petrificación:* Si sale a la luz directa del sol, quedará convertida en piedra en 1 asalto. Muchas insanas que se ven obligadas a caminar durante el día acostumbran a invocar tempestades antes de salir a la luz del día.

Vaqueiros

FUE	25	Altura: 1,97-2,10 varas	
AGI	14	Peso: 135-139 libras	
HAB	15	RR: 70%	IRR: 30%
RES	12	Templanza 50%	
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Porraco arrojadizo 50% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento Animal 45%, Descubrir 45%, Escuchar 55%, Pelea 35%, Rastrear 45%
Hechizos: Carece

Diaño Burlón

FUE	35	Altura: 0,35 varas.	
AGI	16	Peso: 0,9 libras.	
HAB	21	RR: 0%	IRR: 150%
RES	15		
PER	20		
COM	10		
CUL	12		

Armas: Carece.
Armaduras: Carece.
Competencias: Esquivar 99%, Sigilo 80%.
Hechizos: Manto de Sombras, Pellejo de Bestia.
Poderes especiales:
**Provocar Alucinaciones:* Si el diaño burlón lo desea, puede provocar alucinaciones en la gente que lo rodea. Para no creérselas o para reconocerlas como simples ilusiones, las víctimas deberán tener éxito en una tirada de RR con un penalizador de -50%.
**Daño del Sol:* Por cada asalto que esté el Diaño Burlón bajo la luz directa del sol recibirá 1 punto de daño, que no podrá recuperar o curar hasta que deje de estar bajo sus rayos.

Papón

FUE	30	Altura: 2,20 varas.	
AGI	7	Peso: 300 libras.	
HAB	16	RR: 0%	IRR: 125%
RES	36		
PER	10		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Maza Pesada 40% (2d6+4d6)
Armaduras: Piel gruesa (Prot.2)
Competencias: Escuchar 50%, Rastrear 75%, Tormento 45%.
Hechizos: Carecen.
Poderes especiales: Atracción Infantil: Si escucha el llanto de un niño tendrá un +25% a Escuchar y Rastrear para encontrar a dicho niño.

El eterno retorno

E el fruto del aquexamjento es la rrepentençia . E dela porfidia el turbamjento

***Flores de Filosofía*. Tratado didáctico. S. XIII**

Terror en esta aventura para un solo Jugador, la cual comienza *in media res*, cuya profesión debe ser la de bandido y ostentar cualquier origen social. No es necesario despuntar en ninguna competencia en particular, aunque nunca está de más contar con un buen porcentaje de armas.

Introducción

Año de 135... Media tarde. El Jugador comienza siendo perseguido por tres hombres a las afueras de Ávila, en la sierra de Malagón (al este de la ciudad). La razón es que cuando éste y Jonás (su compañero de oficio y fatigas) asaltaban a un buhonero en un camino, una comitiva nobiliaria con soldados irrumpió en el pillaje. Un soldado que defendía la comitiva atrapó a Jonás, y otros dos de similar fachada echaron a correr tras el Jugador, el cual ha logrado huir. Ahora, éste se encuentra perdido en un frondoso monte (lo cual no es del todo malo, al fin y al cabo...).

1. La ermita y el niño

Tras unos diez minutos de huida, el Jugador verá delante de sus ojos, a unas cincuenta varas, la silueta de una persona que le hace signos para que le siga. La figura, oculta tras unos árboles echará a correr detrás de unas grandes rocas, sobre un montículo. Entonces el Jugador oirá a sus persecutores aproximarse monte arriba. Superar una tirada de Descubrir (fácil +25%) le permitirá darse cuenta de que la silueta es la de un niño.

Tanto si lo sigue como si no, es de suponer que el Jugador continuará huyendo, y en cualquier caso encontrará las ruinas de una antigua ermita tras el montículo de rocas. Se trata de un vestigio de una época no muy lejana, ahora llena de escombros y arbustos silvestres en su interior. Eso sí: el portón parece intacto, como si en su madera el tiempo no hubiera pasado por él. El niño, situado ahora en la entrada del edificio (un muchacho rubio, de ojos azules y piel muy blanca), volverá a hacerle señas de invitación. Después se perderá dentro del templo:

**Si el Jugador se adentra en la ermita*, encontrará al niño sentado sobre un bloque de piedra, bajo una hornacina. El muchacho le hará una señal con el dedo para guarde silencio. Si le pregunta o habla, éste se mostrará serio, y enseguida las puertas se cerrarán de golpe con un espantoso estruendo: el Jugador está ahora atrapado y quedará a oscuras. A los pocos segundos los soldados llegarán, tratando de acceder a las ruinas golpeando los portones para tratar de abrirlos (sin conseguirlo).

**Si por el contrario el Jugador declina la oferta del muchacho*, verá a los dos soldados llegar a la ermita (ellos no se darán cuenta de la presencia del Jugador). Una vez allí éstos se adentrarán en el templo para registrarlo. Al igual que el caso anterior, las puertas se cerrarán con similar estruendo, quedando los soldados atrapados en el interior. El Jugador oirá golpes en su interior, pues éstos tratarán de echar la puerta abajo para salir.

En cualquier caso, estando dentro o fuera de la ermita, Jugador percibirá varios golpes muy violentos, gritos y alaridos en el lado opuesto del portón de madera. Después no escuchará nada más: los soldados habrán sucumbido al otro lado.

Entonces las puertas se abrirán solas de nuevo y aparecerá una sombra grisácea, similar a un humo con movimiento propio, alejándose del lugar. El Jugador encontrará entonces los cadáveres ensangrentados de los dos hombres de armas. Sus cuerpos están ahora lacerados con heridas mortales y, además, sus cabezas está cercenadas (pero no están por allí). Con este panorama, es posible que el

Jugador requiera una tirada exitosa de Templanza para no vomitar o marearse ante la dantesca escena. Pasados estos hechos, el niño habrá desaparecido como de la nada. Si el Jugador trata de buscarlo no lo encontrará.

2. La propuesta nocturna

Antes o después, la noche sorprenderá al Jugador en plena sierra. Tras una colina en el horizonte cercano se ve a través de los árboles un punto de luz solitario, tal vez el brillo de un castillo o una posada aislada. Tanto si trata de deambular a ciegas, como si trata de alcanzar aquel punto de luz o buscar algún otro refugio, el Jugador llegará a un claro envuelto y rodeado por un frondoso pinar. Allí notará que le envuelve un terrible calor, y el sonido de las alimañas de la zona será muy perceptible.

En ese mismo lugar, por si no hubiera tenido suficiente, encontrará un roble solitario, en cuya rama penden, sujetas por sogas, las cabezas de los dos soldados que perecieron en la ermita...

Justo después aparecerá de nuevo el niño que vio antes. Le hará de nuevo señales de invitación, pero esta vez para que se acerque a él. Si el Jugador no acepta su invitación o trata de huir, el muchacho aparecerá enseguida a su lado (de una manera absurdamente irracional) tantas veces como sea preciso (lo cual le hará perder 1d10 puntos de IRR si no supera una tirada de IRR).

Estando ahora a su lado, el niño le dirá que sólo quiere charlar un poco. Su nombre es Beneazel. Podrá contarle que vaga en esas sierras desde hace bastante tiempo, y su único entretenimiento es hablar con los viajeros solitarios que la cruzan. También le preguntará al Jugador qué hace en ese lugar o porqué corría de los soldados.

Si el Jugador le pregunta por sus padres o familia, el niño no sabrá decirle (lo cual puede resultar extraño); y en caso de interesarse por lo que le pasó a los soldados en la ermita, confesará que él nada tuvo que ver, sino que "*fue el Caminante*".

Sólo en caso de superar una tirada de Elocuencia, Beneazel podrá contar que el Caminante es un ser que habita estas sierras, y que a veces se deja ver con la apariencia de un anciano (y a veces bajo algo peor). Por lo visto recorre esa sierra con un bastón, buscando gentes con la que saciar su hambre.

En cualquier caso, el niño confesará que él se ha encontrado algunas veces con el Caminante, pero no le ha hecho ningún daño (Beneazel no sabe realmente porqué).

Nota para el Director/a: el niño es un *Ánima Errante* (pag. 344 del manual), con la particularidad de que su cuerpo no ha sido enterrado con un objeto divino que le niegue el acceso al infierno, sino todo lo contrario: su cuerpo fue enterrado en algún lugar de la sierra con un objeto diabólico, y de tal manera no puede entrar en el reino de Dios. El Caminante no le ha atacado porque el muchacho no es un ser tangible (cosa que podrán comprobar los personajes si tratan de establecer contacto con él).

Antes o después, Beneazel le propondrá un trato: desenterrar su cuerpo y despojarlo del terrible objeto que porta a cambio de proporcionarle una vía de escape, pues El Caminante no debe andar muy lejos. Si rechaza el asunto y/o trata de huir, el niño desaparecerá, el Caminante aparecerá en forma de terrible bestia cuadrúpeda y el Jugador habrá de enfrentarse a éste en un duelo final (y desigual).

Beneazel

En el caso de aceptar, Beneazel le dirá que debe buscar una piedra de grandes dimensiones junto a la ermita que dejaron atrás. Bajo ella está su cuerpo, y éste porta un medallón dorado que le obliga a errar entre dos mundos. Según el niño, él mismo lo haría, pero no puede interceder tangiblemente. Cuando lo haga, le explicará cómo descender la sierra sin peligro.

3. Buscando la tumba

De camino a la ermita, el Director/a debería recrudecer la escena todo lo posible, tratando de crear la máxima tensión posible. Algunos eventos que pueden ocurrir son los siguientes (elegir o lanzar 1d6):

1d6	Evento
1	Ruidos de pisadas y un carraspeo cercano. Se trata de Teobaldo, un tipo que viaja de pueblo en pueblo buscando la mejor suerte posible. Se dirige a Ávila, pero se desorientó en la sierra y la noche le cayó encima. El Jugador podrá convencerlo fácilmente para para que le acompañe en su búsqueda (tirada de Elocuencia, muy fácil +50%).
2	¡Jonás! El bandido se abalanzará sobre el Jugador, provocándole un susto de muerte, por lo cual Jonás reirá a carcajadas. Está en perfecto estado. Por lo visto logró zafarse de sus captores y pudo huir echándose al monte. Continuará con el Jugador, pero no se creerá nada de lo vivido por el Jugador...
3	Algunas alimañas (zorros, insectos, jinetas, lechuzas, etc.), merodean por el terreno. También algunos chasquidos restallarán no muy lejos, pero al girarse no habrá nada (tan sólo es el viento alanceando entre las ramas de los árboles).
4	Una manada de lobos cruzará delante del Jugador. No se detendrán a pesar de haberse encontrado. Parece que su actitud es de recelo, de huida. Un susurro gutural proviene de la dirección en que han aparecido. Pero nada más ocurrirá.
5	Una niebla invadirá el terreno que atraviesa. El Jugador notará sus pies mojados, pues se ha adentrado, sin verlo, en un arroyo. Al levantar la vista creerá ver una figura blanca delante de sí, a unas diez varas de distancia. Pero nada: una mala jugada para la vista.
6	Lanza de nuevo el dado (el Jugador no debería tenerlo tan fácil).

Tras un rato deambulado, el Jugador llegará a las ruinas de la ermita y deberá superar una tirada de Descubrir para encontrar la piedra que Jonás le indicó. Si no la supera la, probabilidad de que aparezca El Caminante en forma de anciano (el Jugador podrá saber que es él si se lo contó Beneazel) es del 15%, y tendrá que enfrentarse a él, esconderse entre el terreno (Éxito de Sigilo, difícil, -25%) o tratar de huir. Sin embargo después de este posible evento, el Jugador acabará encontrando la tumba.

En principio podrá levantarla la mole mediante una tirada de Fuerza x4, aunque si va acompañado de Teobaldo o Jonás o encuentra algún madero para hacer palanca (éxito en Descubrir, díficil -25%), hacerlo será tarea inmediata. Si no supera la tirada de Fuerza indicada, podrá intentarlo de nuevo, pero ello supone una nueva posibilidad para la llegada del Caminante, esta vez del 20%.

Si finalmente no logra alzarla, aparecerá la criatura en su forma más terrible: una bestia cuadrúpeda, mayor que un caballo, en cuyos cuartos traseros y delanteros posee un pelaje muy frondoso y largo. En lo que debería ser su cabeza hay un torso humanoide con cuatro pares de brazos (dos a cada lado), que provoca un terror y repulsión aberrantes al mismo tiempo. En este supuesto no habrá opción a esconderse o huir, sino sólo a pelear...

En el caso de levantar la piedra y excavar un poco, el Jugador encontrará el cuerpo amortajado del niño. Sobre la mortaja, rodeando su cuello, está el medallón que Beneazel indicó, pero lo curioso es que en medio de la oscuridad emite cierto brillo.

Es circular y dorado, y en cuanto el Jugador lo toque... se verá *perseguido por tres hombres a las afueras de Ávila, en la sierra de Malagón (al este de la ciudad). La razón es que cuando éste y Jonás (su compañero de oficio y fatigas) asaltaban a un buhonero en un camino, una comitiva nobiliaria con soldados irrumpió en el pillaje. Un soldado que defendía la comitiva atrapó a Jonás, y otros dos de similar fachada echaron a correr tras el Jugador, el cual ha logrado huir.*

Conclusión

Sí. Como te habrás dado cuenta, Director/a, la aventura comienza de nuevo. Éste vuelve a huir por la sierra, dos soldados le persiguen, y sabe que por alguna razón no acabarán bien. Antes de verle, sabrá que se encontrará con un niño, con una ermita, con las cabezas colgadas de sus dos captores, y con el mismo suceso que experimentó al aceptar el trato de Beneazel.

Cuando el Jugador vea por primera vez al niño invitándole a seguirlo, sabrá que acabará encontrando de nuevo el medallón, que lo tocará (o bien que acabará encontrándose con el Caminante, según haya ocurrido) y que todo volverá a empezar

una y otra vez... a no ser, claro está, que se decante por una opción: dejarse atrapar por los soldados al comienzo de la aventura. Sólo así podrá salir del bucle temporal.

Por ello, llegados a este punto, el Director/a debería plantear al Jugador qué hacer. Es decir, qué hacer para no repetir los hechos a los que está condenado de una manera cíclica.

Si el Jugador no se le ocurre la opción de evitar escapar al comienzo, el Director/a narrará que estará una y otra repitiendo los hechos, en una cantidad indeterminada de tiempo, (y ahí debería acabar la sesión). El Jugador quedará en un "limbo cíclico" el tiempo que el Director/a estime. Si el Jugador escogió sabiamente, será apresado, depuesto de todas sus pertenencias y entregado a los alguaciles de la ciudad de Ávila, pero eso es ya otra historia que contar.

Nota final: si el Jugador queda atrapado en el bucle temporal, podrá volver, como decimos, al tiempo lineal cuando el Director/a decida, pero habrán pasado para él 1d20 años (con todo lo que es conlleva). Además, ni el mismo Beneazel sabía de la "maldición" de este objeto.

La verdad

Sobre el medallón

Quien entregara en vida a Beneazel aquel medallón maldito tendría sólo dos razones para hacerlo. La primera es que en su corta vida hubiera obrado de alguna vil manera como para ser enterrado junto con tal presente, evitando que su alma se desligara del mundo terrenal; y la segunda es que alguien con el suficiente poder mágico hubiera perpetrado algún tipo de experimento de hechicería en el niño para ver sus efectos.

Fuera como fuera el medallón es un talismán que encierra en un corto bucle temporal a todo aquel que lo toque. No obstante, existe una manera de evitar el bucle antes de verse inmerso en él, y es mediante la aplicación de los hechizos *Amuleto* (pag. 188) y *Talismán de Protección* (pag.199), los cuáles permiten hacer tiradas de Racionalidad una vez que se toque el talismán.

En caso de superarlas, el lanzador podrá tocar cuantas veces quiera el objeto, pues quedará para siempre "inmune" de su maldición. Además, también puede inutilizarse para siempre haciendo que un *esmolet* (pag. 338) recoja con sus manos el medallón (pues a ellos no les afecta) y revoque su maldición mediante su gran saber metalúrgico.

Sobre el Caminante:

Se trata de una criatura al servicio del demonio *Banastos*, herrero del Infierno (pag. 284), el cual lo envió a la Tierra siglos atrás para buscar algunas piezas mágicas de gran valor. Desde hace unos pocos años su olfato le ha llevado hasta una sierra al este de Ávila, donde sabe que hay algo allí escondido, y entre tanto aprovecha para alimentarse de viajeros incautos y solitarios (y no tan solitarios).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura, 20 p. Ap.
-Por llegar hasta el medallón, +10 p.Ap.
-Por eliminar al Caminante, +20 p. Ap.
-Por dejarse atrapar (y no quedar atado en el bucle temporal): +5 p. Ap.

Dramatis Personae

El Caminante

FUE	20	Altura: 2,45 varas	
AGI	20	Peso: 180 libras	
HAB	10	RR: 0%	IRR: 110%
RES	25		
PER	30		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Coz 55% (1d8+1d6), Pelea 35% (1d3+1d4), Lengua laceradora (*Poder Especial*)
Armaduras: Pelaje grueso (Prot.2)
Competencias: Cabalgar 75%, Descubrir 65%, Rastrear 80%.
Hechizos: Carecen.
Poderes especiales: Lengua Laceradora: el Caminante puede extender su afilada lengua dividirla en una docena de látigos fibrosos que atacarán a los rivales. Su porcentaje es del 45% (Daño 4d6)

La posada de la Barquera

¿Dónde aguardan los secretos?
¿Dónde se hallan, a la par?,
En la boca del más sabio.
En la lengua del mordaz.

Juan de Mirabel

Una aventura en una posada al caer la noche es un clásico con mucho juego, ya que en ella pueden darse todo tipo de eventos. Este módulo está pensado para 2-3 Jugadores de cualquier profesión y reino. En la posada *La Barquera* se puede encontrar un conjunto de PNJ con una historia secreta con lazos que atañen a casi todos ellos. Por ello, el grupo podrá y deberá interactuar con ellos hasta que se produzcan los hechos en los que se verán irremediablemente envueltos.

Introducción

Invierno de 1354. Por las razones pertinentes, el grupo de Jugadores viaja por el suroeste de la Corona de Castilla, cerca de la ciudad de Ávila (cualquier otra localización es válida). Caminan sobre un terreno nevado y escabroso, y para su sorpresa y regocijo divisan una posada de dos plantas junto al camino, justo cuando empieza anochecer. No sería buena idea pasar la noche al raso, pues la nieve no deja de caer y la ventisca azota fuerte, provocando desazón.

1. Llegada a la posada

Justo al lado del camino principal, no muy lejos de la aldea de Cardenal (ubicada a una legua de distancia de la posada), se levanta un edificio de dos plantas, con tejado a dos aguas de teja negra y muros de sillería de grandes bloques. Cuenta con un cercado del mismo material, en cuyo interior se alza el propio edificio.

En un lateral se ubica un establo donde poder guarecer bestias y acémilas. Hay también una cabaña de madera y piedra, pequeña pero robusta, junto al establo y la posada, delante de un pequeño cobertizo con gallinas y un discreto terreno donde hay plantadas hortalizas (ahora heladas por el frío estacional).

Al entrar, el grupo advertirá que la planta inferior es un comedor que haces las veces de taberna. Cuenta con cinco mesas con forma cuadrada, así como dos planchas de madera alargadas para festines especiales, todas ellas con sus respectivos bancos y sillas. En un lateral una amplia chimenea concentra la atención de todos los clientes, y no muy lejos de ésta se dispone una barra donde los dueños de la posada atienden a los clientes cuando no lo hacen en sus mesas.

La cocina del fondo, detrás de la barra, sirve también de despensa, pues está llena barriles, sacos de productos, estantes con alimentos, y bebidas diversas. Dos grandes cacerolas y vasijas de todo tipo, así como múltiples herramientas, descansan junto a un pequeño hogar, donde los dueños cuecen o asan todo tipo de productos.

La planta superior está dedicada al hospedaje. Hay un total de seis habitaciones individuales (algunas de ellas con cerrojo interior) y una habitación común de mayor dimensión que el resto.

En su interior el mobiliario es básico: un jergón de más o menos calidad, una silla bajo cada ventana y algunas lámparas y velas para iluminar el interior decoran cada una de ellas. No así la habitación común, donde no hay mobiliario alguno, tan sólo una gran alfombra donde grandes grupos de huéspedes pueden hacinarse como buenamente puedan.

2. Huéspedes y personajes

La posada La Barquera suele estar llena de clientes durante todo el invierno. Los siguientes PNJ descritos son parte destacada de esta clientela, ya que marcarán los eventos de la aventura. El Director/a deberá aportar a los Jugadores información sobre ellos según se vayan sucediendo los hechos:

**Tadeo, Clara, Sancho y Beatriz:* Tadeo y Clara son un matrimonio de unos treinta años, dueños de *La Barquera*, apodo de la madre de Clara, anterior dueña del lugar. Su hija Beatriz y Sancho (un sobrino de Tadeo), les ayudan en el negocio. Éste último es un joven fuerte y dispuesto, encargado además de acomodar a las bestias de los clientes viajeros en el establo. Todos viven en la cabaña junto a la posada.

**Gregorio:* Es un campesino vecino de Cardenal. No hace mucho encontró una llave dorada en la orilla del arroyo de Piedralá, a las afueras de la aldea. Volvía a casa tras la jornada de trabajo, y se alegró mucho de dar con ella, aunque no tenía ni idea acerca de su procedencia. No comentó con nadie su hallazgo. Eso sí: en las últimas semanas su carácter se endureció, se volvió más agrio y desde que encontró la llave sufre extrañas pesadillas. Gregorio, asustado, trató de deshacerse de su hallazgo, pero sin éxito, ya que la llave reaparece siempre cerca de él.

**Hilario y Prisca:* Son vecinos de Cardenal, pastores de ovejas en los alrededores de la aldea. Son hermanos, y se dedican a ello desde que eran niños. Desde hace días, algunas de sus ovejas han sido masacradas: algunas han sido acuchilladas con heridas mortales; otras han aparecido mordidas por lobos o alguna alimaña similar, cuando no descuartizadas. Creen que su vecino Gregorio tiene algo que ver con estos hechos, pues últimamente actúa muy raro. Ambos hermanos no le quitan el ojo de encima, pues creen que trama algo. Desde hace días le siguen y vigilan, como en la noche presente.

**Román de Burgos:* Es un caballero militar de la Orden de Santiago. Llegó hace un día a la posada con su caballo y su armadura, y está alojado en la sala común. Según podrá contar, se encuentra de paso en la taberna, pues se dirige a ver a don Ubaldo de Agredón, señor de Cardenal y sus tierras aledañas. Los motivos que le llevan hasta su castillo requieren de urgente atención por ser asuntos de su Orden para con el noble. Es un tipo callado, discreto y amable.

Teresa

**Teresa:* Una bella joven de natural de la Corona de Aragón. Desde hace aproximadamente un mes se hospeda en una habitación individual en la taberna. Su aspecto es el de una campesina, pero en realidad su oficio es el de curandera. En cuanto llegó a La Barquera cerró un trato con los dueños de la posada: Teresa atendería heridas y otras enfermedades de clientes y viajeros a cambio de que los dueños le brindaran alojamiento y manutención hasta que consiguiera ciertos ahorros. Y es que la joven quiere marcharse hacia Toledo, según podrá decir.

**Vallejo, el Tuerto:* Sentado siempre al lado de la gran chimenea del comedor, este hombre de más de setenta años es, seguramente, el tipo más viejo de la taberna, la aldea y la comarca entera. Tiene un parche en su ojo derecho, una barba grisácea y desaliñada, y según dirán los posaderos es un tipo asiduo en el lugar. Llegó hace un año a Cardenal y pudo alojarse con el permiso de don Ubaldo en sus tierras. Conoce infinidad de historias, rumores y chismes sobre la zona (cuya mitad sean seguramente falacias), aunque no le falta nunca oyentes interesados en conocerlos.

**Los Extranjeros:* Se trata de dos tipos instalados en La Barquera desde hace algo más de una semana. Uno es mudo, y el otro parece tener acento extranjero (y por ello Tadeo y Clara los han apodado así). Han alquilado la mejor habitación, con cerradura incluida, y apenas se les ve en el salón principal. Cada mañana se marchan después de desayunar y no regresan a la posada hasta media tarde, y a veces de noche, sin que nadie haya reparado a dónde van. Los posaderos no tienen quejas de ellos: pagan bien y no causan problemas. Nadie sabe de sus intenciones o su destino.

3. Oscuros secretos

Los personajes descritos poseen ciertos secretos que sólo ellos saben. He aquí la aclaración de cada uno para el manejo del Director/a:

*Los Extranjeros han acudido a Cardenal desde la ciudad de Toledo para encontrar un objeto perdido (una llave dorada), propiedad de su contratista, una extraña mujer llamada Bertilia.

Ésta les contó que perdió una reliquia familiar cuando se encontraba, hace tiempo, en esta aldea. Los dos tipos son gentes sin escrúpulos, que no dudarán en hacer lo que sea para dar con el presente de Bertilia y devolvérselo en Toledo.

*La curandera Teresa, en realidad, no piensa regresar a Toledo. Ahora que sabe de la existencia de la llave dorada, pretende hacerse con ella. En realidad, la joven fue hasta hace poco pupila de Bertilia, mujer conocedora de hechizos y benefactora de los Extranjeros. Cuando supo la existencia de la llave, abandonó a su mentora y marchó en busca del objeto en la aldea de Cardenal, adelantándose a éstos dos. Ahora tan sólo espera que ellos la encuentren la pieza para robarla y huir (ambos no saben nada de su relación con Bertilia).

*Las pesadillas de Gregorio evocan siempre a una mujer (Bertilia), la cual parece transformarse en un ser demoníaco e irracional delante de sí hasta que logra devorarle. Y luego despierta empapado en sudor. Cree que la llave es algún tipo de maldición asignada por alguno de sus vecinos de Cardenal, o tal vez ese loco de Vallejo, el que cuenta historias tan increíbles.

*Los urgentes asuntos de Román de Burgos en favor de su Orden no son tales; no porque no sean urgentes, sino porque sólo les atañen a don Ubaldo (un buen amigo de antaño), y a él. El noble le ha pedido que acuda a sus tierras para que vigile lo que parece ocurrir en la zona: por lo visto, durante ciertas noches, los pozos amanecen salados, aparecen animales descuartizados y devorados (como los de Hilario y Prisca), y hasta hay rumores sobre visitantes inesperados que azotan la región (y a los viajeros).

*El joven Sancho opina que los Extranjeros no son trigo limpio; hace unos días pudo ver a los dos hombres deambulando por los alrededores de la aldea. Uno de ellos afilaba un cuchillo de grandes dimensiones. Luego huyeron al ver gente acercarse a ellos por el camino que salía de Cardenal.

*Vallejo el Tuerto es en realidad un mago con la capacidad de convertirse, durante algunas noches al mes, en un Upiro (más bien es una maldición que sufre, cuya historia no es menester contar aquí). El anciano sólo puede alimentarse cuando está transformado en terrible criatura. Es el causante de las terribles muertes de animales del lugar (como las del ganado de Hilario y Prisca), y una de las razones por las que don Ubaldo propuso a Román de Burgos acudir a la zona.

4. Eventos en la posada

A continuación se propone un horario de eventos que ocurrirán a partir de la llegada de los Jugadores a La Barquera. El Director/a es libre de recurrir a las descripciones de PNJ y sus secretos, así como la posibilidad de interactuar con más clientela dentro del lugar:

19:30 horas:

*Los Jugadores llegan a La Barquera. Afuera la ventisca golpea con fuerza y cae la nieve. Cuando entren en la posada anochecerá.

*El viejo Vallejo está contando un relato a otros clientes en torno a la chimenea. Parece disfrutar contando sus historias.

*Tadeo y Clara no dan a basto en servir a los clientes, atendiéndoles y manejándose entre jarras, vasos y bandejas. Beatriz y Sancho les ayudan.

*Hilario y Prisca observan a Gregorio, que se calienta las manos junto a la chimenea, sin prestar demasiada atención a las historias de Vallejo.

*Román de Burgos bebe despacio un vaso de vino en una mesa solitaria en una esquina. Parece ensimismado, preocupado, cauto.

*Tadeo atenderá a los Jugadores y Clara ofrecerles los servicios de la posada:

Servicios:

-Habitación individual: 12 maravedíes
-Habitación común: 10 maravedíes
-Jarra de vino caliente: 12 dineros
-Jarra de leche: 4 dineros
-Guiso de cerdo con verduras: 3 maravedíes
-Carne hojaldrada: 2 maravedíes

En cualquier momento, el grupo puede escuchar los chismes de la posada:

*La gente de Cardenal está intranquila: se dice que algunos animales han aparecido muertos en terribles circunstancias. Además, últimamente se ven pocos viajeros atravesando los caminos (Cierto).

*Don Ubaldo, noble señor de la zona, está preocupado por sus tierras. Hace un tiempo contrató a una mujer toledana para que atendiera a su hija debido a su mala salud. Tras traerla de allí, no debió quedar contento con sus servicios, por lo que la expulsó de sus tierras. Se dice que antes de marcharse la mujer le dedicó a don Ubaldo un terrible mal de ojo. (Cierto).

*El campesino Gregorio está muy raro porque. Pese a que cuida y vive con su padre, oculta a un par de bandidos en su casa. (Falso).

*Teresa es amable, pero llegó a este reino para ocultarse por una condena. ¿Quién si no vendría hasta esta aldea desde tan lejos sólo para curar enfermos y auxiliar viajeros y clientes de la zona? (Falso).

20:15 horas:

*La puerta de la posada se abre. Los Extranjeros se adentran en la posada y suben directamente a su habitación. Si se supera una tirada de Descubrir, verán que uno de ellos porta entre sus ropas, sujetos en su pantalón, un afilado cuchillo.

*Gregorio comienza a vomitar en medio del comedor. Clara se dirige al piso de arriba a buscar a Teresa, la curandera. Parece ser un mareo repentino. Tras bajar, mientras se interesa por el campesino, el caballero Román comenzará a charlar con algún Jugador (o todos). Les preguntará si son de la zona. Él podrá confesar que está de paso. También es posible tratar de calmar a Gregorio mediante una tirada de Sanar.

21:35 horas:

*Hilario se acercará discretamente al grupo, se presentará y les propondrá un trato: él y su hermana Prisca son pastores de la aldea, y su ganado está mermando, pero no por la nieve o el frío. Querrán que el grupo vigile los campos alrededor de los prados. Creen que Gregorio tiene algo que ver con las muertes de sus ovejas. Les prometerá provisiones o lo que necesiten. Si aceptan, Hilario les convocará al día siguiente para comenzar el trabajo.

*Vallejo se marchará a su casa después de haber relatado algún que otro cuento más. Si le preguntan, dirá que vive cerca de la posada desde hace un tiempo.

*Beatriz y Sancho, aún con jarras de vino y bandejas en sus manos, hablan en bajo con aspecto de preocupación. El joven le cuenta a la hija de los posaderos que los Extranjeros ocultan algo.

*Teresa sigue con Gregorio (recostado sobre una silla), ahora aplicándoles unas vendas frías sobre su frente y calentándole un caldo junto a la chimenea. El campesino tiene fiebre. Román se ofrecerá a pagarle una habitación individual para que descanse esa noche allí, y así Teresa pueda auxiliarle en caso de necesitarlo.

*Tadeo y Clara mandan a Beatriz a avisar al padre de Gregorio, Antón, de que su hijo pasará allí la noche, pero que lo haga sin preocuparle demasiado.

22:44 horas:

*Gregorio, Teresa, y los Extranjeros ya estarán arriba descansando en sus aposentos. Hilario y Prisca se marcharán a su casa en Cardenal. Clara, Sancho y Beatriz se retirarán a la cabaña junto a la posada. El caballero Román ya descansan en la habitación común, y Tadeo quedará en el salón de la posada esa noche (para atender a algunos clientes).

00:10 horas:

*Relincho de los caballos en el establo. Una tirada de Escuchar permitirá además oír un alarido tenebroso, entremezclado con los relinchos, procedente del establo. Si alguien acude allí no verán nada fuera de lo común, tan sólo a las bestias asustadas y encabritadas en sus módulos.

00:29 horas:

*Gritos de dolor y delirios procedentes de alguna de las habitaciones individuales de la planta de arriba. Se trata de Gregorio, soñando y empapado en sudor. Está sólo, y en sus brazos, piernas y cuello tiene horribles marcas, decenas estigmas en forma de cruz y cortes cicatrizados. Al despertar tan sólo repetirá que *"¡quiere la llave! ¡La quiere!"*.

*Teresa no está en su habitación, por si algún Jugador se interesa por ella. La verán subiendo alarmada con una palangana llena de agua desde el piso de abajo.

01:58 horas:

*Se oyen golpes en la habitación de los Extranjeros. Su puerta es la única que posee cerrojo (incluso ellos utilizan un alambre sobre éste para asegurarse de que nadie entre). Tratar de hablar con ellos desde fuera será inútil, y tras unos segundos un seco alarido de dolor marcará el fin del alboroto. Nadie abrirá por dentro. Tan sólo podrán acceder allí superando una tirada de Fuerza x2 o bien Forzar Mecanismos.

En el interior verán el cadáver del tipo mudo tumbado en el suelo, con un cuchillo incrustado en su pecho, y la única ventana abierta mientras azota la ventisca hacia el interior. En vez de últimas palabras, tratará de decir algo con gestos. Una tirada de Empatía (fácil +25%) hará comprender al grupo que se refiere a una mujer (Teresa, pero no podrán saberlo), y a la ventana. Morirá irremediablemente. Ni rastro de su compañero.

*Teresa no está en su alcoba. Su habitación no está cerrada (por lo que podrán forzarla sin problemas, ya que su estancia no posee cerrojo, sino que acostumbra a apoyar una silla desde dentro), y tampoco está cuidando de Gregorio.

En el caso de que los Jugadores registren su habitación (acompañando con una tirada de Descubrir, fácil +25%) encontrarán extraños ungüentos y vendas ocultas en un rincón, enrrollados en una manta (los cuales despiden un terrible hedor). Si superan una tirada de Conocimiento Vegetal o Cultura x2 (lo que más tengan) les hará sospechar que se trata de brebajes venenosos (fabricados con acónito, para ser más exactos).

*El caballero Román no está en su habitación. Lo podrán encontrarán en el establo, y antes o después gritará y alertará a toda la posada. Allí está luchando, en medio del hueco de los animales, con un *Upiro* (Vallejo) con terribles colmillos (con una tirada de Leyendas el Director/a podrá dar algún dato más sobre él). En el instante de la llegada del grupo, Vallejo habrá acabado con el caballero y atacará al grupo, transformándose en un lobo gigante (poder especial, ver *Dramatis Personae*). Tras tres asaltos de lucha, huirá en la oscuridad de la ventisca.

*Después del encuentro con el Upiro, Beatriz y Clara gritarán alertadas desde el interior de la posada, desde el comedor junto a la chimenea: Teresa acaba de clavar un cuchillo a Tadeo en el hombro, y éste está en el suelo. Ella se dispone a huir de La Barquera con algo en su mano (una llave que brilla como el oro). El grupo debería detenerla antes de que huya.

*Arriba, en la planta superior, pueden ocurrir un par de cosas con respecto a Gregorio: Si los Jugadores encontraron los ungüentos de Teresa en su alcoba, el campesino gritará para pedir ayuda. Lo verán postrado en la cama y repitiendo una y otra vez que Teresa entró y le arrebató su llave. Si por el contrario no encontraron los ungüentos, el grupo o cualquier otro PNJ hallará a Gregorio envenenado sobre la cama.

Conclusión

De lo que ocurra al final en La Barquera queda a merced de las acciones de los Jugadores. Si el grupo lo ha tenido fácil en cuestión de combates, tal vez un par de miembros de la Fraternitas de la Vera Lucis acuda a la posada tras investigar los rumores de una bestia en la zona, y ante la gran cantidad de eventos y testigos en la el lugar traten de no dejar alma con vida. La última proeza de los Jugadores sería tratar de detenerles.

Si los Jugadores detienen a Teresa y se hacen con la llave dorada, antes o después podrán saber que se trata de un objeto con un valor de unos 150 maravedíes. Queda a discreción del Director/a añadirle algún tipo de propiedad mágica (o maligna).

La Verdad

Vallejo marchó a su humilde casa, pero pasadas las horas, transformado ya en Upiro, regresó hasta la posada. A media noche comenzó a deambular por los alrededores, pero no fue hasta casi dos horas después (cuando la posada gozaba de más tranquilidad) que comenzó a morder a sus presas en los establos. Pero sus pasos fueron percibidos por el caballero Román de Burgos y éste trató de detenerle.

Un rato antes de que se oyeran golpes en la habitación de los Extranjeros, uno de ellos descubrió que Gregorio tenía una llave (había escuchado desde su alcoba cómo el campesino la nombró en uno de sus terribles sueños). El Extranjero se coló en su alcoba y se la arrebató con discreción, no sin comprobar también las terribles marcas que el objeto había dejado en Gregorio.

Teresa se percató poco después de que los Extranjeros estaban despiertos, y escuchó cómo estaban recogiendo sus cosas (tal vez para marcharse, una vez habían dado con el objeto). La curandera sospechó que ya tenían lo que buscaban, y entonces llamó a su puerta para perpetrar el plan de hacerse con el premio: les dijo desde el pasillo que sabía a qué se dedicaban, y que por un suculento pago no daría la voz de alarma.

Alertados, los Extranjeros abrieron la puerta, y Teresa formuló el hechizo de *Mal del Tullido*, impidiendo moverse a uno de ellos y pudiendo entonces forcejar a puerta cerrada con el otro. La mujer clavó un cuchillo al mudo, y persiguió al su socio huyendo por la ventana a través del tejado y exterior del edificio. Teresa logró darle caza y acabar con el otro tipo. Casi al final de los eventos, Gregorio tuvo una última visita: Teresa (habiendo ésta "despachado" a sus rivales extranjeros). De una u otra manera se hizo con la llave (envenenándolo o tan sólo arrebatándosela), y una vez perpetrada su hazaña bajó al salón de la taberna, tratando de deshacerse de Tadeo (que sabía que había algún que otro mal asunto arriba, dadas las voces ocasionadas).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap
-Por eliminar a Vallejo antes de que huya: +15 p.Ap
-Si Gregorio sobrevive: +5 p.Ap.
-Por evitar que Teresa huya: +10 p.Ap.
-Por eliminar a los FLV (si se incluyen): +10 p.Ap.

Dramatis Personae

Clientes de La Barquera

FUE	15	Altura: 1,95-2,21 varas.
AGI	14	Peso: 130-170 libras
HAB	11	RR: 75% IRR: 25%
RES	13	Templanza: 50%
PER	12	
COM	10	
CUL	7	

Armas: Pelea 35 % (1d3), Cuchillos 35% (1d6)
Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 1)
Competencias: Correr 35%, Escuchar 40%, (*Teresa*: Conocimiento Mágico 55%).

Vallejo en Forma de Upiro

FUE	15	Altura: 2,10 varas
AGI	12	Peso: 170 libras
HAB	14	RR: 0% IRR: 150%
RES	20	
PER	16	
COM	12	
CUL	18	

Armas: Mordisco 65% (1d8 + succión, ver pág. 353 del Manual)
Protección: Ropas Gruesas (Prot. 1)
Competencias: Escuchar 50%, Saltar 45%, Sigilo 85%
Hechizos: Carece

Fráteres de la Vera Lucis

FUE	15	Altura: 2,15-2,17 varas
AGI	15	Peso: 170-185 libras
HAB	20	RR: 80% IRR:20%
RES	15	Templanza 52%
PER	14	
COM	10	
CUL	5	

Armas: Espada de mano 61% (1d8+1), Cuchillo 45% (1d6)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2), Capacete (Prot. 2)
Competencias: Descubrir 50%, Tormento 45%, Esquivar 40%,
Rituales de Fe: Hasta *Secundus Ordo*

El obsequio real

Con mis alhajas y corona a las más bellas aventajo,
y hasta mí descienden los astros del zodíaco.
El jarrón del agua parece en mí un devoto
de pie ante la alquibla del mihrab orando.

Poema de la Alhambra. Lisan al-Din ibn al-Jatib (poeta y visir de Granada)

Aventura corta para un solo personaje de origen árabe y buenas facultades culturales, que debe estar dispuesto a comenzar su camino como usuario de la magia. Podría jugarse como una introducción a este proceso o como un evento independiente.

Introducción

Año de 1368. Barrio del Haxariz, en la alcazaba Gigina (centro de Granada). El Jugador es un estudioso de las letras al servicio de Benahatín (ibn-al-Jatib), un reputado sabio de la corte nazarí, visir del sultán de Granada y conocido en toda la ciudad (el cual, además, actúa como diplomático para con los asuntos ligados a la corona de Castilla, y por ello no le faltan numeroso detractores, ver página 47 del suplemento *Medina Gharnata*).

La intención del Jugador es aprender la forma de sus bebedizos mágicos, pues todo el mundo asegura de él que es también un mago. También se dice que comparte correspondencia con ilustrados nobles, incluso con el mismísimo rey Pedro I de Castilla.

1. La petición de un sabio

Por ciertos asuntos, Benahatín ha de salir aprisa de la ciudad, por lo que acudirá al hogar del Jugador y y le pedirá que durante su ausencia se dirija a su estudio, situado en el mismo barrio, y ordene todos sus libros, legajos, tinteros y archivos, y lo quede todo preparado para su vuelta. Le entregará la llave de su hogar.

La vivienda de Benahatín se estructura en dos plantas: en la inferior alberga la zona habitable y vivienda del mago, y la superior se trata del despacho o lugar de trabajo.

Una vez allí, el Jugador encontrará el estudio revuelto (su maestro es un tipo desordenado).

Hay libros apilados desde el suelo formando varias torres; cálamos para escribir agolpados sobre la mesa y otros tantos guardados en una vitrina de madera y vidrio, así como legajos de dibujos y otros textos esparcidos también sobre la mesa.

Si el Jugador se interesa por los pergaminos y escritos, una tirada de Leer y Escribir le permitirá comprobar la veracidad de lo que se cuenta en Granada: su maestro se comunica con el Rey Pedro I, apodado *"El Cruel"* con diversas misivas. Parece que ambos se aprecian y Benahatín le responde a sus peticiones de consejo. Obtener un crítico en la tirada le permitirá apreciar, además, un claro enojo en las líneas de algunas cartas del Rey para con su maestro, criticando o menospreciando sus consejos.

2. La prueba de fuego

Antes o después, el Jugador verá un brillante anillo de oro sujeto a una cadena tapado por el conjunto de legajos:

**Si lo toca*, el anillo se calentará al rojo vivo y de él surgirá, delante del Jugador, un Sátiro llamado Onaro, el cual le preguntará su nombre y otras tantas cuestiones, se moverá aquí y allá y tratará de crear malestar al Jugador. Cuando el Jugador se harte de tal incordio, el sátiro tratará de eliminarlo. Eso sí, en caso de que la lucha se torne a favor del sátiro, Benahatin, quien estaba en la planta inferior (ver *Conclusión*), salvará al Jugador

**Si no lo toca*, comenzarán a arder de manera espontánea los legajos del estudio, su mesa, el resto de enseres y la habitación al completo. En medio de la trampa incendiaria, en la cabeza del Jugador resonará una voz invitándole a salvar el anillo del fuego, sacándolo de la sala.

En el caso de que el Jugador huya de la sala con la pieza, el fuego desaparecerá de repente (era una falaz quimera, una alucinación increíblemente real) y aparecerá el sátiro por el hecho de haber tocado la joya, tratando de acabar de igual forma con él. Si trata de apagar las llamas no podrá, sino que las lenguas de fuego jugarán con él.

Por último, también es posible dejarlo todo y huir escaleras abajo para tratar de salvar el pellejo. En este caso también se dará cuenta de la alucinación de las llamas.

Conclusión

Tanto si huye despavorido del estudio como si logra deshacerse del monstruo, el Jugador se encontrará en el piso de abajo, para su sorpresa, con Benahatín.

En el primer caso (o en caso de que el mago lo salvara de la criatura), éste ya no percibirá las ilusorias llamas ni advertirá rastro de incendio, y el maestro le anunciará que prescinde de sus servicios durante un tiempo. Resulta que tales sucesos han sido una prueba de bautismo antes de adentrarse en los difíciles caminos la magia (la cual, por cierto, no habrá superado, ver *La verdad*).

Benahatín

En el segundo caso, Benahatín se alegrará de su entereza ante la presencia del sátiro (le contará un poco sobre su naturaleza, si es que el Jugador no lo conocía). Después le propondrá comenzar de inmediato con la enseñanza de algún hechizo, alegrándose por salir vivo del peligro real de la criatura que él mismo ha diseñado.

La verdad

El anillo del estudio de Benahatín se trata de un presente de Su Majestad Pedro I. Benahatín la recibió hace pocas semanas adjuntado a una misiva. En realidad es un objeto "envenenado" con un inestable sátiro en su interior, destinado a eliminar al mago a causa de las últimas respuestas al monarca en sus cartas. Al parecer, Benahatín le ha estado advirtiendo de augurios descifrados en su contra (lo cual es cierto), pero *El Cruel* no cree tales infundios y piensa que el mago se ha vuelto en su contra, devolviéndole malos consejos. El rey pretende acabar ahora con él a través de un artilugio que encierra un mal que le hará perecer.

Sin embargo, Benahatín es conocedor de la magia y sospecha que tal regalo, por alguna razón, puede ser dañino. Por ello, ha preferido utilizar a su pupilo (el Jugador) como conejillo de indias ante la desconocida magnitud nociva del anillo. Además, pensó que si lograba descubrir algo de él (y el sátiro es la prueba de ello), lo instruiría en los caminos de la magia.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap

Dramatis Personae

Onaro, el sátiro

FUE	20	Altura: 1,41 varas.	
AGI	12	Peso: 82 libras	
HAB	15	RR: 0%	IRR: 155%
RES	25		
PER	18		
COM	15		
CUL	2		

Armas: Pelea 65 % (1d3+1d6)
Armaduras: Pelaje (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento Animal 45%, Conocimiento Vegetal 45%, Esquivar 70%, Sigilo 80%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Carecen

Los asuntos del Emperador

"Debajo del aposento de Su Majestad estaba la huerta principal y jardines del monasterio, sobre los cuales caían todas las ventanas de los aposentos del Emperador, y se enseñoreaban de todo ello. Esto fue lo que tomó para su servicio, y puso hortelanos y jardineros en él, y el monasterio hizo otra huerta de la parte de arriba al Setentrión, de la cual se sirvió todo el tiempo que vivió".

Historia de vida y hechos del Emperador Carlos V.
Fray Prudencio de Sandoval

Campaña corta en dos partes, la cual gira en torno a los eventos ficticios ocurridos unos meses después de que el Emperador Carlos I de España (V de Alemania) se enclaustrara en 1557 en el monasterio de la orden jerónima de Yuste (Comarca de la Vera, Extremadura).

Es sabido que el ya retirado Emperador padecía de gota, pero aún gozaba de buen estómago, diversas aficiones y del raciocinio suficiente como para atender algunos asuntos a golpe de misiva o de visita en su nueva morada.

Pensada para un grupo de 3-4 Jugadores de cualquier profesión, se recomienda jugar esta aventura en la época de *Rinascita* (para ello sólo es necesario añadir cambios en armas, armaduras, y alguna que otra competencia). No se descarta personajes usuarios de la magia; eso sí, profesiones relacionadas con la guerra o las armas tendrían que contar con una buena explicación, ya que el monarca en su retiro jamás las necesitó.

Introducción

Tras los numerosos conflictos que golpeaban a su Imperio (las guerras contra Francia y los turcos Otomanos, las revueltas peninsulares, sus desencuentros pasados con Roma o su infructuosa lucha contra el Luteranismo) las fuerzas e intereses de Su Majestad Carlos I de España se centraban ahora en administrar su legado territorial y político en los últimos periodos de su vida: traspasó en Bruselas (a finales de 1555) el gobierno del Sacro Imperio a su hermano Fernando I de Habsburgo y abdicó el territorio de España y las Indias en favor de su hijo Felipe II.

Así, el rey Carlos regresó en 1556 a la Península, en lo que sería su último viaje, con la intención de retirarse en un monasterio jerónimo ubicado en una remota localización de serranías para favorecer el alivio de la gota, enfermedad que padecía.

Desembarcando en Laredo, inició una ruta de 550 kilómetros a través de diferentes provincias y ciudades en una travesía de casi dos meses, llegando finalmente al monasterio de Yuste, cerca de la localidad de "Quacos" (Cuacos de Yuste).

Allí hubieron de iniciarse algunas obras de ampliación para albergar a su séquito (unas 60 personas) y adaptar los caprichos y deseos del antiguo emperador a su nuevo retiro.

Parte I – Grande celda para un fraile; corto albergue para un César

Mayo de 1557. Los Jugadores son miembros de la treintena de criados y súbditos que el emperador Carlos posee en el monasterio (o más bien casa-palacio) de Yuste (gentes españolas, flamencas, italianas y germánicas, la mayoría al servicio directo en la cocina).

O bien quizás sean algún tipo de personalidad o gentes de otros menesteres del Rey (como ejemplo de ello tenemos a Luis Méndez de Quijada, mayordomo real; Martín de Gaztelu, escribano y testamentario; Enrique Mathesio, su médico; o inlcuso Juanelo Turriano, relojero, astrónomo y matemático).

El Emperador Carlos V

Antes de comenzar la aventura, es preciso que cada Jugador realice una tirada de Escuchar o Elocuencia (la competencia disponible más desarrollada), con el fin de determinar los rumores escuchados en el último mes dentro del monasterio.

Si tiene éxito, llegará a sus oídos alguna información (lanzar 1d6):

1d6	Rumor
1	La enfermedad de gota del Emperador es visible, pero no por ello deja de comer y beber en abundancia. Por lo visto la salud del monarca empeora cada día, aunque no desatiende sus aficiones en su retiro.
2	Se dice que el relojero de Su Majestad, el italiano Juanelo Turriano, tiene la mente del Emperador turbada con esos aparatos tan complejos que construye y que fascinan a Su Majestad. Con unos nuevos catalejos, el monarca vigila durante horas, desde su cámara, las inmediaciones del monasterio, más allá de sus muros.
3	Su Majestad está últimamente muy preocupado. Se le ha visto junto a su confesor, el jerónimo Juan de Regla, más de lo normal *¿Qué es lo que preocupa al monarca?*
4	Hace varias noches, la fuente de uno de los dos claustros (el dedicado a los religiosos) emanó chorros de vino y sangre. Otros, claro está, niegan todo ello, achacando estas falacias a uno de los barberos, Nicolás Bénigne, del que se dice que ya ha hurtado más de treinta vasos de vino (de uno en uno) de los toneles en las bodegas del monasterio.
5	Algunos criados de Su Majestad Carlos y ciertos clérigos jerónimos han visto en las inmediaciones del monasterio a una mujer caminando sola por la falda de la sierra. No parecía acercarse para pedir limosna, y ni tampoco parecía estar de paso.
6	Se dice que entre las poblaciones de Aldeanueva y Jarandilla, ambas próximas al monasterio, puede haber bandidos. Algunos pastores de tales lugares han dado cuenta de ello.

1. La mujer y el medallón

El grupo lleva unos tres meses alojados en el monasterio jerónimo de Yuste, y nada más comenzar se encuentran de regreso hacia el monasterio, en la falda de la sierra de Tormantos. Vuelven de la vecina localidad de Cuacos.

Durante esa mañana, el Emperador ha viajado en carroza hasta dicha aldea junto con diversos súbditos (incluidos los Jugadores), donde ha escuchado misa en la iglesia de la Asunción. El revuelo en la aldea ha sido máximo, pues Su Majestad, además, ha donado una talla de San Jerónimo para el santo templo.

Durante su regreso al monasterio, los Jugadores podrán advertir mediante un éxito en una tirada de Descubrir (fácil +25%) a una mujer de cabellos largos y oscuros, con humildes ropajes, situada a varias decenas de varas, en plena falda del monte. Se encuentra de pie, escondida entre los arbustos, y espiando sin apenas discreción alguna la comitiva real.

Es conocido por todos que no hace mucho el Emperador mandó a los frailes jerónimos del monasterio entregar provisiones y limosnas en las aldeas cercanas, destinadas a las gentes más necesitadas. Lejos de un excesivo altruismo, el Emperador lograría así su deseo de que pobres y vagabundos no se aproximaran a las puertas y muros del mismo para pedir limosna. Este mandato incluía, además, un precepto muy concreto con respecto a las mujeres: que no se acercasen a menos de doscientas varas del monasterio (so pena de dedicarles unos cuantos latigazos).

Hayan o no descubierto a la mujer, será don Luis Méndez de Quijada, mayordomo del Emperador (un hombre inteligente y bastante razonable), quien pida a los Jugadores que vayan a advertir a ésta que se marche de allí, pues no quiere ver cómo don Carlos ordena prenderla y azotarla por incumplir su mandato.

Mientras la comitiva se adelanta, los Jugadores deberían intentar hablar con la mujer, aunque cuando se acerquen a ella ésta aparecerá y desaparecerá tras los castaños, los almendros y las rocas de la zona, dándoles esquinazo aquí y allá de una forma inverosímil. Se esconderá y reaparecerá entre los troncos de los árboles o tras la espesa vegetación de la ladera, a diferentes distancias en pocos segundos (cosa imposible de asimilar o entender).

Si el Director/a lo tiene a bien, es posible realizar una tirada de Escuchar para notar el chasquido de pisadas cercanas, aunque serán poco esclarecedoras.

Antes de regresar al camino hacia el monasterio (hagan lo que hagan, el grupo no podrá alcanzar a la mujer, la cual desaparecerá sin más), los Jugadores podrán advertir una escena poco usual: en medio de un claro, en la ladera, una medallón descansando sobre una roca. Un fino cordel rojizo sujeta la plancha de cobre que lo forma, cobre repujado y tachonada con extraños grabados (concretamente un par de caracteres tales como una "V" y una "T" entrelazados entre sí).

En su parte posterior hay más grafías, toscas aunque perceptibles. Si un Jugador posee algún porcentaje en Leer y Escribir, podrá saber automáticamente que se trata de Latín; y mediante un éxito en la competencia Idiomas: Latín podrá leer el siguiente grabado:

Mala celat in remotissimis locis
"El mal se esconde en los lugares más remotos"

Durante la vuelta al monasterio, en cada una de las cabezas de los Jugadores resonará el eco de unas extrañas voces femeninas incapaces de descifrar (en el caso de que hayan descifrado la oración del medallón será ésta la que resuene constantemente). Debido a lo sucesos con la mujer y el encuentro con este medallón, cada Jugador presente en la búsqueda perderá 1d3 puntos de Irracionalidad a no ser que superen una tirada de Irracionalidad.

Finalmente, cuando el grupo regrese a su destino, la comitiva ya habrá llegado; es más: nada más entrar por el portón principal el mayordomo Luis Méndez pedirá a los Jugadores, con evidentes muestras de desagrado, que le expliquen qué ha pasado con el asunto de la mujer, pues al parecer han tardado casi dos horas en regresar (a ellos les habrá parecido bastante menos, cosa muy extraña). Éstos podrán explicar cuanto quieran (o sepan). Eso sí, aún no habiéndola encontrado, al menos han hecho que desaparezca.

Seguidamente, Luis les convocará a la sala de audiencias del Emperador en unos quince minutos (buenos momentos para que los Jugadores formulen sus teorías).

Nota para el Director/a: si los Jugadores no mencionan al mayordomo nada sobre el carácter esquivo de la mujer, el medallón o las voces en sus cabezas (que todo puede ser), la siguiente escena comenzará con el viaje a Jarandilla (como se narra más adelante, sin la audiencia con el Emperador de la siguiente escena).

Medallón con grabados

2. Audiencias y secretos

Cuando los Jugadores acudan al salón de Audiencias de Su Majestad volverán a entrar en un cuarto sobrio, con varias pinturas y tapices traídos de Flandes (*"La Gloria"*, de Tiziano, preside la sala ante todo aquel que acceda a ella). Una mesa con un tapete y tres asientos de nogal (uno para el César) aguardan en una de sus esquinas, sobre una gran alfombra con diversos motivos.

El grupo podrá apreciar una sala anexa de lectura y reposo, con una silla articulada de especial construcción en su interior (un ingenio de su inventor Juanelo Torriano para aliviar los dolores de piernas del Emperador).

Don Luis les hará pasar ante el monarca, quien, ataviado con una bata larga de piel de armiño, juguetea sentado con uno de sus afamados y preciados relojes fabricado por Turriano. Después mirará con desdén a los Jugadores, quienes notarán enseguida en él cierto malestar. El mayordomo les pedirá que le narren a Su Majestad lo que le han contando durante la estancia fuera del monasterio.

El Emperador escuchará con atención lo que tengan que decir, y quedará sumido en un profundo letargo. Después hablará a los Jugadores:

Advertencias... Advertencias son... Y no es la primera vez que ocurre. Durante la estancia en esta comarca se han presentado señales a las que no siempre hacemos caso: truchas muertas en el estanque; ese infame olor de los cultivos, y la enfermedad que nos ha dejado sin gallinas. ¿Acaso sabéis que el vino de la bodega se ha corrompido? Y para colmo, algunos de mis siervos hablan en sueños en latines, cuando aún ni siquiera lo conocen. ¡Ah!, ¡mirad! ¡Ahora este reloj!

Los Jugadores verán cómo las agujas del reloj fabricado por Turriano giran con una extrema precisión, pero al revés, sin explicación alguna.

Mediante un éxito en una tirada de Memoria (Muy fácil +50%) cualquier Jugador recordará, además, algún otro de estos de sucesos dentro de los muros del monasterio (dejemos dar rienda suelta a su imaginación: *¿el desvanecimiento de algún fraile? ¿una plaga de insectos en una habitación? ¿una extraña neblina aparecida en mitad de una tarde?* Por supuesto, el Emperador no tendrá a mal el escuchar tales sucesos, aunque sea para lamentarse y apostillar su opinión sobre las extrañas advertencias hacia su persona.

En el caso de enseñarle el medallón, el monarca se levantará, y con la ayuda del mayordomo Luis caminará hasta un pequeño baúl de madera y plata, situado junto a una mesita. De ella extraerá un enmarañado embrollo de cordeles, de los cuales cuelgan varios medallones exactamente iguales al que encontraron los Jugadores. Bueno, casi: ninguno de los otros contiene los grabados de las siglas V y T. (Ver *La Verdad: El medallón y la presencia de San Cassiano*). Don Carlos les dirá que todos han sido hallados en las últimas semanas en inmediaciones del monasterio o dentro de él.

Si alguno de los Jugadores pregunta al Emperador a qué puede deberse todo ello, mediante una tirada exitosa en Elocuencia éste confesará que no está seguro de nada. Añadirá que desde que su desembarco en Laredo ha notado, durante todo el largo viaje hasta el monasterio jerónimo, una serie de extraños desconciertos a los que en su día no dio importancia.

También podrán saber que ha estado con su confesor Juan de la Regla más de lo normal para pedirle consejo religioso ante tales extraños eventos (quizá de ésto ya lo escucharon gracias a la tabla aleatoria del inicio de aventura).

Nota para el Director/a: como puede leerse en *La verdad*, el Emperador Carlos sabe de la presencia de Cassiano, ahora arrastrada muy cerca de él, y aunque no lo quiera ni mencionar, cree que se está manifestando de nuevo, tal y como comenzó a hacerlo desde que puso por última vez su pie en la Península (es decir, al inicio de su último viaje).

Su Majestad añadirá que no son buenos tiempos para mantener un gran Imperio, y que muchos son los espías y herejes protestantes que instigan con malas artes contra su voluntad y la de su hijo (el monarca Felipe II).

Por último, el Emperador ordenará a su mayordomo don Luis que prepare un carruaje para recoger un cargamento de provisiones y viandas en el castillo de Jarandilla (localidad más allá de Cuacos). Por lo visto, el conde de Oropesa, dueño de tal fortaleza, le ha enviado unas novedosas viandas que está ansioso por colocar en las manos y fogones de los siervos de cocina del monasterio. Añadirá que los propios Jugadores serán quienes se encarguen de acudir al castillo al día siguiente para recogerlos.

Don Luis no entenderá porqué les manda a ellos habiendo siervos encargados en concreto a tales cuestiones, pero el rey no dirá nada más. La razón es simple, al fin y al cabo, ellos son los protagonistas, y además el Emperador les tiene cierta estima y confianza.

3. El viaje a Jarandilla

Pese a los recientes días soleados, la mañana se tornará gris y nubosa. La única bestia de carga que hay en el monasterio es una yegua blanca de nombre Vellosa, y es el único animal que sufre las idas y venidas, junto con los súbditos del Emperador, hacia las localidades próximas al monasterio (meses atrás, antes de entrar en su retiro, el Monarca ordenó dejar todos sus caballos en Jarandilla y Cuacos, a fin de no necesitarlos más).

Cuando estén listos, los Jugadores verán preparada a Vellosa delante del portón junto a su carruaje de carga, y a su lado aguardan dos monjes jerónimos: Fray Tomás Esteban y Fray Gadeo de la Huerta.

Éstos no son monjes regulares de Yuste, sino que son visitadores de la Orden Jerónima de la congregación de Segovia. Ambos acudieron hace una semana para inspeccionar el estado de su comunidad eclesiástica y, de paso, a realizar peticiones al Emperador (los Jugadores han tenido tiempo de conocerlos, aunque no hablar personalmente con ellos).

Los dos frailes podrán saludar brevemente al grupo, aunque enseguida acudirá el mayordomo Luis Méndez. Éste informará que en su pequeño viaje a Jarandilla les acompañarán los dos visitadores, lugar donde los dejarán y desde el que ambos partirán hacia Segovia.

A no ser que los Jugadores insistan en ello, antes de marchar don Luis exigirá discretamente al grupo que se ciñan a su cometido, y que no hagan caso alguno a lo que pueda suceder en caso de ver a la mujer del día anterior (así como cualquier otra muestra de extraños sucesos por el camino).

El mayordomo les dirá que la carga que han de recoger se basa en sacos y baúles con alimentos y viandas varías, así como toneles de vino y cerveza. Después les hará entrega de un documento identificativo para que puedan mostrarlo una vez llegados al castillo de Jarandilla. Ahora sí, el grupo estará preparado para partir, pues llevarán víveres suficientes para la ida y vuelta al monasterio.

Llegados a este punto, es necesario que uno de los Jugadores conduzca la carreta con Vellosa. Además, hay espacio suficiente para que otros dos jugadores puedan ir subidos en ella durante la ida, ya que el carro viajará vacío (los dos visitadores no querrán subirse, pues ellos preferirán caminar).

4. Tramo I: Yuste - Cuacos

El primer tramo partirá desde el monasterio hasta la ya conocida aldea de Cuacos (situada a media legua de distancia, aproximadamente).

Durante este tramo los Jugadores descenderán el breve camino a través de la falda de la sierra de Tormantos, repleta de castaños, robles y vegetación exhuberante. Encontrarán, además, criados del Emperador y campesinos que van y vienen al monasterio (pues casi en su totalidad residen en Cuacos de Yuste y se desplazan continuamente al retiro jerónimo).

A partir de este momento el grupo podrá charlar con los visitadores acerca de su estancia en el monasterio o cualquier otra cuestión; ellos insistirán del buen hacer de Su Majestad y podrán comentar que la comunidad jerónima goza de buena salud y ningún problema.

Eso sí, en el caso de que la charla tenga que ver directamente con el monarca es necesario superar una tirada de Elocuencia para poder saber algunas cosas (a discreción del Director/a):

**El mandato del César:* Entre las peticiones de los visitadores estaba la de rogar a Su Majestad que requiriera directamente a la cabeza de la Orden Jerónima la petición de enviarle monjes con buen registro de voz y buenas dotes para la música (costumbre del monarca).

De esta manera, la Orden haría una selección en vez de hacerlo él directamente, como solía ocurrir (lo cual turbaba el buen funcionamiento de las comunidades jerónimas allí donde el rey señalaba con su dedo).

**El vino:* También el ruego de evitar que Su Majestad pidiera excesivos cargamentos de toneles de vino, pues había llegado a sus oídos que los monjes jerónimos de Yuste solían tomarlo en exceso y a escondidas (y de ahí una de las razones de peso de su visita al monasterio).

**Rumores:* Por otro lado, los visitadores podrán comentar alguno de los rumores de la tabla del comienzo (alguno que los Jugadores no supieran, o si lo superan podrán así confirmarlo). Eso sí, en el caso de que los Jugadores pregunten a alguno de ellos acerca de los medallones encontrados o las advertencias que el Emperador les confesó anteriormente, éstos no sabrán nada de ello (tan sólo que han encontrado en ocasiones al monarca algo distraído, pero poco más).

Durante este tramo, el Director/a requerirá una tirada de Descubrir a cada uno de los Jugadores. Aquellos que tengan éxito podrán advertir, oculta entre la frondosidad de los árboles y a una distancia muy amplia, a la misma mujer que vieron la jornada anterior, con la misma apariencia. Les observa desde la distancia en una posición estática. Su aspecto es similar a como la recordaban, y se

mantendrá visible durante unos escasos momentos, ocultándose después entre la espesura cercana.

Minutos después podrán ver los primeros tejados de las viviendas de la aldea de Cuacos, alrededor de la ya conocida iglesia de la Asunción. En ella podrán descansar y reponer fuerzas junto a una fuente en medio de la misma, en cuyo alrededor se agolpan vecinos y viajeros de paso.

5. Tramo II: Cuacos - Aldeanueva

El segundo tramo partirá desde la aldea de Cuacos hasta Aldeanueva, yendo hacia el este, situada aproximadamente a una legua.

Si el día comenzaba nublado, nada más salir de Cuacos el cielo empeorará, formándose una borrasca de nubes importante, por lo que nada más dejar atrás la aldea comenzará a llover levemente. La vereda sobre la que marcha el grupo se adentra por la falda de la sierra, serpenteando entre castaños, encinas y alcornoques, aunque también se verán rodeados de lentiscos, madroños, o enebros. Es el único camino que une ambas localidades.

Mientras recorren este tramo, y habiendo los dos visitadores jerónimos tomado algo más de confianza con los Jugadores, Fray Gadeo (el más hablador de los dos) les preguntará acerca de su vida diaria en el monasterio junto el Emperador: si gozan de ese retiro como él, si creen que el clima es propicio para su enfermedad o cualquier anécdota digna de saber.

El fraile dirá después que en el tiempo que han estado allí ha podido observar que Su Majestad emplea mucho tiempo en leer en su biblioteca (lo cual no está mal), pero con respecto a los asuntos que un Emperador debe tratar, pese a estar retirado, le ha visto demasiado enfrascado en sus extraños instrumentos mecánicos.

Fray Gadeo preguntará a los Jugadores si todo ello es común en la persona del Emperador. Veamos qué le responden, aunque esa es la realidad.

Si los Jugadores siguen la conversación referente al Emperador, el fraile añadirá que esperaba que el monarca, en el devenir cotidiano de su retiro, atendiera al buen estado del lugar, de sus criados, de los frailes jerónimos, de su rutina eclesiástica o los asuntos de su enfermedad.

Sin embargo, Gadeo ha podido observar que aparte de los entretenimientos del relojero Turriano, el monarca está realmente ceñido a libros de su biblioteca, a las cartas y láminas de sus antiguos territorios y a las narraciones y hazañas de los hombres de guerra de la antigüedad (descritos en los volúmenes que alberga en su biblioteca).

Continuar con esta conversación es cosa del Director/a y del buen hacer de los Jugadores; de ser así, puede ahora necesitarán un éxito en Elocuencia (fácil +25%) para hacer sincerar al al clérigo: por lo visto, en una de las audiencias con Su Majestad, pudo observar que encima de la mesa de su despacho había un libro en caracteres griegos, y que lo tomó entre sus manos y le preguntó si conocía tal idioma (a lo cual Fray Gadeo negó).

El clérigo añadirá que el monarca, pese a ser hombre piadoso, comenzó a balbucear un fragmento traducido que bien parecía una retahíla de herejía. Sin embargo, don Carlos le dijo que lo había escrito un sabio de Adrianópolis, siglos atrás, llamado Aptolcater (por supuesto, el jerónimo no dominaba todos esos datos).

Un éxito en una tirada de Conocimiento Mágico les hará sospechar que que se trata del *Libro de la Potencia* (pag. 154 del Manual), un volumen que contiene hechizos mágicos. *¿Acaso el Rey es conocedor y usuario de la magia?*

6. El puente

Mientras conversan, la comitiva atravesará una zona de corrientes de aguas cristalinas procedentes de los riscos de la sierra de Tormantos. Se trata de aguas claras que descienden la zona a través de pilones y rocas en medio de la abundante vegetación. A media mañana la lluvia se endurecerá poco a poco, y el grupo cruzará estas zonas de corriente por un antiguo puente de piedra que une dos salientes rocosos, y cuya longitud es de unas catorce o quince varas.
A la par que ellos, por el otro extremo del camino se aproximan tres personas. Se trata de un joven matrimonio (Pedro y María) y su hijo, de unos doce

años (Mateo). A estas gentes visiblemente humildes les acompaña una acémila cargada con algunos bultos.

Dado lo estrecho del puente, dicha familia esperará a que el grupo pase por el puente primero (o tal vez sea el grupo quien se lo ofrezca primero). De una u otra forma, la familia agradecerá el gesto o bien saludará de forma cortés. Una éxito en tirada de Descubrir (difícil -25%) hará que puedan advertir que el muchacho tiene en la piel, sobre sus manos, decenas de marcas y extraños estigmas. A continuación se detallan datos que los Jugadores podrán saber si hablan con esta gente:

*Aparte de sus nombres, sabrán que la familia se dirige a Garganta la Olla (que originalmente se denominó *Ad Fauces*, *"Junto a las gargantas"*, dada su cercanía a los arroyos de agua de la sierra).

*Van a buscar un boticario llamado Juan Melet, natural de dicha aldea (es cierto, un éxito en una tirada de Memoria les hará recordar que el boticario Su Majestad, Van Overstraeten, lo nombra de tanto en cuando en el monasterio).

*La familia vive en una casa en la sierra, al norte del convento de Santa Catalina de Siena (al norte del camino que une Aldeanueva y Jarandilla). Se dedican, además, al ganado de ovejas en la sierra. (Cierto).

Nota para el Director/a: el convento de Santa Catalina de Siena se fundó en 1445 (junto a una antigua ermita levantada al norte de Jarandilla) por un grupo de diez caballeros y un sacerdote que se retiraron a la sierra para dedicarse a la oración y la soledad. En el momento de la aventura está regido por frailes Dominicos.

Si alguno de los Jugadores advirtió las marcas del hijo del matrimonio y lo mencionan a sus padres, éstos confesarán que su hijo Mateo sufre dolores muy intensos en sus extremidades, razón de su viaje para visitar al boticario. Recientemente le han aparecido las marcas de la piel. Por cierto, en esta aventura no se da explicación de tales marcas, todo queda a discreción del Director/a.

Tras este encuentro, el grupo continuará ladera arriba, subiendo y bajando la falda de la sierra en el entorno arbóreo. Finalmente, tras bajar una pequeña hondonada, el grupo llegará a Aldeanueva, localidad situada en la falda de la sierra contigua, no muy lejos de la garganta de San Gregorio, y en medio de un paraje recóndito.

Se trata de una aldea algo más pequeña que Cuacos, y cuenta con una decena de casas (algunas con dos plantas), que se dibuja en un trazado irregular. Su iglesia está dedicada a San Pedro. En este momento la lluvia será mucho más fuerte, y caerá con la suficiente fuerza como para que los Jugadores y los frailes estén obligados a descansar bajo el techo de alguna vivienda o soportal.

7. Tramo III: Aldeanueva - Jarandilla

El tercer y último tramo es el más largo de los tres (legua y cuarto aproximadamente), y separa las localidades de Aldeanueva y Jarandilla.

Casi una hora después, la lluvia remitirá un poco, y podrán avanzar mejor en el último trecho hasta Jarandilla, siendo ya más allá del mediodía (si es que la cosa no se ha aventurado de otra manera). En mitad del camino, el grupo advertirá a una comitiva de hombres y mujeres acercándose en sentido opuesto. También un par de yeguas que tiran dos carros decorados con flores, pañuelos variados y cintas de algunos colores.

Durante su breve estancia en Aldeanueva, el grupo ha podido escuchar de boca de algunos vecinos que junto al camino que cruza el collado de Miralrío (un paso practicable entre dos cerros por los que discurre la ruta hasta Jarandilla), se halla el *Olivar del Fraile*, un terreno propiedad de los Dominicos del convento de Santa Catalina (en el que antaño había decenas de olivos, de los que ahora tan sólo quedan unos pocos).

Tiempo atrás, con el permiso de tales frailes, los vecinos y el sacerdote de Aldeanueva levantaron una cruz de piedra en medio del olivar, y cada año por estas fechas celebran una misa en honor a San Pedro en presencia de un par de Dominicos.

La procesión que el grupo vislumbra está compuesta por vecinos ya regresan a la aldea después de celebrar tales oficios. Mientras que los Jugadores se crucen con estas gentes, fray Gadeo y fray Tomás mostrarán a los Jugadores su deseo e intención de acudir ante dicha cruz para rezar un par de oraciones antes de continuar el viaje.

Poco a poco, la lluvia comenzará a apretar de nuevo, y las nubes se acumulan en las alturas. Tras un cuarto de hora notarán que el camino se eleva para cruzar la zona del collado entre los dos cerros. Eso sí, a medida que ascienden la pendiente del camino una niebla se apoderará de toda la zona, y sin haber podido predecirlo, el grupo se verá envuelto irremediablemente por el fenómeno, no pudiendo ver más allá de unos pocos pasos a la redonda. La sensación de extrañeza invadirá a los dos frailes jerónimos, dada la rapidez del asunto.

Para más inri, el Jugador que esté a cargo de Vellosa notará que el animal se muestra muy inquieto. Se necesitará un éxito en una tirada de Conducir Carro para que la ahora asustada yegua no se encabrite y haga voltear la carreta.

En caso de que hubiera algún Jugador viajando sobre ella (aparte del conductor), un fallo implicará una caída del transporte que supondría 1d4 puntos de daño. A poca distancia puede oírse el constante rumor de una fuente natural.

En este momento, el Director/a debe pedir a los Jugadores una tirada de Escuchar (muy fácil +50%). Aquellos que acierten podrá percibir sonido de pasos en las inmediaciones, lo cual les hará saber que no están solos. Quien la supere oirá también un breve intercambio de palabras entre dos personas, muy cerca de su posición:

- *No encuentro por ningún lado a Gocio... ¡no está!*
- *¡Seguro que se ha perdido!*
-*¡O que se ha vuelto a largar!* -el primero-.*¡Gocio! ¡Gocio!*

Hagan lo que hagan los Jugadores, éstos acabarán topándose con los que conversan. Se trata de bandidos locales, afincados en las serranías cercanas, y tantos como el número de Jugadores. Éstos aparecerán delante de entre la niebla, los cuales, en realidad, también se encuentran desorientados.

Ahora, al encontrar al grupo no desaprovecharán la oportunidad de desvalijar todas sus pertenencias, tratándose de llevar también a Vellosa y el carro. Comenzará así un inminente combate.

Mientras luchan, alguno de los bandidos gritará en alto el nombre de Gocio, instándole a acudir al lugar para unirse ellos. El tal Gocio es otro bandido, quien, al parecer, debe andar perdido por la extensa niebla. Cuando los bandidos pierdan diez puntos de vida tratarán de huir o rendirse (a discreción del Director/a).

Si logran apresar a algún bandido, un éxito en una tirada de Tormento (fácil +25%) le hará confesar sus intenciones: el grupo suele operar por la serranía, robando a viajeros o acechando a quien se acerca al monasterio de Santa Catalina; esta vez, enterados de la reunión de vecinos de Aldeanueva en el Olivar del Fraile, han estado vigilando la fiesta religiosa desde la distancia, ocultos en la vegetación.

No se han atrevido a dar ningún golpe con medio pueblo allí reunido, y antes de regresar a su refugio en la sierra una extraña niebla les ha pillado por sorpresa.

Debido a ello, uno de sus compañeros llamado Gocio se ha perdido hace más de media hora. El destino de los bandidos hechos prisioneros será cosa de los Jugadores (lo más práctico sería llevarle al castillo de Jarandilla para que las autoridades del conde de Oropesa lo retengan o lo juzguen, y los clérigos jerónimos así podrán aconsejárselo).

Tras la lucha, la niebla desaparecerá por completo dejando ver la zona donde se encuentran. Las serranías del lugar se alzan al norte y al sur, y los Jugadores advertirán que se hallan en medio de ambas, junto al collado de Miralrío, justo delante del Olivar del Fraile.

Verán que el olivar es una extensión aplanada de fina hierba y apenas maleza, decorada con algunos olivos y aderezada con peñas y rocas altas. Al comienzo del olivar, lugar donde se encuentran los Jugadores, se alza la gran cruz de piedra, la cual ahora podrán divisar a una treintena de pasos.

La cruz se alza sobre un pequeño pedestal rectangular, también de piedra, y todo su conjunto conforma una mole de trazo grueso y una altura de casi diez varas. Un par de olivos escoltan la cruz por detrás.

Sin embargo, no es ésto lo más sorprendente: los Jugadores advertirá el cadáver de un hombre que pende de una gruesa soga atada a su cuello, la cual está sujeta en la cruceta de la propia cruz. Por las prendas que lleva, parece el bandido desorientado (y así lo confirmará alguno de sus compañeros si

fueron capturados). Las prendas del cuerpo están desgarradas, hechas jirones, y su piel lleno de marcas y arañazos. Además, la expresión de su rostro es aterradora.

Un cuchillo permanece arrojado a los pies del pedestal. Fray Gadeo y Fray Tomás se santiguarán repetidamente, preguntándose quién ha podido cometer tal atrocidad. A no ser que sea planteado por los Jugadores, serán los Jerónimos quien pidan que bajen al malogrado de la cruz.

Si los Jugadores revisan el cuerpo, verán unas terribles marcas a hierro candente que presenta el pecho, al parecer recientes (la carne y las negras marcas aún están calientes). Si el día anterior tomaron el medallón antes de regresar al monasterio, advertirán una caligrafía similar sobre su carne: una tosca "V" y "T" grabada a fuego.

Mediante una tirada de Medicina podrán saber que fueron las heridas lo que provocó la muerte del bandido, y no la soga o el hierro candente (por lo que tales inscripciones podrían ser una especie de firma). Con respecto a qué hacer con el cadáver, queda a la discreción de los Jugadores. Los clérigos insistirán en enterrarlo fuera del Olivar del Fraile, amén de no tener ningún lío con los Dominicos, que nunca se sabe.

La lluvia seguirá azotando durante el comienzo de la tarde, pero no habrá ni rastro de la niebla. Por ello, los Jugadores podrán regresar al camino, avanzar por el collado. No tardarán mucho en alcanzar la Garganta de Jaranda, un arroyo de rápidas aguas cristalinas nacido en lo alto de la sierra. Mientras cruzan el último puente de la travesía antes de entrar en la localidad, podrán ver bajo sus pies algunas truchas en el amplio volumen del cauce.

Tras atravesar una picota de planta octogonal y tres gradas de altura, podrán acceder al castillo de Jarandilla por su puerta principal. La precede de un puente fijo, y está escoltada por dos torres cilíndricas. El trasiego en el castillo es pronunciado y tras presentarse ante los soldados y entregar los documentos identificativos de parte del Emperador, los criados del castillo cargarán el carro de Vellosa con provisiones.

En este punto es posible entregar a los bandidos cautivos, y tras ello Fray Gadeo y fray Tomás se despedirán de los Jugadores. Está claro que los dos monjes jerónimos tendrán algo interesante que contar en su sede eclesiástica aparte de la vivencia con el Emperador en Yuste.

Conclusión

Una vez esté preparado el cargamento (cinco cajas, seis toneles de cerveza y tres barriles de vino, así como cuatro sacos con alimentos de todo tipo), uno de los siervos les entregará una nota a los Jugadores. Les dirá que se trata de la relación de productos que llevan para el Emperador; algunos son cortesía del señor conde (Fernando Álvarez de Toledo y Figueroa, III Conde de Oropesa y señor de Cabañas y Jarandilla, incluido este castillo).

Tras marcharse, los Jugadores podrán confirmar lo que transportan (leyendo la nota del siervo o revisando los productos). Sabrán que viajarán con un juego de vajilla flamenca, barriles de cerveza alemana, lampreas portuguesas, pastel de angulas o longanizas picantes de Tordesillas, entre otros productos.

La nota cierra con un par de caracteres, justo en la parte central e inferior de la nota: un caracter "V" y otro "T", entrelazados entre sí de forma tosca, letras que también comparte un pequeño tonel de cerveza bien clausurado.

La verdad

Sobre el Emperador y sus aficiones mágicas

Ocurre que don Carlos Emperador no es que sea usuario de la magia, pero sí que conoce su existencia y entresijos. Cuenta con amuletos y anillos aparentemente mágicos (con propiedades

curativas dedicadas a atenuar sus diferentes dolencias), aunque no son más que meras atracciones para que los súbditos que le rodean hablen de sus banales extravagancias.

Sólo algunos de su hombres de confianza, como el relojero Juanello Turriano, sabe que Su Majestad, pese a lo indisciplinado de su tesón, se esmera en leer las aportaciones de viejos filósofos griegos y algunos médicos musulmanes de hace centurias, quienes no ocultan su afición por las "artes mágicas".

Podría decirse que don Carlos es un erudito levemente iniciado en el entendimiento de libros antiguos, de referencias mágicas y de remedios caseros o alejados de lo cotidiano.

Ello no quita que sea devoto, pero en su dilatada vida y en los conflictos que ha enfrentado se ha rodeado más de una vez de alquimistas, magos y hechiceros ocultos en oficios más comunes, y de cuyos poderes se ha valido para convencer, disponer y gobernar sus reinos. *¿Cómo sino ha sido el hombre más poderoso de la Tierra?*

En su biblioteca personal del monasterio, muy cerca de las celdas habitadas por los Jerónimos de Yuste, descansan algunos volúmenes de ciencias ocultas, como el *Libro de la Potencia* de Aptolcater. Y al monarca no le desagrada dedicar cuantiosas horas a tratar de comprender todo el potencial que encierra.

El medallón y la presencia de San Cassiano

En este ámbito de hechicería, muchos años atrás llegó a las manos del Emperador un fino volumen de piel negra de cordero. Cuando ocurrió ni siquiera aún se había planteado su retiro al remoto monasterio de Yuste.

El caso es que este ejemplar, junto con otros, accedió años después (oculto entre sus arcones) entre los benditos muros del monasterio jerónimo. Muy infames tenían que ser los textos como para aguantar la influencia religiosa del santo lugar.

El interior del volumen albergaba un conjunto de notas inconexas escritas en latín, las cuáles trataban sobre la vida religiosa de los monjes benedictinos de la abadía de San Cassiano, a las afueras de la ciudad de Narni, en el centro de Italia.

Lo curioso es que en el interior del volumen permanecieron cosidas durante siglos un par de hojas añadidas, ambas firmadas por un tal *"Braccio"* en el año de 1402. Escritas también en latín, hablaban sobre una presencia que atormentaba a los benedictinos de ese monasterio.

Ambas páginas aseguraban que a través de una serie de exhortaciones (descritas a la perfección) podía invocarse a esa presencia y materializarla ante los ojos de los clérigos para así tratar de expulsarla fuera de los muros de San Cassiano. El tal Braccio narraba en los últimos párrafos que a pesar de los intentos, aquello nunca fue posible.

Más de cien años después, habiendo llegado el libro a su poder, el Emperador Carlos mandó traducirlo antes de llevárselo consigo a su retiro monacal. Tras ello, y desde que puso pie en la Península en su último viaje (en el desembarco de Laredo) ciertos eventos de extraña naturaleza sucedieron a su alrededor: bestias de carga encabritadas, extrañas tormentas aparecidas en días soleados o susurros a deshora que turbaban el descanso del Emperador; y todos ello en suficientes lapsos de tiempo como para no ser relacionados con el volumen.

Sin embargo, los extraños eventos ocurridos en el monasterio y después en torno a los Jugadores han hecho entender a Su Majestad que la presencia de San Cassiano, una entidad espiritual de dudosas intenciones, ha sido atraída por él, tal vez conjurada accidentalmente al releer el libro, y ahora está muy presente en la vida cotidiana de su retiro.

En la aventura, ésto se ha traducido en la aparición de los medallones (símbolos usados por la entidad para advertir al monarca); uno de ellos con las

siglas “V” y “T” (cuyo significado se muestra al comienzo de la Parte II de la campaña), así como con tales grafías en el cuerpo del bandido Gocio.

Todo ello no hacía sino advertir del mal que estaba a punto de suceder a uno de los PNJ (el envenenamiento del relojero Turriano, ver la segunda parte). *¿Sería aquella mujer la extraña presencia de San Cassiano? ¿Intentaba avisar al Emperador y a los Jugadores del futuro mal?*

La verdad de todo esto es que sí: aquella entidad (fuera lo que fuera), no tenía malas intenciones. La presencia de aquel manuscrito integrado en el volumen de San Cassiano no era sino parte del hechizo *Susurro de los Secretos* (pag. 210 del Manual).

Las exhortaciones seguidas meses atrás al pie de la letra por el Emperador (al ojear sus hojas) atrajeron a un espíritu de corte benéfico junto a éste (al menos eso parece), y desde entonces le ha acompañado en su último viaje peninsular.

Dicha entidad ha tratado de llamar la atención del monarca y también de aquellos de quien se rodeaba para evitar un mal posterior (que ya hemos mencionado), traducido en el intento de evitar que los Jugadores recogieran la carga de provisiones en Jarandilla que, como se describe luego, dañará a Juanelo Turriano.

Los siervos del Emperador en Yuste

-38 frailes jerónimos con prior y vicario.
-Juan de Regla (confesor Jerónimo)
-Luis Méndez de Quijada (mayordomo noble que le acompaña en su retiro)
-Juanelo Turriano (relojero, astrónomo, matemático)
-Juan Valín (ayudante del relojero Turriano)
-Martín de Gaztelu (secretario)
-Martín de Soto (escribano)
-Enrique Mathesio (doctor)
-Van Overstraeten (boticario)
-Guillermo van Male, Carlos Prévost, Ogier Bodart y Mateo Routart (ayudas de cámara)
-Guillermo Wyckersloot, Nicolas Bénigne, Dierick Tack y Gabriel de Suert (barberos)
-Jorge Nepotis (limosnero)
-Juan de Halis (clérigo que administra los Sacramentos a los súbditos del Emperador)
-Varios siervos/as y una veintena cocineros/as españoles, flamencos, italianos y germánicos

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	15	Altura: 1,97-2,05 varas.
AGI	13	Peso: 130-140 libras
HAB	15	RR: 75% IRR: 25%
RES	15	Templanza: 50%
PER	16	
COM	12	
CUL	9	

Armas: Cuchillos 48% (1d6)
Armaduras: Ropas acolchada (Prot. 2)
Competencias: Correr 40%, Descubrir 45%, Escuchar 32%, Esquivar 25%.

Parte II – Gran remedio para un hombre; harto mal a tantos otros

Una semana después. Los Jugadores se hallan en el monasterio de Yuste tras haber cumplido su encargo. El retorno de Jarandilla no supuso ningún encuentro añadido en su regreso, y el cargamento de provisiones fue puesto en manos de los cocineros del César. En esos días, el Emperador se ha encontrado indispuesto (tal vez por abusar de la comida), y las únicas compañías que ha tenido en su alcoba han sido las de sus ayudantes de cámara, su doctor, Enrique Mathesio y su mayordomo, Méndez de Quijada.

Ni tan siquiera su confesor Juan de Regla o el relojero Turriano han acompañado al monarca en estos días, y por supuesto los Jugadores no han podido hablar directamente con él. En el caso de que algún miembro del grupo saliese herido del primer episodio, es posible utilizar toda la semana para recuperar PV perdidos, según la tabla de *Curación Natural* de la página 111 del Manual. El doctor Mathesio prestará atención a los Jugadores heridos en ese tiempo.

De nuevo, en este pequeño lapso de tiempo, los Jugadores tal vez hayan escuchado nuevos rumores procedentes del servicio, o bien hayan notado ellos mismos algunos de los siguientes eventos (de nuevo es necesario que cada uno de ellos supere una tirada de Escuchar o Elocuencia, basado en el mismo procedimiento (lanzar 1d6):

1d6	Rumor
1-2	El encierro del Emperador se debe a su empeoramiento de la gota. La ingesta de gran cantidad de cerveza helada al amanecer, lo cual contradice la opinión de su médico, agrava su problema.
3-4	Se cree que el rey Felipe II, heredero de don Carlos, visitará pronto a su padre en el monasterio, pues hace tiempo que se el Emperador no se escribe con su hijo. Además, el relojero Turriano está últimamente muy atareado. Tal vez prepara un regalo como recibimiento ante la llegada de Su Majestad don Felipe.
5-6	Ha llegado a los oídos de los habitantes del monasterio que una cuadrilla de la Santa Hermandad ha acudido desde Plasencia a la población de Garganta la Olla, próxima al monasterio. Los motivos no se saben, pero es señal de que se ha cometido algún tipo de delito en la zona.

1. En compañía del Emperador

En una soleada mañana, el Emperador se dejará ver caminando por el patio y las huertas del monasterio, admirando la siembra y los naranjos, los cuales resisten estoicamente en su jardín. No hace muchos días que el obispo de Plasencia, Gutierre de Vargas Carvajal, ha vistado al Monarca a puerta cerrada.

Por otro lado, el mayordomo Luis Méndez no se encuentra allí, pues ha partido al amanecer hacia Villagarcía de Campos, en Valladolid, para atender unos asuntos del señorío que allí ostenta. Por ello, los Jugadores serán avisados por uno de los mozos de cámara para acudir ante el monarca, aún distraído en el soleado patio.

En tal lugar, sentados en unos asientos allí dispuestos, podrán hablar con él del asunto del viaje a Jarandilla. El Rey se interesará por los eventos y las dificultades encontradas, así como por la compañía y escolta de fray Gadeo y Fray Tomás hasta el castillo. Es un buen momento para preguntar al monarca las cuestiones que les preocupen o interesen:

*Si le mencionan el evento del bandido Gocio, éste escuchará con interés, pero no se sorprenderá, achacándolo a que aquella escena no se debe sino a otra de las extrañas advertencias. Al tratar de ahondar en las causas de las mismas, no será difícil advertir en el Emperador un pesar interno (una tirada de Empatía, fácil +25%, hará saber a los Jugadores que éste guarda un secreto de gran calado, y que por supuesto, no desvelará (ver *La verdad: la pieza enviada al Emperador*).

*Si los Jugadores mencionan a su hijo don Felipe, el Emperador negará que esté esperando su visita. Les dirá que él está muy preocupado por un foco reciente de luteranismo surgido en la ciudad de Sevilla, y que sabe de la existencia de espías en la corte de su hijo, por lo cual ha decidido, de momento, detener toda correspondencia con él.

*Con respecto a la nota y los caracteres "V" y "T" (los cuáles relacionan, como ya sabrán los Jugadores, el medallón encontrado el día de paseo, las marcas del cuerpo de Gocio y la nota o el barril de cerveza traído desde Jarandilla), éste no tendrá a mal confesar que tales marcas son las iniciales de *"Verón de Tesque"*, nombre en clave de un grupo de artesanos italianos que desde el extranjero le proveen de las peticiones y encargos especiales que desea.

Si un envío llega al monasterio con tales grafías, es que se trata de una pieza o mensaje enviado por tales proveedores en el más absoluto secreto y discreción. Eso sí: lo que el monarca no entiende porqué tales grafías aparecen en el medallón encontrado días atrás o el cuerpo del bandido.

*Sólo un éxito en una tirada de Elocuencia (difícil, -25%) hará que el Emperador confiese el contenido de ese tonel de cerveza marcado: su interior albergaba una pequeña cajita metálica de difícil apertura, compuesta por pequeños resortes de ingeniería (un rompecabezas, vaya), diseñado el grupo de artesanos italianos.

En su interior se almacenaba un componente que lleva buscando mucho tiempo; tan sólo si el resultado de la tirada anterior es un crítico o si los Jugadores son usuarios poderosos de la magia, las leyendas o la alquimia, el Emperador confesará que ese trata de un ingrediente necesario para uno de sus particulares amuletos (eufemismo de "hechizos", claro está).

Lo que no aclarará Su Majestad es de qué hechizo se trata o cuáles son sus consecuencias y efectos. En cualquier caso, éste podrá añadir que el relojero Turriano ya se encuentra manos a la obra en el proceso de apertura, pues no habría nadie más capaz de tal prodigio (lo cual es cierto, de ahí el segundo rumor de la tabla anterior con respecto al relojero).

*Si los Jugadores le preguntan por el libro escrito en griego por el sabio Aptolcater (tal vez el fraile Gadeo se lo hizo saber), el Emperador no negará su existencia, lamentándose sobre lo mucho que le gustaría conocer otras tierras e idiomas (aparte de los que ya conoce).

Si el grupo ya sabe que se trata del *Libro de la Potencia* (pag. 154 del Manual) y así se lo hacen saber, el propio Emperador no tendrá a mal, según les dirá, mostrárselo un día y dejar que lo lean, a cambio de que luego les enseñen aquello que logren descrifrar (Ver *Recompensas*). En cuanto a la presencia de bandidos por la zona de Aldeanueva, el Emperador no tenía constancia; así como tampoco sabe de los sucesos que parecen rumorearse desde Garganta. Cualquier otra información queda a discreción del Director/a.

2. Un potente veneno

Mientras los Jugadores estén en presencia del Emperador, llegará corriendo al patio Juan Valín, el ayudante del relojero Turriano, interrumpiendo la charla. El joven está asustado y tras una rápida reverencia anunciará que don Juanelo se ha mareado y se ha desplomado en su taller tras abrir el interior del cubo de metal, y que ahora no despierta.

En ese momento, el Emperador ordenará a los Jugadores ir a ver qué ocurre (a no ser que ellos mismos tomen la iniciativa). Turriano está postrado en el taller que regenta en el monasterio (una pequeña sala de nueva construcción). Si los Jugadores ostentan el oficio de Médico o Curandero/a (o incluso poseen Competencias sanitarias), el monarca evitará avisar al doctor Mathisio, y se valdrá de la ayuda de tales Jugadores.

La sala de trabajo del relojero es un cuarto pequeño y rectangular, compuesto por un baúl lleno de herramientas y cachivaches, objetos de precisión, varios anteojos, pinzas minúsculas de todo tipo, pinzas metálicas y diversas lentes minerales aquí y allá; prototipos de juguetes, de relojes de cuerda a medio construir y cuencos con repuestos.

Es posible advertir un par de cuadernos sobre la mesa con diseños, medidas y bocetos de sus creaciones. Diversas velas, ahora apagadas, descansan en distintos rincones, y una única ventana orientada al este permite la entrada del luz por la mañana. Lo cierto es que los Jugadores no habían entrado allí aún.

Juanelo Turriano está postrado en el suelo, bocabajo, con un severo golpe en la frente (fruto del impacto con su mesa tras el desplome). A su lado, también sobre el suelo, descansa el cubo metálico traído en el tonel de cerveza. Éste ya no presenta forma cúbica, pues ahora presenta infinidad de resortes, esquinas y salientes (prueba de que la pieza ha sucumbido a la inteligencia del ingeniero).

Juan Valín añadirá que tras abrirlo, el cubo expulsó una emulsión líquida, un pequeño chorro que empapó el rostro de Turriano, y, segundos después, el relojero se desplomó. Él fue testigo de todo.

Cubo con resortes

Si los Jugadores revisan su boca encontrarán los restos de un jugo amarillento; también verán que su lengua que es ahora de color morado, y a ésta le acompaña un extraño hedor muy fuerte; si le abren los ojos verán que están inyectados en sangre. Un éxito en una tirada de Medicina les hará saber que se encuentra inconsciente pero estable, y que el líquido lo ha envenenado.

Un éxito en Conocimiento Vegetal hará sospechar al Jugador la naturaleza de los restos amarillos: seguramente se trata de una esencia que contiene jugo de Celidonia, una flor silvestre de la familia de las amapolas, cuyo jugo es también amarillento y es venenoso para personas y el ganado. También es utilizado, entre otras cosas, para tratar verrugas y arrugas mediante emplastos naturales.

Por otro lado, si los Jugadores escudriñan el cubo con atención verán en su interior el pequeño hueco donde debía estar almacenado el líquedo. El hedor que desprende el cubo es, además, similar al de la boca del relojero.

Si un Jugador supera una tirada de Conocimiento Mágico podrá sospechar que el ingrediente líquido es un componente mágico que parece estar preparado para crear ciertos hechizos (es el ingrediente para preparar el "amuleto" al que se refería el Emperador, por no decir "hechizo"). Eso sí, este componente no actúa por sí mismo, por lo que lo más probable es que se haya corrompido en el interior de la caja durante el viaje hasta Yuste (váyase usted a saber).

En ningún caso el relojero despertará (ni tan siquiera con la ayuda del doctor Mathisio ni con la intervención del boticario Overstraten, quien será llamado a escena para también intentar reanimarlo con sus ungüentos).

El Emperador sabe que su estimado relojero está ahora en un estado de trance provocado por el componente mágico, y no está dispuesto a quedarse de brazos cruzados mientras éste (que es el único que le proporciona utensilios y juguetes en sus largas horas de retiro), permanece en ese estado.

Nota para el Director/a: el cubo metálico almacenaba una mezcla de jugo de Celidonia, y algún otro componente no identificable, el cual, a pesar de su venenoso resultado, no es difícil de manipular; eso sí, debido a su encierro y las condiciones ambientales del viaje, el brebaje se ha corrompido y ha quedado inservible.

Si algún Jugador se acerca al líquido para olerlo (o probarlo...), ha de superar una tirada de Resistencia x3 para que sus acciones no queden reducidas durante unos días un -30% (es decir, hasta el final de la aventura).

Por otro lado, aunque algún Jugador/a haya superado la anterior tirada de Conocimiento Vegetal, no sabrá qué remedio puede hacer despertar al relojero, pues no conoce el resto de componente (cosa que tampoco sabe a ciencia cierta el Monarca).

De esta manera, después de ordenar que lleven a Turriano a su alcoba y sea atendido por sus súbditos, Su Majestad quedará de nuevo a solas con los Jugadores en el taller. Les dirá que el boticario Overstraten acude ciertos días a la aldea de Garganta para visitar a otro boticario, el único oriundo de la zona, y del cual provee sus particulares estantes de ungüentos y frascos de hierbas. Quizá los Jugadores ya hayan oído hablar de él en la primera parte de la aventura (por boca de la familia del puente): se trata de Juan Melet.

El Emperador les dirá que el tal Melet ostenta un curiosa fórmula con la que fabrica un potente brebaje al que llama el *Resucitamuertos*, con el que, tal vez, puedan remediar el catatónico estado de Turriano. Entonces les pedirá a los Jugadores acudir de inmediato a Garganta y traer a Melet.

Se trata de una nueva misión para el grupo, por lo que el Director/a puede proveer al grupo de algún súbdito que les acompañe, una cédula indentificativa el Emperador, y suficientes reales o elementos que necesite (dentro de las posibilidades) para el viaje hacia Garganta. El trayecto, además, se estima corto e inmediato: cruzar de manera directa, sin poblaciones intermedias, las casi dos leguas de distancia a través de la falda de la sierra de Tormantos.

3. Buscando al boticario

Los Jugadores marcharán hacia Garganta lo antes posible. Como se ha dicho, es posible llevar algún súbdito del Emperador. Durante el viaje atravesarán la parte occidental de la sierra de Tormantos. El día es soleado (nada que ver con el anterior viaje) y en esta ocasión el grupo no será testigo de ningún tipo de encuentro sobrenatural propio de las "advertencias" que han experimentado. El camino por la sierra se estima en dos partes; en primer lugar el ascenso por la loma de la sierra que llaman de la Atalaya, y después el descenso por el otro lado de la misma). A los Jugadores se le ofrece un bonito paisaje copado de castaños, olivos o robles, entre una densísima vegetación.

Habiendo superado ya la mitad del recorrido, los Jugadores atravesarán el saliente de la sierra por la que avanzan, y podrán vislumbrar la aldea de Garganta en el fondo de un pequeño valle. Uno de los descansos lo podrán realizar junto al frescor de una fuente cuya agua cae a través mediante un salto de agua. Minutos después, el grupo advertirá a dos centenares de varas más adelante a varias personas que descienden transversalmente la sierra desde su parte más alta. Parecen dirigirse a la misma aldea que ellos.

Además, mediante un éxito en una tirada de Descubrir los Jugadores advertirán campesinos (distintos a los de antes), y podrán deducir que se trata de vecinos del pueblo. Si lo desean, es posible alcanzarlos antes de que desaparezcan en el monte.

Al hablar con ellos, el grupo notará cierto recelo (dos de ellos incluso agarrarán con fuerza sus bordones). No obstante, si los Jugadores son

amables o se explican lo suficiente los vecinos les saludarán, pero no dirán mucho más, regresando así al la aldea. Por otro lado, es posible saber algunas cosas de estas personas mediante la pertinente tirada de Elocuencia:

*Podrán confirmar que son vecinos de Garganta, y que regresan de la ermita de San Salvador, un pequeño templo tras lo alto de la loma de la Atalaya. Están buscando a Flores, un pastor del pueblo que desapareció hace unos días (cierto). En el caso de que los Jugadores nombren a Juan Melet, los vecinos asentirán y podrán decirles que vive en la antigua judería del pueblo.

*En el caso de que los Jugadores conozcan el rumor acerca de la cuadrilla de la Santa Hermandad y pregunten por ella, éstos lo confirmarán, asegurando que los milicianos patrullan estos días la zona. ¿El motivo?: un aumento del bandidaje en la comarca. Sin ir más lejos, hace unos días que varias personas que peregrinaban a la citada ermita de San Salvador, hombres y mujeres tan puros como un fraile, fueron asaltados en la zona en la que se encuentran.

Finalmente, los Jugadores cruzarán a través de un puente de piedra la garganta de aguas cristalinas que fluye desde lo alto de la sierra y bordea la aldea. Entonces habrán llegado a su destino.

En este punto, el grupo advertirá una población de pequeñas dimensiones, repleta de callejones, chorros de agua y varias fuentes de piedra. Notarán un gran tránsito y numerosos carruajes y cargamentos que se mueven delante del conjunto de viviendas de doble altura y alerones en sus tejados de tejas árabes. Las planchas graníticas, distintos tipos de baldosas y entramados de madera de castaño y nogal forman un conjunto de construcción homogénea a través de casi todas las viviendas.

Nota para el Director/a: la aldea de Garganta la Olla es propiedad de Juana Lucas Álvarez de Toledo, de la casa de Oropesa, esposa de don Francisco Pacheco, IV marqués de Villena y IV duque de Escalona.

Una vez se adentren en la pequeña localidad, accederán directamente al punto Nº 1 de mapa: *la Calle del Chorro*. Después es posible visitar otras localizaciones del mapa que a continuación se describen:

Calle del Chorro

Se trata de una de las vías principales de la aldea, la cual la atraviesa por la mitad la población. En ella, alrededor de varias viviendas típicas, se encuentra una pequeña plaza con una fuente de cuatro chorros. Inicia en el norte con la Iglesia de San Lorenzo Mártir y finaliza con una pequeña ermita, llamada del Cristo del Humilladero. En torno a la fuente se agolpa el trasiego de vecinos, viajeros de camino a Guadalupe, Béjar o Portugal, o bien comerciantes, buhoneros y buscavidas de todo tipo.

Si algún Jugador quiere escuchar las novedades locales en la plaza, no tardará mucho en advertir un ambiente enrarecido en la aldea: las gentes están consternadas (al menos los vecinos del pueblo, no las personas que están de paso por estos lares). No será difícil enterarse de alguna de estas nuevas (que tal vez ya sepan), con algunas tiradas de Elocuencia o no, a discreción del Director/a:

*Un pastor de unos veinte años llamado Flores ha desaparecido días atrás, y también hace poco días cinco peregrinos que viajaban a la ermita de San Salvador, en plena sierra al norte de Garganta, fueron asaltados por bandidos.

*Una cuadrilla de la Santa Hermandad ha llegado desde Plasencia, seguramente para investigar estos hechos.

*El boticario Juan Melet vive en el barrio de la Huerta, la antigua judería, en una vivienda con un rosetón de nueve puntas afiladas como alfileres.

*Existe peregrinaje a la ermita de San Salvador debido popular leyenda con respecto a ésta; cualquiera de tales peregrinos podrán resumirla:

"Cuando los musulmanes invadieron estas tierras, siete obispos cristianos se escondieron en la ermita. No tardaron en ser encontrados y asesinados allí mismo. Antes de perecer, uno de ellos enterró las

Sagradas Formas en la cabecera de la iglesia, en la cual brotó una fuente a los pocos días, la cual aún sigue manando. Ello no puede ser sino obra y milagro de Nuestro Señor".

En cualquier momento (y mientras estén en esta calle), el Director/a podrá pedir a cada uno de los Jugadores una tirada de Descubrir, la cual será enfrentada con el porcentaje de Escamotear de los ladrones locales, agazapados y ocultos entre la multitud de la calle.

Los Jugadores que no la superen puede que sean víctimas de un robo, por lo cual perderán algún preciado objeto que porten, una arma pequeña, los reales o maravedíes de cobre que puedan llevar encima *¿tal vez alguna cédula de identificación que lleven de Su Majestad?*

Por supuesto, es posible iniciar una persecución o cualquier otra escena para recuperar lo que sea suyo. Además, ante estos eventos es posible que llegue el alguacil Darío Tinajas (al que apodan "Tinajillas"), para tratar de deshacer cualquier conflicto (¿quizás los ladrones acusen a los Jugadores ante la presencia del alguacil?).

Dado que hablar con Tinajas o hacerle entrar en razón es algo difícil (las tiradas de Elocuencia serán difícil -25%) no dudará en llevar a cualquier Jugador o PNJ al calabozo de cuartelillo de la Santa Hermandad, ubicado en Palacio del Azor.

Barrio de la Huerta

Se trata de la antigua judería del pueblo, una zona de la aldea donde abunda la arquitectura homogénea de vigas de maderas, balcones sobresalientes y fachadas de cal, adobe y arcilla, todo ello sostenido en un entramado de soportales encolumnados.

Algunas algunas viviendas conservan extrañas geometrías desde hace décadas, como el rosetón de nuevo puntas, grabado en la piedra sobre la puerta de una de ellas. Como se ha comentado ya, en dicha vivienda habita el boticario Juan Melet, situada en una de las más recónditas zonas del barrio (se ubica concretamente en un callejón entre dos casonas más grandes). Por mucho que llamen a la puerta, los Jugadores no encontrarán respuesta.

Eso sí, los vecinos de la Huerta están atentos a lo que pase en su barrio, por lo que si el grupo trata de entrar en la vivienda forzando la cerradura o escalando al balconcillo superior (tiradas de Forzar Cerraduras o Trepar, respectivamente), éstos no tardarán en avisar al alguacil Tinajas (con tendencias similares a las del punto anterior).

Si los Jugadores preguntan por el paradero de Juan Melet, los vecinos sólo podrán decir que apenas suele salir de casa, y que cuando lo hace es para marcharse y no regresar en varios días; otros incluso no sabrán, pues no tienen trato con él (es decir, poca información podrán obtener). Lo que tampoco

Garganta la Olla
(Ad Fauces, s. XVI)

1. Calle del Chorro (✦)
2. Plaza y fuente de los Cuatro Chorros
3. Barrio de la Huerta
4. Iglesia de San Lorenzo
5. Casa de la familia Carvajal
6. Casa de Guardia
7. Palacio del Azor
8. Casa de las Muñecas
9. Alhóndiga
10. Casa del almotacén

sabrán los Jugadores es que Juan Melet lleva desaparecido unos días, como el pastor Flores; sin embargo, nadie le ha echado en falta aún.

La iglesia de San Lorenzo Mártir

Compuesta por sillares de granito y ladrillos pequeños de mamposte, este templo carece de torre y tiene dos entradas con arcos de medio punto (en uno de ellos goza de un bello rosetón gótico). Delante de la iglesia, en torno a sus puertas, se agolpan una decena de personas, pidiendo limosnas a todo aquel que pase por allí. En realidad están esperando a que acuda el párroco de San Lorenzo para efectuar el reparto de provisiones en Garganta, tal y como dispuso el Emperador Carlos (los Jugadores podrán saberlo si preguntan a cualquiera de ellos).

En ese lugar, justo en la entrada posterior del templo, el grupo podrá advertir a un tipo que increpa a dos de los mendigos, mofándose y golpeándoles sin ninguna razón. Se trata de Ovidio, un vecino del pueblo (que no tiene cosa mejor que hacer).

Si los Jugadores deciden intervenir, el vecino les plantará cara tratando de propinarles un cachete o puñetazo; sin embargo acabará dándose cuenta de que no tiene nada que hacer antes el número o valentía de los Jugadores. Queda a la discreción de éstos detener sus intenciones (con tiradas de Elocuencia, dándole una pequeña lección o utilizando cualquier otro método que se les ocurra, lo cual no debería ser demasiado difícil).

En tal caso, los dos mendigos les agradecerán su ayuda, aludiendo que *"son pocos los hombres o mujeres razonables que aún quedan, pese a que por ello han acudido soldados a esta aldea"*.

Si insisten en ello, los Jugadores podrán saber que el obispo de Plasencia, según se dice, acudió de visita a Garganta días atrás, y al menos les dejó una buena propina (los Jugadores ya saben que estuvo en Yuste, por lo que debió acudir después a Garganta); y posteriormente una cuadrilla de los soldados (de la Santa Hermandad, aunque no especificará) llegó para vigilar el pueblo y sus alrededores. Por lo visto, tales soldados apresaron a un hombre (que no sabrán quién es) y lo llevaron a la Casa del Azor (la casa del alcalde y el alguacil, lugar donde se aloja ahora la cuadrilla).

Si los Jugadores les preguntan por Juan Melet, podrán decirles que vive en el barrio de la Huerta; pero el otro mendigo podrá añadir que también ofrece remedios para los Carvajales, familia noble y de renombre en Garganta la Olla (y que ostenta un palacio no muy lejos de la Iglesia de San Lorenzo).

La casa de la familia Carvajal

Situada cerca de la iglesia local, se trata de la única vivienda en la población que posee un escudo nobiliario. Éste se encuentra grabado en el dintel de la entrada, y muestra la enseña de la familia Carvajal. En la actualidad la regenta el matrimonio formado Felipe Melchor de Carvajal y Marina Torres, junto con su hija Isabel.

Si los Jugadores llaman al portón de roble les abrirá una criada de unos veinte años llamada Teresa, quien les preguntará de forma oportuna sobre sus identidades y acerca de su visita. Ella informará que don Felipe y doña Marina, los señores de la casa, no se encuentran presentes, invitándoles a acudir en otra ocasión. Si los Jugadores preguntan por Juan Melet, Teresa podrá decirles que vive en el barrio de la Huerta, pero poco más (aunque no harán falta tiradas para saber que es una mujer de pocas explicaciones, y tal vez de mucha información).

Si los Jugadores desean saber más cosas (como detalles del boticario o sobre el asunto del Obispo y

sus soldados) será necesario convencer a la mujer, ofrecerle un pago monetario o superar una tirada de Elocuencia para que les informe más cosas:

*Los señores de Carvajal han acudido a Plasencia para arreglar el matrimonio de su hija Isabel con un sobrino del Obispo (en la actualidad, Isabel de Carvajal, quien se considera en la actualidad figura sobre la que se cimenta el mito de *La Serrana de la Vera*). Confirmará la visita del Obispo días atrás, tras el regreso del monasterio de Yuste, para invitarles a su palacio en la ciudad y así concertar los detalles del enlace.

*Juan Melet no es alguien con quien el matrimonio Carvajal suela de relacionarse, aunque sabe que hace unos días se le ha visto en compañía de una familia (un hombre, una mujer y un niño) que venían buscando su ayuda, alojados ahora en la vieja Casa de la Guardia, una vivienda situada a las afueras del pueblo.

Es posible que cualquier Jugador se acuerde del encuentro con el matrimonio Pedro y María en el puente de piedra; en caso contrario podrán recordarlo y entender que ellos (padre, madre e hijo) son los mencionados mediante un éxito en una tirada de Memoria (fácil +25%).

Palacio del Azor

Es una vivienda de grandes dimensiones compuesta por dos plantas, desde donde el alcalde, el escribano y el alguacil ejercen sus funciones de justicia y orden. Éstos rigen la villa en nombre de los Marqueses de Villena, sus dueños. En su fachada, sobre el dintel, hay un azor esculpido en granito.

Ahora se encuentra ocupada por una cuadrilla de milicianos de la Santa Hermandad procedentes de Plasencia, a las órdenes del obispo Gutierre. En la segunda planta se encuentra uno de los cuatro milicianos, junto a un pequeño calabozo enrejado, y en cuyo interior se encuentra preso un joven fuerte pero visiblemente herido en rostro y cabeza. Cuenta con un par de moratones en el rostro. Se trata de Antón, un tipo en un estado lamentable cuyo torso y vientre se hallan parcialmente vendados, y las vendas, a su vez, se encuentran están empapadas de sangre.

Junto a la pequeña prisión se sitúa una mesa y una silla simples de madera, propiedad del alcalde. Si los Jugadores preguntan por el boticario Melet, el soldado no sabrán siquiera de quien se trata. Cualquier otra información preguntada al soldado será respondida en caso de mostrar la pertinente cédula de identificación del Emperador, recurriendo a su posición social (si goza de un buen estatus) o utilizando su Competencia de Elocuencia. La información conseguida podrá ser la siguiente:

*Hace casi una semana, la milicia que componían los cuatro hombres fue enviada por Su Ilustrísima, el obispo de Plasencia don Gutierre de Vargas, ya que tras su visita por la comarca (y antes de adentrarse en Garganta de la Olla) extravió algunas pertenencias de bastante valor: por lo visto un anillo de oro y un relicario de plata, ambos regalos del Emperador Carlos, lo cual se ha sabido de inmediato y ha hecho atraer curiosos (y bandidos) a la zona de la sierra.

*El preso Antón es uno de estos maleantes, y fue detenido en la falda de la sierra un día después de que unos peregrinos que se dirigieran a la ermita de San Salvador (los ya mencionados), quienes denunciaron que fueron asaltados por dos hombres. Antón era uno de ellos. Uno de los milicianos del obispo lo encontró en la sierra con una feísima herida en un costado. No hubo ni rastro del otro bandido mencionado por los peregrinos.

*Antón no ha pronunciado palabra desde su detención, pues, según el miliciano que le vigila, cree que se encuentra en una especie de trance de la impresión. Cuando la Santa Hermandad vuelva a Plasencia, Antón será trasladado con ella.

*Al preguntar por el resto de los milicianos, el restante les dirá que uno de sus compañeros ha desaparecido, y los otros dos están buscándolo por las inmediaciones. Saben que a la par del suceso de Antón también ha desaparecido un pastor del pueblo (un tal Flores), por lo que la cuadrilla ya ha puesto conocimiento al Concejo de Plasencia y al señor Obispo don Gutierre sobre todos estos sucesos (rogando así refuerzos en la zona), pues sospechan que la gravedad de los mismos sea mayor de lo que parece.

Si los Jugadores preguntan a Antón acerca de lo que le ocurrió en la sierra (el miliciano no pondrá pega en ello), éste apenas podrá balbucear palabras, todas inconexas y sin sentido. Una tirada con éxito de Empatía hará entender a los Jugadores que aquello que haya visto parece haberle trastocado la mente. Mediante un éxito en una tirada de Elocuencia (difícil -25%) el grupo podrá arrancar de la boca de Antón unas palabras inconexas: *"fue el demonio, fue esa mujer del demonio: se llevó a Morán"*. (Ver *La verdad: Sobre Juan Melet, la Serrana y los Desaparecidos*)

La Casa de Guardia

Se trata de una vivienda de dos plantas dedicada al descanso de viajeros, y antaño era el lugar desde donde se gobernaba la villa (antes de habilitar el Palacio del Azor). Su dueña es una mujer de mediana edad llamada Juana, quien vive con su hija Luisa, de unos catorce años. Ambas atienden a los moradores temporales del edificio y habitan la planta de abajo, mientras que en la planta superior está dedicada al hospedaje de peregrinos o viajeros. En esos momento se aloja una familia (como tal vez los Jugadores sepan ya): Pedro, María y Mateo.

El matrimonio se alegrará de ver al grupo (entendemos que no ocurrió nada extraordinario en el encuentro días atrás), y los Jugadores podrán observar que Mateo no muestra demasiada mejoría en su salud. Sus padres podrán narrarles que el día del encuentro con los Jugadores, la familia llegó a Garganta a media tarde, y después acudieron a visitar al boticario Juan en su propia casa. Sin embargo, éste no pudo atenderles en ese momento, asegurando que tenía, según palabras textuales, *"otro asunto urgente al que poner atención"*. Por ello, Melet les invitó a descansar en la Casa de Guardia, pues debía salir esa misma noche de la aldea para regresar al día siguiente, momento en que podría atenderlos.

Claro que, desesperado, Pedro le siguió para suplicarle su atención, dado el mal estado de su hijo; pero el padre sólo pudo ver cómo el boticario recorría las calles de la aldea y accedía a la casa de las Muñecas, saliendo de allí minutos después junto a un hombre. Ambos caminaron calle arriba, y se perdieron en la noche.

Según el matrimonio, al día siguiente el boticario no regresó, no han vuelto a verlo, y la familia ha esperado desde entonces. Sin embargo, esa misma tarde partirán hacia Béjar junto un comerciante llamado Tobías, natural de Zuheros, donde tal vez puedan encontrar la ayuda que necesitan.

He aquí la única pista o hilo del que tirar para conocer la localización de Juan Melet: acudir a la casa de las Muñecas con la información proporcionada por Pedro y María.

Casa de las Muñecas

Construida por iniciativa del Emperador Carlos, se trata de una mancebía que satisfacía a los soldados de la comitiva que escoltaron su viaje a Yuste meses atrás. En la jamba izquierda de su único acceso se encuentra grabada sobre la piedra una figura femenina, las llamadas "mozas de fortuna" (similar a una muñeca, y de ahí su nombre). Tal edificio de dos plantas cuenta con un pequeño mirador a cierta altura que descubría a las mujeres del interior, a modo de expositor para interesados.

Si los Jugadores visitan el lupanar, podrán ser atendidos por Marisa Ríos, una mujer que vela por el buen hacer de las mujeres que allí se alojan. Preguntar por Juan Melet hará que la anfitriona del negocio muestre un tono áspero y comente directamente lo siguiente:

"Ese boticario jamás ha acudido a este lugar excepto hace unos días. Horas antes había llegado aquí un miembro de la Santa Hermandad de Plasencia... El boticario se presentó a media noche con la intención de hablar con él, interrumpiendo su estancia junto una de nuestras mujeres...

No sé de qué hablaron, pero ambos salieron de inmediato y abandonaron deprisa esta casa, sin pagar nada... Eso sí, Clara, con quien el miliciano estaba encamada, les escuchó hablar algo sobre la roca de Fuente Alta. No hemos visto por aquí a ninguno de los dos hombres desde entonces".

Marisa podrá informarles que Fuente Alta es un pico en lo alto de la sierra, al norte de la aldea (pero no dará más información). Antes o después, los Jugadores habrán de poner rumbo al lugar mencionado, en la falda de la sierra, habiendo avisado (o tal vez no) a la milicia de la Santa Hermandad, al alguacil Tinajas o a cualquiera que pueda ayudarles en la población de Garganta.

4. En la sierra de Tormantos

Para efectuar la búsqueda del boticario cualquier vecino que esté dispuesto podrá unirse a ellos, al menos para guiar al grupo por tal lugar. La zona más alta de la sierra se encuentra a unos 1300 metros de altura. Es posible que los Jugadores realicen la marcha de noche (en tal caso deberán llevar algún tipo de localización), o bien esperen al día siguiente para rastrear los montes a plena luz (podrán pernoctar en la Casa de Guardia).

La marcha ascendente hacia el norte se realizará en paralelo a la mayor garganta de la zona, a través de un desdibujado sendero que remonta el valle y que es decorado por piscinas, pilones y chorros de agua. Mientras ascienden, los Jugadores podrán ser testigos de alguno de estos eventos (a discreción del Director/a o lanzando 1d6):

1d6	Evento
1-2	Tras quince minutos de ascenso, los Jugadores encontrarán unas ruinas antiguas en una zona abrupta e irregular. Están situadas en medio de un piornal y un mar de escobas y retamas. Junto a las ruinas hay un chozo de pastores de planta circular, con apenas capacidad para dos personas. Si se acercan verán su puerta de madera, ahora maltrecha y destrozada. El grupo también advertirá restos de sangre por el suelo del chozo, cuyo rastro se aleja al exterior y se pierde afuera (pertenece a uno de los milicianos de Plasencia...).
3-4	Mientras suben la sierra, el Jugador que que posea el mayor valor en la Característica Percepción escuchará un cántico (sólo él), procedente de una zona de oquedades de la garganta cercana, por donde discurre el agua. Si acuden hasta allí, cualquier Jugador observará a una mujer de bello rostro en la otra orilla de la garganta, manteniéndose a una distancia prudencial. Sus cabellos son oscuros y sus ojos blanquecinos, y su maltrecha vestimenta llena de jirones es completamente negra. No tardará en desaparecer detrás de unos peñascos. *Nota para el Director/a:* se trata de la Serrana, quien se acaba de mostrar a los Jugadores.
5-6	Mediante un éxito en una tirada de Descubrir, podrán ver dos buitres en lo alto de un risco rodeado de vegetación. Su suben hasta allí, podrán encontrar restos de prendas, y manchas de sangre junto en una zona de castaño y matorral. También una alabarda o una ballesta (a discreción del Director/a), lo cual les hará saber que pertenecen a algún miembro de la Santa Hermandad (en concreto de uno de los dos desaparecidos de los que hablaba el compañero del palacio del Azor).

Casi una hora después, el grupo llegará finalmente al pico de Fuente Alta. Se trata de una cresta de rocas en lo alto de la sierra; un nido de águila desde donde puede verse un bello paisaje de la zona. Una vez arriba, los Jugadores podrán advertir un hueco oscuro en la base de dicha cresta: la entrada de una cueva. Llegar hasta ella no supondrá más que andar unas doscientas varas.

La entrada está embadurnada y dispuesta con grasa animal sobre la roca, y bajo ésta es posible encontrar algún que otro hueso humano. Además, de su interior emana un pestilente olor a podrido.

El interior de la cueva es un espacio pequeño, en cuyo primer tramo sufre una estrechez pronunciada en la roca, desde el techo al suelo; sin embargo, pronto la gruta se ensancha a medida que se accede a su interior, llegando a contener una cámara de unas tres varas de altura y cuatro de anchura, casi esférica (en ningún caso es un *dungeon* extenso, sino simplemente un hueco dispuesto como un refugio natural).

Por ello, si los Jugadores la exploran antes o después, podrán encontrar en su interior a dos personas: el pastor Flores y el boticario Juan (tan sólo Melet sigue con vida, aunque con un aspecto deplorable). Ambos tienen las manos atadas a la espalda, y permanecen recostado en un lateral de la cueva.

En otro lateral descansan tres cadáveres que yacen allí desde hace más o menos tiempo (entre ellos se incluyen el de dos de los milicianos del obispo, cuya sangre estaba en la cabaña de las ruinas tal vez encontrada durante el ascenso de la sierra, y fueron arrastrados hasta la cueva); el otro es el de Morán, compañero de infortunios del bandido Antón. Centenares de lombrices y gusanos se hacinan junto a los cuerpos, de los cuales ahora apenas se distinguen sus rostros; es más: alguno de ellos está parcialmente desmembrado (como si alguien hubiera devorado aquella carne o la hubiera separado del cuerpo).

Justo en el medio de la cueva hay un caldero con restos de algún brebaje e ingredientes, del que, aparte de los cadáveres, emana también el pestilente hedor antes percibido.

Por cierto, tales cadáveres están en tal mal estado que será necesario superar una tirada de Templanza para evitar sentirse descompuestos (y sufrir, además, una malus de -5% en tiradas de Competencias hasta el final de la aventura.

Por último, el rescate de Juan Melet no será tan sencillo. Tras desatarlo, justo antes de salir de la cueva, aparecerá en la única entrada de la misma la figura que tal vez vieran antes: la Serrana, vestida de nuevo de negro, y acompañada de dos secuaces: un *gul* (Pag. 373 del Manual) y un miembro de la milicia de la Santa Hermandad. Al ver a los Jugadores, la Serrana los señalará con el dedo y el gul y el soldado cargarán contra ellos.

Por cierto, de los ojos del soldado emanan un extraño brillo, y su piel es blanca (si la tocaran notarían que está helada). Un éxito en una tirada de Conocimiento Mágico les hará saber que está hechizado, como si fuera un esclavo de la voluntad de la mujer. Si el resultado es un crítico, podrán saber que se trata del hechizo *Dominación* (pág. 172).

Mientras los súbditos de la bruja luchan a muerte, ésta tratará de lanzar el hechizo *Mal del Tullido* contra los Jugadores. Finalmente, no dudará en utilizar sus propias manos (y dientes), para enfrentarse al grupo si es preciso.

Si el grupo vence a la Serrana y sus criaturas, los Jugadores podrán trasladar a Juan Melet hasta Garganta. El hombre se encuentra muy débil como para contar, de momento, toda la historia que hay detrás de estos sucesos. Durante su regreso, el grupo se encontrará en plena sierra con el matrimonio Carvajal, acompañados de dos criados y dos yeguas, quienes regresan a Garganta desde Plasencia (como tal vez los Jugadores sepan ya). Si lo tienen a bien, les prestarán una montura para transportar a Melet hasta la aldea.

Una vez que los Jugadores regresen, el boticario será atendido en la Casa de la Guarda o en su propio hogar (dejemos esto a los Jugadores). Lo más probable es que el grupo informe al último de los milicianos de la Santa Hermandad sobre el destino de sus compañeros y los terribles sucesos en la sierra de Tormantos. Melet se encuentra en compañía del alguacil Tinajillas y el alcalde de Garganta, quienes se mostrarán preocupados antes las nuevas recibidas.

Y si el grupo le informa sobre la Serrana, la cueva o lo encontrado en la sierra, el miliciano les dirá que que el bandido Tomás ha recobrado algo de razón y memoria, y ha contado algunos detalles muy parecidos sobre el encuentro con una mujer perturbada, y de cómo arrastró a su compañero Morán por la sierra una vez le atrapó entre sus manos.

Conclusión de la campaña

Habiendo pasado la noche en Garganta la Olla, los Jugadores serán testigos de la llegada de una dotación de otras tres cuadrillas de la Santa Hermandad desde Plasencia. Tomarán declaración a los Jugadores y diversos vecinos del pueblo, y se dispondrán a peinar la falda de la sierra. La mejoría del boticario Juan no se hará esperar (lo más grave era una fea herida en su cuello). Ello será gracias a los cuidados de Juana y Luisa, de la Casa de Guardia.

El brebaje que el grupo vino a buscar (el *"Resucitamuertos"*) será preparado en cuanto Melet se recupere, y el mismo Juan podrá acudir al monasterio de Yuste para proporcionárselo a Juanelo Turriano.

Sin embargo, habrá un asunto que dilucidar: si los Jugadores preguntan al boticario los motivos de su visita a la casa de las Muñecas y su huida con el miliciano hacia la sierra, Melet confesará que lo último que recuerda es estar en presencia de esa mujer y caer en el embrujo de su poder. Sentía que sólo podía cumplir sus deseos, como el de atraer a

cuantos hombres pudiera a las inmediaciones de la cueva. Eso sí, en ningún caso mencionará la historia previa que la unía a ella (ver *La verdad*).

El viaje de vuelta al monasterio de Yuste no guardará ninguna sorpresa más, pues ya han sido suficientes por ahora. Por último, habiendo tratado ya al relojero, el Emperador agradecerá el buen hacer de los Jugadores, no sin antes ofrecerles aquello cuanto pidan (dentro de lo razonable). Y si le cuentan la historia vivida con la Serrana, éste escuchará con suma atención, como no podría ser de otra forma.

La verdad

La pieza enviada al Emperador

Ya se ha dicho que el Emperador no es es usuario de la magia, pero la tolera y la admira (o al menos a aquellos que sí son capaces de controlarla). *¿Para qué querría don Carlos ese amarillento potenciador de brebajes que envenenó a su relojero?* El grupo Verón de Tesque proporcionó, encerrado en la enigmática y compleja caja mecánica de resortes, un componente líquido que, mezclado con el resto de ingredientes necesarios (como el jugo de Celidonia) se utilizaba para efectuar el hechizo de *Leche de Sapiencia* (pág. 169 del Manual).

Este hechizo era capaz de lograr mejores resultados que en su ejecución normal (hasta un modificador de +75% a la Característica de Cultura durante el tiempo de duración). Ya sabemos el afán del Emperador por dedicarse en su retiro a los libros, la alquimia o los remedios de distintas eficacias, entre otras aficiones, y qué mejor que aquello que le ayude a concentrar su mente en lo que ahora le importa.

Nota para el Director/a: es posible dar otra explicación acerca del líquido que hizo envenenar a Turriano; quizá debió servir para la creación de un hechizo destinado a maldecir a los enemigos luteranos del monarca en los focos surgidos en el sur peninsular; quizá era necesario para encontrar a los espías que interceptaban la correspondencia entre él y su hijo Felipe II o bien era necesario para buscar un remedio mágico con el que para paliar los efectos y dolencias de la gota que padecía.

La Santa Hermandad

Creada en el año de 1476 en las Cortes de Madrigal por Isabel I de Castilla, se trataba de una cofradía o corporación de milicianos encargados de perseguir bandidos, salteadores y delincuentes en zonas rurales castellanas, con la potestad para juzgar y castigar sus delitos.

En principio eran pagados por los concejos locales, y en sus inicios guardaban jurisdicción en ocho provincias (Burgos, Salamanca, Palencia, Valladolid, León, Segovia, Ávila y Zamora); posteriormente se unificaron en una sola comunidad como ejemplo de ejército rudimentario. Solían organizarse en cuadrillas (grupos de cuatro milicianos) y el número de éstas era proporcional a la cantidad de población de las localidades que vigilaban.

El intento de introducir esta institución en el reino de Aragón no tuvo éxito. La Santa Hermandad se mantuvo hasta el año 1834.

Sobre Juan Melet, la Serrana y el resto de desaparecidos:

Hace casi un año, el boticario Juan Melet descubrió en la sierra de Tormantos algo singular: una bella mujer que vivía sola en una cueva junto al pico de Fuente Alta. El boticario pronto se interesó por ella, procurándole aquello que necesitaba (que no eran más que enseres cotidianos que él recogía del campo o le traía desde Garganta, como leña o alimentos). El boticario trató de convencerla para instalarse en la población y no en la recóndita altura en la que vivía, sin éxito alguno.

Semanas después, sin saber aún su nombre, Juan dejó de acudir a ver a *Quintera*, que es como comenzó a llamarla. El motivo radicaba en el constante cuidado de su padre, también natural de Garganta, aquejado de unas altas fiebres. Tras varios días, y pese a que éste ostentaba el oficio que le caracteriza, no era capaz de remitir tales dolencias.

Ocurrió que una noche apareció en su casa Quintera, vestida de absoluto negro, y le entregó un extraño brebaje para su padre, cuya ingestión hizo desaparecer del todo las fiebres del enfermo. Juan Melet no supo entonces si aquella mujer era un demonio o una bendición. El caso es que desde entonces se debió a ella mediante una lealtad inquebrantable. Sabía que sus conocimientos farmacopédicos eran superiores a los suyos, y Juan le suplicó que le enseñara algunas de sus cualidades y remedios. Quintera accedió, pero sólo en su cueva de la Fuente Alta. Tiempo después, cuando el padre de Juan murió, retomó sus visitas a la sierra, y de

ella aprendió su fórmula del *Resucitamuertos*, como él lo llamaba.

Finalmente, la mujer le mostró su verdadero rostro: era en realidad una *Meiga Xuxona* (pag. 299 del Manual) al servicio del demonio Agaliaretph, quien por alguna razón se instaló en la sierra de Tormantos.

Sin embargo, en las últimas semanas, la Serrana necesitó otros requerimientos: se complacía comiendo carne humana (sin que el boticario Melet supiera porqué). Él creía que era algún tipo de ritual dedicado a su mentor infernal (dejemos estas u otras razones a la imaginación del Director/a).

El caso es que el boticario cumplió el encargo de atraer a alguien hasta la sierra de Fuente Alta: el pastor Flores. El miliciano que acudió a la casa de las Muñecas fue la siguiente víctima, engañada y arrastrada por Melet hasta la sierra. Le dijo que había avistado bandidos a las afueras de la aldea y lo guió en plena noche hasta un risco cercano (próximo al lugar donde Flores desapareció).

Dos de los compañeros de la Hermandad (quienes buscaban a su igual desaparecido), así como un bandido llamado Morán (llegado recientemente a la sierra), fueron sus últimas víctimas, o casi las últimas: ocurrió que el mismo Juan Melet cayó finalmente entre las garras de aquel engendro, pese a que había sido su acompañante y pupilo desde hacía tiempo. La mala fortuna quiso que él quedara también a la espera de ser también devorado en su cueva.

Y es que el hambre de la Serrana no entiende de lealtades.

Otros lugares de interés

A continuación añadimos ciertos lugares de posible interés en la aldea de Garganta la Olla, pero que han quedado fuera de la pequeña investigación en la búsqueda del boticario. Quizá el Director/a tenga a bien utilizarlos para ampliar la narrativa y dar rienda suelta a otros eventos paralelos:

**Ermita del Cristo del Humilladero:* una pequeña ermita de planta cuadrada y dos entradas, con tejado a dos aguas y en el exterior contrafuertes visibles de cantería.

**Alhóndiga:* almacén para guardar el grano de trigo y otras provisiones. El almotacén y el escribano ejercen su tutela y administración.

**Casa del almotacén o sobrefiel:* En esta vivienda compuesta por un bello arco de granito en su entrada, se registran datos diversos acerca de medidas, pesos, productos que se comercializan y la fluctuación de sus precios, así como datos sobre abundancia o escasez de productos de la aldea y la comarca.

A su cargo está un almotacén y un escriba, encargados de inspeccionar y registrar todo tipo de asuntos económicos acerca del grano, las parcelas o cantidades de productos.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.
-Por ayudar a los mendigos de la iglesia: +5 p.Ap
-La posibilidad de leer el libro de la Potencia, propiedad del Emperador, para aprender alguno de sus hechizos.
-Por ayudar al Emperador a aumentar con éxito alguna de estas competencias: Conocimiento Mágico, Idioma: Latín o Leyendas, mediante la mecánica de *Enseñar* (pag. 92 del Manual), y sólo un intento semanal por competencia (el César no tendrá más paciencia durante las clases), +15 p.Ap. El % de dicha competencias del monarca es del 35%.

Dramatis Personae

Milicianos de la Santa Hermandad

FUE	15	Altura: 2,05-2,17 varas.
AGI	15	Peso: 140-142 libras
HAB	15	RR: 75% IRR: 25%
RES	15	Templanza: 50%
PER	14	
COM	6	
CUL	5	

Armas: Alabarda 45% (1d10+1), Ballesta 43% (1d10), Cuchillos 50% (1d6)
Armaduras: Ropa de cuerpo (Prot. 3)
Competencias: Cabalgar 55%, Correr 40%, Descubrir 45%, Esquivar 35%, Rastrear 40%

Ladronzuelos de Garganta

FUE	12	Altura: 2-2,05 varas.
AGI	15	Peso: 130-132 libras
HAB	18	RR: 75% IRR: 25%
RES	13	Templanza: 50%
PER	20	
COM	11	
CUL	5	

Armas: Cuchillo 28% (1d6), Pelea 35%
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Correr 35%, Descubrir 43%, Escamotear 51%, Saltar 35%, Sigilo 40%

Alguacil Darío Tinajas "Tinajillas"

FUE	15	Altura: 2,13 varas.
AGI	12	Peso: 175 libras
HAB	15	RR: 75% IRR: 25%
RES	15	Templanza: 50%
PER	12	
COM	10	
CUL	5	

Armas: Cuchillo 55% (1d6)
Armaduras: Ropa acolchada (Prot. 2)
Competencias: Correr 26%, Descubrir 40%, Elocuencia 42%, Empatía 45%, Tormento 40%

La Serrana (Meiga Xuxona)

FUE	20	Altura: 2,08 varas.
AGI	12	Peso: 141 libras
HAB	14	RR: 0% IRR: 110%
RES	25	Templanza: 50%
PER	10	Aspecto: 22
COM	15	
CUL	15	

Armas: Mordisco 45% (1d4+1d8 por succión)
Armaduras: Carece
Competencias: Disfrazarse 75%, Elocuencia 80%, Rastrear 60%, Sigilo 75%
Hechizos: Polvos de Seducción, Maldición, Medalla de Virilidad, Manto de Sombras, Dominación, Mal del Tullido.
Poderes especiales: Mordisco: Una meiga xuxona que consiga morder a su oponente podrá comenzar a succionar su sangre, provocándole la pérdida de 1d8 PV por cada acción de combate (no por asalto), de forma automática, hasta que la víctima desfallezca.

Gul

FUE	14	Altura: 1,85 varas.
AGI	25	Peso: 120 libras
HAB	10	RR: 0% IRR: 110%
RES	16	
PER	20	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Mordisco 50% (1d6+1d4)
Armaduras: Carece
Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%, Rastrear 90%
Hechizos: Carece
Poderes especiales:
**Aullido:* Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo.
**Metamorfosis:* Un gul puede convertirse en humano (normalmente en mujer) durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.
**Parálisis:* Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos

Dies ad Quem

En toda la tierra de Israel no podía hallarse ningún herrero, pues los filisteos decían: No sea que los hebreos hagan espadas o lanzas.

Samuel 13:19

Situada en el comienzo del Camino francés hacia Compostela, esta aventura está pensada para para 2-3 Jugadores de cualquier profesión, en la que tal vez la cautela y la inteligencia sean igual de importantes que las armas.

Introducción

Año de 135... Mes de Noviembre. Los Jugadores son peregrinos del Camino (tal vez de origen francés), los cuáles viajan hasta Compostela. Ya han completado la llamada Via Tolosana o Camino de Arlés (la ruta más meridional del Camino en territorio francés) y se encuentran en el *Summus Portus* (el puerto de montaña Somport, en el Valle de Astún, zona fronteriza), el cual está completamente cubierto de nieve. A media tarde, el grupo alcanzará la cumbre (no sin dificultad), y apenas tendrán fuerzas para descender.

1. La mesa para los peregrinos

El siguiente destino de los Jugadores es la localidad de Canfrac. Y una vez superada, el camino les llevará directamente a Jaca. Sin embargo aún están en pleno puerto de montaña, por lo que el Director/a deberá pedir una tirada de Resistencia x3 a cada Jugador para no aplicar la regla de *Peligro por Frío* (pag. 102 del Manual), aplicable sólo a una hora (ya que tras ese tiempo podrán encontrar una cueva en la montaña donde poder resguardarse).

Durante la noche, el grupo escucharán el efusivo sonido de un ave, aunque no verán ninguna en las cercanías. Un éxito en una tirada de Conocimiento Animal les hará reconocer que es graznido una lechuza. A la mañana siguiente, los Jugadores advertirán una cabaña de piedra y madera ubicada junto a la desdibujada senda de descenso. Al llegar a su altura verán que en su tejado están posadas una decena de lechuzas (cosa extraña, pues estas son animales solitarios y nocturnos).

Al acercarse, encontrarán la puerta abierta y si se asoman al interior, los Jugadores comprobarán que no hay nadie; tan sólo encontrarán dos bancos flanqueando una mesa de madera. Sobre ella se encuentran preparados platos con cecina, queso, algo de pan, y varios pellejos de agua y vino. El fuego ardiente de la chimenea proporciona un reconfortante calor a la estancia.

Los Jugadores podrán descansar, comer y alimentarse con tranquilidad. En algún momento, tanto si han entrado (y desayunado) como si no, aparecerá un tipo con ropas de piel gruesas, barba corta y un collar con dientes de gato montés. Trae consigo una cesta con más alimentos y un par de maderos sujetos bajo el brazo. Al llegar, todas las lechuzas alzarán el vuelo precipitadamente.

Se trata de Obeco, el dueño de la cabaña. Tras los pertinentes saludos, les dirá que les estaba esperando... a ellos y a cualquier otro peregrino, claro, pues acostumbra a dar cobijo a todos los viajeros que pasan por ese frío puerto de montaña.

Si los Jugadores le preguntan por la mesa, les dirá que cuando baja a la aldea de Garués a recoger provisiones deja alimentos para los peregrinos que llegan del norte (en caso de no haber probado bocado, Obeco les invitará a hacerlo). Si le preguntan por las lechuzas, el anfitrión sonreirá y les aclarará la duda.

Por lo visto, descendiendo un poco más, y antes se llegar a la aldea, hay crucero de piedra, y a partir de él existe un desvío en el camino el cual lleva a un sotomonte donde crece una tupida manta de *Amargamiel* (más conocida como Dulcamara, una planta enredadera utilizada como hierba medicinal). Allí, en un claro de árboles, durante las noches de luna llena de noviembre aparece una puerta plateada en medio del lugar.

Con un tono de voz mas grave, Obeco les dirá que ahora tendrán que ir hasta el lugar que describe si quieren continuar si viaje (a los Jugadores les parecerá entonces que su rostro y brillo de sus ojos son más sombríos). Aquello comenzará a parecerles muy extraño.

Añadirá que si quieren evitar ser convertidos en una de sus lechuzas habrán de ir allí, cruzar la puerta y traer de vuelta *"el objeto que se halla tras la puerta"*. Les dirá al grupo que las lechuzas son los peregrinos que se negaron a hacerlo y ahora esperan

a retornar su forma humana, lo cual ocurrirá cuando alguien complete el cometido. Un éxito en una tirada de Empatía les hará saber que habla totalmente en serio, y además que lo que dice sobre las lechuzas es verdad.

Si tratan de huir o atacar a Obeco, éste mostrará su verdadera naturaleza: es un usuario muy poderoso de la magia que luchará contra ellos, tratando de convertirlos con una versión mejorada del hechizo *Pellejo de bestia* (pag. 208), en la cual la duración del mismo queda a discreción del mago. Para ello, Obeco tratará de inmovilizarlos previamente con el hechizo de *Alma de Estatua* (pag. 201).

2. La fragua oculta

Si aceptan el encargo, Obeco les entregará un cayado con finas hebras de plata. El mago les dirá que cuando alcancen el claro, viertan un poco de sangre sobre éste, y luego lo levanten en alto sobre sus cabezas. Sólo así aparecerá la puerta plateada. Por otro lado, Obeco les dirá que si tratan de escapar, sus lechuzas le avisarán y él les perseguirá para añadirlos a su colección de aves...

Una vez desciendan por la vereda, el grupo llegará al crucero que comentó el mago, y enseguida verán otra pedregosa senda que se le aleja transversalmente hacia la falda del monte. En ese punto, los Jugadores verán revolotear un par de lechuzas en los árboles cercanos (*¿tal vez sean los espías de Obeco?*)

No habrá eventos de importancia hasta llegar al claro (de hecho tardarán algo menos de media hora en alcanzarlo). Una vez allí, cuando hagan el pequeño rito (alguno de ellos tendrá que hacer un corte en su carne para impregnar de sangre el cayado), las betas de plata brillarán un instante. Sin embargo, no ocurrirá nada, y ninguna puerta aparecerá.

No obstante, en mitad del claro aparecerán un hombre y una mujer, quienes se dejarán ver ante los Jugadores. Se trata de Ruxer y Úrbez, bandidos de la zona, quienes intuyen desde hace tiempo que en ese lugar del sotomonte se urde algo. Por lo visto, ya saben que hay personas que han acudido anteriormente allí (creyéndolos buscadores de un tesoro o algo parecido), y a pesar de no saber (aún) nada sobre la puerta, quieren tomar parte en el asunto.

Para activar bien el ritual, el cayado necesita mucha sangre para activarse, tal vez demasiada (lo que equivaldría a perder 7 o más puntos de vida propios). Si luchan contra los bandidos no será difícil encontrar el liquido que necesitan... Y una vez impregnado de más sangre, el cayado brillará mucho más, y una refulgente puerta de dos planchas plateadas y aldabas brillantes aparecerá en mitad del claro, como si siempre hubiera estado allí. Los Jugadores perderán 1d10 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad.

Una vez dentro, el grupo llegará a una sala cuadrada con muros de piedra que asemeja a un palacio o castillo. En sus esquinas, a cierta altura, permanecen colgadas y encendidas varias antorchas. La sala carece de ventanas y mobiliario, y el techo es imperceptible, pues se pierde en una alta negrura.

Lo único que llama la atención es una tosca escalera de piedra situada en el centro de la sala que desciende hasta una profundidad iluminada. Los Jugadores oirán un constante repiqueteo de martillo procedente del subsuelo.

Una vez bajen, encontrarán una calurosa sala, con una chimenea, varios yunques sobre una roca, tenazas, martillos y cubos metálicos por doquier. Es una fragua, y un tipo anciano envuelto en una capa y guantes trabaja templando y dando forma a una barra de metal candente sobre el yunque. Al oír llegar a los Jugadores, dejará su trabajo y se interesará por ellos, acercándose despacio.

El tipo se llama Aulus y, aunque no dirá demasiado, sabrá que tiene que entregarle un presente a los Jugadores. Una éxito en una tirada de Leyendas les

hará saber que Aulus es un *Esmolet* (pag. 338), el cual no tiene intenciones hostiles. Antes o después les dirá que tiene que acabar una pieza en la que está trabajando, aunque en ese tiempo podrán charlar con él y enterarse de algunas cosas:

*Obeco es un poderoso mago que no duda en encandilar a la gente con sus palabras y sus banquetes, pero también con la magia.

*Los Jugadores no son los primeros en acudir a la fragua. Ha habido otros que le han visitado para llevar a Obeco algún presente (peregrinos y viajeros perdidos a los que éste embaucó).

*Conoce hace muchos años a Obeco, y el encargo es una pieza muy valiosa que está obligado a entregarle: un anillo fabricado en oro, estaño y acero, repujado con extrañas inscripciones.

*Aulus nació más allá de los Pirineos, en un recóndito valle, y sólo tiene vagos recuerdos de su niñez (hace ya mas de doscientos años).

*Obeco no puede acceder a la fragua dado que su naturaleza mágica corrompería los materiales con los que el esmolet trabaja. Por eso siempre envía a peregrinos que acuden a su hogar en busca de refugio o de paso. Con una tirada de Elocuencia, además, se enterarán de algo más:

Aulus tiene una deuda con Obeco: desde hace un tiempo es esclavo de la magia de éste. Resulta que Obeco le ordenó fabricar una daga con un poder arraigado en su hoja que sólo los esmolets como él saben hacer. Tal poder era una daga con el hechizo *Filo constelado* (pag.203). Aulus la fabricó a cambio de ser liberado de su deuda de esclavo, pero Obeco no cumplió su parte, alegando que tendría que hacer unos últimos trabajos de fina metalurgia antes de irse.

El mago lo encerró en la fragua mágica donde están, y Aulus ha estado estado trabajando en la forja sobre los encargos que Obeco le ha seguido pidiendo, albergando la esperanza de contentar pronto al mago y ser liberado de su encierro.

Nota para el Director/a: Aulus está harto de ser el títere de Obeco, por lo que el objeto que el esmolet está ultimando (el anillo que los Jugadores han de entregar al mago) será el ultimo. El precioso objeto se trata en realidad de una artimaña para acabar con el mago (una especie de caballo de Troya).

Cuando el herrero termine el último trabajo (los Jugadores pasarán unas cuantas horas en la fragua), Aulus les entregará el presente (el anillo) guardado en una bolsita de cuero. Les dirá que no lo abran, y les aconsejará entregar el paquete cuanto antes, así como alejarse de Obeco en cuanto lo hagan.

Volver a casa de Obeco no resultará complicado, eso sí, cuando el grupo salga al claro a través de las puertas plateadas habrán pasado varios días desde que accedieron por ellas...

3. La maldición del anillo

Si los Jugadores trataran de huir con el anillo, de nuevo las lechuzas divisarían al grupo, avisarían a Obeco, y, al igual que antes, les perseguiría para deshacerse de ellos. Una vez retornen a la cabaña, el mago les recibirá con cierto sarcasmo, esperando con una mal contenida ansia por recibir el presente.

Si se lo entregan, éste se colocará el anillo en un dedo, delante de ellos. Cuando lo haga, los Jugadores advertirán que la joya reducirá su tamaño su diámetro, quedando casi incrustado en sobre el dedo. Ello provocará un daño en todo su cuerpo, y el mago tratará de desprenderse del anillo mientras grita y se desespera, e incluso intentará cortarse el dedo con su daga de filo constelado.

Nota para el Director/a: los *esmolets* tienen un poder especial (*"Imbuir magia"*) en la cual pueden ligar un hechizo a un arma u objeto. Aulus ligó al anillo el hechizo *Maldición del Hierro* (pag. 208). Al colocarse la joya en el dedo, Obecó ha caído en la trampa, dañándose en consecuencia a sí mismo.

Este hechizo también puede afectar a los Jugadores si previamente se colocan la joya, a razón de 1 punto de daño durante 1d6+2 asaltos, en el que en cada asalto sólo podrán tratar de quitarse el anillo una vez (mediante una tirada de Fuerza), o bien amputándose el dedo.

Mientras Obeco queda paralizado en un terrible dolor (el cual creerá que los Jugadores han tratado de jugársela), puede ser un buen momento para que el grupo trate de hacer alguna de estas cosas:

**Evitar que el mago se desprenda del anillo:* Para ello es preciso sujetarlo por un brazo o mano y evitar que lo extraiga, lo cual se resolverá con una tirada enfrentada de Fuerza entre Obeco y uno o varios Jugadores (es posible utilizar la mecánica de *Trabajo en Equipo*). Si el Jugador gana, Obeco perecerá ante el daño mágico; y si gana el mago, éste se desligará de la joya y comenzará un combate.

**Atacar al mago:* Comenzará un combate, y Obeco utilizará una de sus acciones de combate para tratar de sacar el anillo (mediante un éxito en tirada de Fuerza, en un intento por turno) mientras los Jugadores le atacan (éstos, además, tienen un bonus de +25% a sus acciones de ataque dada la vulnerabilidad del mago). Al posible daño de los Jugadores se suma el del anillo.

**Huir:* los Jugadores podrán marcharse de allí sin saber el destino final de Obeco (tal vez logre sobreponerse a la maldición del anillo y perseguirle en un futuro no muy lejano).

Conclusión

Si el mago perece por efecto del anillo o la lucha contra los Jugadores, las lechuzas retornarán a su forma humana original, pero tales ahora personas no recordarán nada de lo ocurrido.

Si los Jugadores logran salir con vida de esta aventura, podrán llevarse el anillo (ya saben las consecuencias por tocarlo), así como la daga de Obeco, la cual contiene el poder de hechizo *Filo Constelado*, y podrán usarlo y disfrutar de sus características. A efectos económicos, se trata de una daga normal. Por último, tratar de encontrar de nuevo la fragua secreta de Aulus será imposible (aunque hagan el mismo ritual), ya que tras la muerte de Obeco su condición de esclavitud habrá desaparecido, y con él su estancia secreta en aquella zona montañosa.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura, 20 p. Ap.
-Por eliminar a Obeco: +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Ruxer y Úrbez (bandidos)

FUE	12	Altura: 2-2,12 varas.
AGI	15	Peso: 130-136 libras
HAB	20	RR: 65% IRR: 35%
RES	14	Templanza: 50%
PER	18	
COM	10	
CUL	9	

Armas: Clava 42% (1d6)
Armaduras: Ropas gruesas (Prot.1), Gorro de cuero (Prot.1)
Competencias: Correr 35%, Descubrir 42%, Escuchar 50%, Sigilo 46%.

Obeco

FUE	10	Altura: 2,16 varas.
AGI	14	Peso: 165 libras
HAB	16	RR: 5% IRR: 95%
RES	15	Templanza: 50%
PER	18	
COM	15	
CUL	20	

Armas: Cuchillo 45% (1d6)
Armaduras: Pelliza de Piel (Prot.1)
Competencias: Conocimiento Animal 40%, Conocimiento Mágico 85%, Descubrir 48%, Elocuencia 75%, Leer y Escirbir 65%.
Hechizos: Calor Sofocante, Mal del Tullido, Ojos de Lobo

Vallis Veniae

Siempre bendita y amada,
Madre a quien mi alma venera.
Amparad a quien os llama,
María de Valvanera.

Gozos a la Virgen de Valvanera (cancionero religioso)

La siguiente aventura está pensada para un solo Jugador de profesión siervo de corte, ya que será la doncella personal de la reina Isabel I de Castilla en uno de sus viajes. Convendría contar con un buen porcentaje en habilidades de comunicación y también perceptivas.

Introducción

Año de 1483. Febrero. Una comitiva de la reina Isabel I de Castilla viaja en carruaje al monasterio del valle de Valvanera (en los montes Cogollanos, es decir, la Sierra de la Demanda), el cual se encuentra adscrito a la Regla de San Benito. La intención de Su Majestad es rendir devoción a la Virgen de Valvanera antes de viajar a Vitoria. El grupo está formado por diez soldados, tres caballeros armados (entre ellos Martín de Ondameriz, un apuesto joven pretendiente del Jugador); un capellán de nombre Mateo Sandez de Oliva, cuatro escuderos, tres pajes, y cinco criados (mujeres y hombres), entre ellos su única doncella personal (el Jugador).

1. El viaje

Durante el viaje, que se verá sacudido por las nieves riojanas, el Jugador podrá interactuar con la reina Isabel o el resto de la comitiva. Estando ya a un día de llegada al destino, en medio de los montes de la sierra, Isabel se mostrará retraída. Si el Jugador pregunta al resto de criadas podrá saber (mediante un éxito en una tirada de Elocuencia) que hace un año la reina ya estuvo en el monasterio de Valvanera, y su devoción por la Virgen del lugar es muy fuerte. Si habla directamente con ella (Elocuencia, dificil -25%) le dirá que en realidad tiene la mente en la guerra del sur, en Granada.

Un éxito en una tirada de Empatía hará sospechar al Jugador de que hay algo mas profundo, pero la reina no revelará nada en cualquier caso (en realidad Isabel quiere comprobar la veracidad de la prohibición del valle, ver *La verdad*). Muy cerca del destino, el Jugador verá una cruz blanca, que antaño era el límite de entrada para las mujeres en el valle. A partir de 1460, por solicitud de Enrique IV de Castilla, el Papa Calisto III derogó la prohibición.

Tras llegar, verán que el monasterio se sitúa en una recóndita localización entre dos montes (al norte, el Mori, y al sur el Umbría), en el pequeño valle lleno de quebradas y barrancos. A su alrededor crecen encinas, hayas y robles, y una manta de pinos cubren los desniveles de alrededor. En la portada principal de la iglesia, junto al monasterio benedictino, hay una pequeña escultura de piedra de Atanasio de Alejandría, que según la tradición vivió en el ese lugar.

Lo primero que hará la reina y su séquito será rendir culto a la Virgen en la iglesia, una nave de gran altura y planta de cruz latina. Después, la comitiva real se alojará en celdas del monasterio y la recién construida torre junto a la Iglesia.

2. Vida de retiro

La comitiva y el Jugador permanecerán en el monasterio durante algo más de una semana. Durante los primeros días el Jugador atenderá a la Reina en su alcoba y la acompañará a rezar o a pasear, pero en alguna ocasión podrá interactuar con ciertos PNJ en el monasterio:

**El capellán Mateo Sandez:* De su boca podrá averiguar, si es que no lo hizo ya en el viaje, que la Reina visitó el monasterio hace un año, dada su gran devoción. También podrá narrarle la leyenda de la fundación del Monasterio (ver *La Verdad*):

**Martín de Ondameriz:* hijo del vasallo real Ruico Gonzálvez propondrá al Jugador dar un paseo por los patios o entrada del monasterio. Si acepta, le confesará que ha oído que partirán pronto, pero que, por mandato de doña Isabel, algunos miembro del séquito real quedarán allí (aunque no sabe quien ni la razón de ello).

**Los monjes de San Benito:* los benedictinos no hablarán con el Jugador (incluso notará que lo miran de forma extraña), excepto el propio abad Ximén de Rojas. Se trata de un tipo alegre y risueño, quien también podrá narrarle brevemente la leyenda de la fundación del monasterio.

**Resto de la comitiva:* si trata de hablar con otros miembros del séquito real sólo podrán charlar del día a día en la abadía; un éxito crítico en Elocuencia les hará saber que Roi, un escudero del séquito, dice haber visto algo a alguien rondando las quebradas cercanas al monasterio, más allá de los muros del patio trasero.

Si en algún momento el Jugador investiga, los monjes benedictinos no sabrán de qué se trata, aunque si se acerca al patio trasero podrá ser testigo de una silueta en tal lugar (previo éxito en una tirada de Descubrir, difícil -25%) que se aleja valle abajo. Pero no podrá averiguar nada más (ni perseguirla). Se trata de una *lamia*, pag. 359 del Manual (ver *La Verdad*) acercándose al monasterio.

En el quinto día de estancia, la reina Isabel mandará al capellán Mateo llamar al Jugador. Al llegar a él, éste le advertirá que Su Majestad parece pensativa y cabizbaja, y él, a su vez, está preocupado. Según Mateo ésta se encuentra en el corredor de arcos del monasterio (un túnel entre los contrafuertes del barranco y el propio monasterio).

Una vez en su presencia, la reina mandará a su séquito retirarse, y estando a solas con el Jugador le confesará su preocupación: según unas notas que ha leído en un volumen que había en su alcoba, en el año 1111 se quemó la iglesia original del monasterio, y setenta años después se reconstruyó con la consagración de Rodrigo de Cascante, obispo de Calahorra. Además, resulta que en 1413 volvió a ser pasto de las llamas. Lo curioso es que Isabel añadirá haber soñado con un terrible incendio en la ella perecía abrasada, y le preguntará al Jugador si cree que puede ser una premonición o advertencia divina (a ver qué se le ocurre al Jugador como respuesta). Será en este momento en que la Reina le comunique al Jugador quedará en el monasterio unos días más, en representación suya (sin concretar las razones), alegando que quiere llegar cuanto antes a Vitoria.

3. Las mujeres de Valvanera

En la mañana del octavo día, la comitiva se preparará para continuar su viaje hacia Vitoria. Mientras se ultiman la carreta, bestias y fardos, la reina anunciará al Jugador que su labor durante unos días será ayudar al abad Ximén en las tareas que le encomiende, así como rezar a la Virgen en su ausencia. Tal ambigüedad y falta de concreción puede extrañar al Jugador (y con razón). También le dirá que el caballero Martín y Zulema, una de las criadas, se quedarán también allí como acompañantes. Tras ese tiempo, sus órdenes son abandonar el monasterio y regresar a Vitoria, lugar donde les estará esperando.

Una vez se marche el séquito, el Jugador es libre de interactuar el resto del día con sus compañeros o los monjes. El Jugador seguirá alojado en la alcoba designada en la torre. Lo extraño es que el abad no le propondrá tarea alguna (el resto de clérigos evitarán, como hasta ahora, hablar con ella). Tal vez el Jugador se dedique a rezar (o a cualquier actividad que él mismo proponga).

En la madrugada del noveno día, el Jugador tendrá un terrible sueño relacionado con un incendio. Verá

a sus dos compañeros y a sí misma pasto de unas llamas, cuyas lenguas se transformarán en el difuso rostro de una mujer de cabellos dorados.

Entonces despertará sobresaltada por la llamada a la puerta de su alcoba: es el caballero Martín, preocupado y nervioso. Le dirá que tras despertarse, ha visto desde su ventana a Zulema caminando en el patio trasero, precipitándose por el contrafuerte sobre el barranco que hay allí (el mismo lugar donde el Jugador tal vez pudo escudriñar la silueta de la lamia).

Si el Jugador no lo propone, será Martín quien le sugiera ir a buscarla. Traten de avisar al abad Ximén o no, sólo encontrarán al hermano Ambrós (el portero del lugar). Éste accederá a abrirles el portón de la torre y monasterio a regañadientes (no sin antes escuchar los motivos para que salgan de los santos muros a esas horas). Antes de irse, Ambrós les dirá que tengan cuidado, pues "*ella está aquí, cerca de estos muros"*.

Tan solo una tirada exitosa de Elocuencia hará confesar al monje portero que la Virgen no es la única Señora del monasterio de San Benito: una terrible presencia acecha a los monjes desde hace años en las inmediaciones, sobre todo en noches frías como esa, aunque no saben muy bien de qué se trata. Algunos dicen que es el demonio en persona, pero cualquier sabe...

Una vez vayan a buscarla, Jugador y caballero podrán descender la quebrada por donde se precipitó o bordear el monasterio hasta las cruces de la entrada, donde un camino descendente se interna en el fondo del barranco. Ambos podrán buscar en la falda del Mori o en el arroyo Valvanera, zona más profunda del valle, aunque sin éxito. Tan solo cuando se levante la niebla, y gracias a una tirada de Descubrir, verán un zapato de la criada entre unos arbustos.

Entonces comenzará a amanecer, y a este hecho lo acompañarán más sucesos: mientras ven a sus espaldas un humo saliendo de algún lugar del monasterio, el Jugador y Martín oirán un grito de mujer procedente de un claro cercano. Éstos deberán decidir qué hacer: regresar para ver qué ocurre arroyo arriba o tratar de encontrar a Zulema.

Conclusión

*Si el Jugador continúa buscando a la criada, la encontrarán junto al arroyo que separa los dos montes, postrada sobre la orilla, mientras otra mujer (cuyo rostro es similar al del sueño del Jugador), la atormenta con sus garras. La agresora, además, cuenta con patas de vaca en lugar de piernas. Zulema está aterrorizada, y ante sus gritos desesperados la criatura la tratará de degollarla con sus manos. La muchacha caerá malherida sobre la orilla, y después se abalanzara sobre ellos en un combate a muerte, preguntando *"dónde está su peine"*. Es posible estabilizar a la joven mediante una tirada de Sanar para evitar que muera.

*Si el Jugador decide regresar, una vez esté cerca del monasterio verá que la iglesia está en llamas. Los monjes han sacado al patio la imagen de la Virgen de Valvanera para evitar que sufriera daños. Nadie sabrá quién originó el fuego, y parte de la estructura ha quedado calcinada, pero sin daños personales. Eso sí: Zulema habrá perecido ante la lamia del valle, y su cuerpo jamás aparecerá.

Si la criada sobrevive, los monjes benedictinos podrán cuidar de ella durante varias semanas. Será el Abad Ximén quien le cuente al Jugador algo más sobre la lamia del valle (a discreción del Jugador). Después, el caballero Martín recordará al Jugador que han de regresar a Vitoria con la reina. Comenzará así un nuevo viaje, donde pueden sucederse nuevas aventuras de camino a su nuevo destino. Eso sí, el Jugador no sabrá que la reina la usó como conejillo de indias ante la maldición de las mujeres asentadas en Valvanera...

La verdad

Según la leyenda fundacional (que podrá ser contada por el capellán Mateo o el abad Ximén), la imagen de la Virgen de Valvanera fue encontrada en el interior de un roble por un bandido arrepentido de nombre Nuño, quien supo de ella gracias a una revelación durante su retiro eremítico en la cueva de Tómbalos, cerca de Anguiano, junto a un clérigo de nombre Domingo.

Claro que, otra leyenda nos cuenta (y ésta no podrá conocerla el Jugador) que Nuño tenía una hermana llamada Columba, quien decidió visitar a su hermano en su retiro espiritual, pese a la restricción surgida de no acercarse al valle. Pese a ello, se internó en los terrenos cercanos al monasterio, y sus ojos se llenaron de pústulas y heridas. Al enterarse de los hechos, Nuño y Domingo rezaron a la Virgen para devolver la salud a la hermana (como así fue).

Lo que nadie sabe es que antes del suceso de Columba, mientras se dirigía a la cueva de Tómbalos, ésta encontró un peine dorado en la falda

del monte Umbría, cerca del monasterio. La mujer, muy contenta, lo guardó celosamente.

Resultó que el objeto pertenecía a una lamia asentada en esos valles desde hacía varios siglos, quien no se veía afectada por la prohibición. Largo tiempo hubo de buscar el peine, y cuando la lamia supo quien lo había tomado, juró acabar con cualquier mujer que se acercara a ese lugar en vistas de recuperar su peine.

Isabel I de Castilla

Como eso nunca ocurrió, la lamia siguió aterrorizando a las mujeres, atrayéndolas con su canto hasta los límites profundos de la sierra, con la intención de recuperar lo que era suyo.

Lo que en realidad tenía preocupada a la reina Isabel (más allá de la guerra de Granada) era la "maldición divina" que pesaba sobre el monasterio de Valvanera; maldición cuyas consecuencias había experimentado ya Columba.

Por lo visto, según las otras versiones de la leyenda que había mandado investigar Isabel antes de acudir al monasterio, cualquier mujer que pasara más de ocho días entre sus muros perecería (esta versión tenía su base en la existencia de la lamia, por supuesto). Y la intención de la Reina no fue sino, desde un principio, hallar la veracidad de la misma, dejando allí a un par de sus súbditas para comprobarlo (entre ellas el Jugador).

Por último, el incendio suscitado en la iglesia al final de la aventura fue espontáneo (ninguno de los monjes lo provocó). Tal vez quepa pensar que fuera un intento divino de llamar la atención al Jugador para evitar que avanzara hasta la lamia... Pero eso nunca se sabrá.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura, 20 p.Ap.
-Por salvar a Zulema, +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Lamia

FUE	20	Altura: 2,05 varas.	
AGI	18	Peso: 175 libras	
HAB	10	RR: 0%	IRR: 130%
RES	30		
PER	15		
COM	15		
CUL	5		

Armas: Garras 65% (1d8+1d6), Mordisco 40% (1d4+1d6)
Armaduras: Carece
Competencias: Cantar 75%, Elocuencia 60%, Seducción 40%
Hechizos: Polvos de Seducción
Poder especial: "Canto hipnótico": Todo aquél que escuche el canto de una lamia deberá hacer una tirada de RR para evitar quedar hipnotizado por la música, acercándose desconfiadamente a la lamia.

El Espejo de Salomón

El ser humano es barro y paja,
Dios es su arquitecto.
Él destruye y construye a diario,
crea mil inferiores según su gusto,
convierte a mil personas en supervisores
si está en su hora de la vida.
Cómo se regocija aquel que ha alcanzado el Poniente, y está a salvo en la mano de Dios.

Enseñanzas de Amenemope. **Amenomope, escriba del Antiguo Egipto**

El Espejo de Salomón es una campaña para 4-6 Jugadores, situada en la época del sultán Yusuf I de Granada, momento en el que se respira un ambiente de tensión en la Corte. Se trata de una historia de un viaje y una búsqueda cuyo desenlace puede ser muy peligroso. Los Jugadores serán naturales del reino granadino o vivirán en él (en la ciudad de Granada, para ser exactos). Sería conveniente que hubiera usuarios de la magia.

Parte I – El mago perdido

"El faraón guardó celosamente su poder en aquella piedra que, a los ojos de cualquiera, no era más que un pedazo de roca simple".

Fragmento de texto de una tablilla Qaab

Introducción

Barrio de los Alfareros, Granada, junio del año de 1353 (753 de la Hégira). El Sultán Yusuf I gobierna en el Reino. Los Jugadores están en el *Zoco de los Colores,* llamado así porque desde hace mucho tiempo se vendían paños exóticos de diferentes tonalidades. Se trata de una extensa plaza donde transitan decenas de personas. El día es soleado y el rumor de comerciantes intentando colocar aquí y allá sus productos es constante. En un lado de la plaza una estrecha taberna ofrece té y diversión a cuantos quieran entrar entre sus muros, y en cualquier esquina la gente, aparte de mirar las mercancías, charla y pasea animadamente.

1. El contrato

Paseando entre las diversas distracciones y productos del Zoco de los Colores, no faltará la presencia de pequeños ladrones locales que intenten hacer esa mañana su propio negocio. Mediante un éxito en Descubrir (fácil +25%), los Jugadores advertirán a un muchacho de apenas siete años desatando una bolsa a un incauto hombre que charla con un vendedor. Tal vez el grupo quieran evitarlo para hacer justicia.

En otra zona de la plaza, junto a una pequeña fuente de piedra, un narrador de cuentos plantea algunas adivinanzas a niños y mayores. Por ejemplo: *"Campo blanco, flores negras, un arado y cinco yeguas"* (la Escritura).

En el extremo opuesto del zoco un muchacho vende unas baratijas de cuero sobre una manta. Es muy popular en la ciudad, incluso para los Jugadores. Se trata de Eleazar, apodado *el Mudo* (aunque no lo es). Invitará con gestos al grupo para que se acerque y compren alguna de sus minucias.

Al mismo tiempo, los Jugadores verán a un tipo vestido con un tiraz (un albornoz de seda con finos hilos de oro), un turbante blanquecino, y un medallón en forma ocular colgado en su cuello. Posee una espesa barba aclarada, y se acercará también al puesto de Eleazar. Se encuentra rodeado de varios súbditos que son visiblemente sus siervos.

Tras extender su mano y ofrecerle una pequeña bolsa, el joven vendedor asentirá agradecido mientras el hombre del tiraz se pierde entre las callejuelas del barrio con sus súbditos. Tanto si los Jugadores le preguntan por él como si no, Eleazar les ofrecerá a los Jugadores una promesa de riqueza: un encargo para el tipo del tiraz que se acaba de marchar.

Suponiendo una importante necesidad económica, y tras recoger su puesto de baratijas y callejear en dirección a la puerta del Barranco, Eleazar y los Jugadores llegarán hasta las Torres Bermejas, situadas en el monte Mauror (una de las grandes colinas de la ciudad). El conjunto de tres torres se sitúa en una gran explanada y tiene una puerta de paso franqueable entre dos de ellas.

En sus almenas ondean banderas con la media luna roja, propias de la casa real. Las tres torres cuentan un color rojizo en sus muros, propios de la argamasa, y forman parte del lienzo de muralla que dibuja uno de los anillos amurallados de Granada.

El grupo notará enseguida que hay una fuerte disposición de soldados sobre las torres y delante de ellas, en la explanada. Eleazar les conducirá hasta la puerta, donde un soldado aguarda. El joven le dirá que éstos son los "elegidos para el señor", y después el Mudo se despedirá de los Jugadores, dejándoles con el soldado. Antes de marcharse, Eleazar les dirá que *"si hacen un buen trabajo, serán muy bien recompensados"*. Y luego se perderá por las calles.

En medio de la misteriosa situación, el soldado los invitará a seguirlo al interior de una de las torres. Por si los Jugadores preguntan, éste podrá informarles que un servidor leal del Sultán les está esperando en el interior, y que *los negocios del Sultán, ni deben ser desatendidos, ni son poco remunerados.*

Nota para el Director/a: tal vez los Jugadores así lo sospechen, y es que el tipo del tiraz precisa de gentes que actúen en favor de un alto bien, y ha confiado en Eleazar, gran contacto en la ciudad, para hacérselos llegar.

Tras cruzar la puerta, los Jugadores verán una especie de foso rectangular donde aguarda más tropa, y más allá la techumbre de un pequeño aljibe. Enseguida serán conducidos hasta la torre más pequeña, y una vez en ella llegarán hasta una sala cuya entrada conforma un mihrab típico. En el interior hay un par de asientos y varios candiles de aceite, así como alfombras y cojines sobre el suelo. Un ventanuco por el que entra la luz del sol es la única fuente de iluminación.

Una vez dentro, seis soldados acudirán a la habitación, cerrarán la puerta y se colocarán a un lado y a otro de la misma. Los Jugadores encontrarán allí al hombre del mercado vestido con el lujoso tiraz. Es el momento de hacer cualquier pregunta. Su nombre es Sumadih ibn Nishra, siervo directo del Sultán Yusuf I en la Corte, y les invitará a sentarse mientras les da las gracias por acudir hasta allí.

Si los Jugadores le preguntan por Eleazar, les dirá que no toda ayuda procede de las espadas o el dinero, sino de la confianza de la gentes corrientes. Antes o después les contará que el motivo de su presencia allí es realizar un encargo para el mismísimo Sultán de Granada.

Comenzará diciendo que existen ciertas intrigas palaciegas en la corte granadina que intentan derrocar a Yusuf del trono. Se cree que los altos funcionarios de la misma están detrás de todo, aunque las tramas nunca tienen una fuente clara.

Es por eso que hace ya bastante tiempo el Sultán pidió consejo a uno de sus más ancianos siervos, el viejo Hakim. Todos en la ciudad le apodan *"el Mago"*, ya que siempre se le suele ver en su taller de alambiques en el barrio de *Haratalcazaba*, en el corazón de la ciudad (donde también ostenta una huerta de frutos deliciosos).

Hakim tendió su mano al Sultán, prometiéndole un regalo con el que podría poner fin a sus detractores. Por ello el Mago viajó a Córdoba (*Qúrtuba*) varias veces para encontrar aquel presente. Sin embargo, no hay noticias de él desde hace cuatro meses, ni se le ha visto regresar a Granada. Por orden del Sultán, Sumadih les pedirá que vayan hasta Córdoba y traten de encontrar su paradero, pues la tensión en la corte granadina es muy alta.

Sumadih ibn Nishra

Lo único que se sabe de las idas y venidas de Hakim en Córdoba es que se movía bastante por la Plaza del Potro, parada de muchos viajeros de paso. Una vez localizado habrán de escoltarlo a Granada, o bien ayudarle en lo que precise si así lo requiere.

Si aceptan el encargo (y esperemos que así sea), Sumadih les dirá que les recompensará gratamente, y les entregará a cada Jugador como pago inicial una tela encordada con cinco dinares de oro (que

equivalen a 90 maravedíes). Además, si lo piden, el grupo será provisto de víveres y alguna montura para el viaje (a discreción del Director/a). En tal caso deberán partir esa misma tarde (o la noche, como mucho), y se les citará en la puerta de los Halconeros, al norte de la ciudad, la cual está fuertemente vigilada.

2. Viajando hacia Córdoba

El viaje desde Granada a Córdoba consta de las siguientes duraciones:

Si van a pie, en carro o con mulas, asnos o bueyes, el viaje durará unos seis días (suponiendo que recorren de media unas unas cinco leguas por día). Si todos van a caballo o jamelgo, durará unos tres días (suponiendo que recorren unas diez leguas de media).

Si al grupo se le han concedido provisiones, Sumadih enviará a un par de soldados hasta la *Cerca Norte* de la Ciudad, es decir, el primer anillo de muralla de Granada, concretamente en la puerta de los Halconeros. Allí aguardarán con un carro y dichas concesiones, donde los Jugadores han de dirigirse y recogerlas antes de marchar. La Cerca Norte dibuja la zona más septentrional de la ciudad, donde se aglutinan varios arrabales con mucha población y cinco mezquitas para cubrir sus necesidades. Para llegar a Córdoba, los Jugadores tendrán que viajar al noroeste durante el tiempo estimado.

En la primera mitad del viaje, el grupo atravesará la cordillera Bética, un conjunto montañoso de sierras calizas, copadas de acebuches, encinas y quejigos. Abunda el matorral bajo y las retamas. En este punto, el director es libre de añadir algún encuentro con bandidos comunes, o hacer que los Jugadores sufran cierta angustia al tropezarse con alguna víbora en un momento de descanso. Habrán de dormir al raso o hacer noche en alguna aldea según la caridad de sus habitantes. Aún en la Cordillera Bética, se desatará una fortísima tormenta propia de los meses estivales.

No obstante, el grupo estará de suerte, pues a media legua en la misma dirección por la que se dirigen verán una posada situada en mitad de una hondonada, rodeada de monte a su alrededor. Allí podrán refugiarse, e incluso pernoctar con tranquilidad.

El conjunto se trata de una serie de estancias anexas unas de otras, rodeada de una pared de planta rectangular que conforma un gran patio central, el cual cuenta con un entramado de arcos y columnas. Su función es muy similar a los *caravasares* persas,

Posada

1: Habitaciones **3: Salón** **5: Pozo**
2: Cocina **4: Patio** **6: Establo**

es decir, servir de estación para caravanas y viajeros que hacen largos viajes.

Una vez accedan al lugar, el grupo encontrará varios clientes preparando algunas bestias en el patio, descansando junto al pozo, o entrando y saliendo de la taberna y las habitaciones.

En cuanto los Jugadores entren en el edificio de la taberna-posada verán un espacio donde se hacinan bebedores de té o clientes sentados en banquetas junto a las bajas mesas o tumbados entre alfombras. Podrá atenderles un tipo con turbante blanco, bigote espeso y muy charlatán, dueño de la posada. Su nombre es Namir, y vive y trabaja allí con su familia (su esposa, dos chicas jóvenes y un muchacho de apenas veinte años).

Namir les ofrecerá enseguida un té de menta caliente o alguna otra bebida aromatizada, aunque también podrá presentarles un menú de *harisa* (un guiso pan desmenuzado con carne picada), algún que otro dátil y leche fresca o fruta. El precio por pernoctar en la sala común es de cuatro dirham de plata (seis maravedíes); y para una sala individual, con cerradura, el doble (ocho dirham, es decir, doce maravedíes). En ambos casos el desayuno está incluido.

Tanto si el grupo se decide a pasar allí la noche como si continúa su viaje durante de madrugada, antes de que salgan del recinto de la posada, un grupo de hombres, igual al número de Jugadores +1 irrumpirá en el lugar donde estén (Salón, habitación, etc.) con la intención de eliminarlos. Sus túnicas oscuras y su rostro oculto bajo un velo y turbante les otorga una temible presencia. Los atacantes lucharán a muerte, aunque tratará de huir el último de ellos.

Si tras la lucha consiguen hacer hablar a algún agresor mediante tiradas de Tormento, éstos podrán confesar que han sido contratados en Granada para liquidarlos por un par de tipos de los que nada saben (aunque por la limpieza de la propuesta y el encuentro parecían hombres de posición, tal vez miembros de la corte o algún estamento parecido). Pero no podrán arrancarle ningún nombre o pista. El destino del atacante queda en manos de los Jugadores.

Nota para el Director/a: efectivamente, quienes han contratado a los asesinos han sido algunos altos funcionarios de la corte de Yusuf, los mismos que hasta la fecha están confabulando contra él para derrocarle del trono. Y los Jugadores, como nuevos siervos del Sultán, son también un objetivo.

3. Un extraño encuentro

Durante la segunda mitad del viaje, el grupo continuará atravesando las últimas estribaciones de las sierras béticas, pues el terreno comienza a descender en depresión hasta la orilla sur de Guadalquivir y a la propia ciudad de Qúrtuba.

En la penúltima noche antes de llegar al destino, mientras el grupo acampa o atraviesa un páramo junto a un arroyo, el Director/a debería pedir a cada Jugador una tirada de Escuchar. Si alguno de ellos la supera, advertirá no muy lejos del lugar, procedente de entre unos árboles cercanos, el sonido de varios crujidos. Es como si alguien anduviera cerca y sin reparar en su propia discreción.

Si los Jugadores se acercan a la zona en cuestión advertirán unas pisadas solitarias, y después a un tipo en medio de un claro; se trata de un joven árabe vestido con prendas largas y azuladas y una *kufiya* clara (pañuelo para la cabeza). Su rostro está compuesto por varias cicatrices, y parece desorientado.

Si los Jugadores tratan de entablar contacto con él, sea cual sea, verán que su cuerpo comienza a desintegrarse hasta hacerse, literalmente, polvo. Luego se esfumará en el aire... Cada uno de los Jugadores ganará 1d10 puntos de Irracionalidad si no superan una tirada de Irracionalidad. Los Jugadores no lo sabe, pero se trata de Brahim, un PNJ al que volverán a encontrar en la quinta y última parte de esta campaña (y del que ahora no sabrán absolutamente nada).

4. En la Plaza del Potro

Antes o después, el grupo llegará a la bella ciudad de Córdoba cruzando el río Gudalquivir a través del Puente Viejo, construcción romana junto situada cerca de la fortificación de Calahorra, que no son sino dos torres defensivas que albergan un arco por el que se distribuye la entrada y salida de transeúntes a la ciudad desde el sur.

Siendo de mañana en la jornada, hace sol y el trasiego de personas es constante. Aunque lo que predomina es la vecindad cristiana, los mudéjares que viven en Córdoba aún gozan de ciertos privilegios bajo pago de la *alfitra* o el impuesto morisco. El lugar exacto donde buscar al mago Hakim, según las palabras del siervo Sumadih, no es sino la Plaza del Potro, en la collación de San Nicolás de la Ajerquía, uno de los lugares de

hacinamiento de viajeros por excelencia; por ello el grupo podría estar dando vueltas de acá para allá hasta llegar a este lugar (si están algo perdidos, tal vez superar una tirada de Memoria les refresque las ideas).

Una vez alcancen dicha plaza, los Jugadores verán el conjunto de herrerías, mesones con balcones y cuadras repartidos en el lugar, y en el centro de la misma domina un conjunto de tablones, lonas, tenderetes y puestos que no hacen sino las delicias de los curiosos visitantes. Y es que se trata del mercado, celebrado en ese día, que reúne tanto a mercaderes, comerciantes, soldados y ganaderos como a rufianes, ladronzuelos y otros tantos buscavidas en la ciudad.

Por supuesto, los alguaciles locales vigilan aquí y allá para que todo esté en su sitio, así como los sobrefieles (también llamados almotacenes), comprueban como figura pública de autoridad que los pesos de las ventas y la calidad de los productos no estén en mal estado.

En el mercado podrán encontrar carnes, bestias, cajones con especias, prendas y todo tipo de escudillas y cuchillería; también algo de artesanía como los productos fabricados en cuero, o los ofrecidos por cordeleros. Habrá un 5% de posibilidad de que al preguntar por algún tal Hakim a cualquier persona del mercado pueda indicarles dónde está; si se dirigen a un vendedor, ésta será del 20%.

El Director/a es libre de alargar la búsqueda del mago como desee, o así como añadir algún tipo de encuentro antes de hacerlo. En ambos casos, los Jugadores serán informados de que Hakim se encuentra en el Mesón de la Madera, al sur de la plaza.

Al entrar en el lugar, el grupo accederá a un patio amplio y empedrado, en cuyas dependencias laterales se ubican cuadras y almacenes. Una barandilla junto a una escalera delimita las habitaciones superiores, que están dispuestas en torno al patio.

En el piso inferior, sobre una de las mismas, se encuentra la taberna en sí. Nada más acceder a ella, el grupo verá un edificio construido en piedra y bellos artesones poligonales que decoran el techo. Varias filas de bancos y mesas están ocupadas por clientes en constante algarabía.

Unos juegan a los dados agolpados en el fondo de la misma mientras apuestan algunos maravedíes (y tal vez algún Jugador guste de probar fortuna mediante tiradas de Juego); otros sostienen en su mano en medio de risas y chanzas un vaso de bebida del negocio: el vino ofrecido por el mesonero. Claro que, la única excepción que allí se ofrece, y no todos los mesones lo hacen, es una especie de infusión verde oscura y aromática, que bien por el olor podría ser canela, y que la degustan los pocos clientes árabes que acuden al lugar.

Tras ofrecerles vino y el resto de servicios del negocio, el dueño de la taberna, un tipo de cabellos rizados llamado Mateo, podrá indicarles quién es el tal Hakim (sólo él sabrá quién es).

No tendrá reparo en señalar a un tipo de unos cincuenta años que ocupa un banco y cuenta con una barba grisácea, con ápices canosos, vestido con una camisa de fino algodón que sobresale del caftán verde y de ornamentos de hilo amarillo y rojizo. Un turbante en su cabeza de color blanco, sobre la cicatriz en su frente, parecen ser también señas de su identidad. Aunque el mago está charlando de manera animada y despreocupada con otros dos clientes, hablar con él no se hará difícil, pues es un sujeto con aparente empatía y entendimiento.

Enseguida Hakim se disculpará ante sus acompañantes, y éstos se marcharán a otra zona del mesón. El tipo centrará ahora toda su atención en los Jugadores (no sin antes preguntar por su identidad y corroborar el porqué de su búsqueda).

En cuanto le expliquen los motivos e intenciones del Sultán Yusuf, o le pregunten porqué no ha regresado a Granada, éste le relatará sus motivos: resulta que encontró la pista de un valioso objeto que podría ayudar al Sultán en su lucha contra sus detractores. Claro que, aún está buscándolo, y eso le está llevando más tiempo del estimado.

Sólo mediante un éxito en una tirada de Elocuencia Hakim les hará saber que ese objeto es el *Espejo de Salomón*, es decir, la famosa mesa (o al menos es esa una de sus tantas apariencias) del hijo del rey hebreo David, de las escrituras cristianas y judías. Al parecer, el mago está muy cerca de conocer su localización exacta.

Antes de seguir hablando, Hakim les dirá que puede darles más detalles del asunto, pero no en la taberna. Invitará a los Jugadores a hacerlo en una habitación alquilada en esa misma collación.

Cuando salgan al patio exterior, casi siendo el mediodía, ocurrirá algo desconcertante: el mago será atravesado por una daga lanzada que impactará directamente en su garganta, haciéndole caer al instante. El lanzador, un tipo vestido con prendas largas y su rostro oculto por un pañuelo oscuro, estaba apostado en un balcón de las habitaciones superiores. Los Jugadores sabrán enseguida que se trata de otro asesino contratados por los funcionarios contrarios al Sultán Yusuf I.

Tras el ataque huirá escalando hábilmente por las ventanas de los dormitorios, y luego saltando a través de los tejados hasta desaparecer. Intentar perseguirle será una tarea inútil y en cuestión de minutos, varios curiosos de la taberna acudirán al patio alterados por los gritos de Manuela, la esposa del mesonero, la cual acaba de salir del almacén de provisiones. Y ahora cree que los Jugadores han acuchillado a Hakim.

El mago Hakim sangra a borbotones, sus ojos se cerrarán y comenzará a sufrir espasmos. Después, tan sólo acertará a decir unas últimas palabras:

"Encontrad... a Escusado. Él también está tras la pista del Espejo". Cualquier intento de salvar su vida será inútil.

Conclusión

Mientras el cuerpo del mago sigue tendido, los clientes del mesón se aglomeraran junto al cuerpo. El grupo oirá cómo algunos congregados piden llamar a los alguaciles, mientras otros acuden para hacerlo. Si no lo hacen los Jugadores, el Director/a debería recordarles que condenar delitos en la ciudad, sean cuales sean y aún por una simple acusación, está a la orden del día, y no por ello quiere decir que siempre se culpe a los verdaderos autores.

Por ello, si no huyen de allí, el grupo se verá en un severo problema, ya que 2d3+1 alguaciles llegará en pocos minutos para tratar de encerrarles en algún frío calabozo de la ciudad durante un par de días (hasta que se aclare que no fueron ellos los autores). Eso sí, sus pertenencias de valor (a discreción del Director/a, se "perderán" en el trasiego de las escoltadas idas y venidas a los calabozos...).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.

Dramatis Personae

Asesinos encubiertos

FUE	17	Altura: 2,03-2,09 varas.
AGI	16	Peso: 145-155 libras
HAB	15	RR: 70% IRR: 30%
RES	14	Templanza: 51%
PER	15	
COM	10	
CUL	10	

Armas: Daga 65% (2d3)
Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 2)
Competencias: Correr 43%, Descubrir 45%, Lanzar 80%, Trepar 75%

Alguaciles de Córdoba

FUE	15	Altura: 2,08-2,12 varas.
AGI	13	Peso: 155-165 libras
HAB	12	RR: 75% IRR: 25%
RES	15	Templanza: 50%
PER	12	
COM	9	
CUL	9	

Armas: Lanza 55% (1d6+1), Coltell 40% (1d6+1)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Correr 40%, Descubrir 45%, Mando 40%, Tormento 48%

Parte II – El buhonero aparecido

"Y contaba con varias cabezas para que siempre hubiera alguna despierta bajo la montaña y así mantener su tesoro protegido."

Parte de una narración Qaab

Introducción

Habiendo huido del mesón de la Madera para evitarse problemas (o bien aclarado su inocencia en el asunto de la muerte del mago), los Jugadores sólo tiene un hilo del que tirar antes de retornar a Granada sin la compañía de Hakim: *Escusado*. ¿Qué o quién es lo último que salió de la boca del anciano?

1. Buscando a Escusado

Si los Jugadores preguntan en la plaza del Potro o en cualquier otra collación, calle o plaza, cualquier comerciante o mesonero podrá comentarles acerca de dicha pista: Domingo Escusado es un buhonero cristiano que goza de cierta popularidad en la ciudad gracias a las noticias y chascarrillos que recita. Sus viajes y negocios le han hecho, según su fama, un notable sabedor de leyendas y otros cuentos.

Según podrán informarles, su casa se encuentra cerca de la puerta Excusada (de ahí procede su apellido), situada al noreste de la ciudad, en la collación de Santa Marina. Eso sí, llegar hasta allí es sinónimo de cruzar toda la urbe, concretamente las collaciones de San Pedro y San Andrés.

Por supuesto, si alguno de los Jugadores es natural de Córdoba (o vivió allí) no tendrá problemas en atravesar ambas collaciones; sin embargo, si ningún miembro del grupo tiene relación con la ciudad podrán encontrar con facilidad alguien que les guíe (algún niño/a, un vagabundo, algún tendero o cualquier vecino a cambio de algunas monedas). Durante el transcurso del paseo hasta la collación de Santa Marina, los Jugadores vivirán alguno de éstos eventos (a discreción del Director/a):

Un asunto truculento

El grupo atravesará un callejón cerca de la Iglesia de San Pedro, en la collación que lleva mismo nombre. Allí encontrarán a dos personas tumbadas en el suelo, delante de una casa ruinosa y abandonada. Una de ellas es una mujer de unos treinta años que viste ricas ropas bordadas con cenefas y otro es un tipo algo más joven, vestido también con prendas elegantes. Ambos han sido asaltados, y el hombre aguanta como puede entre sus dedos la sangre que le brota de su estómago, pues le acaban de dar una puñalada.

Si preguntan o tratan de ayudarles, la mujer les dirá que hace escasos momentos un sujeto ha salido de un callejón, les ha robado algunos maravedíes, y le ha endosado a su esposo una puñalada antes de echar a correr. La mujer señalará dirección norte.

Nota para el Director/a: la mujer es Felicia Pomar, esposa de Simón Paredes, el atacado, Mayordomo del Concejo de la ciudad (quien administra las cuentas las cuentas y bienes del Concejo, a modo de tesorero).

Si los Jugadores persiguen al atacante en la dirección indicada, podrán ver entre la multitud a un tipo con ropas pardas escalando una balconada en una calle trasera a la gran Plaza de la Corredera, y luego subiéndose en los tejados para huir. Si van tras él, deberán superar una tirada de Trepar para llegar hasta al balcón, y después les quedará una persecución por los tejados de la ciudad. Tendrán que tener cuidado, pues una caída podría ser fatal (daño de 3d6).

Si lo alcanzan, el tipo no mostrará recelo a contar su fechoría: hace unos días, un tipo le pagó dos doblas de oro por acabar con alguien concreto en el lugar preciso.

Una tirada de Empatía hará notar a los Jugadores que parece ocultar algo. Si le aprietan las tuercas o le intimidan de cualquier manera el delincuente confesará que quien le encargó la fechoría fue Julián de Menetrios, noble de buena familia en Córdoba. Aunque el delincuente no sabe el motivo concreto, lo más probable es que se deba a intrigas de poder en la ciudad, algún tipo de abuso político o cuestiones de dudosa índole.

El grupo podrá entregarle a cualquier alguacil de la ciudad (en la Plaza de la Corredera, situada muy cerca de allí, hay unos cuantos paseándose).

Además, si regresan hasta el lugar donde encontraron a Felicia y su esposo (y también si se quedaron allí), el callejón estará ahora atestado de personas, curiosos acerca del mal ajeno del matrimonio. Simón será rápidamente trasladado a

través de las calles de Córdoba por algunos feligreses de la iglesia de San Pedro y otros curiosos hasta la collación de Santa María (lugar de su residencia).

A partir de aquí, si el grupo indaga en cualquier mesón, calle o pequeño comercio acerca del asunto de Julián de Menetríos (mediante tiradas de Elocuencia o de otras maneras), no tardarán en hacerles saber que ése no es más que un rufián de buena sangre que vive cerca de la torre de los Donceles, en la collación de María Magdalena, al este de la ciudad.

Si los Jugadores encuentran al noble, éste no dudará en echar pestes del de Paredes; por lo visto, a Julián no le hace mucha gracia la gestión económica y de saneamiento de las arcas de la ciudad que está realizando Simón Paredes como Mayordomo en Córdoba. Según él, acomete abusos impunemente, y parte de los presupuestos locales salen de las arcas misteriosamente.

Además, les añadirá que el mayordomo ha intentado también influenciar al Corregidor en las decisiones del Concejo no pocas veces. Eso sí, Julián negará cualquier contrato para acabar con él (una tirada de Empatía hará saber a los Jugadores que miente, aunque si tratan de denunciarlo será su palabra contra la del noble...).

Nota para el Director/a: si se quiere alargar esta subtrama, puede que la propia Felicia Pomar, antes o después, trate de encontrar a los Jugadores para agradecer su buen hacer, y de paso pedirles que busquen a Pedro Heredia, un contador del Concejo cordobés de quien se dice y cree que trabaja para el de Menetríos falseando sus cuentas económicas. Hundir a Julián perece ser la venganza de Felicia ante el intento de asesinato.

El acecho de los manteses

Los Jugadores llegarán hasta la Plaza de la Corredera, en la collación de San Pedro. Se trata de la plaza más grande de la ciudad, y por ende, donde se concentra una mayor afluencia de vecinos, curiosos, maleantes y viajeros. De hecho, puede que se les haga difícil avanzar por la plaza, pues ese día está muy concurrida.

El grupo será testigo de su planta cuadrada decorada con amplios soportales que sujetan balconadas, así como de sus dos accesos a la plaza. En ese día, estando debajo de los soportales, una muchacha de

Mapa basado en el elaborado por Antonio Polo utilizando los realizados por José Manuel Escobar Camacho en su obra *Córdoba en la Baja Edad Media* (Córdoba, 1989)

apenas veinte años, harapos por prendas y un aspecto un tanto desaliñado, se acercará a alguno de los Jugadores. Ésta se ofrecerá enseguida como guía en la ciudad, y en el caso de que ya tuvieran uno, simplemente pedirá al grupo unas monedas o algo para comer.

La chica es una joven vagabunda del conocido "gremio" de los manteses (jóvenes de la ciudad que dedican su tiempo y su subsistencia a la pillería y los delitos como modo de vida). Lleguen a algún acuerdo o no, los Jugadores pronto se verán verdaderamente acosados en alguna esquina o plazuela por otros pequeños bandidos, que son en número el doble que el del grupo y que, de una manera siniestramente coordinada, lo rodearán para hostigarlo.

Antes o después, la joven sacará un cuchillo bajo sus ropas para amenazarlos con dejarles tiesos y robarles lo que lleven encima. El Director/a debe dejar que se sucedan algunos momentos de disputa (varios turnos de combate contra un nº de manteses similar al de Jugadores) para ver cómo se defienden. Debido la refriega, el Jugador con menos puntuación en Suerte tendrá un 60% de dejar caer un objeto de valor, o bien su bolsa con dineros.

Tras ello, uno de los manteses lo cogerá y echará a correr por las calles de la ciudad. Entonces el grupo de malhechores comenzará a dispersarse. No estaría de más intentar atrapar al ladrón para no perder definitivamente aquello que se les haya caído.

Si los Jugadores superan dos tiradas de Correr podrán sortear los distintos obstáculos de la ciudad (la aglomeración de gente, algún carruaje o acémila, etc.). En caso de éxito en ambas lograrán atraparlo.

Por supuesto, en el momento en que tomen al mantés por las solapas llegarán 1d4+1 alguaciles para tratar de apaciguar a los protagonistas de la nueva carrera en la Corredera, y de paso encerrar a todo el que pueda.

El hospital de la Sangre

Los Jugadores atraviesan la collación de San Andrés, concretamente la minúscula plaza del Realejo, que no es sino la confluencia de otras calles como la del Lobo, la de Las Cámaras Altas o el comienzo de la Calle Mayor de San Lorenzo. En ellas se agolpan viandantes que pretenden cruzar de una a otra y en la que los empujones están a la orden del día.

El caso es que en su tranquilo devenir por la ciudad, uno de los Jugadores se verá sorprendido cuando un tipo con una vestimenta de una sola pieza rasgada y hecha harapos choque de bruces contra él (a Discreción del Director/a). El tipo, un muchacho de más de veinte años, caerá al suelo, pero enseguida se levantará y echará a correr.

El grupo verá después que se aproximan a la carrera dos tipos con prendas más comunes. Parecen ir tras el primero. Cruzarán delante ellos al grito de *"prendan a ese demente":*

*Si los Jugadores tratan de capturar al huido, necesitarán una tirada simple de Correr. Será entonces cuando el muchacho les pida desesperado que le ayuden, pues, según él lo único que ha hecho ha sido escapar del infierno que se cuece en los sótanos del Hospital de la Sangre, no muy lejos de allí. Superar una tirada de Empatía les hará saber que lo que dice el muchacho es totalmente cierto.

Pese a ello, si se lo entregan a los persecutores, éstos se presentarán como devotos del hospital, los cuales vigilan a los enfermos. Al parecer no es la primera vez que un paciente se escapa de allí.

*Si por el contrario los Jugadores dejan estar el asunto, los persecutores acabarán atrapando al joven y se lo llevarán sujeto y a la fuerza al ya citado hospital. En el caso de que el grupo se interponga a ellos, aparecerán otros dos devotos del hospital que cerrarán el paso al muchacho huido, atrapándolo igualmente.

De una u otra manera, los Jugadores son libres de continuar su camino (continuar en el siguiente punto), o tratar de interesarse por la acusación del joven paciente, visitando así dicho hospital:

En tal caso, el hospital de la Sangre de Jesucristo está enfrente de la Iglesia de San Andrés, y es un edificio creado para atender a personas que necesitan atención mental. Ésto podrán saberlo de boca de uno de sus trabajadores, los criados de un tal Luis González de Luna, Mensajero Mayor del Rey y Secretario del Concejo de Córdoba (casi nada...).

Los cuidadores añadirán que su tarea principal es vigilar y animar a los enfermos, y que tratan de aliviar su mente llevándolos a misa en San Andrés y rezando continuamente con ellos (pero poco más). Si el grupo les pide visitar el hospital no se negarán, aunque una vez dentro del edificio sólo les mostrarán el zaguán y el comedor principal (una sala sencilla y austera donde se extienden mesas y

algunas butacas, lugar dedicado a la celebración de comidas). Allí, unas escaleras parecen descender a algún estamento inferior (algún sótano o algo parecido).

Si el joven que huyó fue atrapado, cruzará mirada con algún Jugador, el cual notará un sentimiento de tristeza en sus ojos. Los trabajadores les enseñarán desde la puerta la sala común donde duermen los enfermos, atendidos siempre por, al menos, una persona. Entonces oirán un alarido procedente de una planta inferior (un sótano), y entre tales gritos la palabra "piedad", repetidas veces.

Cualquiera podría deducir que alguien está siendo torturado allí abajo. Los siervos de González de Luna achacarán los gritos a Pablo, el más enfermo de sus pacientes. Superar una tirada de Empatía (fácil, +25%) hará saber a los Jugadores que eso es totalmente falso, y tal vez quieran acudir a ayudarlo.

Si los Jugadores bajan al sótano (ante la negativa de los responsables, claro) encontrarán un gran espacio con celdas, cadenas y grilletes (con ciertas e insalubres carencias), dedicado a hacinar a ciertos pacientes del hospital, tal vez los que más quehaceres causen a los trabajadores (de hecho Pablo se encuentra recostado y sujeto a unos grilletes, con las muñecas llenas de heridas).

En esos momentos acudirán todos los siervos que se hallan en el hospital en esos momentos (entre 5 y 7, a discreción del Director/) quienes no dudarán en enfrentarse a los Jugadores. Éstos tratarán de debilitarlos para luego apresarlos (y quien sabe si encerrarlos) en ese sótano, pues no están dispuestos a que unos forasteros se entrometan en los asuntos de su señor.

Nota para el Director: Luis González de Luna es en realidad miembro de la Fraternitas de la Vera Lucis, y su hospital de enfermos es tan sólo una tapadera de su verdadero fin: un lugar de castigo y tortura de brujos (o gente acusada de brujería), en su afán por perseguir dicha considerada lacra para él.

Además, si hablan con Pablo podrán saber que él no es vecino de la ciudad, sino es un comerciante al que los tipos le acusaron de un delito a las afueras de Córdoba, algo en lo que nada tenía que ver (y por lo que los súbditos de Luis González, al no creerle, trataban de hacerlo confesar).

Si los Jugadores salen airosos podrán huir de allí sin más dilación; en el caso de que pongan el asunto en conocimiento de las autoridades, podrá acudir al lugar una cuadrilla de alguaciles para hacer comprobaciones. Por supuesto que, al no estar allí el dueño del Hospital, las autoridades no levantarán una investigación por el momento (pese al evidente sótano de tortura), pues saben que ese lugar es propiedad del poderoso Luis González de Luna...

2. Maleantes de Santa Marina

Tras haber vivido unas u otra aventuras, el grupo llegará antes o después a la collación de Santa Marina, barrio al noreste de la ciudad. Se trata de un conjunto de corrales apretados contra la muralla, donde las viviendas están habitadas, en gran parte, por habitantes honrados, pero contrastan con ellos una población importante compuesta por delincuentes y gentes de mala vida. Es, probablemente, el barrio más peligroso de Córdoba.

Las viviendas bajas y desvencijadas están levantadas delante de caminos y veredas embarradas, o simplemente junto a huecos de tierra seca, peñascos y basuras arrojadas o restos de otras viviendas en ruinas. Eso sí, en el lugar se alzan las iglesias de San Lorenzo, de Santa Marina y y el Monasterio de San Agustín.

Torre de la Malmuerta

El grupo pasará delante de una torre albarrana, llamada de la Malmuerta, donde se concentran muchos efectivos alguaciles, la cual es una cárcel para la nobleza de la ciudad. Si los Jugadores preguntan por el buhonero Escusado en cualquier tugurio o llamando a puerta fría, no tardarán en informarles sobre la ubicación de su hogar (no sin antes dedicarles una mirada de abajo a arriba).

Antes o después, el grupo llegará al almacén donde vive el buhonero. Se trata de un local ubicado en la calle Juan Tocino, cerca de la Puerta Excusada (de donde al parecer tomó su propio nombre). Parece que sobre el local inferior (que antaño debía ser una herrería o una fragua) se alza una vivienda humilde, pero más armada que el resto de las casas vecinas. La casa comunica con dos calles, una a través de la fachada principal y otra en la parte posterior.

Si llaman a la puerta principal les recibirá un tipo bajito de pelo corto y lacio, poblada barba y vestido con prendas simples. Antes de que nadie diga una palabra, éste quedará mirando sorprendido al grupo y enseguida cerrará la puerta, asustado, como si tratara de evitarlos (y como si el haber abierto la puerta hubiera sido un error).

Los Jugadores oirán cómo echa un par de cerrojos interiores y trata de huir por algún otro lado en el interior de su casa. En realidad, el tipo sólo podría escapar por la parte trasera de la vivienda, y si el grupo se molesta en rodear la casa le verán tratando de descolgarse torpemente por una de las ventanas.

Domingo Escusado

Nota para el Director/a: Domingo Escusado le debe unos dineros al Tío Arrancacepas, el delincuente más peligroso de la ciudad. Y se dice de éste que no teme a ningún otro rufián, a ningún alguacil o ningún noble de Córdoba. Parece que su fama le precede. Y Escusado ha creído que los Jugadores son matones del Arrancacepas.

Detenerle no será difícil, pero el grupo tendrá que moverse un poco. El buhonero logrará descolgarse por la ventana y echará a correr a través de un camino lleno de orines, vereda que hay entre dos huertas, cerca de la muralla. El grupo tendrá suerte de que Domingo no sea un hombre atlético, y podrán alcanzarle en medio de la senda.

Enseguida balbuceará ante los Jugadores, creyendo que son alguien que no son, que *"pienso pagar todo lo que debo, sólo que necesito unos días más"*. Cuando sepa que los Jugadores no tienen nada que ver con sus asuntos, tornará su cara de cordero degollado por un rostro de interés creciente.

El grupo puede contar a Escusado lo que considere, pero en el momento en que nombren a Hakim ocurrirán dos cosas: por un lado el rostro del buhonero tornará en sorpresa; y por otro, cuatro tipos aparecerán entre ambos muros de las huertas: dos por delante y dos por detrás.

Efectivamente, esos sí que son matones del Tío Arrancacepas. Domingo se asustará, y rogará a los Jugadores que les protejan, pues vienen a por él. Les dirá que si le ayudan a librarse de ellos, les contará todo lo que sabe de Hakim (y más vale que lo hagan, pues el buhonero es el único hilo del que tirar de toda la historia de la reliquia de Salomón...).

Una vez superen este trago, Domingo agradecerá su buen hacer, y podrá informarles acerca de lo que sabe del asunto y responder a las preguntas de los Jugadores, sea allí mismo o en su propia casa.

Por lo visto, debido a su oficio de buhonero, Domingo ha viajado con Hakim a Granada en diversas ocasiones (lugar donde le conoció) para tratar de abrir mercado en aquella ciudad, así como adquirir material en la capital musulmana para traerlos a los reinos cristianos.

Considera a Hakim un amigo, un aliado de la corte granadina con el que hacer negocios, ya que éste ha encargado en varias ocasiones productos a Escusado, especialmente ingredientes y especias de difícil adquisición. El buhonero añadirá jocosamente que *"si no es un mago, poco le falta..."*.

En cuanto sepa que ha muerto, Domingo se lamentará profundamente (sobre todo porque ello le refería mucho beneficio, claro...). Cuando el grupo le nombre algún dato sobre su misión o el espejo citado por el Mago, éste confesará que él y Hakim la buscaron incansablemente en los últimos meses.

Por lo visto, durante una estancia de negocios en Toledo, Domingo se encontró a un viejo musulmán que le contó algo acerca de una leyenda sobre un tesoro cordobés, pero no ubicado en Córdoba, sino en Medina Azahara, una antigua ciudad repleta de palacios, situada a pocas leguas del lugar donde se encuentran (y que ahora se halla en ruinas).

Por lo visto, en un lugar que le describió aquel tipo, se encuentra una valiosa pieza conocida como el Espejo de Salomón. Con esta información Hakim investigó por su cuenta en Granada y comenzó a creer firmemente de que aquello no era sólo un cuento. Escusado confirmará que, según Hakim, en el caso de encontrar la pieza podría ser un poderoso presente para el sultán de Granada.

Ambos dos no tenían nada que perder al buscar tal objeto maravilloso, y decidieron probar suerte en dicha exploración. Claro que, Escusado y Hakim no llegaron a examinar en las ruinas del lugar debido los viajes comerciales del primero; y es que Escusado acaba de llegar a Córdoba hace una semana, y necesitaba preparar el viaje hasta allí y resolver unos asuntos antes de ponerse manos a la obra (turbios asuntos de préstamos con el Arrancacepas, podría decirse).

Hakim y él estaban a punto de acudir y explorar el lugar para comprobar si lo que el buhonero escuchó en Toledo era tan sólo una leyenda. Y poco más.

Conclusión

Si el grupo le pide que lo lleve hasta allí, el buhonero se lo pensará dos veces (notificarles lo que sabía era el pago por salvar su vida, pero nada más). Los Jugadores podrán utilizar cualquier manera de convencerlo para que les ayude: bien mediante algún chantaje (*¿visitamos al Arrancacepas?*), alguna recompensa económica (*¿tal vez parte del botín encontrado?*), o bien una compensación por parte de las altas esferas granadinas (a discreción de los Jugadores).

Una vez aceptado, Escusado les aconsejara pasar esa noche lejos de ese lugar, pues el tema de la lucha con los matones del Arrancacepas traerá cola en Santa Marina, por lo que permanecer allí no será seguro.

Aconsejará a los Jugadores alojarse en la taberna de las Cuatro Cañas, situada al comienzo de la collación y colindante al barrio de San Salvador, cerca de las Casas Consistoriales del Concejo (y por ello alejado de toda actividad criminal). El grupo es libre de marchar allí o buscar cualquier otro lugar para descansar. Al día siguiente deberían poder marchar a Medina Azahara.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.
-Por atrapar al asesino de Menetrios: +5 p. Ap.
-Por desentrañar el asunto de Felicia: +10 p.Ap.
-Por salir airoso de los manteses: +5 p.Ap
-Por descubrir el sótano del hospital y liberar a Pablo, +10 p.Ap.

Dramatis Personae

Manteses de la ciudad

FUE	10	Altura: 1,97-2 varas	
AGI	15	Peso: 105-125 libras	
HAB	20	RR: 75%	IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 35% (1d6), Pelea 40% (1d3)
Armaduras: Pelliza de Piel (Prot. 1)
Competencias: Correr 45%, Descubrir 30%, Escamotear 45%, Sigilo 50%.

Siervos del Hospital de la Sangre

FUE	14	Altura: 2,09-2,15 varas	
AGI	12	Peso: 170-178 libras	
HAB	18	RR: 75%	IRR: 25%
RES	10	Templanza: 50%	
PER	14		
COM	10		
CUL	15		

Armas: Cuchillos 41% (1d6), Pelea 44% (1d3)
Armaduras: Pelliza de Piel (Prot. 1)
Competencias: Correr 40%, Escuchar 35%, Elocuencia 40%, Tormento 48%.

Matones del Arrancacepas

FUE	15	Altura: 2,06-2,16 varas	
AGI	15	Peso: 160-185 libras	
HAB	12	RR: 75%	IRR: 25%
RES	15	Templanza: 50%	
PER	10		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Bracamante 48% (1d6+2)
Armaduras: Brazales (Prot. 2), Grebas de Cuero (Prot. 2), Gorro de Cuero (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 40%, Esquivar 45%, Trepar 35%, Tormento 40%.

Parte III – La ciudad encontrada

Mit-Raqliya era el nombre original de la ciudad "mil y una veces levantada". que significa "cumbre entre la arena". Su nombre se corrompió por las constantes guerras.

Rumores del zoco del Riq

Introducción

Una vez hayan descansado, el grupo debería ponerse en camino hacia la ciudad en ruinas de Medina Azahara cuanto antes. Escusado irá a buscarles donde se hayan alojado, y les propondrá salir por la puerta de Almodóvar, una de las dos existentes en el este de la ciudad. En esta puerta suele haber más trasiego de personas, y, por ende, pueden pasar más desapercibidos.

1. El hijo del caballero

Una vez que el grupo se ponga en marcha, sus pasos les llevarán a la calle de la Morería, donde se concentran la mayoría de las casas musulmanas y mudéjares de Córdoba (aunque no por ello es el único lugar de la ciudad donde se ubican). Delante de una de ellas, aguarda un tipo cristiano de unos veinte años y ricos atuendos, el cual se encuentra recostado y sumergido en un evidente estado de embriaguez.

En cuanto el grupo pase por delante, notará que sus prendas apestan a vino, al igual que su aliento, y enseguida gritará a los Jugadores tratando de molestarlos y provocarlos de manera jocosa. A su lado acudirán enseguida otros dos tipos de similar aspecto (amigotes de poca monta). No tardará el ebrio en dedicar unos graves insultos a alguno de los Jugadores. Escusado les aconsejará hacer oídos sordos, pues no es más que un borracho en malas condiciones.

Pero si la cosa llega a mayores, será el buhonero quien se interponga entre el grupo de jóvenes y los Jugadores, pues en realidad parece conocer al bravucón. Tras unos instantes de tensión, Domingo señalará que también están en la parte más rica de la ciudad, y que no muy lejos se ubica la iglesia de San Juan de los Caballeros, un fortín donde hombres de armas no dudarían en prender a quien hiciese el más mínimo ruido por allí (aparte de la presencia alguacil que ronda no muy lejos). Además, les recordará que dejen sus fuerzas para *"una importante empresa que tienen entre manos..."*.

El grupo de valentones (quien seguirá provocando a los Jugadores), no echarán mano a ningún arma ni se valdrán de sus puños en el conflicto, sólo se limitarán a aconsejar a Domingo que se largue con los suyos.

En el caso de que los Jugadores ataquen a los fanfarrones, acudirán al jaleo provocado una cuadrilla con ocho caballeros juanistas bien armados, tal y como mencionó Escusado.

La inferioridad numérica y de fuerzas hará que el único desenlace posible sea apresar a los Jugadores y llevarlos hasta su hogar, la casa-hospital donde viven, al final de la misma calle. En tal caso, los Jugadores estarán presos toda esa mañana (básicamente por hacer ruido en aquel barrio de índole cristiana), y el buhonero se encargará de hacer las oportunas gestiones para conseguir su liberación en torno al mediodía. Parece que Escusado sabe granjearse amigos importantes para los momentos más oportunos. Tal vez el Director/a tenga a bien improvisar esas horas de encierro en las celdas.

La trifulca acabará de una u otra manera, pero todo quedará ahí, y no habrá ningún evento de mayor importancia para el grupo en la ciudad. Según les contará Domingo, el joven ebrio es Rodrigo de Vargas, primogénito de un influyente caballero de Córdoba llamado Juan de Vargas.

El muchacho es impulsivo y violento, y si no fuera por su padre y su condición ya habría mordido el suelo más de una vez, o incluso o probado el ya el cadalso. Sus fechorías y abusos cometidos y ampliamente conocidos en la ciudad lo han llevado, no hace mucho, hasta la torre de los Donceles (cerca de la vivienda de Julían de Menetríos) para sufrir encarcelamiento por tales vilezas.

2. Medina Azahara

Las ruinas de Medina Azahara (*Madinat al-Zahra*) se encuentran al este de la ciudad, a los pies de Sierra Morena, y distan de Córdoba unas tres leguas.

El trasiego de personas será casi constante y no habrá evento alguno durante el camino, por lo que no será difícil llegar hasta allí. Durante el pequeño viaje, Escusado explicará al grupo que Medina

Azahara debió ser una ciudad maravillosa (y que aún la siguen llamando *Córdoba la Vieja*); también que los musulmanes de todo el mundo tendrían que peregrinar a ese lugar sino fuera porque estaba medio enterrada (o más bien casi enterrada del todo). Todo ésto, claro está, se lo contó Hakim tiempo atrás.

Una tirada de Cultura x2 o Conocimiento de Área les hará recordar algo que quizá ya sepan: *Madinat al-Zahra* era una ciudad musulmana de esplendor sin igual, construida por Abderraman III, califa cordobés, como símbolo de poder contra sus enemigos, pero que apenas duró cien años levantada. Ahora sólo se recoge piedra de los palacios que aún alberga y que asoman a la superficie como materia prima barata, la cual va a parar a otras obras cordobesas.

Nada más llegar allí atravesarán un bello pórtico de cinco arcos de herradura, y en tales puertas encolumnadas aún puede percibirse un aire antiguo y poderoso.

Cuando se adentren en la ciudad, los Jugadores lograrán ver aquí y allá muros levantados en piedra, accesos sobre escaleras o bajo ellas y cantidad de casas y otras viviendas en ruina, marchitadas por el paso del tiempo. Muchos tramos de palacios se antojan enterrados, aunque otros dejan ver sus columnas con motivos arabescos de gran maestría.

En algunos tramos podrán ver enormes agujeros en la tierra, de los cuáles se ha extraído piedra de ellos (sobre todo para la construcción del Monasterio de San Jerónimo de Valparaiso, levantado en la sierra junto a los restos de Medina). El matorral bajo es el acompañante de toda la ciudad, y detrás de ella las primeras estribaciones de la Sierra.

Antes o después, subiendo cierto tramo de escaleras, Escusado les guiará hasta una explanada a cierta altura desde donde se puede divisar la ciudad de Córdoba y el resto de Medina Azahara. Allí arriba la vista es impresionante. Señalará desde el lugar otra zona en ruinas, un pequeño laberinto de muros aún en pie delante de sus ojos.

El buhonero les dirá a los Jugadores que allí es el lugar donde buscar, pues es el sitio que le describió el viejo de Toledo tiempo atrás. En él, un pórtico de bella manufactura árabe con tres arcos de herradura domina tres patios cercanos a él.

Nota para el Director/a: se refiere a lo que actualmente es la construcción conocida como Casa del Visir Ya'far).

Finalmente, una vez se adentren en esa zona concreta, Domingo les pedirá que busquen una losa con algún tipo de inscripción o forma singular: exactamente un Hexagrama, es decir, la representación del sello de Salomón; se trata de una estrella de seis puntas formada por dos triángulos equiláteros.

Casa de Ya'far

Los Jugadores deberán buscar el símbolo, pero no será tarea fácil localizar algo así: no saben su tamaño, ni en qué tipo de construcción se encuentra, ni tampoco si está enterrado o si aún se conserva visible entre aquellos muros.

Escusado no sabe apenas nada del sello en sí, pero si alguno de los Jugadores supera una tirada de Leyendas o incluso Teología (sin importar la religión del Jugador, pues la figura de Salomón es común en las tres religiones peninsulares), podrá saber que el sello simboliza la armonía del orden del Cosmos, el movimiento de las estrellas o la sabiduría que otorga la gracia divina.

Eso sí, sólo los Jugadores de la sociedad judía sabrán que el Hexagrama aparece originariamente en los *mezuzot*, los rollos con pasajes de la Torá, y que también son figuras reproducidas como talismanes, en base a la creencia de que el rey Salomón era capaz de controlar a su voluntad a los demonios a través de un anillo con dicho sello entregado por Dios.

3. Buscando entre las ruinas

Toca buscar el Hexagrama o alguna pista sobre él, por lo que cada Jugador deberá elegir una zona del mapa para realizar la búsqueda. En ella debe superar una tirada de Descubrir (muy difícil, -50%) para hallar el símbolo. Si ninguno la supera, el grupo puede sufrir la visita de gentes en la ciudad (lanzar 1d6):

1d6	Visitantes
1	Ningún encuentro.
2	Curiosos o viajeros que se interesarán por los Jugadores o su búsqueda
3	2d3 bandidos locales que suelen hostigar a las gentes que van a la ciudad para buscar piedra como material de construcción.
4	1d4 hombres de Juan González de Luna (dueño del hospital de la sangre). Los han seguido desde Córdoba para vengarse (si lucharon contra ellos).
5	1 o 2 amigos de Rodrigo de Vargas, para darles una lección si se formó una trifulca en Córdoba.
6	1d6 asesinos de la corte granadina, quienes también han seguido al grupo hasta la Medina Azahara.

En tal caso, deberán hacer todos una nueva tirada, repitiendo el proceso anterior (pero esta vez con un malus de difícil, -25%), y sufriendo otro posible encuentro. Si aún así no llegan a advertir la figura del Hexagrama, será el buhonero Escusado quien lo haga (aunque el grupo no ganará p.Ap. adicionales por el hallazgo, ver *Recompensas*).

El Hexagrama lo podrán encontrar al buscar en el *punto 2. Viviendas* (como detallaremos a continuación). Si se superar la tirada de Descubrir en algunos de los otros lugares encontrarán nada más que escombros. Sin embargo, con un resultado crítico los Jugadores podrán hallar algún objeto de valor adicional:

Espacio	Hallazgo por crítico
Patios	Restos de una figurilla de bronce de un ciervo. *Valor: 25 maravedíes*
Casa de Ya'far	Arqueta o cofre con monedas de plata y cobre. *Valor: 12 maravedíes*
Salón Abderramán	Loza dorada (platos,cuencos) de la familia califal. *Valor: 60 maravedíes*
Patio de los Pilares	Caja de marfil y plata labrada con grabados árabes. *Valor: 45 maraved.*

Antes o después, el grupo debería encontrar una pequeñísima losa con el símbolo del Hexagrama en el muro del punto *2. Viviendas*, en mitad de las ruinas de planta cuadrada; ésta sufre un importante desgaste, pero parece la inconfundible estrella de Salomón sobre la caliza violácea.

No parece tener nada de especial, aunque precisamente ahí radica su importancia: si los Jugadores retiran la losa (rompiéndola, básicamente), hallarán un *ataifor* (bandeja o plato hondo propio de la cultura andalusí, parecido a una pátera romana). Y sobre esta pieza se encuentra un pequeño fardo arrugado en un hueco vacío, del tamaño de una bolsita de cuero para monedas.

Dentro de la bolsa (que parece haber superado las inclemencias de los años), el grupo hallará dos objetos: por un lado, un rollo de piel con un tosco dibujo, sin caracteres, de Medina Azahara. Parece destacar, a las afueras de la ciudad, un punto señalado en mitad de la sierra norte, tal vez la entrada de una cueva.

Por otro lado, encontrarán un bello artilugio de madera en forma de flor abierta, el cual, al sostenerlo cabe en la palma de una mano. Los pétalos de la flor están fabricados en marfil, y el centro de la misma parece contener una pieza de mármol rojo. Superar una tirada de Conocimiento Vegetal les hará saber que la pieza hace referencia a flor del almendro.

En cierto momento, Escusado hará memoria y podrá relatar la historia de la fundación de Medina Azahara (Ver *La Verdad*). Claro que, tal vez, si se supera una tirada de Leyendas tal vez sean los Jugadores quienes hayan oído hablar de dicha historia.

Habiendo encontrado un nuevo hilo del que tirar (el siguiente sitio en el que buscar el tesoro de Salomón), el grupo debería acudir a las estribaciones de Sierra Morena, detrás de Medina Azahara. Allí podrá explorar la zona tratando de llegar hasta la cueva.

4. El espectro y la entrada

Si en el transcurso de la búsqueda en Medina Azahara los Jugadores no se toparon con visitas inesperadas, éstas se presentarán ahora mientras recorren la falda de los montes de matorral (recordemos: bandidos, los amigos fanfarrones de Rodrigo de Vargas o más asesinos de la corte granadina). Antes o después, la noche cordobesa se hará presente y se antojará fría, y la luna llena brillará blanca sobre sus cabezas.

Antes o después, sea esa misma noche o tal vez al día siguiente, el grupo acabará encontrando un claro en la parte baja de un risco vertical. Está formado por encinas y algún que otro roble, así como, para su sorpresa, de una figura fantasmal y femenina, vestida de un pálido blanco (la cual parece observar al grupo). La silueta es muy inquietante, y se dejará ver a cierta distancia, aunque cuando se acerquen, ésta echará a correr hacia la pared del risco rodeada de rocas, en una zona de madroños y acebuches.

Si acuden hasta allí, el grupo se verá enseguida rodeado por gran vegetación. Diseminadas sobre el suelo yacen decenas de hojas de almendro secas (similares al del artilugio de madera que encontraron); sin embargo, no hay ningún almendro que crezca en el lugar (ni tampoco están en época de su florecimiento).

Y justo delante de las hojas, los Jugadores se darán cuenta de la existencia de un muro liso de piedra que forma el fondo del risco en el que se encuentran. En él verán una especie de hueco o grabado profundo sobre la roca, el cual posee una forma floral del mismo tamaño que la pieza que encontraron en Medina Azahara. La pieza floral de madera y marfil, que hace referencia a la leyenda fundacional de Medina Azahara, es posible colocarla en dicho hueco, pues parece encajar a la perfección.

Cuando los Jugadores se den cuenta de ello y lo hagan (en caso contrario el Director/a podría pedir alguna tirada de Memoria (muy fácil, +50%) o bien hacer razonar a Escusado), el muro comenzará a emitir un chasquido, y después comenzará a derrumbarse con un perfecto (y mágico) orden hasta dibujar una perfecta silueta ovalada: se trata de la entrada de la cueva. El artilugio floral (la llave), también habrá quedado reducido a polvo.

Debido a los sucesos del espectro y el hallazgo de la entrada, cada Jugador ganarán 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de IRR.

5. La cueva

Los Jugadores notarán que Escusado está completamente acongojado por la silueta fantasmal vista antes. Su contacto en Toledo nada le explicó sobre ninguna cueva, por lo que el buhonero no sabe nada más (ni tan siquiera oyó a Hakim hablar

de este lugar en las averiguaciones del fabuloso tesoro). Para explorar el lugar el grupo necesitará algún tipo de iluminación. Cuando estén listos y se adentren, verán que la cavidad tiene un trazado completamente irregular, el cual desciende levemente monte adentro:

Primer acceso

Nada más entrar, los Jugadores se encontrarán en espacio amplio y cerrado de paredes toscas, cuyo suelo comparte también la forma marmoleada y floral. los muros están formados por piezas doradas y de bronce con motivos arabescos, y un friso muy bello de plata hasta cierta altura con más dibujos de la misma flor de almendro. Desde luego, toda la habitación en sí parece ya un tesoro.

Con un éxito en una tirada de Descubrir, los Jugadores podrán encontrar antiquísimos restos óseos (tal vez siglos atrás). Una tirada de Medicina (fácil, +25%), les hará saber que son humanos.

Por último, en el fondo de la sala encontrarán un estrecho acceso que comunica con el resto de la cueva, el cual está formado por un arco en herradura y dos columnas a cada lado, en cuyas bases se apoyan un par de esculturas de seres bastante aterradores (forma animal, alas prominentes y mandíbulas y garras). En el dintel del arco encontrarán una desgastada inscripción en hebreo, ahora ya incompresible por el paso del tiempo.

Sala dorada

Se trata de una sala irregular, a excepción de ciertos espacios en las paredes, cuyos muros son lisos y recubiertos de oro. Éstos cuentan con decenas de planchas doradas con grabados arabescos.

En una de ellas, un grabado representa el boceto de un almendro de grandes dimensiones, con hojas similares a las de este árbol, ya común para el grupo. Debajo hay grabado un extenso texto en árabe, que ocupa el resto de esa plancha y la inmediatamente inferior.

Superando una tirada de Leer/Escribir o Idioma: Árabe, los Jugadores podrán conocer la explicación del lugar donde están (Ver *La Verdad: El poder de Abderramán III*). En esta sala hay también algunos huesos, similares a los del Primer Acceso. Tratar de extraer las planchas será tarea imposible, pues están totalmente incrustadas y encajadas unas sobre otras.

Sala inundada

Hallarán una sala parcialmente inundada. El agua emana en ella desde algún punto interior de las paredes. En ese lugar no hay nada más, pero en cuanto accedan a la sala escucharán un lamento resonante en sus cabezas...

Interior de la cueva

E. Entrada
1. Primer acceso
2. Sala dorada
3. Sala inundada
4. Pasillo ancho
5. Sala del almendro
6. Sala del tesoro

Pasillo ancho

Un acceso ancho y apuntalado con un par de antiguos arcos de piedra posee ciertos motivos florales. Éste comunica los espacios anteriores con los dos últimos. En el suelo se hallan restos de vasijas rotas, nada realmente aprovechable.

La sala del almendro

Se trata de un espacio pequeño y austero, en el que la increíble novedad es la existencia de un almendro sano, erguido en el medio de la sala. Las raíces sobresalen aquí y allá, quebrando el enlosado. El árbol se encuentra en flor, por lo que es totalmente blanco, y hay decenas de almendras que cuelgan de sus ramas.

Si los Jugadores toman uno de los frutos (están al alcance de su mano), el almendro se transformará por completo en cenizas que se acumularán en el suelo, pues habrán interrumpido la incorrupción de la que ha gozado durante décadas.

Eso sí; cualquier almendra del interior del fruto contiene algunas propiedades curativas que los Jugadores no podrán saber. Si se ingiere una de ellas se recuperarán en un solo día 1d4+2 puntos de vida.

En el caso de que el árbol se transforme en ceniza, aparecerá en la entrada de la sala la figura fantasmal que vieron antes. La mujer observará el ahora inexistente árbol y romperá a llorar. Aquel almendro representaba el último recuerdo de su amado (el almendro de la leyenda de la ciudad). Si los Jugadores tratan de hablar con ella o preguntar por su tristeza, el espectro podrá resumirles la leyenda de la ciudad (ver *La Verdad*).

Finalmente, el ser incorpóreo marchará entre lágrimas por donde ha llegado, ya que no puede hacer nada. Desaparecerá definitivamente entre los muros de la cueva.

Sala del tesoro

En el último espacio del lugar, los Jugadores advertirán de nuevo unas planchas doradas recubriendo muros y techos. En la pared del fondo hay un grabado del Hexagrama, el sello de Salomón, y bajo él un pequeño altar también en forma hexagonal. Sin embargo, no se trata de un altar de piedra, sino de un material de roca muy bella de color azul, moteada en dorado.

Un éxito en una tirada de Conocimiento Mineral les hará saber que se trata de lapislázuli, una roca utilizada como gema, cuyo uso era muy recurrente en el Antiguo Egipto, considerándose uno de los símbolos de los dioses. *¿Qué tendría que ver rey Salomón con los dioses egipcios?*

Sin embargo, lo más sorprendente quizás sea que sobre el pedestal azulado descansa un *khopesh*, arma fabricada en bronce con dos tercios de la hoja recurvada en forma de pata bovina. Una tirada de Cultura les hará saber que no es un arma muy recurrente en los reinos peninsulares, y pues es de origen egipcio.

El khopesh se halla en perfecto estado (ni oxidado ni mellado), su hoja carece de grabados, y su empuñadura cuenta con unas pequeñas cadenas engarzadas sobre el mango, cuyo pomo representa la cabeza dorada de un animal parecido a un lobo. Lo más espectacular es el reflejo que emite la hoja del khopesh: está tan pulida que asemeja a un espejo perfecto.

A estas alturas, no será raro que los Jugadores crean que han llegado hasta el codiciado *Espejo* del rey hebreo Salomón (lo cual, por supuesto, es cierto). Domingo Escusado se arrodillará delante del pedestal, sabiendo que ha alcanzado el pequeño sueño que compartía con su malogrado amigo Hakim.

6. Los guardianes de la profundidad

Nota para el Director/a: la presente campaña considera al Rey hebreo Salomón la misma persona que el faraón *Sheshonq I*, de origen bereber y fundador de la XXII dinastía de Egipto, cuyas fechas de reinado coinciden en ambos personajes.

Aunque parezca increíble, actualmente existe una teoría (o al menos una mención y creencia) de que Salomón fue este faraón. De hecho, los emires antecesores del califa Abderraman III (y éste también) así lo creían por alguna razón.

Por supuesto, los Jugadores no podrán llegar a esta conclusión, por lo que tal vez sólo puedan extrañarse por el descubrimiento de una reliquia egipcia en una caverna dedicada al rey hebreo).

Finalmente, es de suponer que los Jugadores se lleven la espada recurvada como trofeo (en cualquier caso ahí estará Escusado para tomarlo entre sus manos); y en cuanto lo hagan escucharán varios chasquidos y un pequeño temblor en alguna sala cercana.

Resulta que, al tomar la espada, las esculturas de piedra que representaban dos criaturas en el Primer Acceso han cobrado vida (o se han despertado). En realidad se tratan de dos seres custodios de la cueva, cuya única intención será encontrar a los intrusos que han penetrado en la gran cámara y devorarlos.

No existen salidas alternativas, por lo que los Jugadores habrán de encontrarse con ellos en una u otra sala. Por supuesto, es posible utilizar la espada que acaban de encontrar, cual tiene interesantes propiedades (ver más adelante).

Tras la lucha, no habrá más enemigos que que impidan al grupo salir de allí por donde han venido.

Eso sí, cuando estén subiendo las escaleras, notarán que la cueva comienza a resquebrajarse, provocando el desprendimiento inminente de sus muros (tal vez no estaba tan bien diseñada, o quizá es un medio disuasorio más).

Por ello, los Jugadores deberán darse prisa en salir de allí para no ser tragados por la propia montaña. Queda a discreción del Director/a pedir a cada uno de ellos una tirada de Correr o Agilidad x2 (lo que más tengan), con cuyo éxito podrán evitar el desprendimientos de escombros procedentes de los techos (daño 2d6) y, quizás, quedar atrapados.

Conclusión

Una vez fuera, el grupo es libre de volver a Medina Azahara (bajando la falda de la montaña), regresar a Córdoba, o poner rumbo de nuevo a Granada, la cual dista casi unas treinta leguas (lo cual les llevará entre tres y seis días, depende del modo de viaje).

Si Escusado no ha perecido en la gruta oculta, quedará en Córdoba a disposición de los Jugadores. Tal vez sean ellos el nuevo contacto que el buhonero necesitará para comerciar en la capital granadina.

A discreción del Director/a, el viaje de retorno a Granada para entregar el presente a Sumadih podría estar cargado de algún que otro encuentro más (por ejemplo, los mercenarios asesinos ahora frecuentes para los Jugadores).

La verdad

El poder de Abderraman III

Durante el reinado de Abderramán III (*Abd al-Rahman III*, primer califa omeya de Córdoba), la mujer favorita de su harén, una muchacha llamada Azahara, le pidió que edificara un alcázar mayor que el que ya existía en Córdoba. Y pareciéndole al califa buena idea, cuando tiempo después la ciudad de Medina Azahara ya estuvo edificada, toda la corte real se trasladó allí.

Sin embargo, Azahara no estaba contenta con tanto lujo y comodidad, pues echaba de menos su ciudad natal, Granada, pero sobre todo las sierras blanquecinas por la nieve de Sierra Nevada.

Abderramán quiso poner solución a ésto, y arrancó centenares de árboles de la sierra que vigilaba la nueva ciudad para después plantar almendros en toda ella. La razón de ésto era simple: ya que no podía caer la nieve en tal territorio como en Sierra Morena, el califa llevaría la nieve cerca de Medina Azahara, simulando ésta con los pétalos blancos de la flor de los almendros. Así Azahara recuperaría su felicidad.

Y le pareció a Alá una vana comparación de poder con respecto a su omnipotencia, por lo que lanzó una maldición sobre la nueva ciudad levantada. Pocos años después quedó en ruinas y sepultada por el tiempo.

La guarida de Abderraman III

El califa omeya comprendió entonces que el poder de Alá no podría ostentarlo ningún hombre o mujer, por muy poderoso o rico que fuera. Sin embargo, él aún guardaba una baza para lidiar contra sus enemigos, y de la que a su vez desconfiaba: un khopesh egipcio, es decir, un arma recurvada de épocas más antiguas, el cual fue transmitiéndose por la casta de emires independientes de Córdoba (sus antecesores) hasta llegar a sus manos.

Dicha reliquia perteneció, ni más ni menos, al mismísimo Salomón (como se comentó anteriormente, en esta campaña el rey hebreo se

trata en realidad del faraón Sheshonq I), arma que fue traída por sus antecesores a la Península casi tres siglos antes de esta historia.

Por ello, para evitar una nueva ira de Alá tras la destrucción de Medina Azahara (*¿quién era ese califa para ostentar ahora un arma salomónica?*), Abderramán III cavó muy profundo en la sierra cercana y estableció en ella la guarida para el reposo del khopesh faraónico, desligándose así de toda nueva culpa. Su hoja estaba tan pulida y parecía tan incorruptible que era capaz de reflejar la luz, así como simular un espejo perfecto.

Abderramán III

Además, el califa Abderramán introdujo un elemento de protección y disuasión en la cueva para proteger su reliquia: las gárgolas de piedra, guardianas del khopesh a toda costa. Si él no podía ostentar el poder del faraón sagrado, determinó que nadie pudiera hacerlo.

Por ello los guardianes aún perviven para el fin con el que fueron creados. Además, el califa mandó plantar uno de los almendros en el interior de la cueva en recuerdo de Azahara. Tenga eso algo que ver o no, el alma de la concubina, tras su muerte, no trascendió a la otra vida, sino que quedó anclado junto al árbol que le recordaba a la nieve granadina. Desde entonces, su alma vagaría junto al almendro hasta tiempos indefinidos (y hasta la llegada de los Jugadores).

Finalmente, antes de su muerte, en un alarde de arrepentimiento en cuanto al encubrimiento del arma antigua, el califa omeya comprendió que no podía ceder la reliquia a cualquiera, pero tampoco perderla bajo tierra para siempre, olvidada en el tiempo.

Por ello ordenó a uno de su siervos más cercanos esconder un mapa con la ubicación de la cueva mágica, así como el mecanismo oclusor de la entrada. La pieza floreada de madera y marfil, junto con un sello mágico hicieron el resto.

Quien fuera lo suficientemente inteligente como para llegar hasta allí se ganaría el derecho de sostener el Khopesh del faraón Sheshonq (y lo de la ira de Alá ya no sería de su incumbencia).

El Khopesh egipcio

Descripción: se trata de una espada con una delgada y curvada hoja de plata, en cuya empuñadura cilíndrica pueden apreciarse unas cadenas metálicas y entrelazadas entre sí que se extienden por toda su superficie circular. En su parte inferior cuenta con una cabeza dorada de un chacal, un símbolo egipcio de la inmortalidad.

Daño: 2d6+1. Ignora cualquier tipo de armadura (sea física o mágica).

Origen: Egipcio (tal vez divino)

Poderes especiales: Pese a que su hoja pulida es capaz de actuar como un espejo perfecto y reflejar cualquier imagen, aquel Jugador que empuñe el arma con decisión podrá activar los poderes ocultos del arma al utilizarla en combate:

* El porcentaje del resultado crítico de un ataque con el khopesh aumenta un margen del 10%.

* El daño ocasionado a un enemigo aumenta en +1d6 si el portador se encuentra en estado *Herido*, y en +2d6 si su estado es *Malherido*.

* Con un resultado crítico no se aplicará el daño máximo, sino que un conjunto de rayos despedidos por el khopesh impactará en el objetivo. El daño del impacto son tantos D6 como valor en la Característica de Habilidad del portador. Además, si la víctima sobrevive a este ataque crítico, en el siguiente turno tendrá un malus del -20% a todas sus acciones por efecto de aturdimiento.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 30 p.Ap.
-Por encontrar el Hexagrama (no Escusado): +10 p.Ap
-Por encontrar algún tesoro adicional en Medina Azahara: +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Amigos de Rodrigo de Vargas

FUE	12	Altura: 2,03-2,10 varas.
AGI	14	Peso: 158-170 libras
HAB	12	RR: 75% IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%
PER	12	
COM	14	
CUL	10	

Armas: Daga 35% (2d3), Pelea 45% (1d3)
Armaduras: Ropas simples (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 35%, Elocuencia 42%, Escuchar 40%

Caballeros de San Juan de Jerusalén

FUE	15	Altura: 2,10-2,27 varas.
AGI	15	Peso: 150-185 libras
HAB	12	RR: 75% IRR: 25%
RES	16	Templanza: 50%
PER	12	
COM	10	
CUL	14	

Armas: Espada de mano 55% (1d8+1), Escudo (Rodela) 45%
Armaduras: Velmez (Prot. 2), Grebas metálicas (Prot. 4)
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 45%, Esquivar 35%, Mando 40%, Teología 55%
Rituales de Fe: todos los de *Primus Ordo*

Bandidos de Medina Azahara

FUE	12	Altura: 1,95-2,05 varas.
AGI	12	Peso: 135-139 libras
HAB	11	RR: 75% IRR: 25%
RES	11	Templanza: 50%
PER	15	
COM	8	
CUL	5	

Armas: Cuchillo 45% (1d6)
Armaduras: Brazales (Prot. 2), Grebas de cuero (Prot. 2), Gorro de cuero (Prot. 1)
Competencias: Correr 45%, Descubrir 40%

Criaturas de Abderramán III

FUE	25	Altura: 3,75 varas.
AGI	20	Peso: 200 libras
HAB	10	RR: 0% IRR: 120%
RES	25	
PER	25	
COM	5	
CUL	5	

Armas: Garras 65% (1d8+2), Mordisco 50% (2d6+1)
Armaduras: Piel pétrea (Prot. 4)
Competencias: Descubrir 45%, Escuchar 50%, Rastrear 45%, Saltar 80%, Volar 95%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales:
**Absorción:* cuando estas criaturas utilizan su mordisco para dañar, recuperan un tercio del daño ocasionado (redondeando hacia arriba) al rival en forma de puntos de vida.
**Evitar magia:* estas criaturas no se ven afectadas por hechizos de *Vis 1* que recaigan directamente sobre ellas (no así de hechizos que puedan afectarlas de manera indirecta, como un objeto imbuido en magia y utilizado contra ellas, por ejemplo).

Parte IV – El reino de los Desplazados

"Ghizafaná caerá una y otra vez, pero la llegada del arma del faraón la sepultará definitivamente bajo un mar de dunas".

Augurio en forma de inscripción sobre el maristán de Ludhriq

Introducción

Después de unos días de regreso, donde es posible incluir alguna una aventura intermedia propuesta por el Director/a, en cuanto los Jugadores regresen a la ciudad de Granada éstos habrán de dirigirse a las torres Bermejas (recordemos, en el monte Mauror). Se trata del único lugar donde pueden encontrar a Sumadih para entregarle el khopesh.

Al llegar, los soldados de la torre los reconocerán, y les comunicarán que el cortesano no está allí en esos momentos. Sin embargo, éstos irán a buscarlo tal y como Sumadih les ordenó que hicieran nada más volviera el grupo. Los Jugadores habrán de esperar allí durante algo menos de una hora.

1. Traición en Granada

Tras ese tiempo Sumadih acudirá a las torres con los soldados. Saludará a los Jugadores, y los hará pasar a la misma sala en la que días atrás les propuso la misión. Después se interesará por su viaje, y, los Jugadores podrán contar lo que estimen oportuno.

Si éstos le informan de la muerte del mago Hakim, Sumadih quedará sumido en una profunda pena, pues les confesará que el mago era su hermano mayor. Tras ésto les hará saber las órdenes del sultán Yusuf para cuando ellos regresaran: entrevistarse con él en persona fuera de la Alhambra, pues teme que sus detractores se enteren del asunto de la reliquia en alguna de las estancias o jardines de algún palacio.

Por lo visto el sultán quiere entregar al grupo su recompensa y agradecerles su viaje personalmente.

Sumadih les dirá que puede concertar la cita esa misma noche (o cuando los Jugadores precisen, pues tal vez quieran dar una vuelta por la ciudad), en un lugar seguro: un palacio situado cerca de la casa de las Tumbas, junto a un *hammán* (baño árabe) en el barrio de los Zenetes (al este de la ciudad). En tal lugar, el sultán Yusuf podrá fácilmente acudir a escondidas con algunos siervos de confianza.

Tras conocer toda esta información, si algún Jugador supera una tirada de Empatía se dará cuenta que Sumadih parece algo tenso, preocupado por algo (y desde luego poco o nada abatido por la muerte de su hermano).

Si le preguntan, éste alegará que lo que realmente le preocupa es la mala situación política que vive la corte y el sultán.

Nota para el Director/a: desde luego, como luego veremos, Sumadih no tiene buenas intenciones para con los Jugadores, ni tal reunión con el sultán existe (ver *La verdad: traición en la corte granadina*).

En este punto pueden ocurrir un par de cosas: que los Jugadores decidan acudir a la reunión nocturna, o bien que sospechen de las intenciones de Sumadih o del celoso encuentro con el sultán, y por ello se nieguen a hacerlo (quien sabe si tratarán de huir, esconderse en la ciudad o incluso vender la reliquia al mejor postor).

En cualquier caso, de camino a la cita o llevando a cabo cualquier otra intención, el grupo serán cercados por ambos extremos de una solitaria callejuela (o cualquier otra localización) por otra pequeña hueste de asesinos encubiertos, similar a lo que les persiguieron durante su viaje a Córdoba (y tal vez en su regreso). Triplican al grupo en número, por lo que enfrentarse a ellos y salir victoriosos es algo visiblemente imposible.

Una vez rendidos y desarmados aparecerá Sumadih a su lado, revelándose como el caudillo de todos ellos, y por supuesto el artífice de los intentos de asesinato que han perpetrado (incluido, claro está, el del mago Hakim). Como buen villano megalómano, no faltará su explicación a los Jugadores acerca de las intenciones para con el Espejo de Salomón:

¡Inocentes! El khopesh no es sino la llave para alcanzar un lugar fabuloso; un reino antiguo, olvidado. El reino de los faraones de antaño, lleno de poder y quizá grandes riquezas. Y ahora tengo delante de mí los que sufrirán el sacrificio para hacerlo posible, ¡Ja, ja, ja!

Después de la pertinente charla, Sumadih tomará el khopesh, y éste brillará a la par junto a su joya (un medallón en forma de ojo con el que apareció en el primer encuentro con los Jugadores). Entonces en el cielo comenzará a formarse una densísima cortina de nubes negras, congregándose unas sobre otras formando un remolino. Ese será el comienzo del ritual.

Instantes después, Sumadih colocará a los Jugadores en círculo, y estando maniatados les practicará en la nuca una extraña marca en con la punta de un cuchillo, y les hará tragar unas gotas de un extraño líquido oscuro...

Después, el también mago se desprenderá del medallón de su cuello y lo colocará delante de los Jugadores, en el centro del círculo. Acto seguido acercará el arma de Salomón empuñándolo ambos elementos comenzarán a brillar, como interactuando uno con el otro.

El grupo será entones testigo de las chispas que comienzan a salir de uno y otro objeto, como si estuvieran enfrentándose o hablándose entre sí. Cuando esto ocurra, se levantará un impreciso remolino de arena salida de la nada y de gran dimensión, y envolverá a sus lacayos asesinos que son testigos del proceso. Asustados, la carne, huesos y ropas de todos ellos se desvanecerán en infinidad se granos de arena, deshaciéndose y derramándose en el suelo al instante.

Esto hará ganar automáticamente 5 puntos de IRR si los Jugadores no superan una tirada de IRR.

Sumadih, asustado ahora, se dará cuenta de que no puede soltar el khopesh, y las chispas darán paso repentinamente a llamas de lenguas azuladas emanentes del propio filo del arma.

Las llamas comenzarán a devorarle, pereciendo allí mismo entre gritos y quemaduras. El khopesh caerá al suelo, aún candente, y entonces, el grupo será invadido de nuevo por la misma cortina de arena con la que se fundieron los lacayos.

En ese momento dejarán de sentir sus brazos y sus piernas. Su mente se nublará, y su cuerpo desaparecerá. *Fundido en negro*.

2. Los beduinos del desierto

Los Jugadores despertarán en medio de un desierto. Lo único que les rodea son dunas, dunas y más dunas. Tienen su boca reseca, su cuerpo tirita, y una dolorosa jaqueca los tendrá ocupados un buen rato.

Aquel que no supere una tirada de Templanza sentirá arcadas y una terrible indisposición acompañada de fuertes mareos. Además, todos ellos habrán perdido la noción del tiempo.

Al mirar alrededor verán que no hay ningún punto de interés cerca de su posición y su único acompañante es el abrasador sol que les mira desde el cielo. A su lado encontrarán arrojado el khopesh recuperado de Medina Azahara, clavado de una manera casual en la arena. Eso sí: no hay ni rastro de Sumadih ni de sus lacayos.

Nota para el Director: el grupo ha sido transportado por el poder del khopesh hasta una remota localización fuera de la Península: un punto cualquiera al oeste del Delta del Nilo, en Egipto. Se trata del (geográficamente ficticio) *Reino de Úsqqara*, del que a continuación se hablará con más detalle. Sus armas cotidianas no estarán con ellos (fueron desarmados), aunque habrán podido conservar cualquier otro objeto de su equipo de aventurero o reliquia de importancia.

Antes o después, los Jugadores deberán poner rumbo en alguna dirección (pues no es sano quedarse quietos bajo el sol). En realidad no importa qué rumbo tomen, aunque lo cierto es que el Director debería aplicar las reglas de *Peligros: Calor* (pag 102 del Manual) durante las horas que estime oportuno, aunque dadas las altas temperaturas del desierto, comenzarán dicha mecánica con tiradas de Resistencia x7.

A discreción del Director/a, es posible incluir la presencia de algún escorpión que les dificulte su viaje. Cada Jugador debería enfrentar una tirada de Descubrir contra el Sigilo de un escorpión. Si vencen, podrán darse cuenta de que el animal se encuentra sobre sus ropas (y podrán retirarlo sin problema).

Si pierden el enfrentamiento, habrá un 35% de que el Jugador sea víctima del intento de picadura con veneno del escorpión, con las consecuencias descritas para ello (ver *Dramatis Personae*).

Tras vagar unas horas hacia ninguna parte, el grupo se topará con una caravana de unos cuarenta hombres y mujeres que recorren el desierto; beduinos que visten con el rostro y cuerpo cubiertos

de telas de color rojizo o granate casi negro. Con ellos viajan unos extraños animales parecidos a caballos, de pelaje marrón muy claro, y una prominente giba o joroba. Parecen que descansan.

Un éxito en una tirada de Conocimiento Animal les hará saber que no hay tales bestias en ningún reino en la Península (dromedarios), pero si son comunes en muchos reinos de oriente, en torno al Mediterráneo. E incluso tal vez hayan visto ilustraciones o leído descripciones sobre ellos.

Intentar evitar a los beduinos será imposible, por lo que no tardarán en acercarse a los Jugadores. Pese a que no parecen hostiles, el asombro de esas gentes al ver a los recién llegados será mayúsculo, y tratar de hablar con ellos resultará bastante complicado: los Jugadores habrán de superar una tirada de Cultura x1 para comunicar o entender ideas muy sencillas, aunque aquellos que posean un 40% o más en la Competencia Idiomas: Árabe o Idiomas: Griego, la tirada de Cultura sera x2.

Nota para el Director/a: tales beduinos hablan un remoto dialecto del Copto (el Bohaírico), que posee influencias musulmanas,egipcias y griegas).

Si algún Jugador está herido (por las aventuras anteriores o incluso por la picadura del escorpión), algunos de los beduinos se ofrecerán mediante gestos aplicarle su propia medicina (alguna clase de ungüento fabricado a base de esputos de camello, raíces de plantas secas y otros ingredientes indeterminados), para recuperar algún PV.

En realidad, lo mejor que puede hacer el grupo es unirse a la caravana para llegar hasta el asentamiento al que se dirigen, pues éstos no negarán cualquier petición (e incluso tratarán de invitarlos a ello). De otra manera, les tocará vagar de nuevo por el desierto (y por tanto, una vez más, con el temible sol candente sobre sus cabezas y sus consiguientes peligros).

3. El campamento rojo

Cuando el Director/a lo crea oportuno, la comitiva se levantará y reanudará el viaje. El grupo podrá saber mediante gestos que regresan a su hogar. Éste transcurrirá a través de las dunas (cuya distancia es aproximadamente cuatro leguas), y los Jugadores podrán viajar sobre los dromedarios. No estaría mal aplicar una tirada de Cabalgar para comprobar si algún Jugador muerde la arena de las dunas en pleno viaje. A no ser que sea necesario, la comitiva no hará más paradas.

Unas tres horas después, el grupo divisará un asentamiento formado por medio centenar de tiendas de color rojiza, similares a las prendas que sus habitantes visten. Su distribución es irregular y se asienta sobre una explanada libre de arena, junto una discreta formación rocosa.

Al llegar, la comitiva comenzará a descargar sus fardos de viaje y diseminarse por las tiendas. El Director/a de Juego debería dejar unos minutos para que el grupo explore el campamento: las tiendas poseen amplias dimensiones, por lo que cada una es ocupada por un par de familias al completo. Sus habitantes en su mayoría parecen dedicarse a la alfarería, el pastoreo (podrán ver un redil junto a una gran roca donde se guardan vacas, algunos asnos y bastantes ovejas) y sobre todo el comercio del trueque (la comitiva que los llevó ahí viene cargadas de diferentes productos).

Antes o después, un grupo de beduinos con similar vestimenta y con lanzas en sus manos se acercará a los Jugadores. Un muchacho de unos veinticinco años y un turbante blanco en la cabeza va con ellos. También viste el rojo característico, aunque posee alguna que otra alhaja en sus dedos y atada al cuello.

El joven comenzará a hablarles en Árabe, idioma conocido por los Jugadores, y lo único que les dirá antes de invitarlos a su tienda personal es que *"les estaba esperando"*.

Una vez dentro, el muchacho se presentará como Awland ibn Barmaki, y es un habitante del campamento. Es siervo de Kasu Wadd, el líder de esa comunidad. Se alegrará y sorprenderá a partes iguales al ver a los Jugadores, pues desde hace tiempo no se ha topado con ningún, según dirá, *"habitante tras la Duna"*. Con esta expresión, Awland se refiere los forasteros del reino donde se encuentran. Los Jugadores podrán entonces conocer ciertas cosas:

*El grupo se halla en el reino de Úsqqara (llamado el *reino de los Desplazados*), situado en *"la tierra de los faraones"* (Egipto). Se hallan concretamente al oeste del delta del Nilo. Por lo visto los llamados "Desplazados" hace referencia a todos aquellos que nacen, viven y mueren en este reino rodeado de dunas, y que por supuesto no pueden salir de él. La comunidad donde se encuentran es una de tantas que habitan los desiertos de Úsqqara.

*Úsqqara es una reino incomunicado, pues nadie puede alejarse o huir de los límites del reino de forma... literal: cuando uno trata de hacerlo, parece

que el desierto se mueve con él, por lo es imposible quedarlo atrás o alcanzar sus horizontes.

Nota para el Director/a: Úsqqara es una porción de terreno gigantesca e indeterminada en el territorio egipcio. Sin embargo, está emplazada en una especie de burbuja; una realidad paralela e intangible para el resto del mundo. Sus habitantes no puede salir de él, pero tampoco ningún forastero puede acceder (excepto con el ritual del khopesh que puso en práctica Sumadih para llegar hasta allí).

*Las gentes de esa comunidad forman uno de tantos clanes incluidos en una liga o federación de clanes que comparte un origen bereber común. Cada clan está situado en diferentes lugares del desierto. Los habitantes de todos los clanes forman el pueblo *Qaab*, y todos ellos hablan un remoto dialecto del *Quift* (en árabe, el Copto, lengua de antecedentes griegos y egipcios). Se trata del Copto Bohaírico.

*En cada comunidad existe una disposición de diferente oficios-estratos a modo de castas: pastores, artesanos-comerciantes, guerreros, sacerdotes o gobernantes.

Awland ibn Barmaki

*Al preguntar por alguna cuestión más personal, Awland podrá contar a los Jugadores más detalles sobre su procedencia (ver *La verdad: la llegada del Ischadima*).

*Si preguntan por el líder Kasu Wadd, Awland les dirá unicamente que no encuentra en el campamento. Sólo una tirada de Elocuencia hará que le cuente los motivos de ellos, detalles que se muestran en el punto 4 (siguiente).

*No muy lejos de allí, viajando hacia el este unas diez leguas, se alza la ciudad de *Ghizafaná*, la única ciudad del reino de Úsqqara. Es también llamada la *"Reconstruida mil y una veces"*, ya que a lo largo del tiempo fue destruida y levantada una y otra vez debido a las guerras de las culturas anteriores al surgimiento del pueblo Qaab.

4. Un plan para volver a casa

Después de toda esta información Awland les preguntará cómo diantres han llegado hasta el reino de los Desplazados, por lo cual escuchará muy interesado por aquello que los Jugadores tengan que decir.

En el momento en que los Jugadores enseñen a Awland el khopesh (tal vez él mismo se lo pida para verlo de cerca) el joven se sorprenderá ante el brillante filo de espejo. Después mirará la empuñadura, y quedará mucho más extrañado. Los Jugadores se darán cuenta que está reparando en las finas cadenas que lo componen.

Si le preguntan, Awland les dirá que las cadenas representan el estandarte del gobernante de Ghizafaná, el *shayk* (o jeque) Sabú Al-Kasshnal, el decimocuarto en su dinastía. Además de la ciudad, gobierna el reino de Úsqqara y al pueblo Qaab. Sin embargo, por el rostro de pesimismo y tristeza que muestra al mencionar ésto, parece que no es alguien de su agrado.

Al igual que si preguntaran por Kasu Wadd, un éxito en Elocuencia les hará saber los detalles de la situación del reino:

Sobre Kassu Wadd y el Shayk Al-Kasshnal

El líder de esa comunidad Qaab, Kasu Wadd, se encuentra desde hace varias semanas en una gira secreta por el reino, cuya intención es entrevistarse y organizar con el resto de líderes Qaab una resistencia local contra las malas prácticas de Al-Kasshnal. Al igual que sus dos últimos antecesores, el shayk mantiene un régimen de esclavismo sobre gran parte del pueblo Qaab. El caudillo no duda en hacer prisionero y esclavo a su antojo a cuantos necesite como mano de obra o siervo de su extensísima red de súbditos.

Al final de todo esto, la intención última de los Jugadores debería ser el poder salir del Reino de los Desheredados y volver a su hogar, pues al fin y al cabo están en una tierra extrajera a miles de de kilómetros de distancia.

En este momento Awland les explicará porqué les estaba esperando (según lo contado en *La verdad*). Añadirá también que aunque él cree que no podrán salir del reino, existe una creencia de los Qaab que narra la posibilidad de romper esa prohibición:

Esto lo aprendí aquí, hace pocos años, de la boca de Kasu Wadd; por lo visto, antaño existía un faraón egipcio de origen Masahuash, bereberes al oeste del Nilo, de quien se decía que conocía las artes mágicas.

Ese hombre apareció en medio del desierto de Úsqqara para fundar sobre una colina la ciudad de Mit-Raqliya (la actual Ghizafaná). ¿Porqué lo hizo? Se dice que su única pretensión era levantar un santuario para guarecer una joya de un gran valor, una piedra creada en la Noche de los Tiempos.

Se dice que, aquel que logre sostenerla entre sus manos, podrá derribar naciones, e incluso podrá viajar a cualquier parte del mundo conocido con solo desearlo. Quizás, una vez lleguéis hasta ella, podréis regresar a vuestro hogar si lo deseáis con fuerza.

Nota para el Director/a: también queremos dejar aquí clara la relación entre el farón Egipcio (Awland podrá confirmar que se trata de Sheshonq I), el rey hebreo Salomón, y el Khopesh guardado por los emires de Córdoba durante generaciones.

A no ser que los Jugadores se lo propongan primero, será Awland quien se preste a devolverlos a su hogar, pues considera que el sueño que tuvo hace años tenía alguna una finalidad (y tal vez sea esa). El joven, pese a conocer esta posibilidad, jamás ha intentado salir de Úsqqara, pues considera a los Qaab como su familia.

Después confesará al grupo que el líder Kasu Wadd mantiene un contacto secreto en los altos estamentos de Ghizafaná, dentro de la pequeña corte que rodea al shayk, y tal vez éste pueda ser el enlace que les conduzca hasta la piedra (o al menos hasta saber la forma de llegar a ella).

Finalmente, Awland les propondrá viajar hasta la ciudad y entrevistarse con el contacto (pues lo cierto es que los Jugadores no tienen nada que perder).

5. Viajando hacia Ghizafaná

Antes o después, en el campamento Qaab se prepará una comitiva compuesta únicamente por los Jugadores, Awland y un matrimonio de siervos de éste llamados Tafsut y Afer, los cuales guiarán al resto por las dunas del desierto.

Los Jugadores podrán podrán pertrecharse debidamente con provisiones, abundantes pellejos de agua y algún arma a discreción del Director/a; también, por supuesto, de dromedarios para sobrellevar el viaje.

El trayecto se estima en poco más de un día sobre las monturas, y durante ese tiempo los Jugadores se dedicarán a atravesar dunas y más dunas. Si el Director/a vuelve a considerarlo oportuno, se deberían aplicar las reglas de *Peligros: Calor* (pag 102 del Manual) durante el viaje, comenzando esta vez con tiradas de Resistencia x10.

En el transcurso, Awland podrá contar más detalles a los Jugadores:

**Sobre la piedra que van a buscar:* al parecer, y según la cosmogonía de los beduinos con los que convive, la piedra fue guardada por Sheshonq I en una caja clausurada con cadenas mágicas (símbolo ya conocido en todo este asunto).

Al ver el khopesh, el joven se dio cuenta enseguida de que el arma era lo que los beduinos llaman en su cosmogonía el *Aliento Azul*. Para muchos es un concepto metafórico de la búsqueda de conocimiento, pero él está convencido de que hace referencia esa arma, necesaria para destruir las cadenas de caja de Sheshonq (y llegar así a alcanzar el poder de la piedra).

**Los macabros juegos del Shayk:* Al-Kasshnal ha seguido la política religiosa de su padre y antecesor: celebrar un divertimento para el pueblo que aprovecha como ofrenda a *Nassib*, uno de los antiguos dioses antes de la llegada de Mahoma. Una tirada exitosa de Teología (difícil, -25%) les hará saber que Nassib es el dios del Destino, quien lleva consigo un libro donde se recoge la fortuna de cada persona.

La ofrenda se trata de un conjunto de peleas a muerte en una especie de coliseo situado en lo alto de la colina donde se ubica la ciudad de Ghizafaná (dentro de ella). Sus participantes son delincuentes, pero sobre todo, como no podía ser de otra forma para el cruel mandatario, de esclavos.

Antes de que acabe la jornada, mientras hacen un descanso (o en el momento que el Director/a lo estime oportuno) Tafsut y Afer darán la alarma. Por lo visto, al otro lado de la duna, otra comitiva de dromedarios viaja en la misma dirección que ellos.

Tafsut añadirá que se trata de mercenarios del Al-Kasshnal, y que llevan consigo civiles apresados, probablemente protagonistas para el espectáculo en el coliseo de Ghizafaná.

Si los Jugadores comprueban las palabras de los guías, no hará falta más que apostarse en la cresta de la duna. Hay un grupo de mercenarios igual al número de Jugadores menos uno. A su vez, llevan ocho personas, desde ahora esclavos, viajando a pie y atados entre sí.

Una tirada exitosa de Descubrir les hará reconocer a alguien entre los prisioneros: es el traicionero Sumadih. Los Jugadores podrán deducir que fue arrastrado a Úsqqara al igual que pasó con ellos, aunque tal vez no cayó en buenas manos. Queda a discreción del grupo liberar a los prisioneros (con el pertinente combate) o tratar de continuar hacia la ciudad, pasando desapercibidos.

Conclusión

En el caso de que logren liberarlos, un aturdido Sumadih preguntará qué ha pasado y dónde está; ni siquiera reconoce a los Jugadores. Ahora no se encuentra bajo el amparo de sus secuaces. El tipo no recuerda nada de lo ocurrido antes de realizar el ritual.

Por ello El destino del cortesano quedará en sus manos (pues ya no cuenta con relevancia en esta historia). Después, el grupo no tardará mucho más en adentrarse en Ghizafaná.

Por otro lado, si los Jugadores se enfrentan a los mercenarios y se rinden en algún momento, serán hechos prisioneros, por lo que su destino inmediato será participar en el próximo evento en el coliseo de la ciudad. Tafsut y Afer también serán apresados, pero Awland logrará escapar (sería necesario que lo hiciera).

En este caso, el grupo será llevado directamente a los calabozos subterráneos del coliseo, a la espera de su participación en los juegos. Por desgracia, el khopesh les será también requisado.

Por todo ellos, el grupo pasará directamente al epígrafe *El Coliseo* de la Parte VI.

La verdad

Traición en la corte granadina

Sumadih era uno de los conspiradores contra el sultán Yusuf. Cuando éste le ordenó buscar al mago Hakim, no pudo negarse, y por eso contrató a unos peligroso mercenarios que acabara con el grupo antes de que lograran encontrar al mago (recordemos, Hakim sólo quería ayudar al sultán, y por ende Sumadih quería entorpecer todos sus planes).

Claro que, una vez que Sumadih supo que los Jugadores habían sobrevivido a sus asesinos, tornó sus planes y decidió esperar su regreso a Granada para arrebatarles el khopesh.

Resulta que anteriormente, mientras Hakim y Escusado preparaban la búsqueda del Espejo de Salomón (y antes de la desaparición del mago), Hakim escribió una misiva a su hermano para contarle algo.

Éste le relató que hace años encontró un escrito que recopilaba los ingredientes necesarios para alcanzar un poder superior. Y que ya había adquirido dos de ellos: un medallón y un líquido de extrañas propiedades (Hakim no reveló más).

Ahora estaba tras la pista del tercer y último artefacto, el cual tenía que ver con el rey hebreo Salomón, y sospechaba que estaba ubicado cerca de la ciudad de Córdoba (Medina Azahara). Después Hakim desapareció de la pista del sultán.

El único que sabía la razón de ello era el propio Sumadih; y es que no le ocurrió nada grave al mago, sino que como hermano suyo que era, sabía que cuando andaba enfrascado en sus interesantes

asuntos era capaz de evadirse de la faz de la Tierra hasta conseguir sus metas. Finalmente, Hakim mencionó en la carta que en el caso de encontrar tal poder se lo ofrecería al sultán Yusuf (cosa que no gustaba a Sumadih, partidario de su derrocamiento).

Por eso, éste rebuscó en el taller del mago en el barrio de Haratalcazaba y encontró allí el líquido y el medallón mencionados, así como cuantiosas notas y estudios de los mismos acerca de cómo activar un hechizo de poder (utilizando el tercer artefacto, el khopesh). Por ello, Sumadih decidió, al saber de las posiblidades de su hallazgo, arrebatárselo a los Jugadores. El resto lo sabemos.

La llegada del Ischadima

El propio Awland, quien lleva unos seis años viviendo en la comunidad Qaab, apareció en Úsqqara vagando en el desierto (eso lo convierte también en un *Habitante tras la Duna*). Cuando despertó, no recordaba nada de su vida anterior excepto su nombre.

No tardó en caer sobre la arena fruto del calor, y entonces percibió algún tipo de ilusión; una visión o alucinación acerca de un grupo de personas que habrían de llegar hasta él unos años después. En realidad eran retazos del futuro, y tal gente no eran sino los propios Jugadores.

Tras ello fue recogido por la comunidad Qaab y, tras contarles su visión, Kasu Wadd y sus consejeros lo consideraron un *Ischadima*, un *"lector del futuro"*, pues a pesar de que este pueblo practica ritos beduinos, tienen ciertas creencias de adivinación a través de algunos escritos muy concretos del Corán (como las que vaticinan la existencia de este tipo de adivinadores).

A los Ischadima los consideran gentes errantes en el tiempo, enviados por alguna entidad espiritual (como los *Djinns*), para tratar de ayudarlos en algún tipo de conflicto o problema. A partir de entonces fue acogido a cargo de Kasu Wadd como hombre de confianza.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por liberar a los esclavos del desierto: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Escorpiones
Consideraremos las características del Escorpión similares a las del *Alacrán* (pag. 364 del Manual).
El Escorpión es un animal "tan insignificante" que no merecen indicarse ni siquiera sus características físicas.

Armas: Picadura 80% (2d3), Pelea 45% (1d3)
Armaduras: carece
Poderes Especiales: Picadura Venenosa: El que sea afectado por la picadura de un alacrán deberá hacer una tirada de Resistencia x1 y obtener un éxito crítico. Si falla, morirá a los pocos días, pero si la consigue a partir de ese día será inmune a cualquier otro veneno que proceda de un animal.

Mercenarios del desierto de Al-Kasshnal

FUE	16	Altura: 2,07-2,33 varas.	
AGI	15	Peso: 150-175 libras	
HAB	11	RR: 65%	IRR: 35%
RES	14	Templanza: 50%	
PER	13		
COM	5		
CUL	9		

Armas: Lanza larga 60% (1d8+2)
Armaduras: Ropas simples (Prot. 1)
Competencias: Cabalgar 55%, Descubrir 35%, Esquivar 40%, Tormento 60%.

Parte V – La cortesana

"Soy todo lo que ha sido, lo que es y todo lo que será. Ningún mortal ha sido capaz de alzar el velo que me cubre".

Inscripción del templo de Neith en Ghizafaná

Introducción

Tras el viaje a la capital, los Jugadores llegarán a una explanada en la que puede otearse la ciudad de Ghizafaná en el horizonte. Se trata de un emplazamiento en medio del desierto, ubicado sobre una gran colina y rodeada por decenas de palmeras. Sus centenares de viviendas están agolpadas entre sí.

Cuenta además con palacios de gran tamaño, varias torres y murallas de piedra rojiza alrededor de la

colina, en cuya cúspide se advierte fácilmente un gran edificio que destaca sobre el resto: el coliseo del shayk Al-Kasshnal.

1. Llegada a la ciudad

Mientras marchan a la ciudad, Awland les contará a los Jugadores que el Coliseo es la arena de batallas donde Al-Kasshnal ejecuta sus sangrientos juegos de lucha. También añadirá que el contacto del líder Kasu Wadd en la ciudad es una de las altas consejeras del shayk, cuyo nombre es Idir Muhy. Ésta vive en un palacio de la única alcazaba con la que cuenta Ghizafaná, por lo que lo más lógico será ir a visitarla.

Nada más adentrarse en la urbe, los Jugadores podrán comprobar que cualquiera de las tres puertas de la muralla (la del Almendro, la del Faraón y la de Riq), están atestadas de guardias con lanzas, escudos pequeños y otras armas recurvadas. Estos están evitando el paso a todo aquel que pretenda entrar dentro de la Alcazaba de Oro, por lo que vecinos y viajeros se agolpan en multitud tratando de saber qué ocurre.

Los Jugadores no tardarán en saber que de manera temporal tan sólo se permite el paso a los mercenarios que transportan esclavos a la alcazaba. Si el grupo no llegó a advertir a Sumadih anteriormente, podrán ahora comprobar que éste es un prisionero más entre el resto de desamparados.

Por otro lado, si los Jugadores tratan de hacerse pasar por mercenarios esclavistas será, a efectos de la historia, prácticamente imposible, pues el vil negocio es llevado a través de compañías de hombres dentro de un establecido gremio de esclavitud (promovido por el propio Al-Kasshnal).

Por ello, cualquier mercenario es conocido por los guardias de la ciudad; los Jugadores, además, no cuentan con esclavos que transportar como salvoconducto o coartada, por lo que el paso por ambas puertas les estará vedado.

Sin prácticamente mucho que hacer, los vecinos de la multitud comenzarán a apedrear a los soldados bajo el arco de la puerta en la que el grupo se encuentre. Éstos responderán a las protestas de manera represiva, sin escatimar en el uso de las armas. Los Jugadores se verán entonces envueltos en medio de una inesperada disputa entre la multitud y los guardianes. Si lo considera el Director/a, cada Jugador puede hacer una tirada de Esquivar para tratar de sortear algún puñetazo, lanzada o piedra que pueda causarles 1d4 puntos de daño.

En medio de la tensión, un tipo de prendas azules con una kufiya en la cabeza y rostro con pequeñas cicatrices se acercará a los Jugadores. Tras sonreír un instante les dirá algo en su idioma:

"Siento haberos asustado aquella noche, pero ahora soy yo quien os encuentra a vosotros. No tenéis nada que hacer aquí, por lo que os ofrezco mi ayuda antes de que las cosas se tornen oscuras".

Una tirada de Memoria les hará recordar que días o tal vez semanas antes vieron a aquel joven durante su camino a Córdoba (Parte I), el cual el cual desapareció de su vista esfumándose delante de sus ojos. Si no lograron verlo se presentará igualmente como Brahim, y les pedirá encarecidamente que les sigan, pues los soldados de las puertas de la ciudad no escatimarán en golpes.

Suponiendo que así sea, Brahim les conducirá hacia el arrabal del *Viejo Awuff* (al menos así lo comentarán Awland, Tafsut o Afer). Después se adentrarán en estrechos callejones hasta llegar a una solitaria plaza que goza de una tranquilidad no encontrada hasta ahora.

En dicha plaza existen numerosas y desniveladas viviendas, algunas excavadas en la falda del monte que sostiene a la ciudad. Se trata de un barrio humilde de casas pequeñas, y el joven Brahim les invitará a entrar en una de ellas. En su interior parece esperar alguien, un niño que se abrazará al anfitrión. Éste lo presentará como su hijo Moqfu.

La vivienda es una sala singular y humilde, excavada con gran precisión en la pared del monte; tan sólo cuenta con un jergón, una alfombra en la sala y unos cántaros de agua a un lado. Antes de comentar nada, Brahim ofrecerá a los Jugadores algún tipo de bebida aromática.

Después les contará que sabía de la llegada del grupo a Ghizafaná puesto que, aunque parezca ilógico, *en la corte de la ciudad hay quien que se preocupa por los Qaab y vela por el devenir de sus gentes*. En realidad Brahim es un fiel aliado de Idir Muhy (según él, la única cortesana que merece cualquier respeto en Ghizafaná). A su vez, éste querrá conocer las razones e intenciones de dicho viaje.

Una tirada de Empatía (fácil, +25%) hará advertir de las puras intenciones de Brahim, pues parece que efectivamente es un lazo de unión de Muhy y los bajos estamentos de la ciudad.

2. Una propuesta forzosa

Cuando los Jugadores le comenten su intención de entrevistarse con Idir por el asunto de la piedra en su anhelo de regresar a casa, Brahim quedará sorprendido. Les dirá que es imposible salir de Úsqqara, y que, como tal vez sepan, él ya lo intentó (logró traspasar sus muros unos instante mediante artes mágicas, pero su cuerpo fue absorbido de nuevo a esta realidad...).

No obstante, Brahim no les dará más detalles de cómo ocurrió (aunque el grupo podrá saberlo más adelante).

Sabiendo que quieren visitar a Idir, Brahim les advertirá que es muy peligroso ir a buscarla directamente, puesto que incluso él mismo mantiene un contacto muy estrecho y puntual con la cortesana. La corte es un nido de águilas y espías, y una visita inesperada podría significar una sentencia de muerte para ella y para los propios Jugadores, pues el shayk vigila a todos su súbditos (desde esclavos a oficiales), y los gobierna con mano de hierro.

No obstante, Brahim accederá a convocar una entrevista con Idir Muhy a cambio de un trabajo previo: El encargo es el de buscar en la ciudad un producto llamado *Galiyah*, el cual es un bien apreciado por los médicos de la corte de Ghizafaná.

Se trata de una mezcla aromática de sustancias naturales curativas, traída de algún remoto poblado en los extremos de Úsqqara. Con ella suele preparar unos ungüentos curaitvos que éste suele proporcionar a Idir Muhy.

Una tirada de Conocimiento Vegetal les hará saber que en Granada ese concepto hace referencia a una mezcla de *almizcle, sándalo, alcanfor y resina*, y todo ello se utiliza para preparar un ungüento que sirve para aliviar el dolor de infecciones internas de la cabeza.

Sin embargo, según Brahim, el comerciante del que adquiría tal producto (un tal Irafi Qulawi) fue apresado hace un par de semanas por mercenarios de Al-Kasshnal cuando regresaba con cargamento a Ghizafaná.

Lo tomaron por esclavo y lo encerraron uno de los varios puntos de hacinamiento que el shayk ha distribuido en la ciudad (una torre-prisión) con motivo de la inminente celebración de los juegos del Coliseo. Pocos días después Irafi pereció fruto de las heridas en su captura, y sus pertenencias fueron malvendidas en la ciudad. Por ello, en cuanto recuperen la mercancía de Galiyah que el mercader traía a la ciudad, Brahim les preparará un encuentro con Idir.

Suponiendo que los Jugadores accedan ayudar a Brahim, Awland permanecerá en su hogar, y Tafsut y Afer marcharán con los Jugadores para hacer de traductores del dialecto Boharíco que impera en la ciudad.

3. Buscando el Galiyah

Llegados a este momento, los Jugadores habrán de buscar la mezcla aromática en diferentes puntos de la ciudad:

La Torre-Prisión

Es la principal celda de prisioneros de la ciudad. Se trata de una torre de planta cuadrada, y un perímetro de 70 metros. Posee cuatro plantas y su función es la de alojar a delincuentes que se pasan por alto los preceptos de las leyes del sahyk (cuando no por ello se ganan la sentencia de muerte, de garrotazos, latigazos o el destierro).

En cada planta hay unas doce celdas, y en la actualidad es un centro de hacinamiento de esclavos que esperan a ser llevados a las arenas del Coliseo, por lo que está vigilado por mercenarios del gremio de Al-Kasshnal. En total hay unos diez hombres armados y repartidos entre las diversas plantas.

Pista: si los Jugadores preguntan por Irafi Qulawi, éstos podrán comentar, mediante alguna tirada de Elocuencia (muy difícil, -50%) o bien previo pago de algunas monedas (aunque primero tendrán que hacerse con ellas), que el comerciante llegó malherido a la torre, pues los mercenarios se habían excedido cuando lo apresaron cerca de Ghizafaná.

En la celda, Irafi pidió que lo llevaran al maristán de Ludrhiq (un hospital de voluntarios en la ciudad), pero los guardias de turno apenas le hicieron caso, falleciendo por las heridas poco después.

El zoco del Riq

Se trata de un mercado perenne situado en el extremo del arrabal, el cual se emplaza en una única calle y da nombre al mismo. El Zoco del Riq es probablemente el mejor sitio para enterarse de rumores y noticias en toda la ciudad.

Los Jugadores percibirán enseguida una mezcla única de olores, colores, música y artículos diversos (música procedente de los *Riq*, que son pequeños instrumentos recubiertos de membrana natural y sonajas, similar a una pandereta). Tal vez esa escena les recuerde al *Zoco de los Colores* de Granada, lugar donde comenzaron sus aventuras. El zoco cuenta con algunos puestos de alimentos, ciertos servicios profesionales y, sobre todo... ladrones: cualquier visitante debería tener mucho cuidado si pasea por allí.

Pista: Si preguntan por la Galiyah o por Irafi, algún comerciante les podrá decir que éste solía visitar el Maristán de Ludhriq, lugar en el que vendía productos a los voluntarios del lugar (incluido el Galiyah). Tal vez lo que buscan acabó allí.

El Maristán de *Ludhriq* (*Rodrigo*):

Se trata de un hospital dedicado al cuidado de todo tipo de enfermos. Al-Kasshnal realiza en él una visita simbólica una vez cada año, e invierte parte de los impuestos de la población en su mantenimiento. Se trata de una vivienda irregular, de dos plantas y un patio interior. En dicho patio descansa una figura de bronce de un hombre de gran tamaño (cuya silueta y prendas hacen claramente recordar al de una sotana cristiana).

Además, una tirada de Descubrir (Difícil, -25%) les hará notar la ausencia de una de las manos de la figura, aunque no parecerá fruto de la casualidad. Bajo ésta, una inscripción olvidada en la roca es ahora ilegible...

Si preguntan por ello, los curanderos que administran el lugar les dirán que, según la tradición, el maristán es el primer y único edificio levantado por un forastero del reino. Por lo visto, un caballero con armadura llegó a Úsqqara y alcanzó Ghizafaná. Al comprobar los estragos de las guerras sobre la ciudad comenzó a construir con sus propias manos la primera planta del hospital. Del caballero sólo se conocía su nombre: Ludhriq (Rodrigo).

Pista: en este lugar Irafi vendía algunos frascos con hojas de plantas y emplastos de Galiyah. Los voluntarios del maristán podrán comentar que hace bastantes días que no han visto al comerciante (no saben de su muerte). Podrán añadir que los *Ra'wi* que se agolpan junto al Ojo de las Visiones a veces acuden a las puertas del maristán a mendigar algunos frascos de Galiyah, quien sabe para qué experimentos. Tal vez a ellos les quede alguno.

El Ojo de las Visiones

Se trata de un pozo de unos tres metros de diámetro, con un pretil de escasa altura en su perímetro, situado en el centro de una plaza formada por casas humildes. Su profundidad es imperceptible. Los habitantes de Ghizafaná arrojan ofrendas materiales dedicadas a sus dioses pre-islámicos para agradecer sus bondades, aunque también para aplacar su ira (como las continuas tormentas desérticas).

Junto al pozo suelen reunirse, los *Ra'wi* (los *"Bendecidos"*), sabios poetas, tal vez figuras místicas, que componen y escriben versos en pequeños fragmento de papiro y luego los arrojan al fondo del pozo. Según la tradición, desde hace siglos son intocables, impunes y liberados de los

deseos u órdenes de los gobernantes de Úsqqara. Se dice que alguno de ellos está tocado con la mano de algunos dioses y son capaces de augurar el futuro o predecir adversidades.

Pista: Si los Jugadores preguntan por el Galiyah o por Irafi, los Ra'wi podrán darles algo de información a cambio de alguna de estas pruebas:

*Arrojar un objeto de valor al Ojo de las visiones, como ofrenda a sus antiguos dioses. Por supuesto debe tratarse de un objeto de visible valor (o al menos que el Director/a sepa que es de interés para él). No obstante, el Jugador puede hacerle creer que cualquier simple pieza goza de provecho y atractivo convenciéndolo mediante un éxito en Elocuencia.

*Entonar alguna canción, poema o trova, lo cual también es muy apreciado por los Ra'wi. Ésta será de su agrado si el Jugador supera una tirada de Cantar.

Tengan éxito o no en cualquiera de sus tiradas, los Ra'wi les entregarán un par de frascos con un líquido que aseguran ser Galiyah. Lamentarán la muerte de Irafi, por lo que tendrán que suministrarse de la mezcla de otra manera. En tal caso podrán regresar al hogar de Brahim.

Sin embargo, si los Jugadores logran superar alguna de las tiradas, los sabios les entregarán una pesada llave de hierro sin ningún compromiso. Si preguntan, los Ra'wi les recordarán, si es que no lo saben ya, que son capaces de discernir el futuro, y que esa llave es parte de un plan superior a su entendimiento (por lo que deben tenerla).

Para aclarar tanto misterio, los tipos les describirán en lugar exacto de una tumba falsa en la *Makbara*; un hueco en el que el comerciante ocultaba bajo llave parte de su alijo y mercancía cuando llegaba a la ciudad. Por algún tipo de trato con Irafi (a discreción del Director/a), éstos parecen que eran los protectores de su espacio oculto.

Finalmente, los Ra'wi describirán a Tafsut o Afer la localización exacta de la tumba del comerciante.

La taberna de Daibiyya

Se trata del único lugar de recreo en el Arrabal del Riq, y debe su nombre a su dueña, una mujer respetada en el lugar. En él se ofrecen bebidas exóticas, un ambiente distendido en medio de faquires y cuentacuentos, y es lugar de descanso o de debate para sus clientes, según la diversión que se pretenda encontrar.

Sus caldos son tan famosos que no es infrecuente encontrarse vecinos de la Alcazaba de Oro acudir a este lugar para degustarlos. Son famosos su juegos de fuerza entre dos contrincantes para resolver pequeñas disputas o apostar cualquier cosa.

Pista: Jayad es un cliente habitual de la taberna, y también es miembro del pequeño gremio de carpinteros de la ciudad. Resulta que conocía al comerciante Irafi, y no ha podido evitar escuchar a los Jugadores. Por ello, el carpintero les propondrá un trato: los sacerdotes del templo de Neith contrajeron con el gremio una deuda económica por unas reformas en su templo que aún no han pagado (y por lo que parece no tienen intención de hacerlo).

Pedirán a los Jugadores que acudan a recoger lo que es suyo (sí, al más puro estilo mafioso). Si lo hacen, les dirá lo que sabe del malogrado Irafi y de dónde guardaba parte de su mercancía cuando pasaba ciertas temporadas en Ghizafaná (ver a continuación).

Templo de Neith

Dedicado a la diosa Neith (una antigua deidad egipcia de la guerra y la caza) se trata de un templo que cuenta con una planta rectangular y posee columnas palmiformes (es decir, con el capitel en forma de hojas de palmera) con inscripciones egipcias sobre ellas. Nada más llegar, verán que un conjunto de sacerdotes colman el templo en favor de algún tipo de rito religioso. Además, justo enfrente del edificio existe un gran palacio arruinado con grandes soportales donde se agolpan gentes de mal vivir (todo un contraste con respecto a los sacerdotes).

Pista: si los Jugadores llegan de primeras (sin pasar previamente por la taberna de Daibiyya), ninguno de los sacerdotes (ni los maleantes) sabrán nada sobre el tal Irafi ni sus productos. En el caso de que traten de convencerlos de que paguen a los carpinteros será necesario un éxito en una tirada de Elocuencia; sin embargo, para tratar de amedrentar a los sacerdotes bastará con una tirada intimidatoria de Tormento (Fácil +25%).

En este segundo caso, alguno de éstos tratará de huir para avisar a los guardias de la ciudad. Para evitarlo será necesario que los Jugadores superen una confrontación de tiradas de Correr. En caso contrario, acudirán al lugar 1d4+1 guardias de la ciudad que tratarán directamente de eliminar al grupo (parece que no se andan con chiquitas).

Finalmente, los clérigos podrán entregar un pequeño baúl con monedas y algunas joyas para extinguir su deuda con los carpinteros.

Cuando Jayad obtenga los honorarios del gremio, les confesará que Irafi Qulawi solía guardar sus pertenencias en una tumba hueca de la Makbara, el cementerio de Ghizafaná (y no son pocos los ladrones que utilizan falsas tumbas como cajas fuertes para sus alijos, *ver a continuación*).

La Makbara

Es el único cementerio de Ghizafaná, situado no muy lejos del zoco, fuera del perímetro de la ciudad. Las innumerables tumbas son sencillas (apenas el nombre del difunto y a veces ni tan siquiera eso), y está ubicado al lado de unas inmensas ruinas formadas por columnas derribadas y restos de grandes esculturas. Tal vez sugiera que aquello fue antaño algún tipo de templo o lugar de ceremonias.

Se dice que algunos ladrones de la ciudad guardan en tumbas falsas sus alijos de joyas, armas u otros enseres; también que las tumbas son alquiladas como lugares para guarecer cualquier cosa que quepa en ellas o incluso que alguna de estas tumbas no es sino la entrada de algún tipo de morada subterránea.

Pista: si los Jugadores llegan aquí de primeras, no encontrarán a priori nada extraño. Si no han realizado una investigación previa, podrán encontrar la tumba de Irafi mediante un éxito en una tirada de Descubrir (Imposible -75%).

Si lo hicieron con la información de Jayad la tirada será sin ningún malus; y si acudieron con la llave y descripción de los ancianos Ra'wi podrán encontrarla automáticamente.

En cualquier caso, se trata de una solitaria tumba junto a una de las grandes columnas derribadas sobre la ladera del gran monte, la cual se basa en una gran losa central y cuenta con un perímetro de piedra cuadrangular. Un diminuto hueco bajo una piedra esconde una cerradura. Es posible abrir la tumba con la llave o mediante un éxito en Forzar Mecanismos (muy difícil -50%).

Una vez abierta, la gran losa podrá alzarse y podrán ver media decena de escaleras que descienden hasta un estrecho zulo. El Director/a es libre de añadir algún tesoro de importancia (oro, un arma o armadura de importancia, un libro u objeto mágico del que poco o nada supiera su dueño, etc.), pero es seguro que el grupo habrá encontrado una decena de frascos almacenados que contienen la mezcla aromática de Galiyah.

4. Cumpliendo el trato

Cuando los Jugadores regresen con las dosis de Galiyah, Brahim los recibirá con alegría y les ofrecerá la humilde hospitalidad de su hogar, pudiendo descansar el tiempo necesario. En cuanto estén preparados, Brahim levantará la alfombra de su vivienda y los Jugadores verán una trampilla. El tipo tirará del grillete que posee, y con una vela accederá a su interior a través de unos estrechísimos escalones descendentes. Luego invitará a los Jugadores a bajar con él.

Abajo aguarda un sótano diáfano casi circular, en cuyo centro descansa un gran cuenco o caldero. Su interior contiene aceite y carbón. Brahim se hará a un lado, y en un hueco en la pared introducirá la mano y sacará una bolsa con un polvo blanco. Acto seguido prenderá con la vela el aceite del caldero, y el carbón comenzará a brillar.

Una vez que los Jugadores estén preparados, el joven arrojará con fuerza un puñado de dichos polvos al caldero, y enseguida se producirá un gran fogonazo. Les dirá que en pocos instantes podrán acudir a su esperada cita. (Sí, esta campaña parece estar cuajada de usuarios de la magia).

Justo después, Brahim, Awland y los Jugadores se colocarán muy juntos unos de otros. Brahim les explicará que enseguida llegarán a donde deseaban, concretamente a una sala ubicada en el palacio de Idir Muhy. Antes de teletransportar al grupo al otro lado (se trata de una versión del hechizo *Polvos de Viaje*, pag. 222), éste les deseará suerte y les agradecerá el haberle ayudado.

Conclusión

El mago lanzará el resto de polvos sobre la cabeza de los Jugadores. Enseguida su vista se nublará, y notarán un calor extremo en su cuerpo. Antes de hacerlo, Awland le habrá ordenado a sus súbditos Tafsut y Afer que regresen al campamento Qaab, pues ya han cumplido su cometido.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por ayudar al gremio de carpinteros: +5 p. Ap.
-Por encontrar la llave y el alijo de Irafi, +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Guardias de Ghizafaná

FUE	17	Altura: 2-2,22 varas.
AGI	14	Peso: 160-173 libras
HAB	10	RR: 70% IRR: 30%
RES	16	Templanza: 50%
PER	14	
COM	11	
CUL	7	

Armas: Hacha 48% (1d6)
Armaduras: Ropas de Cuero (Prot. 2), Gorro de cuero (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 40%, Esquivar 36%.

Parte VI – La joya del Faraón

"Cada una de las cabezas hablaba un lenguaje distinto, y por eso una entre ellas comandaba al resto, quien la obedecían con fervor".

Palabras de un anciano Ra'wi

Introducción

Los Jugadores despertarán en una sala cuadrada, decorada con frisos dorados y plateados, relieves egipcios, y motivos geométricos. Está iluminada con luz natural procedente de tres estrechas ventanas a gran altura sobre una de las paredes.

En el centro de la sala, sobre el suelo lleno de relieves, hay dos asientos, uno frente al otro, y en mitad de ambos hay un caldero de gran tamaño. Es idéntico al que el grupo vio en la vivienda de Brahim. Al fondo se ubica la puerta de la habitación, pero los Jugadores podrán comprobar que está cerrada por fuera.

1. La audiencia con Idir

En este momento, cada uno de los Jugadores debería lanzar por Templanza para evitar el mareo y las nauseas producidas por el hechizo. Los Jugadores ganarán automáticamente 10 puntos de Irracionalidad si se tiene 95 o menos puntos de Irracionalidad.

Además, si superan una tirada de Escuchar (difícil -25%) percibirán la voz de mujer entonando una canción o poema en algún lugar en el exterior. Tanto si esperan en la sala como si piden ayuda (al fin y al cabo están encerrados), los Jugadores escucharán el sonido de la puerta.

Al abrirse aparecerán dos jóvenes que les invitan a seguirlos, añadiendo que su señora les está esperando. Parecen ser criados al servicio de ese lugar, que no es ni más ni menos que un palacio ubicado en el interior de la Alcazaba de Oro.

Mientras recorren un largo pasillo con frisos y techos de también motivos geométricos, los criados informarán de que su señora Idir Muhy llevaba unos días esperando su llegada a Ghizafaná. Una vez superado el pasillo el espacio dentro del complejo palaciego se ensanchará, y los Jugadores podrán divisar un conjunto de jardines, arcos y columnas que bordean a modo de claustro a un grandísimo patio cuadrangular.

En mitad del mismo se erige otra gran estancia, una vivienda en sí misma; a buen seguro cuenta con varias habitaciones en sus dos plantas. Parece que la vida de los habitantes de dentro y fuera de la muralla sufre un gran contraste.

Parece sorprendente que en el jardín cuente con una riquísima vegetación, sabiendo que Ghizafaná está emplazada en un monte rocoso en mitad de un desierto. Las diversas plantas exóticas son acompañadas por una pequeña acequia ornamental que perimetra los jardines y por la que corre el agua, asemejando a algunas estancias de la lejana Alhambra granadina. Además, diversas macetas y una fuente acompañada de asientos hacen del lugar un espacio ideal para el recreo.

Los dos criados llevarán al grupo hasta la fuente, lugar donde una mujer de unos treinta años viste con prendas coloridas y ajorcas en sus extremidades. Permanece sentada junto al agua con un librito entre sus manos; recita un poema en alto, gesticualndo como si estuviera ensayando una gran obra...

Se trata de Idir Muhy, cortesana del shayk, y tras las oportunas presentaciones los Jugadores podrán preguntar, pedir o explicar lo que crean oportuno, y por supuesto transmitirle la petición de llegar hasta la Piedra del faraón Sheshonq. Awland apoyará esta demanda, asegurando a la Consejera que cree que su destino como *Ischadima* es ayudarles, y que han pasado varios peligros sólo para llegar hasta ella.

Idir es una mujer amable e inteligente, y tratará con paciencia a los Jugadores, por lo que éstos podrán ser informados de varias cosas:

*Idir sabía de sus intenciones, puesto que no son pocos los ojos que trabajan para la corte de Al-Kasshnal. Añadirá que, sin embargo, son afortunados, pues es precisamente ella quien se encarga de gestionar tales espías.

*Es partidaria en secreto de la rebelión Qaab contra el shayk. De hecho, ha logrado establecer contacto con líderes beduinos de algunos clanes del desierto para ir conformando algunos planes, incluido Kasu Wadd. Sin embargo, en las últimas semanas no ha podido estar al tanto de las intenciones finales de los Qaab. No sabe lo que estarán planeando.

*Idir nació en una de las decenas de comunidades Qaab de Úsqqara. Sus padres fueron esclavizados, y ella fue acogida por un matrimonio noble de Ghizafaná. Pese a llevar una vida tranquila, siempre ha estado en contra de los abusos del shayk contra los beduinos del desierto, pues no ha olvidado su origen (y ha empatizado con su causa).

*La piedra del faraón Sheshonq es una roca negra y esférica, pulida con una extraña precisión y sujeta en el hueco de un pedestal de lapislázuli (el amado material de los faraones). Según Idir, el lustre metálico de la piedra aventura un poder sin igual, pero al mismo tiempo desconocido. No sabe si llegar a ella podrá devolverlos a su hogar.

*Alcanzar la piedra puede ser una cuestión de difícil resolución, pues la dinastía del shayk lleva varias generaciones guardándola en una cámara de su palacio con gran diligencia. Y en esos momentos la misión puede ser prácticamente imposible por una cuestión: Al-Kasshnal es conocedor de la revuelta de los líderes Qaab contra su mandato (que poco a poco se está fraguando fuera del perímetro de Ghizafaná). Y el shayk, para extremar las precauciones, ha aumentado el número de sus soldados, y ha dado más poder a los mercenarios del gremio esclavista. Por ello, la cortesana les dirá que, pese a ser miembro del Consejo de la ciudad, sus movimientos están muy limitados.

*Si le preguntan por el recipiente con cadenas que guarece piedra de Sheshonq, Idir asentirá, pues conoce las tradiciones Qaab; pero confirmará que la caja, baúl o tales cadenas no existen, sino que su receptáculo no es sino una metáfora de las creencias del pueblo Qaab.

*En el momento en que Idir vea el khopesh, su expresión cambiará al reconocer el arma, y les pedirá sujetarlo entre sus manos. No tardará en levantarlo asombrada y comentar, muy sorprendida del hallazgo:

Es... el arma de poder de Sheshonq. Forma parte... ¡del mito! ¿Cómo puede ser que se halle aquí, entre nosotros? La tradición Qaab asegura que cuando este arma aparezca, la ciudad de Ghizafaná se hundirá bajo las dunas del desierto...

No sé qué papel tenéis en la revuelta de los beduinos, pero vosotros habéis traído el khopesh a este lugar. Si con ello el shayk y sus mercenarios han de perecer bajo la arena, yo trataré de que lleguéis hasta la piedra del faraón...

Nota para el Director/a: En realidad, Idir quiere acabar con el poder de la dinastía del shayk, así como traspasar al pueblo Qaab el poder y la participación en el reino de Úsqqara. Y tal vez los Jugadores sean la llave para conseguirlo.

Acto seguido, Idir propondrá a los Jugadores participar en las luchas de la arena. Como es tradición, el campeón de los juegos de sangre es complacido por el shayk con un deseo (riquezas, prestigio, etc.).

Según ella, si el grupo alcanza la victoria e impresiona a Al-Kasshnal, tal vez les conceda una visita hasta la cámara de la piedra sagrada.

Por ello, Idir estaría dispuesta a ser la patrocinadora del grupo participante en la arena. No son pocos los nobles y ricos comerciantes de la corte quienes proponen a sus propios luchadores en las diversas apuestas que surgen en este evento. Por otro lado, no ve otra opción de llegar hasta el propósito que plantean los Jugadores.

Por cierto, los juegos del coliseo se basan en un evento anual en la que la lucha es la principal protagonista, pero el formato cambia cada vez que se celebran: enfrentamientos individuales, con distintas armas, pruebas de resistencia... Ningún participante sabe a qué puede enfrentarse hasta que no pise el lugar de las pruebas.

2. El médico

Una vez que los Jugadores acepten participar en los juegos del coliseo, Idir les propondrá conseguir algo de ayuda para el gran momento. La cortesana conoce a un médico de la corte llamado Janu Abbassi, el cual imparte medicina a sus pupilos en su casa-palacio. Tal vez el médico pueda proporcionarles algún tipo de ventaja (Idir no concretará de qué tipo).

Si aceptan la propuesta (este apartado antes de la llegada al Coliseo es opcional), la cortesana les entregará un brebaje aromático de Galiyah como presente para el médico, así como un documento escrito en *Bohaírico* (recordemos, el dialecto copto hablado en el Bajo Egipto), junto con la firma de Idir. Ello actúa como salvoconducto para entrar y salir de la Alcazaba de Oro (y tal vez evitar problemas con los mercenarios del gremio del shayk).

Por último, la mujer les explicará que la casa-palacio de Abbassi cuenta con un gran fachada con motivos dorados en la Plaza del Agua, cerca de la puerta del Almendro.

Acudir hasta el palacio de Abbassi no les llevaría a los Jugadores más de cinco o diez minutos; sin embargo, la cosa se complicará un poco a causa del hervidero de gente que hay por las calles de la Alcazaba del Oro. Y es que debido a la inminente celebración de los Juegos, la ciudad cuenta ahora una vitalidad renovada: vendedores de comida, charlatanes que atraen la atención de los viandantes, mendigos que ocupan cualquier esquina o escalera de piedra, astrólogos visionarios que leen el futuro (o eso aseguran), encantadores de serpientes y un sinfín de colorida diversidad que comparte un continuo murmullo de voces. He aquí un aperitivo antes de llegar al palacio del médico (lanzar 1d6):

1d6	Evento
1-2	Dos vendedores de especias que han colocado un puesto de lona cerca de la plaza del Agua son hostigados por dos mercenarios del gremio esclavista. Por su acalorada discusión en el dialecto Copto, parece que no pueden estar allí. Tras unos tensos instantes, los mercenarios tratarán de apresarles por la fuerza. Si los Jugadores se apiadan de ellos y los ayudan, éstos sólo podrán agradecerles su buen hacer... o bien proporcionarles algún tipo de ingrediente (para magos.) que necesiten.
3-4	Un grupo de niños se acercará a los Jugadores insistiéndoles en que les den unas limosnas. En realidad tratarán de una manera organizada de desvalijar sus bolsas o pertenencias, algún arma (cuidado con el khopesh, si es que lo portan) o cualquier otro objeto de valor para ellos (*¿les robarán el salvoconducto de Idir?*). Después huirán por las calles de la Alcazaba de Oro (pero recordemos que no podrán salir de ella, pues las puertas siguen siendo infranqueables para los vecinos).
5-6	Mediante una tirada de Descubrir, los Jugadores advertirán un robo. Una mujer se introduce una bolsa de piel entre sus ropas y echa a correr. La víctima es un tipo vestido con un tiraz no se ha dado cuenta. Si le ayudan a recuperar la bolsa (mediante un éxito en una tirada de Correr), el dueño les entregará un amuleto que los ancianos Ra'wi suelen entregar a los vecinos. Este amuleto, si se porta en el cuello, ofrece un bonus en +5% en tiradas de Suerte.

Antes o después los Jugadores llegarán a la plaza del Agua. Se trata de un espacio amplio e irregular, rodeado de viviendas de una planta y con media docena de callejones entre algunas de ella. Destaca en el centro de la plaza palacio de doble altura (propiedad de Abbassi).

Ya no hay tanta afluencia de personas, pero en dicha zona se agolpan varios talleres de orfebrería y curtido. Es probable que entre los orfebres los Jugadores encuentren a alguien que también se dedique a reparar objetos de metal cotidianos, como armaduras o escudos, y así puedan arreglar algunos de sus puntos de resistencia

Esta plaza toma el nombre de "del Agua" porque se cree que durante la fundación de la ciudad por el faraón Sheshonq, éste excavó tan profundamente entre las dunas situadas junto a la montaña que soporta la ciudad que encontró un acuífero bajo las arenas del desierto (precisamente en ese punto). Por lo visto el preciado líquido emanó durante un tiempo, pero después la arena volvió sepultar la masa de agua.

En cuanto al palacio del médico, éste destaca por su fachada de motivos dorados, incrustados entre baldosas de algún material parecido al mármol y ornamentos geométricos. La gran puerta de madera en el centro de la fachada está abierta de par en par.

A través de ella, los Jugadores verán entrar y salir a varios jóvenes en torno a los veinte años, todos con la misma vestimenta: caftán de color blanco y kufiya de lino de colores azul casi negro. Se trata de los pupilos de medicina del médico Abbassi de los que les habló Idir.

Una vez se adentren en el interior del palacio, accederán una pequeña sala con un zócalo cuadrado con más incrustaciones doradas en sus muros, formando una especie de patrón muy bello. Dicho recibidor conecta con un patio central que distribuye en cuadrado el resto de las salas del palacio. Los alumnos del médico siguen entrando y saliendo del lugar.

En medio del patio hay dos fuentes, una zona ajardinada y un pequeño huerto en el que una figura anciana parece instruir a un grupo de diez muchachos. El olor a incienso y otros productos inunda el lugar.

Acercarse allí no supondrá ningún problema, pero superar una tirada de Empatía hará notar a los Jugadores que los pupilos centran en ellos su atención (e incluso les miran mal). Superar una tirada de Descubrir (fácil +25%) les hará observar un detalle que algunos de los alumnos comparten: a todos les falta una oreja o un dedo de la mano.

Tras presentarse en la misma lengua que los Jugadores, Abbassi les advertirá que no pueden estar allí, puesto que tan sólo los estudiantes del saber medicinal pueden adentrarse entre esos muros (por eso tales miradas). A no ser que le enseñen el salvoconducto de Idir o el brebaje de Galiyah habrán de marcharse.

Abbassi es un anciano de una edad cercana a los ochenta, al parecer muy venerado por sus alumnos. Su barba poblada y blanca se mimetiza con sus prendas, todas del mismo color.

Tras escuchar las palabras de los Jugadores (van recomendados por la cortesana Idir), Janu les pedirá que lo acompañen a un lugar más tranquilo para poder hablar. El grupo saldrá por una de las salas anexas al patio y llegará una sobria habitación que posee en su centro unas escaleras de caracol muy estrechas (la cual les parecerá que antaño era una especie de pozo, y que ahora está como reformado con escalones).

Mientras bajan, Abbassi les preguntará sonriendo (al haber traído el Galiyah) si conocen a Brahim, amigo desde hace tiempo y su más fiel proveedor de sustancias medicinales.

Una vez abajo llegarán hasta un pequeño y seco aljibe con finas columnas y arcos. Lo que los Jugadores podrán averiguar de boca de Janu es lo siguiente:

**Acerca de ese aljibe o la Plaza del Agua:* sobre el nombre de la plaza, les contará la misma historia descrita, pero aludiendo a que ese aljibe es lo que queda de aquella leyenda (y emana cierta cantidad de agua, pero inviable para poder aprovecharla). Por lo visto fue construido por los primeros pobladores de la ciudad.

**Sobre Brahim:* es alguien de confianza, pues fue su pupilo unos años atrás. Sin embargo, su interés por el mundo de los cosméticos y los brebajes hizo que sirviera a Janu de una manera más eficaz: siendo su proveedor de materias primas para su escuela de medicina. Janu instruyó mucho tiempo a Brahim en las artes mágicas, y le enseñó el poderosísimo hechizo de *Polvos de Viaje* con el caldero que utiliza para comunicarse y entrevistarse con Idir.

Además, Janu y Brahim suelen experimentan juntos otras prácticas de teleportación para tratar de alcanzar algún punto más allá de Úsqqara. Esa es la razón por la que el grupo se encontró con Brahim en la Parte I, cuando iban camino de Córdoba.

Los efectos del reino paralelo son muy fuertes, y el hechizo que empleó el joven en aquel momento no logró traspasar del todo la fina capa entre ambos

mundos (tal y como vieron los Jugadores cuando éste se desvaneció delante de sus ojos).

**Sobre Idir:* Su vínculo es mucho más estrecho de lo que parece. La conoce desde que era muy joven, y por eso conoce y comparte las intenciones de paz que mantiene con los clanes Qaab del desierto. Es además el enlace entre Brahim y él mismo en cuestiones de encargos especiales (todo aquello que a los ojos del shayk no debe mostrarse).

**Sobre sus alumnos:* sus pupilos de medicina no pagan nada por recibir sus saberes. Cada promoción es seleccionada por el propio Janu, y su formación se prolonga durante años. Él no recibe ninguna remuneración de los jóvenes a los que instruye, sino que es el shayk quien destina parte de la recaudación de la ciudad al pago de la formación y el sueldo del médico (pues se entiende que la labor de éste es un bien para la ciudad). Como muestra de compromiso total con la formación médica, nada más comenzar los alumnos seccionan una parte de su cuerpo, metáfora de la empatía que todo médico debe tener con su paciente.

Claro que, Janu no solo les ha llevado allí para relatarles cuentos de antaño, sino que una vez que sepa de sus intenciones en el Coliseo y tras pensar unos instantes, el médico accederá a ayudarles ante el panorama que se les avecina.

Antes de nada, pondrá a los Jugadores en contexto: por lo visto, cuando era un niño su abuelo le contó algo que él mismo escuchó de sus antecesores; una historia sobre un hombre llamado *Ludhriq* (sí, el del maristán), el cual vivía en los tiempos en los que Ghizafaná aún se llamaba *Mit-Raqliya*. Seguro que los Jugadores recuerdan la historia del maristán Ghizafaná; y si no la saben, será el médico Abbassi el encargado de relatarles lo poco que se sabe de esta figura.

Al parecer, Ludhriq era un hombre religioso (o al menos eso cree), un creyente de una fe distinta al culto de Úsqqara (un cristiano, vaya). Éste había recalado en el Reino de los Emplazados de alguna extraña manera. Tras construir el hospital, siguió su obra altruista en Ghizafaná durante unos años. Y antes de morir dejó como legado un pequeño volumen que entregó a un antepasado de Janu, cuyas enseñanzas han ido a parar hasta él.

El volumen encierra un compendio de poderosos hechizo mágicos y, según el médico, hay uno entre ellos que quizás les sirva para su propósito.

A priori, Janu no comentará nada del hechizo, sino que se limitará a advertirles que su poder reside en adquirir cierta ventaja durante un combate. Y claro está, ello conlleva ciertas consecuencias.

Por lo visto, tal hechizo no es sino la aplicación de un ungüento en el paladar que, según él, provoca un fuerte efecto de protección ante cualquier peligro.

El anciano no explicará nada más de sus efectos a no ser que se supere una tirada de Elocuencia. En tal caso añadirá que el ungüento proporciona un aura de protección, aunque después es posible sufrir cierta adversidad: desmayos y la pérdida temporal de la consciencia. En realidad, Janu está hablando del hechizo *Velo Armonioso* se encuentra descrito en *La Verdad*).

Por cierto, si los Jugadores dudan de su veracidad, el viejo Abbassi asegurará haber probado la receta y ser testigo en primera persona de su efectos (sus alumnos podrán confirmar sus palabras, pues fueron testigos del desvanecimiento de su maestro).

Finalmente, Janu entregará un pequeño estuche metálico con una dosis del ungüento (sí, solo una), pidiéndoles extremar las precauciones en los infames juegos de lucha del Coliseo.

Y poco más. Si lo precisan, los Jugadores podrán ser acompañados por algunos de los pupilos de Janu Abbassi de vuelta hasta el palacio de Idir para evitar perderse o experimentar nuevos sucesos... (a no ser que el Director/a determine lo contrario).

3. El coliseo

Una vez que el grupo regrese al palacio de la cortesana, ésta les aconsejará descansar esos tres días en su casa. Serán atendidos por sus siervos y, si es preciso, podrán tratarles las heridas los propios criados (en el caso de que algún Jugador esté muy lastimado podrá recuperar algunos puntos de vida) o bien recibir la visita del propio Janu Abbassi junto con algún discípulo para el mismo propósito.

Sin embargo, si los Jugadores fueron hechos prisioneros antes de pisar la ciudad de Ghizafaná serán llevados directamente a la mazmorra del coliseo. Allí aguardarán esos tres días con agua, algo de pan y un constante encierro en una celda sin ventilación alguna, cuyos acompañantes serán prisioneros como ellos.

La mañana de los Juegos será soleada, y las calles de la ciudad se han decorado con banderas de la Casa del shayk (recordemos, el símbolo de unas cadenas entrelazadas entre sí sobre un campo plano).

Cuando los Jugadores salgan a la calle para dirigirse desde el palacio de Idir hasta el Coliseo (o bien siendo llevados a golpe de lanza desde la mazmorra-prisión hasta el mismo lugar) verán el revuelo de vecinos por las calles de la alcazaba: las puertas del Riq, del Almendro y del Faraón se han abierto para la circulación de la población.

Los banderines ondean bajo el sol de Úsqqara y resuenan en cada esquina los populares riqs en multitud de manos, pero también otros instrumentos como laúdes, arpas, flautas y los *shofares* (cuyo gutural sonido sale de bellas piezas fabricadas con cuernos de distintos animales). Según la situación, el grupo de Jugadores accederá al Coliseo y ocurrirán diferentes situaciones:

Si acuden con Idir

Idir (como patrocinadora del grupo de luchadores), un par de siervos, Awland y los Jugadores accederán por la puerta principal, que no es sino el más grande de una colección de cinco arcos gigantescos que colman la fachada principal del recinto.

Tras pasar por él, el grupo llegará a una amplia zona sobre un basamento de varios escalones. Allí, las personalidades de la ciudad y otros miembros del Gobierno se saludan antes de acceder a las gradas. La seguridad allí es muy pronunciada, y entre los soldados de la ciudad, también presentes, verán a Al-Kasshnal encaramado en los escalones de una grada privilegiada (la mejor del coliseo).

Idir conducirá enseguida a los Jugadores a una sala cuyos muros son grandes bloques de piedra, aunque la luz entra por dos estrechísimos huecos sobre el techo. En ella, podrán descansar hasta el momento en el que hayan acudan a la arena para luchar. Y antes de luchar, como es costumbre, serán presentados al propio shayk.

La consejera parece algo nerviosa, cosa que los Jugadores sabrán si superan una tirada de empatía (fácil +25%). Si le preguntan, les informará de que ningún otro patrocinador ha presentado con su nombre contendiente alguno. Además, el shayk Kasshnal ha traído bajo su mano a escasos contendientes humanos, ya que en realidad ha incluido algunos animales salvajes, tal vez muy peligrosos, para amenizar el encuentro.

Los Jugadores quedarán ahora a la espera (Awland e Idir no participarán, sino que marcharán a su puesto en las gradas). El grupo, si quiere, pueden deambular por alguna de las estancias del coliseo (como el patio de entrenamiento, que se detalla en el siguiente apartado; las gradas que poco a poco irán llenándose de ciudadanos de Ghizafaná o visitar la sala de armas, donde dos herreros revisan el materia de guerra que allí se almacena). Cualquier evento que el Director/a añada en este punto puede enriquecer esta parte de espera.

Si son llevados como esclavos

En este caso, los Jugadores serán conducidos (sujetos unos a otros con cadenas) por una de las entradas traseras del coliseo. Tras atravesar una puerta metálica y acceder por un estrecho pasillo de piedra, la luz volverá a invadirles cuando salgan a un patio a cielo abierto, diáfano y rodeado de muros (dentro del recinto del Coliseo).

Allí se congregan más contendientes (esclavos, en su mayoría) y, a la vista de los soldados mercenarios dispersos por allí, entrenan con distintas armas de madera (unos contra otros) al son de las ordenes de los propios instructores mercenarios.

Tal patio es un lugar para que los mercenarios comprueben la valía de los luchadores antes de mostrarse a la arena principal. También es el lugar donde podrán adquirir un arma (recordemos, en esta opción los Jugadores no llevan nada de valor encima o, al menos, no llevan sus armas cotidianas).

Por eso, tras ser liberados de las cadenas, uno de los instructores de contienda les entregará uno a uno y de manera aleatoria un arma, con la cual espera que muestren su valía. Cada Jugador, por tanto, debe lanzar 1d6:

1: Gumía (1d4+2)	4: Lanza (1d6+1)
2: Jineta (1d6+2)	5: Arco corto (1d6)
3: Alfanje (1d10+1)	6: Hacha (1d6)

Por cierto, la posibilidad de cambiar el arma obtenida es nula, a no ser que el Jugador explique y suplique que es diestro en alguna otra y, además, supere una tirada de Elocuencia (muy difícil -50%). El instructor, movido por la curiosidad, hará caso al Jugador.

Una vez adjudicada el arma, cada Jugador ha de realizar dos tiradas con la Competencia que posea en dicha arma (o en caso de no poseerla, la Característica de la que depende). Ello representará el manejo y trato de la misma:

**Ningún éxito:* el instructor los agrupará con otros luchadores que tampoco han demostrado su buen manejo (o que simplemente son gentes que no saben luchar), y serán equipados con un cuchillo (1d6) o un escudo de madera (Resistencia: 100).

**Un éxito:* el instructor los agrupará con otros que han demostrado, al igual que el Jugador, cierto manejo con el arma dotada. Serán equipados con el mismo arma que han utilizado y, además, con brazales y grebas de cuero (Prot. 2).

**Dos éxitos:* el instructor, sorprendido, los apartará en un banco de piedra junto a un muro, a la sombra, donde los reservará para, según sus palabras, "*los lagartos del gran shayk...*". Estos Jugadores serán equipados con un arma a elegir de la tabla anterior y un Gambesón reforzado (Prot. 3).

Tras el entrenamiento, el grupo tendrá un rato para descansar. No es posible charlar con los instructores, pero sí con el resto de contendientes. Mucha de esta gente es campesina, pastores o comerciantes entre las comunidades Qaab y los habitantes de Ghizafaná.

También podrán encontrar bastantes delincuentes cuyos delitos y penas vienen a conmutarse en una participación en este sangriento evento.

4. Circo de sangre

Ya sea como luchadores de Idir o como esclavos forzosos, los Jugadores saldrán una hora después a la arena (en el primer caso, dos soldados vendrán a buscar al grupo y en el segundo serán los instructores quienes les guíen a través de las puertas y salas). Y en ambos casos, los guías les explicarán que el protocolo es cumplir con el ceremonial saludo al shayk Al-Kasshnal antes de comenzar cualquier enfrentamiento.

Una vez salgan por uno de los accesos al ovalado espacio de recreo, los varios centenares de asistentes en las gradas del coliseo les recibirán con un rugido atronador. El calor en Ghizafaná es sofocante.

Los instrumentos que antes oyeran en la ciudad se repiten aquí, y los Jugadores serán conducidos delante de la única grada que posee un palco sobre una gran bandera de la ciudad (el palco del caudillo).

Estando frente a él, verán la figura del shayk rodeada por decenas de soldados, todos ellos escoltados por dos grandes esculturas representativas del dios Nassib (a quien están dedicados los juegos). Enseguida el instructor-guía presentará al público a los contendientes.

El shayk es un hombre bajito, de mediana edad, quien, aparte de sus soldados, le rodean diversos satélites de la corte. Éste no tardará en dará la señal para que los primeros enfrentamientos comiencen. Cabe decir que las luchas del Coliseo se resumen en dos encuentros; el primero será uno de los *encuentros* que a continuación se muestran.

Estando ya listos, será el Director/a quien elija uno de dichos encuentros para los Jugadores. Cualquiera de los rivales aparecerá sobre la arena, en el centro de la plaza del Coliseo. Se alzará desde el subsuelo en una especie de plataforma elevadora (a modo de montacargas), movido a base de poleas internas.

Por supuesto, algunos encuentros son más peligrosos que otros; por ello, el Director/a debe elegir el más adecuado dependiendo de la situación y salud de los Jugadores.

Eso sí, como ya se dijo, quienes acudan bajo la protección de Idir o hayan superado las dos tiradas de los instructores, tendrán que afrontar de manera obligatoria el encuentro el número 1. Por último, cabe decir que todo combate en los sangrientos juegos del shayk son a muerte:

Encuentro 1: Cocodrilos

En el centro de la arena aparecerán dos grandes jaulas grandes cubiertas con una amplia túnica. A la señal del shayk, las sábanas serán retiradas por los guardias de la arena con unas lanzas, y el grupo verá dos o tres cocodrilos (a discreción del Director/a) que enseguida se arrastrarán fuera de los barrotes. *¡Cuidado con sus mandíbulas!*

Encuentro 2: Serpientes

En la plataforma aparecerá una pequeña estructura similar a un puente de madera, tan ancho como largo (unas cinco o seis varas de longitud) con varios escalones a ambos lados. En derredor una estructura de madera circular rodea el puentecillo, encerrando en el foso circular, similar a un redil, una inmensa maraña de serpientes.

Sobre el puente esperan tres soldados expertos, y a quien los Jugadores deberán derrotar (o hacer caer al improvisado foso. Una tirada de Conocimiento Animal les hará saber que son Cobras Egipcias (*Áspid de Cleopatra*), y cuyo veneno es totalmente mortal (Ver *Dramatis Personae*)

Encuentro 3: Jinetes en camello

En el centro de la plaza aparecerán dos jinetes montados a camello, armados con una larga morosa y un arco corto (respectivamente). El público jaleará elogiando a las dos figuras. Nada más elevarse hasta la arena, cabalgarán en círculos con los camellos, justo antes de luchar contra los Jugadores.

El de la morosa cargará continuamente contra ellos, mientras que el del arco, quien puede antojarse más escurridizo, disparará desde el animal sin acercarse demasiado a los Jugadores. En el momento en que caigan al suelo lucharán cuerpo a cuerpo hasta la muerte.

Encuentro 4: Criaturas de Úsqqara

En el reino de Úsqqara existen multitud de criaturas diversas totalmente desconocidas para los Jugadores, y están lejos de ser animales cotidianos para sus habitantes. Por tanto, en el elevador aparecerá una criatura por cada uno de los Jugadores presentes en ese momento (ver *Dramatis Personae*). Se tratan de pequeñas alimañas propias del reino que el grupo no tendría "demasiados" problemas en superar.

Encuentro 5: Prisioneros

Aquí entran en escena los prisioneros capturados durante semanas por el gremio de mercenarios del hachib. Grupos pequeños de luchadores competirán sin piedad contra otros grupos en un combate a muerte.

Cada uno de ellos lo forman cuadrillas entre cuatro y cinco luchadores, sujetos entre sí con cadenas a la altura de sus muñecas o tobillos, y cada grupo ha de vencer a todos los integrantes del resto.

En el caso de que los Jugadores formaran parte de uno de estos conjuntos (recordemos, si superaron una o ninguna tirada en el entrenamiento con el instructor), lucharán unidos entre sí, por lo que cada Jugador contará con un malus de 25% en tiradas de combate o movimiento.

5. El encuentro final

En el momento en que el Director lo estime oportuno, el shayk puede detener los juegos de sangre y dar un respiro a los contendientes. Ojo, no se trata de piedad, sino, tal vez, de aburrimiento del propio mandatario o petición del público. Esto puede ayudar a controlar al Director/a el grado de peligrosidad y riesgo que sufran los Jugadores, pues aún les queda un último encuentro.

Por ejemplo, Al-Kasshnal podría ordenar detener la lucha cuando derroten a uno de sus cocodrilos, a uno de los jinetes o a alguna de las extrañas criaturas traídas al Coliseo.

Por otro lado, las luchas del Coliseo no tienen porqué tener a los Jugadores como exclusivos protagonistas. Quizás el Director/a quiera añadir un momento de narración donde combatan dos gladiadores, prisioneros o cualquier otro participantes, demostrando así la crueldad del evento al grupo antes de que participen en los juegos.

Una vez que los Jugadores hayan superado la primera contienda, se hará un receso de una media hora para que puedan descansar. En realidad, son momentos necesarios para que los soldados del shayk puedan puedan manipular la gran sorpresa final que éste tiene preparados para todos los espectadores y participantes...

Si los Jugadores acudieron con Idir podrán volver a la sala de descanso donde antes estuvieron. Allí se reecontrarán con la cortesana, Awland y los criados que la acompañan.

Si por el contrario los Jugadores fueron capturados, volverán al patio de entrenamiento con los supervivientes, donde podrán descansar unos minutos.

En este segundo caso, antes de regresar a la plaza de arena irrumpirá en el patio una mujer (Idir, pues en este supuesto no la conocen), y con ella llegará Awland, quien se alegrará de verlos otra vez.

Mediante la influencia de la cortesana (y una pequeña suma económica) los instructores los han dejado acceder al área de luchadores. Sin tiempo de presentaciones (tan sólo que Idir es el contacto de Kasu Wadd en la corte que venían a buscar), ambos entregarán el khopesh requisado por los mercenarios (el cual han podido recuperar).

Antes de regresar a la arena, Idir les explicará que los vencedores de los juegos de sangre tiene el privilegio de pedir un deseo al shayk, lo cual incluye acceder a la cámara de la piedra que han venido a buscar...).

Finalmente, les pedirá que uno de ellos utilice el khopesh para ayudarse en el último litigio (del que por cierto, no tiene ni la más remota idea).

Una vez que los Jugadores salgan a la arena, verán una horda de soldados locales formando un perímetro en el borde de la plaza, armados y protegidos por completo. Los instrumentos y el rugido del público volverán a sonar sobre las gradas.

El instructor alzará de nuevo la voz, presentando en bohaírico el último combate. Los Jugadores están acompañados de otros contendientes, los cuáles, si se lo piden, podrán traducir sus palabras *¡Ciudadanos de Ghizafaná! ¡La hora bendecida por el shayk ha llegado! Su indiscutible poder nada tiene que ver con lo imaginado. ¡Vislumbrad ahora el legado del faraón de Mit-Raqliya! ¡Sabed de su furia!*

En esos momentos, la superficie de la arena chasqueará y su elevador comenzará a descender. Los soldados se colocarán en posición defensiva, y se escuchará un terrible alarido. El público ensordecerá asombrado sin saber qué va a ocurrir. Los Jugadores ya no llevan cadenas ni grilletes.

En pocos segundos el elevador debería ascender mostrando al nuevo rival. Sin embargo no lo hará. Tras unos segundos de incerteza entre el público, una criatura de gran envergadura escalará por el hueco de la plataforma.

Un terrible monstruo de unas treinta y cinco varas de altura asomará enseguida. Cuenta con cinco cabezas sobre cinco largos cuellos (algunas con cornamenta, otras con pliegues cartilaginosos o aletas) y un cuerpo cuadrúpedo y escamoso.

La gran mole es extraordinariamente pesada, sus patas poseen afiladas garras y también una larga cola cuyo extremo es similar a una guillotina curvada. Ésta se mueve manifestando excitación. Los Jugadores ganarán 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de IRR.

A discreción del Director/a, no estaría mal que lanzasen por Templanza, pues la inmensidad de la bestia puede hacer que se venga abajo por momentos o queden en un letargo momentáneo por la impresión.

Si los Jugadores superan una tirada de Leyendas no recordarán haber visto nada similar (ver *Dramatis Personae* y *La verdad*); tal vez lo más parecido a esa criatura puede ser una *Tarasca* (propio del bestiario y leyendas de Granada) o más remotamente, el *Herensugue* de las tierras del norte cristiano (un dragón de siete cabezas). Podría incluso asemejarse a un hidra griega, solo que sus cabezas no se reproducen cuando son cortadas .

Los soldados entonces se retirarán, y la criatura no tardará en agitar su cola y dedicar un terrible (y mortal) tajado a los primeros desafortunados contendientes que acompañan a los Jugadores.

El público estará ahora dividido entre expectación y espectáculo; por un lado terror, por otro, rechazo. El shayk Al-Kasshnal, por su parte, disfrutará con el inicio del espectáculo. Por otro lado, la criatura del faraón Sheshonq no podrá subir por los muros que bordean la arena del Coliseo, pues estos son lo suficientemente altos como para que no pueda escalarlos.

En estos momentos, los Jugadores estarán obligados a luchar contra la criatura. Se trata del combate final (de cuyo final depende acceder a la piedra del faraón para poder regresar a casa). En cualquier caso, alguno de ellos debería tener el khopesh del faraón consigo, el cual puede ser, según el azar de los dados, la llave que haga posible la derrota de la bestia.

Si los Jugadores superan una tirada de Empatía, advertirán que una de las cabezas parece tener la autoridad sobre las demás. Efectivamente es así, y, además, es la más vulnerable, por lo que el resto protegerá a dicha cabeza a toda costa.

Alea jacta est.

6. La revuelta roja

Cuando la criatura sea derrotada, el público ensordecerá, pues parecía claro que el fatal destino de los combatientes no podría ser otro que una horrible muerte ante aquel ser.

El shayk Al-Kasshnal verá derrotada su codiciada bestia de espectáculo circense. Aún estando los Jugadores sobre la arena, y fruto de un acto de ira y frustración, éste se levantará de su asiento dorado y ordenará a sus soldados desde el palco que eliminen a los supervivientes. Está claro que el mandatario está irritado y resentido ante la derrota de la criatura.

La gran hueste correrá hacia el centro del espacio de lucha con intenciones nada amistosas. Cuando los Jugadores estén a punto de ser linchados, se formará sobre la arena un enorme torbellino, salido como de la nada. Éste golpeará a los primeros soldados que se acerquen a los Jugadores, enviando a algunos al

foso del elevador desde donde emergió la gran criatura. El resto de soldados detendrá entonces sus intenciones.

Si los Jugadores superan una tirada de Descubrir creerán ver un rostro formado en mitad del remolino. Tal vez sea un rostro conocido para ellos: el rostro de Janu Abbasi (sí, el doctor versado en artes mágicas no parece ajeno a lo que está sucediendo). No obstante enseguida se desvanecerá, y el torbellino se dividirá en varios, los cuales comenzarán a ocupar las gradas del coliseo. Los espectadores, muy asustados, comenzarán a huir despavoridos...

Momentos después, los remolinos se disiparán, y los Jugadores serán testigos de cómo una muchedumbre de personas con vestiduras rojas irrumpen en las gradas y la arena de la plaza. Una gran marea de beduinos Qaab se agolpan en la arena, atraviesan los accesos y escalan los muros con todo tipo de armas. Los Jugadores los verán corriendo por las gradas y enfrentándose también a los diversos soldados esparcidos por la enorme construcción.

La bandera del shayk dejará de ondear en lo alto, cayendo a los pies del grupo. Éstos se darán cuenta enseguida que la multitud pretende alcanzar el palco de Al-Kasshnal con la única intención de derrocarle.

El shayk tratará de huir con sus subordinados, pero serán rodeados por la multitud, que en pocos segundos habrá tomado el Coliseo y rendido a la poca guarnición que haya quedado allí. Parece que la revolución de los Qaab acaba de comenzar, justo en el día de la celebración de los juegos del Coliseo.

Nota para el Director/a: Recordemos a Kasu Wadd, el líder de la comunidad Qaab a quien Awland sirve. Durante la llegada de los Jugadores a su poblado éste no estaba, pues se encontraba inmerso en una gira para recabar discretamente apoyos ante otros líderes de su pueblo, con el único fin de eliminar la mala praxis de Al-Kasshnal con respecto a los esclavos.

En este momento los Jugadores podrán hacer lo que quieran, pero el shayk y otros mandatarios serán tomado por una turba de guerreros Qaab. Awland e Idir se reunirán con los Jugadores, y los apresados serán llevados al centro de la arena, junto a los restos yaciente de la gran bestia del faraón. Además, parte de los asaltantes, retienen en un lado de la plaza a soldados y mercenarios ya rendidos.

Entonces, en medio de la plaza, aparecerá Kasu Wadd, sujeto de unos cincuenta años y un porte majestuoso, vistiendo el rojo característico de las gentes beduinas de Úsqqara. Él y otro líderes sujetan con sus propias manos al shayk, y nadie les impedirá degollarlos a cuchillo como venganza a su práctica esclavista. Instantes después aparecerá Janu Abbassi, a quien tal vez conozcan, e Idir le agradecerá su irrupción mágica en el coliseo.

Pese al inminente destino de Al-Kasshnal, los Jugadores deberían reclamar su derecho a contemplar la piedra del faraón Sheshonq.

Kasu Wadd se negará en rotundo, pues según él la reliquia de Sheshonq debe seguir guarecida a ojos de cualquiera. Sin embargo, Idir intercederá por ellos; además, los Jugadores pueden explicarles, con el grado de detalles que estimen, todo su periplo para alcanzar el fabuloso objeto (y las intenciones para ello).

Wadd asentirá ante lo que es justo y ordenará quemar la criatura del faraón allí mismo. Después él y el resto de líderes beduinos se dirigirán, junto con los Jugadores, Idir, Awland y Janu hacia el palacio del malogrado shayk, lugar donde podrán acceder a la cámara de la piedra.

7. Los deseos de quien los merece

La revuelta Qaab no buscaba acceder al poder para sustituirlo, sino apartar a Sabú Al-Kasshnal de la tutela de la Ghizafaná por sus prácticas esclavistas. La creencia Qaab acerca de la caída de la ciudad ante la aparición del khopesh, (de una manera literal) está muy próxima. La toma del palacio del shayk será inminente.

De camino al palacio o la sala de la piedra sería un buen momento para solventar todas las dudas y explicaciones que no hayan podido ser reveladas (acerca de los PNJ, de las explicaciones sobre el khopesh o cualquier otra información de interés).

Dentro del lujoso palacio del shayk, los Jugadores, Awland, Idir, Janu y Kasu Wadd, junto con algunos guerreros Qaab, entrarán en la antesala de la cámara de la piedra a través de un patio a cielo abierto sobre el que se estructura la gran vivienda. Dicha antesala es un rico habitáculo rectangular, de paredes con elementos geométricos dorados, así como un abundante mapa de gemas de lapislázuli colocadas magistralmente en todos los muros (en cuya franja inferior descansan bajorrelieves egipcios con figuras humanas y abundantes jeroglíficos).

En el techo aparece un gran ojo (el dios Horus), fabricado también en lapislázuli y cornalina, situado sobre una cesta con decoración geométrica (la cesta es el jeroglífico que utilizaban los egipcios para la palabra "señor" o "rey"). Dentro de la antecámara, sobre un portón de madera ricamente labrado, se halla débilmente grabado un hexagrama (el símbolo de Salomón).

Tras empujar el portón verán oscuridad absoluta. Los Jugadores deberán iluminar el interior para poder percibirlo. El olor allí dentro es muy extraño. No es corrupción, ni clausura, pero tampoco es ninguna fragancia conocida. La sala no es más que un habitáculo de paredes de piedra rojiza, sin inscripciones algunas. Realmente parece el interior de una cueva levemente excavada (muy sencilla)

En el centro de la sala aguarda lo que ya explicó Idir: un pedestal de lapislázuli sobre el cual descansa una piedra negra y esférica en el hueco superior del pedestal. Una tirada de Descubrir (fácil +25%) les hará advertir que el material del que está hecha es en parte transparente, y en su interior se mueve algún tipo de líquido o gas de forma constante.

Estando en manos de cualquiera, el khopesh comenzará a vibrar de forma violenta. Ante ello, ninguno de los presentes excepto Idir querrá dar un paso más; y sólo aquel Jugador que supere una tirada de Templanza tendrá el valor suficiente como para poder avanzar los últimos pasos y tocar la piedra. Si ninguno tiene éxito, será el Director/a, con el permiso de Kasu Wadd el que determine (recomendamos de forma aleatoria) quien debe tomar el orbe negro entre sus manos.

Aquel Jugador que se aventure a ello sin sostener el khopesh en su mano sufrirá alguno de estos percances (lanzar 1d10):

1d10	Consecuencia
1	Sensación de ahogo, tos con sangre e hinchazón en las manos; síntomas extraños ante, en realidad, ningún tipo de mal o enfermedad. Sin embargo, servirá para asustar al quien no debe tocar la piedra sin cautela.
2	El gas interno de la piedra invadirá al Jugador desde su mano hacia todo el cuerpo. Su cuerpo envejecerá entonces 2d10 años (y a efectos de apariencia será más o menos evidente).
3	El Jugador se desmayará si no supera una tirada de Racionalidad. Al despertar y a partir de entonces obtendrá el maleficio del *Mal de Ashavero* (pag. 176 del Manual).
4	El Jugador perderá su sombra, con todo lo que ello conlleva, y tampoco podrá mirar su reflejo en espejos o agua (ni tan siquiera en la brillante hoja del khopesh), aunque el resto de personas si puedan verle reflejado.
5	Un rayo espontáneo emanará de la piedra y golpeará al Jugador provocándole 1d4 PD. Éste desaparecerá (y sus compañeros verán cenizas donde antes pisaba, dando la apariencia de haberse desintegrado). En realidad el Jugador ha sido transportado a las afueras de Ghizafaná (y tardará una buena caminata en alcanzar de nuevo la ciudad).
6	Las prendas del Jugador comenzarán a arder de manera espontánea, provocando un daño inmediato de 1d6 a no ser que sus compañeros reaccionen al momento (haciéndole rodar o echarle agua por encima), por lo cual el daño se reducirá a la mitad.
7	El Jugador sufrirá alucinaciones en las que verá seres horribles: venados con tres cabezas, moscas del tamaño de una pelota de tenis, serpientes que se devoran a sí mismas hasta la muerte, etc. (la imaginación es el límite). A no ser que se supere una tirada de Racionalidad, éste no podrá descansar en una buena temporada...
8	El Jugador enmudecerá durante 2d20 días, no pudiendo articular ningún tipo de palabra. Si tratara de escribir no podrá hacerlo, y tampoco podría representar lenguaje o ideas con pictogramas o símbolos. Tan sólo comunicarse con respuestas de *sí* o *no*.

9	Tras sentir una sensación de ahogo, el Jugador será infectado por alguna de las enfermedades descritas en el Manual (pag. 103, a discreción del Director/a), debiendo hacer la tirada pertinente. Su desarrollo será muy rápido, tanto que al día siguiente es posible diagnosticarla con una tirada de Medicina por alguien versado en el oficio.
10	El Jugador sufrirá un irremediable (al menos por ahora...) caso de pérdida de memoria: no sabe quién es ni qué hace allí, y no recuerda conocer a sus compañeros ni nada de su periplo en el asunto del khopesh faraónico.

Sin embargo, aquel que sujete el khopesh y la piedra de Sheshonq sufrirá un trance del que los presentes serán testigos (nada que ver con la tabla anterior).

Estando consciente y sin sufrir ningún tipo de daño, su cuerpo comenzará a brillar, sus ojos tornarán en blanco e irradiará un halo que cualquier cristianos describirían como "de santidad". Una voz resonará en las cabezas de todos, la cual parece surgir de la propia esfera, como si fuera un ente pensante y racional.

La primera idea, que ahora resbalará por la mente de todos ellos (PNJ incluidos), será la certeza de que han llegado un final de ciclo en el reino de Úsqqara, una meta alcanzada que el faraón dispuso cuando levantó su ciudad sobre la montaña: reunir el khopesh con la piedra, habiendo matado a su bestia.

Por otro lado, otra idea absorbida por sus mentes será la certeza sobre la inminente destrucción de Ghizafaná, o más bien la desaparición de la misma. La ciudad ya no es un centro viable para guardar la piedra (pues su poder está siendo invocado), y ésta pronto quedará sepultada bajo continuas oleadas de arena hasta crear una gran duna que engulla por completo todos su edificios. Es por ello que los habitantes deberían prepararse para el éxodo antes de ese instante.

Y por último, sus mentes sabrán que los precursores de este momento (es decir, los Jugadores), pueden hacer realidad un deseo (uno solo y en conjunto, claro), pues la piedra puede conceder un gran abanico de mercedes.

Sin embargo, sabrán que ese deseo no puede ser cualquiera, sino que está limitado a la propia motivación por la que han accedido al lugar; es decir, si alguien obsesionado en adquirir riquezas hubiera acudido por ello, sería colmado de oro y joyas; si una persona invocara su poder para obtener conocimiento, ahora conocería el mundo, sus culturas o las leyes que rigen el planeta sin moverse de esa sala. Tal que así es el poder de la joya del faraón.

Por tanto, *¿qué han venido a hacer los Jugadores?* Como Director/a, encárgate mediante un PNJ (a no ser que ellos mismos se basten) de recordarles la limitación de su deseo, puesto que si a alguno se le ocurre anhelar algo ligeramente distinto a su razón de viaje (que es el de regresar a la Península), la consecuencia puede ser terrible. *¿Una muerte inmediata delante de los suyos, por ejemplo?* La consecuencia de una respuesta equivocada queda a tu elección, Director/a.

Antes de formular la petición del regreso, los PNJ que acompañen al grupo se despedirán de ellos, agradeciéndoles su buen hacer (al menos por matar a la bestia).

Mención especial para Awland e Idir, quienes ahora, gracias a los Jugadores, se sienten realizados respectivamente. El primero por creer que ha cumplido con la visión que tuvo antes de ser recogido y salvado en el desierto por la comunidad Qaab. E Idir por haber liberado al pueblo mencionado de la dinastía de mandatarios que los subyugaban desde el trono de Ghizafaná).

En este punto, y una vez habiendo pedido el deseo, invitamos al Director/a a un ejercicio de narración y descripción, viéndolo desde la perspectiva actual, acerca del mayor fenómeno paranormal que pueda imaginar: la invasión de un cientos de haces de luces procedentes del cielo sobre Ghizafaná; la destrucción o contorsión de la realidad visible en esos momentos, simbolizando la curvatura de las dimensiones físicas; un poder desatado de la piedra esférica que absorba todo tipo de materia: puertas, muros, carne, suelo, todo, mediante ráfagas de viento brillante.

Tal vez una mayor fluidez del paso del tiempo, visible y desconcertante, en la que el movimiento de rotación del Reino de Úsqqara haga advertir un rapidisímo intercambio del sol y la luna sobre su cielo; o tal vez la destrucción de la realidad, la luz y los colores, las formas, olores y sonidos, en los que los Jugadores experimenten la sensación de presencia en un lugar diáfano y antinatural, en la nada de un sitio remoto que no pueden comprender. Una vez más, Director/a, elige a estas alturas lo que

creas que puedan apreciar tus Jugadores. Después, el grupo desaparecerá, y habrán regresado a la Península.

Conclusión de la campaña

Los Jugadores despertarán en un claro, concretamente una localización arbórea llenas de retamas y algunos árboles aquí y allá, tales como encinas, majuelos y algún olmo. Es de noche, y no hay rastro de arena entre sus botas (algo desde hace días normal) ni ningún tipo de duna desértica. No muy lejos advertirán el crepitar de un arroyo, en cuya agua se refleja vivamente el reflejo de una luna casi llena. En esos momentos, tendrán claro que no están en el Reino de Úsqqara.

El entorno da vueltas, y el mareo es muy pronunciado. Tardarán unos segundos en ponerse de pie, y al principio mantenerse erguido no será fácil. Los Jugadores se sentirán débiles, como si la hambruna les hubiera hecho mella y no dispusieran de fuerzas ni para respirar.

Pasado este trance, oirán ciertos crujidos entre unos árboles. Es como si alguien anduviera cerca y sin reparar en su propia discreción. Al acercarse advertirán unas pisadas solitarias, y después a un tipo en medio de un claro. Posee una kufiya que les resulta familiar, y su rostro, al mirarlo, les será muy conocido: se trata de Brahim, aunque, antes de que puedan decirle nada, su cuerpo comenzará a desintegrarse hasta hacerse, literalmente, polvo, como ya hiciera al comienzo de la campaña.

Efectivamente, ésta es la tercera vez que se encuentran con Brahim, y seguramente los Jugadores sientan que están viviendo algo que ya sucedió. Por supuesto, el deseo de regreso se ha cumplido, y ahora experimentan una especie *déjà vú* totalmente real.

Si algún Personaje Jugador murió durante la campaña, ahora aparecerá tal y como estaba en esta parte de la campaña (justo en pleno viaje hacia Córdoba para encontrar al mago Hakim).

Los Jugadores tienen por ello la oportunidad de dirimir su destino próximo como quieran, pues ya conocerán sus siguientes pasos. A no ser que les apetezca atravesar un continuo y eterno bucle temporal, deberían salir de esa rueda del tiempo. ¿Cómo hacerlo? Simplemente olvidándose del asunto y seguir con sus vidas. Quizá incluso quieran salvar a Hakim o ayudar a Escusado, y después y alejarse de todo el asunto. Quién sabe.

Tras hacerlo, sus destinos convergerán hacia otros lugares y metas. Eso sí, como recuerdos del Reino de Úsqqara y la retorcida empresa que llevaron a cabo, tendrán en su poder el khopesh del faraón, el cual ya no luce tan brillante, y ha perdido su reflejo y sus poderes (antes descritos). Tan sólo conserva su daño de 2d6+1, ignorando cualquier tipo de armadura, sea física o mágica. Su valor monetario, por si se lo preguntan, podría llegar hasta las tres doblas de oro.

Y por otro lado, cada uno de los Jugadores notará la aparición de una pequeñísima pero precisa cicatriz en con forma hexagonal, similar al símbolo de Salomón, en una parte de su cuerpo. Cada uno

debe lanzar 1d10 por la localización corporal (tal y como se hace durante ante un daño en un combate) para determinar su ubicación. Ahora no lo saben, pero a partir de ese instante esa zona quedará protegida de cualquier tipo de peligro (como una armadura natural), y no sufrirá puntos de daño alguno si es alcanzada (como si repeliera cualquier golpe). Y poco más.

Las intrigas en la corte granadina seguirán sucediéndose unos años, Sumadih seguirá tratando de detener al grupo un tiempo con sus mercenarios y, si nadie lo impide (y los Jugadores no se interponen) será el Mago Hakim quien viva para encontrar el khopesh del faraón Sheshonq I.

La verdad

El hechizo de Velo Armonioso

El hechizo Velo Armonioso de Janu Abbassi, obtenido de las enseñanzas de Ludhriq es el siguiente:

Hechizo: *Velo Armonioso (Vis 2)*

Tipo: Ungüento, magia blanca de origen popular.

Componentes: Grasa y un par de costillas un animal cuadrúpedo, ralladuras de cobre, agua estancada, fragmento de pirita, un caldero.

Caducidad: 10-12 días después de la aplicación.

Duración: Unos minutos o bien lo que dura un combate.

Preparación: Las costillas del animal se machacan con la pirita hasta reducirlas a polvo. Después, dicho polvo se mezcla con la grasa. La mezcla se coloca en un caldero y se vierte agua estancada hasta el borde del mismo. Después se calienta el caldero hasta que hierva el agua (añadiendo a las brasas las ralladuras de cobre). La pasta formada se despega del fondo del caldero y se coloca en el paladar del lanzador.

Descripción: Si se activa correctamente (solo colocar la dosis en el paladar), el lanzador disfrutará de una protección física y mágica de 7 puntos en todas las localizaciones durante el siguiente combate). Esta protección incluyen los Poderes Especiales de las criaturas de esta aventura. Pasado ese tiempo, el lanzador ha de realizar una tirada de Templanza para evitar un profundo mareo que le proporcionará un malus del -20% en todas sus acciones hasta el día siguiente.

La bestia de Al-Kasshnal

Algunos viejos textos Ra'wi aseguran que el faraón Sheshonq I fabricó un poderoso arma para vencer a un poderoso mal, pues no habría de tener otra función. Los súbditos de Sheshonq citaron en sus grabados en piedra que ese mal era una bestia de varias cabeza que moraba en las entrañas de la montaña que sostenía Ghizafaná.

En la actualidad, algunos siervos de Al-Kasshnal encontraron meses atrás una gruta bajo el palacio del shayk, a consecuencia de unas obras de reparación. El shayk mandó explorarlas, y sus súbditos encontraron una bestia que asemejaba a las descripciones míticas del mal del gran faraón. Al-Kasshnal no lo dudó, e hizo explorar la gruta por completo y apresar a la bestia con dureza.

En los presentes juegos del coliseo, la intención del shayk es presentarla a los contendientes y asistentes en las gradas como un espectáculo único.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 75 p.Ap.

Dramatis Personae

Mercenarios de Ghizafaná

FUE	16	Altura: 2,07-2,33 varas.	
AGI	15	Peso: 150-175 libras	
HAB	11	RR: 65%	IRR: 35%
RES	14	Templanza: 50%	
PER	13		
COM	5		
CUL	9		

Armas: Lanza larga 60% (1d8+2)
Armaduras: Ropas simples (Prot. 1)
Competencias: Cabalgar 55%, Descubrir 35%, Esquivar 40%.

Niños del arrabal

FUE	10	Altura: 1,80-1,82 varas.	
AGI	15	Peso: 100-120 libras	
HAB	20	RR: 75%	IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 35% (1d6), Pelea 40% (1d3)
Armaduras: Pelliza de Piel (Prot. 1)
Competencias: Correr 45%, Descubrir 30%, Escamotear 45%, Sigilo 50%.

Ladrones del arrabal

FUE	12	Altura: 1,97-2,14 varas	
AGI	15	Peso: 137-141 libras	
HAB	15	RR: 70%	IRR: 30%
RES	11	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 35% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Correr 45%, Descubrir 52%, Trepar 46%.

Cocodrilos

FUE	35/40	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	35/40	Templanza: 50%	
RES	45/50		
PER	15		

Armas: Mordisco 50% (1d6+2d6), Coletazo 40% (2d6+2d6)
Armaduras: 5 puntos de piel escamosa dura (cuartos traseros, cuartos delanteros y cabeza) y 1 punto en extremidades.
Competencias: Camuflarse en el agua 90%, Saltar del agua 60%, Nadar 90%.

Soldados expertos del puente de madera

FUE	15	Altura: 2,20-2,23 varas	
AGI	13	Peso: 170-174 libras	
HAB	12	RR: 70%	IRR: 30%
RES	16	Templanza: 50%	
PER	14		
COM	7		
CUL	6		

Armas: Lanza corta 66% (1d6+1) Cuchillo 56% (1d6), Escudo de madera 40%, Pelea 46% (1d3)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Correr 45%, Descubrir 52%, Esquivar 45%

Cobras Egipcias

FUE	5/10	RR: 50%	IRR: 50%
AGI	10/15	Templanza: 50%	
RES	5/10		
PER	15		

Armas: Mordisco 55% (1d3) + Poder especial: *Veneno*
Armadura: Carece
Competencias: Sigilo 60%.
Poderes especiales: Veneno: cuando una cobra muerde a un Jugador, aparte del daño ocasionado, hay un 75% de posibilidad de que la víctima quede inoculada con su veneno neurotóxico (por el que su sistema nervioso se verá afectado). Una media hora después de la mordida, pueden aparecer los siguientes efectos o consecuencias (lanza 1d100):

1d100	Efectos
01-05	Sin efectos
06-10	Visión borrosa
11-15	Dificultad respiratoria
16-20	Convulsiones
21-25	Somnolencia
26-30	Párpado caído
31-35	Dolor de cabeza
36-40	Excesiva salivación
41-45	Náuseas y vómitos
46-50	Entumecimiento de músculos
51-55	Dolor e hinchazón en la mordedura
56-60	Parálisis en todas las extremidades
61-65	Estado de shock
66-70	Mala pronunciación
71-75	Dificultad para tragar
76-80	Hinchazón en la lengua y la garganta
81-85	Debilidad
86-90	Cambios en el color de la piel
91-95	Dolor estomacal y abdominal
96-00	Pulso débil

Nota: Los efectos a nivel de tiradas queda a discreción del Director/a. Eso sí, si la mordedura no se trata en un plazo de 1d4 horas el estado de la víctima empeorará a razón de un punto de Resistencia por cada siguiente hora.

Colocarse en manos de un médico (Janu Abbassi, por ejemplo), será la única opción de salvación, al menos en el reino de Úsqqara.

Jinetes en camello

FUE	12	Altura: 2,05-2,06 varas	
AGI	15	Peso: 140-142 libras	
HAB	15	RR: 72%	IRR: 28%
RES	14	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Morosa 45% (2d6) / Arco corto 40% (1d6), Cuchillo 32% (1d6)
Armaduras: Prendas gruesas (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 55%, Correr 35%, Esquivar 45%.

Criaturas y alimañas menores de Úsqqara

De cualquier tipo y forma, a indicar por el Director, pero ajenas al mundo del que los Jugadores proceden.

FUE 10/15 RR: 55% IRR: 45%
AGI 10/15 Templanza: 50%
RES 12/16
PER 15
Armas: Mordisco 40% (1d6+1) o Garras 45% (2d6)
Armadura: O bien carecen, o se componen de 1 o 2 puntos de protección natural.
Competencias: Cualquiera que necesite adaptar el Director/a, en torno al 35-40%.

Prisioneros luchadores en el coliseo
FUE 10 Altura: 1,95-2 varas
AGI 12 Peso: 135-145 libras
HAB 15 RR: 65% IRR: 35%
RES 12 Templanza: 50%
PER 10
COM 10
CUL 5
Armas: Cualquiera de las añadidas al cuadro en el epígrafe Depende, según les entregara el instructor (ver epígrafe *3. El Coliseo*)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Correr 35%, Esquivar 25%.

La criatura del fararón Sheshonq

Un ser terrible de cinco cabezas, cada una de las cuales alberga un poder distinto.

FUE 60 Altura: 35 varas
AGI 30 Peso: 5500 libras
RES 120 RR: 0% IRR: 140%
PER 35 Templanza: 50%

Armas: Mordisco: 55% (3d6+1d4), Cuchillada (con la cola) 75% (5d6+1d4)
Armaduras: Piel escamosa en todas sus cabezas (6 puntos), excepto en una de ellas que es más vulnerable (1 puntos).
Competencias: Descubrir 50%
Hechizos: carece.
Poderes Especiales: Ruleta de Alientos: Cada una de la cinco cabezas cuenta con un poder especial. Durante la lucha contra la criatura (si ésta no actúa utilizando su *Mordisco* o su *Cuchillada* de cola) el Director lanzará 1d6 para determinar cual de las cabezas actúa contra el rival inmediatos de manera aleatoria (pues en cada turno sólo una de ellas actuará). Después lanzará por el porcentaje de dicho poder para determinar el éxito:

1d6	Poder Especial
1-2	*Aullido* (60%) La cabeza líder emitirá un terrible alarido que podrá paralizar a la víctima Jugadores durante 1d3 turnos.
3	*Aliento de fuego* (90%) Una de las cabezas de la criatura lanzará un hálito candente que avanzará en forma de llamas proyectadas hacia sus rivales (Daño 6d6).
4	*Aliento helado* (85%) Otra cabeza escupirá una ventisca a -30ºC. Se aplicarán las reglas de frío (pag. 102 Manual). (Daño 1 PV y 1 punto de una Característica Primaria).
5	*Aliento corrosivo* (92%) Un fluido negruzco y viscoso será despedido de las fosas nasales de otra cabeza, corroyendo armaduras por completo. (Daño 7d6 menos el valor de la armadura, ya inservible).
6	*Aliento eléctrico* (65%) Los cuernos de otra cabeza lanzarán rayos similares al del khopesh, provocando una lluvia de rayos para todos los rivales. (Daño a todos 4d6).

La cruz del abad Guillén

Parecía como un esqueleto de cuyos huesos amarillos se desprende ese gas fosfórico que brilla y humea en la oscuridad como una luz azulada, inquieta y medrosa.

***El Miserere.* Gustavo Adolfo Bécquer**

Aventura para 2-4 Jugadores de cualquier profesión basada en la leyenda de *El Miserere*, de Gustavo Adolfo Bécquer. Pesquisas y acción a partes iguales.

Introducción

Año de 137... Los Jugadores viajan (por las razones oportunas) a través del reino de Navarra. Acompañan a su señor don Ígaro de Tafalla. Tras haber alcanzado la aldea de Fiteros, cerca del río Alhama, se han alojado en el monasterio cistercense de Santa María la Real, quien ejerce el señorío de la aldea. Don Ígaro está acusado de fiebres y espasmos, y no puede continuar el viaje; por ello, los monjes le han otorgado una celda individual donde poder descansar hasta que se recupere (los Jugadores estarán alojados en otra).

El monasterio cuenta con una acequia que atraviesa de parte a parte sus muros de alrededor, y un molino de rueda movido por el agua de esa acequia. Cuenta con grandes terrenos de cultivo y el propio edificio del monasterio.

1. Reposo en Fiteros

En la tercera noche de alojamiento, el hermano Tusón (encargado de apagar todas los candiles del monasterio cuando todos sus congéneres ya duermen) acudirá sobresaltado a la celda de los Jugadores. Por lo visto, su señor Ígaro está hablando en delirios y quejándose de dolores, por lo que les pedirá que acudan a verle.

Una vez allí, comprobarán que su señor balbucea en sueños mientras pronuncia algunas palabras en latín: *"¡Miserere mei, Deus, secundum magnam misericordiam tuam!"*. Si alguien sabe Idiomas: Latín o bien supera una tirada de Cultura sabrá que tales palabras pueden tener referencias bíblicas.

Si hay algún personaje religioso, bastará una tirada de Teología (fácil +25%) para saber que se trata de uno de los distintos salmos penitenciales de la *Biblia Vulgata* (escrita en latín), salmos que se hacen eco como fórmula de arrepentimiento o perdón.

Si los Jugadores despiertan a Don Ígaro, éste se sorprenderá al ver a sus siervos. Está empapado en sudor y su estado no parece mejorar. En esos momentos, comenzarán a animarse algunos objetos de la habitación: los candelabros se agitarán, las velas encendidas se apagarán, y la única cruz de la celda chirriará moviéndose unos centímetros. A causa de tales fenómenos, cada Jugador presente ganará 1d10 puntos de Irracionalidad si no supera una tirada de Irracionalidad.

Tras ésto, don Ígaro añadirá algo más de sus sueños: por lo visto ha vislumbrado a un monje de cabellos oscuros, piel pálida y una cicatriz a la altura de la barbilla, el cual parecía señalar a lo alto de un monte, sobre unas ruinas. Después le habló, diciéndole que *"el regalo no había retornado al monasterio"*.

Según dirá, don Ígaro se despertó justo después, aunque no recordará nada de los salmos latinos que ha pronunciado (pues ni tan siquiera sabe Latín).

Los Jugadores podrán (y deberían) indagar en todo este asunto (al fin y al cabo, puede ser un pasatiempo hasta que su señor se recupere). Tal vez le comenten al abad García de Cervera los hechos

de la habitación (el movimiento de objetos o los sueños de don Ígaro).

Hombre recto donde los haya, éste no creerá demasiado en los sucesos paranormales de la celda, y si el grupo le habla o pregunta acerca de los salmos no negará que algunos de los hermanos del monasterio se dedican a copiar textos latinos. Tal vez haya escuchado a alguno de ellos de forma casual.

Si los Jugadores superan una tirada de Empatía sospecharán que García evita contar algo más en sus palabras (en realidad sabe que esos sucesos paranormales, y otros de mayor calado, ya los han sufrido los huéspedes que anteriormente se han alojado en esa celda).

En el caso de que los Jugadores le insistan y superen una tirada de Elocuencia (difícil, -25%), García les confesará que la habitación de don Ígaro ha permanecido clausurada hace muchas décadas, puesto que sus huéspedes habían sufrido alucinaciones, extraños sueños y otros efectos (como los vividos por los Jugadores) durante algunas noches.

Por lo visto, la habitación fue bendecida en varias ocasiones a lo largo de los años, pero no hubo efecto alguno: el malestar continuó. Hoy en día, el propio abad García la tiene a disposición de cualquiera que la necesite, pues en su trayectoria como abad tales sucesos no se habían repetido.

Finalmente, para diluir el asunto de Ígaro, el abad de Cervera les invitará a visitar al hermano Xavier (copista experto en idiomas antiguos) y al hermano Edumeo, de casi cien años y abad antes que él, el cual está ya retirado de la vida de gobierno del monasterio y se dedica a pasar los días en rezo constante entre los más jóvenes.

2. Pesquisas y verdades

El hermano Xavier

Estará en un refectorio menor. El monasterio no dispone de biblioteca, y los constantes archivos que el abad debe dedicar a las cuestiones políticas y militares (recordemos que el de Fiteros es un monasterio fronterizo, no por ello libre de pugnas y negocios más allá de lo religioso) se almacenan allí, entre baldas y cajones. Xavier es un joven pelirrojo, de unos treinta años. Podrá confirmar que las palabras de don Ígaro son cantos de salmos bíblicos de penitencia. De hecho él se dedica a copiar textos de tal idioma, y recientemente ha encontrado, entre los más viejos legajos del monasterio, una especie de obra musical que alguien trataba de acompañar a uno de éstos salmos: el número 50, también conocido como *Miserere*.

Después Xavier se lo enseñará: son varias hojas amarillentas, cosidas toscamente entre sí. En su interior alberga partituras, pentagramas y figuras, así como anotaciones latinas y garabatos aquí y allá.

Cualquier personaje que tenga un oficio relacionado con la música o la poesía, o bien que esté unido a la competencia Música, podrá identificar sin mucha dificultad que tal composición es, en realidad, un cúmulo de desaciertos; como si el autor la hubiera corregido una y otra vez. Comprobará, además, que está inacabada.

Si le preguntan por el *Salmo 50*, el hermano Xavier añadirá también que tales versos fueron escritos por el rey hebreo David como arrepentimiento ante un adulterio y una muerte cometida.

El hermano Edumeo

Por otro lado, si los Jugadores van a buscar a Edumeo, lo encontrarán en las huertas, no muy lejos del molino del monasterio. Es un hombre muy ágil y con buena salud (pese a su edad) y está charlando con otros monjes en el lugar.

Edumeo sabe ciertas cosas. En cuanto al sueño de don Ígaro o la descripción de la figura de su sueño,

éste lo reconocerá como el abad Guillén de Montpesat, quien gobernaba el monasterio hace casi setenta años, cuando él aún era novicio.

El "regalo" del que éste habla lo reconocerá enseguida: se trata de una cruz familiar que Guillén tenía en alta estima, como una reliquia familiar. El viejo monje recordará que el antiguo abad se la prestó a un músico que se alojó en el monasterio en aquella época, y que se la llevó como protección en la visita de unas ruinas a legua y media de Fiteros, entre la frontera con Castilla y la propia aldea (en la orilla norte del río Alhama).

Aunque sabe más cosas del asunto, Edumeo les propondrá recuperar la cruz del abad Guillén. Sobre todo porque él cree que los fenómenos de la celda son provocados por el espíritu del propio abad, inquieto aún hoy en día, ya que aquel músico regresó del pequeño viaje al monasterio, pero perdió el objeto en la aventura.

Además, tal vez tal objeto, quién sabe, pueda servir para curar definitivamente a don Ígaro. Nota: Edumeo conoce la identidad del músico y las razones de su periplo (ver *La verdad: Sobre Luken, el músico*), pero no la contará aún. Efectivamente, es éste músico quien escribió el miserere encontrado por el hermano Xavier.

Esa noche no sucederán más sucesos paranormales, pero don Ígaro volverá a soñar con la misma figura y el mismo mensaje.

3. Las ruinas de Santa Catalina

Al día siguiente, don Ígaro seguirá igual. Las fiebres no remiten y apenas es capaz de ponerse en pie. Los cuidados de los monjes no parecen suficientes, por lo que no estaría de más aceptar la propuesta de Edumeo y devolver al monasterio la cruz del abad.

Antes de partir (sea mañana, tarde o noche), Edumeo se acercará a ellos y les relatará brevemente (y sin tratar de alertarles) la historia de Luken, el músico. También le dará detalles sobre el trayecto del viaje. Si hablan con don Ígaro éste no tomará a mal su marcha del monasterio.

El abad García podrá proporcionarles, a discreción del Director/a, los enseres que necesiten y estén a su alcance. El viaje a la sierra durará un par de horas, y el grupo hará el mismo camino que hizo Luken. En el trayecto, los Jugadores deberán recorrer la orilla norte del Alhama hasta internarse en la sierra en un punto concreto indicado por Edumeo.

Durante la marcha es posible encontrarse con alguno de estos eventos (lanzar 1d3):

1d3	Evento
1	Un par de soldados castellanos, dedicados a ratos al bandolerismo, se echarán sobre los Jugadores. Son violentos, aunque sólo tienen intención de robarles algunas monedas o algo de especial valor. Si se les entrega lo que piden se marcharán sin problemas, pero, si se da el caso, lucharán hasta la muerte.
2	Numildo es un peregrino aragonés que se dirige al monasterio de la Valvanera, muy al norte de esa zona (ver la aventura *Vallis Veniae*). Podrá decirles que atravesó las ruinas de un monasterio en la sierra a la que los Jugadores se dirigen, y en una hornacina identificó una imagen de Santa Catalina. Sin embargo marchó enseguida de allí ante una sensación de desasosiego.
3	Se cernirá repentinamente en el cielo una gran masa nubosa que descargará sobre la sierra. Mientras ascienden, cada Jugador escuchará en su cabeza extrañas palabras, las mismas que balbuceaba don Ígaro en sueños (*¡Miserere mei, Deus, secundum magnam misericordiam tuam!*). Una rara sensación invadirá al grupo en su ascenso hasta las ruinas.

Tras casi un par de horas de viaje, los Jugadores llegarán hasta las ruinas del monasterio de Santa Catalina. Se trata de un conjunto arquitectónico más pequeño que el de Fiteros, ubicado casi en la cima de un monte, sobre una explanada de arboleda densa. Un arroyo cruza el interior del complejo en distintos saltos de agua.

El monasterio cuenta con una única planta y varias dependencias derruidas (sus muros desprendidos, los arcos del claustro desbaratados, y por doquier las zarzas y otros arbustos han invadido las estancias):

**1. Claustro:* Conserva aún maltrechos arcos como si fueran las propias costillas del edificio, y está invadido por arbustos y otra vegetación de baja altura. En el medio existe un pozo, ahora seco. En este punto, hay una probabilidad del 60% de que escuchen unas carcajadas femeninas (no serán necesarias tiradas). Aquí, sobre uno de los arcos

supervivientes, está la imagen de Santa Catalina, sobre la pared, a la que se refería Numildo.

**2. La Iglesia:* construida con planta de cruz latina, parece la zona mejor conservada (dentro del estado de ruinas). En las juntas de sus lápidas sobre el suelo crece la hierba, los zarzales han rodeado el sitio y un arroyo irrumpe cruza en medio de las ruinas. En un lateral hay una sala que antaño debían llevar al campanario, ahora inexistente. Nada más acceder a esta zona comenzará a tañer una campana (como decimos, ya no hay ni campanario...).

3. Sala capitular: la atraviesa la zona más ancha del arroyo, en cuyos bordes se agolpan zarzas y matorrales. Es la zona más dañada del conjunto arquitectónico (sus muros sur y el éste están prácticamente desaparecidos).

Cuidado con los desprendimientos: hay un 35% de posibilidad, para cada Jugador que acceda a esta parte, de que se derrumbe parte del techo y le provoque un daño de 1d6 (a no ser que superen una tirada de Suerte x2, por lo cual el daño podrá evitarse).

4. Refectorio: en forma de "L", se trata de dos alas para el mismo uso (antiguo comedor), lo cual permitía alojar a gran cantidad de de monjes. Hay un par de desprendimientos importantes. En lugar, los Jugadores podrán percibir olor a quemado mediante una tirada de Percepción x3.

En esta sala los antiguos monjes que habitaban el lugar perecieron en un incendio...

5. Sacristía: es una zona contigua de la iglesia, en uno de sus laterales. Aún alberga un banco y los restos de un mueble podrido. Para llegar a ella hay que acceder previamente a la zona *2. La Iglesia*. En este lugar cualquier Jugador tendrá un 40% de que vean algún tipo de sombra de reojo (aunque cuando se vuelvan ya no habrá nada).

La búsqueda de la cruz del Abad Guillén se efectuará mediante tiradas de Descubrir. Si el grupo llegó de noche, y pese a las fuentes de iluminación, lo harán con un malus de -25%). El Director/a debería permitir una tirada inicial, y otra adicional tras haber visitado más de una zona.

Hagan lo que hagan los Jugadores, por desgracia, no encontrarán nada por ellos mismos. Cualquiera de las tiradas de Descubrir superadas tan sólo les hará vislumbrar huellas en cualquier zona (y con un crítico sabrán que se trata de una mujer); sin embargo es posible que el Director/a incluya algún pequeño tesoro u objeto de valor que puedan llevarse de regreso, al menos como consuelo.

Finalmente, antes de regresar de vuelta al monasterio de Fiteros, aparecerá una mujer sumergida en el arroyo, como bañándose a placer (en cualquiera de las salas donde el agua atraviesa).

Les llamará la atención, y su aspecto, sólo visible de cintura para arriba, es muy bello. Dice llamarse Etxasken y preguntará de manera inocente y animada quienes son y qué hacen en tal lugar (con ánimos de charlar ociosamente).

Aún no lo saben, pero se trata de una *ondina* (pag. 303 del manual) que habita en el arroyo. Ésta no se mostrará hostil en ningún momento, y si le hablan de la cruz ésta se sorprenderá. Según ella, el objeto que buscan ya no está allí. Por lo visto, hace muchos años, cuando ella se instaló en esas aguas, llegó un hombre buscando algo entre las ruinas y se llevó precisamente una cruz de madera muy bella. Logró hablar con él: su nombre era Edumeo. La ondina añadirá que era un monje.

Por otro lado, Etxasken no sabe nada de la historia del monasterio, el músico Luken o el miserere. Antes de que el grupo se marche, la ondina les pedirá algún presente por su visita o bien que los Jugadores le hagan un poco de compañía junto al arroyo. Será mejor que no lo hagan, porque de acercarse demasiado ésta arrastrará a alguno de ellos y desaparecerá en el agua.

Por último, el Director/a es libre de añadir el encuentro con los dos soldados castellanos convertidos a bandidos (si es que no se toparon con ellos antes) nada más salir de las ruinas.

4. De vuelta al monasterio

Ahora los Jugadores saben que el hermano Edumeo regresó en algún momento al monasterio de Santa Catalina para recuperar la cruz del abad Guillén (al menos esa es la versión de la ondina).

De vuelta al monasterio de Fiteros no habrá ningún evento de importancia. Una vez allí, si los Jugadores visitan al abad García éste se interesará por su pesquisas. Si le confiesan que Edumeo fue quien recuperó la cruz, García se extrañará, opinando que eso no tiene sentido, ya que fue el mismo anciano quien los animó a ir en su búsqueda.

El abad les dirá, además, que Edumeo ha marchado a la cercana aldea de Fiteros para vender hortalizas de la huerta (cualquier otro monje al que pregunten podrá confirmar este hecho). *Nota para el Director/a:* si el grupo regresó de noche habrán de esperar hasta el día siguiente para ver al abad García.

Si los Jugadores van a ver don Ígaro, observarán a un hermano saliendo de su habitación con evidente prisa, perdiéndose en las estancias del monasterio en seguida. Éste no ha visto llegar al grupo. En este punto pueden ocurrir un par de cosas:

**Si acceden a la celda:* Don Ígaro parece haber empeorado: mareos, vómitos y fiebre alta. Con una tirada de Descubrir (muy fácil, +50%) notarán que a su señor le falta un mechón pelo, y varios cabellos sobre el almohadón. No es que los tenga muy largos, pero sí lo suficiente como para darse cuenta de alguien los ha cortado con u filo o tijeras.

**Si tratan de seguir al monje:* el grupo llegará al refectorio menor, lugar donde Xavier, el hermano copista, almacena el saber de Fiteros. Los Jugadores comprobarán que ha sido él quien salió de su habitación. Si le preguntan, no negará que ha ido a visitar a don Ígaro para ver su estado (superar una tirada de Empatía les hará saber que es incierto); además, en el caso de que los Jugadores nombren el mechón de cabellos Xavier se pondrá muy nervioso.

En realidad no será muy difícil hacerle confesar: él le ha cortado unos cabellos como favor a Edumeo, quien se lo encargó; según Xavier, todos los hermanos de Fiteros saben que Edumeo conoce algunos remedios curativos. Cree que el anciano pretende sanar el mismo a don Ígaro de algún modo. Eso sí: no sabrá nada acerca del destino de la cruz del Abad Guillén.

Si hay algún Jugador usuario de la magia, el Director/a debería pedirle (a no ser que lo haga él mismo), una tirada de Conocimiento Mágico. Si la supera, puede caer en la cuenta de que hay algunos hechizos (aunque no los conozca) que necesitan cabello humano para hacerlos efectivos.

5. El mal confesor

Aunque aún no lo sepan, don Ígaro no mejorará a no ser que retornen la cruz hasta el monasterio, por lo que tratar de practicarle cualquier remedio será inútil. Por otro lado, no hará falta ir a buscar a Edumeo a Fiteros: tanto si los Jugadores esperan su regreso como si se preparan para ello, éste aparecerá con un bordón en la entrada del recinto.

Se sorprenderá al ver a los Jugadores aún en el monasterio: es como si esperara que ya no estuvieran allí (o, hablando más claro, como si esperara que la ondina, de la que sabía de su existencia, se hubiera encargado de eliminar todo rastro de ellos...).

A estas alturas, los Jugadores deberían ya saber que

algo extraño (muy extraño), se cierne sobre el anciano. Éste, sin embargo, negará cualquier tipo de acusación y evitará las preguntas extrañas (su relación con la ondina, la adquisición de la cruz, el favor pedido a Xavier, etc.), alegando que sólo quiere lo mejor para don Ígaro.

Si le delatan frente al abad, García no sabrá qué pensar, alegando que hay que aclarar todo el asunto (pero no ejecutará decisión o plan alguno sobre el mismo). Si los Jugadores no presionan a Edumeo éste seguirá con su vida monacal como si nada, y don Ígaro finalmente perecerá por las altas fiebres.

Sin embargo, en el caso de que los Jugadores empleen violencia contra él o traten de obligarlo a confesar sobre todo este asunto (unas tiradas de Tormento no estarían nada mal), éste les propondrá un trato: les dirá cómo sanar a don Ígaro a cambio de dejarle marchar. Si los Jugadores aceptan, el anciano les entregará la cruz perdida del abad, explicándoles que sólo han de colocarla bajo la almohada durante algunas noches y rezar junto al enfermo. En el caso de que acepten, Edumeo desaparecerá del convento para siempre.

Si por el contrario luchan contra él (o bien no respetan el trato de dejarle marchar) se producirá el enorme estallido de su cólera: Edumeo aplicará sus artes mágicas contra ellos (los hechizos *Mal del Tullido, pag. 175,* y *Alma de Estatua, 201*), tratando incluso de luchar a muerte contra ellos. Si el resto de monjes de Fiteros son testigos de cualquier confrontación (dentro o fuera de los muros), se encerrarán despavoridos en alguna zona del monasterio, fruto del desconocimiento de la situación.

Conclusión

El final puede ser diverso: la muerte o la supervivencia de don Ígaro y la huida o no de Edumeo. Si los Jugadores logran retener al anciano, queda a su disposición el destino del monje. Tal vez en este punto sea un buen momento para que el Director/a decida que es hora de que Edumeo confiese todo su periplo acerca del miserere o sus rituales de longevidad.

La verdad

Sobre Luken, el músico

Entre los años de 1310 y 1313 llegó al monasterio de Fiteros un peregrino que hacía llamarse Luken. Su intención era redimirse por los tantos fatales motivos, según relataba, que albergaba en su vida. Quería hacerlo a través la música, buscando la versión adecuada del popular salmo 50 de la Biblia Vulgata (conocido como *Miserere*) escrito por el rey David, cuyos versículos hablan del arrepentimiento.

Por aquel entonces, el abad Guillén de Montpesat regía el monasterio, y el hermano Edumeo acababa de entrar a formar parte de la comunidad eclesiástica. Los monjes se sorprendieron de las intenciones del músico, ya que en los montes cercanos a Fiteros existían unas ruinas (pertenecientes al primitivo monasterio de Santa Catalina) donde desde antaño procedían unos cánticos que exhalaban un miserere sin igual.

Luken fue atraído por esas palabras, y decidió ir a buscar, contra todo pronóstico, el origen de esas salmodias, pues tal vez pudiera inspirarse en su obra redentora.

Antes de partir en noche cerrada y lluviosa, y ante el temor de que algo le ocurriera, el abad Guillén le prestó un presente que había estado siempre en su familia: una cruz de madera sujeta en un cordón, muy simple y sin ningún valor aparente. Según el abad, le protegería en su periplo.

Una vez allí, sólo el músico supo qué ocurrió (*el relato de Bécquer es magistral*) pero a la vuelta Luken no pudo devolverle la cruz al abad (la debió perder entre las ruinas). Guillén se lamentó, pero lo dejó estar. Durante los días siguientes, Luken trató de escribir una obra que albergara el miserere escuchado en las ruinas, pero jamás pudo terminarlo (de hecho enloqueció tras escribir decenas de borradores de su obra).

Sobre el hermano Edumeo

Ocurrió que, mientras Luken se encerró durante semanas en su celda del monasterio tratando de escribir su versión musical, Edumeo se ofreció al abad Guillén para buscar su afamada cruz en las ruinas que visitó el músico.

Éste aceptó, y durante varias jornadas Edumeo marchó hasta allí. Por desgracia, el hermano no logró encontrar nada y desde entonces el abad Guillén quedó algo retraído. Al regresar, Edumeo se interesó por Luken. El monje no había visto signo de baladas o sonete alguno en las ruinas de Santa Catalina, ni tampoco había experimentado ningún evento de importancia, tal y como las leyendas contaban de aquel lugar. Observó que el músico, en sus largas noches de composición, escribía también algún tipo de diario.

Cuando Luken murió entre aquellos muros, Edumeo se interesó por los legajos dejados por éste, y entre los intentos musicales pudo revisar el resto de notas.

A modo de arrepentimiento, Luken había escrito una pequeña autobiografía donde relataba su portentosa vida como usuario de la magia. El hermano se sorprendió de cuantas proezas relataba, cosas inimaginables y verdaderamente poco creíbles. Al principio no creyó en ellas. Sólo al principio.

Sobre los folios, Luken había vomitado una receta para articular un poder, lo que los entendidos llamarían un hechizo. Edumeo lo leyó y lo estudió durante un tiempo, y comprendió que el músico no era quien decía ser.

Aquel hechizo redactado hablaba detalladamente sobre cómo alguien podía alargar su vida, hacer envejecer a otro para conseguir vitalidad propia. Tal vez, si aquello era mucho decir, vencer a la muerte durante más años de lo debido (Hechizo *Marchitar la Juventud*, pag. 221). Y la descripción llevaba, además, la confesión de que Luken contaba, gracias a este hechizo, con algo más de un centenar de años.

Este hechizo no era sino el primero de las varias recetas que el músico había legado a quien la encontrase. Desde entonces, Edumeo comenzó a interesarse por el mundo mágico a la par que seguir en la vida religiosa.

Cuando el monje aprendió aquel hechizo de elixir, logró alargar la vida más de lo debido hasta los tiempos actuales, como hizo su benefactor antes de llegar al monasterio de Fiteros.

Sobre la Ondina Etxasken

Ocurrió que, años después, habiendo fallecido el abad Guillén, Edumeo comprendió que las ruinas del monasterio de Santa Catalina podrían ser un lugar discreto para ejercer las prácticas mágicas en las que ya estaba sumido.

En alguna de sus visitas al lugar, no se topó con ninguno de los salmos que antaño protagonizaran las frías noches, pero sí que encontró a Etxasken, la ondina de naturaleza acuática que se interesó por él. Hablaron un poco, y Etxasken, quien se había instalado en aquel arroyo hacía un tiempo, trató de embaucarlo para poder ahogarlo en el agua.

Edumeo hubo de valerse de sus recién adquiridas artes mágicas para huir del lugar. En su carrera, tropezó con un bloque de las ruinas, y aún con su cara de bruces en el suelo encontró la cruz de don Guillén, perdida tiempo atrás por Luken, la cual permaneció desde entonces en su poder.

Sobre la celda clausurada de Fiteros

Los susurros en latín pronunciados por don Ígaro no son sino reminiscencia del miserere de Luken, puesto que aquella era su celda durante su regreso de las ruinas. Los sueños provocados en Ígaro, al igual que los fenómenos *poltergeist*, son manifestaciones del espíritu de don Guillén encerrado en esa estancia, puesto que jamás logró recuperar la cruz que le entregó al músico. En realidad se trataba de una reliquia familiar con un extraño valor, cuya historia es menester contar en otra ocasión).

Nadie tiene conocimiento de esta situación, pero en el caso de que los Jugadores llegaran a seguir las instrucciones de Edumeo con respecto a la sanación de su señor (colocar la cruz bajo la almohada), el espíritu de Guillén sabría que la cruz ha retornado a él (al menos al monasterio), y sembraría un halo de paz sanando por completo a don Ígaro. Eso sí: ni tan siquiera Edumeo hubiera conocido el final de estos hechos, puesto que tales instrucciones fueron una treta improvisada por él para negociar su huida.

Sobre el nuevo intento de Edumeo

Sabiendo que los Jugadores estaban tras la pista de la Cruz de don Guillén, Edumeo les pidió que fueran hasta las ruinas para que perecieran ante la ondina, conocedor de su existencia en el lugar desde hacía años.

De esta manera, Edumeo tendría vía libre para practicar de nuevo su hechizo de *Marchitar la Juventud* contra don Ígaro, una víctima fácil dado su estado. Por ello pidió ayuda a Xavier para tomar un mechón de pelo, uno de los ingredientes del infame hechizo.

El hermano Xavier era desconocedor de todo cuanto tenía que ver con esta oscura historia, quien al igual que muchos de sus congéneres, creía que las extrañas prácticas de Edumeo relacionadas con las boticas o los ensalmos solían funcionar. Por ello se explica la sorpresa del anciano monje al ver regresar al grupo(pues creía que la ondina de las ruinas los habría engullido).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
-Por eliminar a la ondina: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Soldados / Bandidos
FUE 15 Altura: 2,01-2,17 varas
AGI 12 Peso: 140-149 libras
HAB 14 RR: 72% IRR: 28%
RES 15 Templanza: 50%
PER 13
COM 10
CUL 10
Armas: Lanza corta 40% (1d6+1) / Cuchillo 45% (1d6)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Descubrir 45%, Esquivar 38%, Saltar 25%

Ondina Etxasken
FUE 30 Altura: 1,90 varas
AGI 30 Peso: 138 libras
HAB 15 RR: 0% IRR: 305%
RES 15 Aspecto: 24
PER 10
COM 5
CUL 5
Armas: Carece
Armaduras: Protección mágica (inmune a las armas que no sean mágicas)
Competencias: Seducción 90%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Control del Agua: Una ondina tiene la facultad de controlar y manipular el agua. Esto le permite crear nieblas, tempestades o ahogar a sus enemigos.

Hermano Edumeo
FUE 10 Altura: 1,98 varas
AGI 12 Peso: 138 libras
HAB 15 RR: 25% IRR: 75%
RES 13 Templanza 50%
PER 12
COM 15
CUL 20
Armas: Pelea 35% (1d3)
Armaduras: Hábito (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento Mágico 89%, Conocimiento Vegetal 45%, Elocuencia 60%, Leyendas 55%, Teología 56%
Hechizos: Bendición de Hada, Mal del Tullido, Alma de Estatua, Marchitar la Juventud.
Rituales de Fe: Todos los de *Primus Ordo*

El puente del arzobispo

Non ay fuerte castillo
Mas que la lealtad;
Nin ay tan flaco portillo
commo la mala verdad.

***Proverbios Morales*. Rabbí Sem Tob**

Inspirada en una leyenda toledana y diseñada para 2-4 Jugadores que sepan manejar bien algún arma (pues puede haber más de un combate), en esta aventura no existe ningún otro tipo de restricción.

Introducción

Año del señor de 1377. En algún lugar cerca de Oropesa (Toledo). Los Jugadores serán contratados por una cuadrilla de albañiles que llevan materia prima (troncos y piedras principalmente) en carretas tiradas por bueyes desde la aldea de Gracia de Tarrubias hasta la orilla norte del río Tajo. Allí, el arzobispo de Toledo, Pedro Tenorio, ha mandado construir un puente que llevará su nombre.

Por lo visto, desde el inicio de las obras los albañiles y picapedreros han sido hostigados por ladrones, y las comitivas de carretas que transportan material hasta el lugar han sido objetivo de bandidos. El trayecto durará un par de días y los Jugadores habrán de escoltar la comitiva.

1. La escolta

Durante el viaje, algunos de los conductores de las carretas podrán dar más detalles al grupo sobre el asunto del puente mediante un éxito en una tirada de Elocuencia (fácil +25%):

*El puente del arzobispo de Toledo, una vez esté terminado en unos meses, tendrá sobre uno de sus ojos una torre defensiva.

*Existe un puente de madera, llamado de Mañedo, media legua mas arriba de la obra, muy próximo al convento de los frailes de San Alberto. Está muy deteriorado.

*En las últimas semanas otros cortejos como el que forman han sido atacados por bandidos. Y parece que nadie hace nada por el momento.

*Hace casi un año el puente de Mañedo fue parcialmente arrastrado por el cauce del río tras una crecida. El arzobispo don Pedro solía utilizar frecuentemente ese puente. Tal vez por ello se decidió levantar, sin escatimar en gastos, el nuevo paso al que se dirigen.

Cuando llegue la noche comenzará a llover con fuerza, y la comitiva encontrará una zona plana con un par de chozas abandonadas donde poder pasar la noche. No muy lejos se extiende un robledal.

En una de las guardias, si alguno de los Jugadores supera una tirada de Descubrir o Escuchar, podrán advertir siluetas no muy lejos de los primeros robles. Si inspeccionan entre los árboles (al fin y al cabo los Jugadores han sido contratados para proteger las carretas) advertirán una figura ensotanada con capucha, que ronda por los alrededores avanzando deprisa.

Si van tras ella la alcanzarán sin problema: se trata de fray Jimeno, un fraile que se dirige con su acémila hasta el convento de San Alberto. Al advertir a la comitiva ha apretado el paso pensando que eran bandidos, pues es conocido que se están produciendo asaltos por la zona desde hace semanas.

Si los Jugadores le preguntan las razones de su viaje, podrá decir que regresa al convento desde Toledo, donde ha acudido para buscar a un doctor para solventar unas extrañas fiebres que uno de los frailes de San Alberto padece. Todo lo que cuente será cierto.

Horas después, cuando amanezca, los Jugadores tendrán que ganarse su jornal, pues un grupo de bandidos (el doble que el nº de Jugadores) asaltarán el improvisado campamento antes de que reanude su marcha.

Cuando queden dos en pie, uno de ellos tratará de huir, pero su errática carrera le hará trastabillar y no será difícil apresarlo. Se trata de un muchacho de casi veinte años que pedirá clemencia asustado.

Si le interrogan, podrá confesar que son once bandidos interesados en asaltar las carretas de materiales, y también que alguien les contrató para ello. Lo describirá como un tipo encapuchado, con una máscara que les impedía ver su rostro, pero que no tuvo problemas en soltar una buena bolsa de

dineros para saquear todo trabajador que se dirigiera hacia puente. Por lo visto llegó y se marchó con otros acompañantes que traía, y antes de desaparecer parecía mostrar una cojera. Según dirá, eso fue hace dos meses, cuya reunión tuvo lugar no muy lejos del puente de Mañedo. El destino del bandido queda en manos del grupo.

Si los Jugadores tratan de llevarlo a las autoridades (el puesto más cercano es el castillo de la villa de Oropesa), serán los albañiles quienes apelen al cumplimiento del trato que les une a ellos (por lo que de momento debería tan sólo acompañarlos).

2. Llegada al puente

La comitiva recorrerá durante varias horas una vereda embarrada, llegando finalmente hasta a la obra. El puente se encuentra apuntalado con andamios, poleas y contrafuertes, pero se encuentra casi terminado; tan solo falta la sillería del ojo central para unir las dos mitades construidas. Un conjunto de tiendas e improvisadas chozas se agolpan en una de las orillas del Tajo, lugar donde pernoctan los constructores y albañiles durante la noche.

Los operarios trabajan aquí y allá: las carretas llenas de piedra son descargadas en el lugar; picapedreros dan forma a las mismas y albañiles rematan la torre, los pretiles y trabajan sobre el puente o bajo él. Un alarife parece organizar al resto del personal. Cuerdas, cabos, palos, maderos viajan de mano en mano, y la construcción no cesa.

Uno de los albañiles escoltados les dirá a los Jugadores que hablen con Ramiro, el alarife del arzobispo, y él podrá remunerar su trato. Sea por boca de los Jugadores o por el de sus trabajadores, Ramiro sabrá del episodio de los bandidos.

Si llevan consigo al preso éste quedará encerrado en la torre del puente hasta dar aviso al arzobispo, que llegará al día siguiente a esas tierras (el cual aprovechará para inspeccionar las obras). Tras pagarles lo estipulado, el alarife podrá contarles más detalles técnicos sobre el puente.

Antes de marcharse, los Jugadores podrán vislumbrar un escudo bien labrado en piedra que los operarios pretenden colocar en uno de los laterales del mismo. Ramiro se dará cuenta de ello, y les contará la anécdota del escudo: por lo visto, el arzobispo vino hace una semana a revisar las obras y, de paso, a visitar a los frailes de San Alberto, ya que uno de ellos había enfermado de gravedad. Les entregó, como añadido, un dinero para solventar el pago de cualquier médico hasta que el fraile sanara.

Además, la semana pasada acudió hasta la obra fray Lázaro, con su particular cojera. Portaba en una acémila un ancho sillar, muy pesado, que contenía un escudo bellamente labrado por uno de los novicios (quien cuenta con sangre de escultor en sus venas). Fray Lázaro le pidió a Ramiro que colocara la pieza labrada en honor al arzobispo, pues dicho escudo representaba el apellido de su Ilustrísima. Y todo ello como agradecimiento por su interés por el fraile enfermo.

Dada la breve descripción, seguramente los Jugadores deducirán que el tal fray Lázaro y el tipo que contrató a los bandidos pueden ser la misma persona. La única manera de confirmar este hecho es hacer pesquisas en el convento, situado junto al maltrecho puente media legua al norte de su posición. *¿No le gustaría al arzobispo saber ésto?*

3. El convento de San Alberto

Marchar hacia el convento de San Alberto no será problema. El grupo puede seguir la orilla norte del Tajo en dirección a Toledo, y al cabo de una hora o menos verán los restos (impracticables) del puente de Mañedo, antes situado sobre un pequeño salto de agua en el que su cauce toma fuerza.

En la orilla opuesta se alza el convento románico. Para cruzar el río el grupo habrá de adentrarse en él, y cada uno de los miembros habrá de superar una tirada de Habilidad x3 para no ser arrastrado por el agua (en caso contrario podrían sufrir 1 punto de daño si no superan una tirada de Suerte).

Acceder al convento será posible llamando al portón o bien colándose en él (quizá los Jugadores

quieran desentrañar ese misterio tomando a los frailes por sorpresa):

**Si llaman los Jugadores al portón y se presentan:* abrirá un fraile que no tendrá a mal invitarles a pasar. Eso sí, fray Marcos, el fraile portero, les preguntará el motivo de su visita (esperemos que los Jugadores hayan pensado en algo). Si el grupo finge querer pernoctar allí tendrán posibilidad de brindarles unas celdas para pasar la noche.

En cualquier caso los Jugadores podrán conocer a los frailes y a su abad fray Gonzalo (incluido a fray Romero, enfermo de fiebres), así como las instalaciones del lugar (dejamos la distribución a Discreción del Director/a).

Si se les pregunta por los bandidos, los frailes dirán que temen caminar por las cercanías, y sobre todo tienen miedo que un día asalten el convento. Por lo visto ya han dado cuenta al arzobispo, pero aún no ha habido ninguna solución por su parte.

Sin embargo, una tirada existosa de Empatía hará notar al grupo que cualquiera de los frailes parece no querer ahondar en la problemática de los asaltos. Eso sí: añadirán que se sentían más seguros cuando el puente de Mañedo aún seguía en pie, pues los peregrinos iban y venían por él (y las inmediaciones del convento estaba más transitadas).

Cabe destacar que si los Jugadores gozan de la hospitalidad de los frailes, éstos tratarán de envenenarlos con arsénico, un potente veneno (pag. 109 del manual), mezclado con los diversos ofrecimientos de alguna bebida o alimento. Lo que ocurre es que, en realidad, son los frailes de San Alberto quienes patrocinan la malas andanzas de los bandidos de la zona (Ver *La verdad*), y creen que los Jugadores pueden deshacer todos sus planes.

**Si los Jugadores tratan de colarse o entran a la fuerza:* los frailes los verán (a no ser que todos superen superen una tirada de Sigilo), y varios de ellos (un grupo igual al nº de Jugadores +2) tratarán de apresarlos, maniatarlos y encerrarlos, evitando que salgan de allí. No obstante, cuando sólo queden dos de ellos en pie se rendirán.

Posibles finales

Antes o después, los Jugadores habrían de percatarse de que los frailes son los verdaderos culpables de los asaltos. No hará falta demasiado para que cualquiera de ellos confiese los acontecimientos descritos en *La verdad,* así como las causas de los mismos.

Quizá lo más lógico sería apresarlos y alertar al día siguiente al arzobispo, quien llegará al puente que llevará su nombre, tal y como indicó el alarife Ramiro. Éste se presentará en el convento con varios soldados para poner orden y justicia en el lugar.

Sin embargo, si llevan a los frailes hasta el mismo puente (o cualquier otra localización), los Jugadores se toparán en el camino con una cuadrilla de la Santa Hermandad, el cuerpo rural de vigilancia y justicia (ver descripción en la campaña *Los Asuntos del Emperador*), y los frailes fingirán estar siendo vejados por los Jugadores. Tal vez el grupo tenga un buen quebradero de cabeza para demostrar que los frailes son quienes gobiernan los malos hechos de los bandidos locales. También es posible que se encuentren con otra pequeña hueste de bandidos, con la cual tengan que lidiar (pues tratarán de liberar a los frailes)

Eso sí: cuando el arzobispo se entere y sepa la verdad, recompensará al grupo con 50 maravedíes por cabeza.

La verdad

Cuando el abad fray Gonzalo se enteró de que el arzobispo Pedro Tenorio estaba preparando un proyecto para construir un puente en su nombre no lo vio con buenos ojos. Delante de su Excelencia, los frailes intentaban ayudarle en tal asunto en todo

cuanto podían, pero éstos sabían que el trasiego de viajeros del que antes gozaba el convento a través del puente del Mañedo (y que dejaba en el lugar cierta aportación económica entre limosnas y otras pequeñas fuentes de ingresos) quedaría limitado a nada.

Y perder esos beneficios era algo que el abad Gonzalo no podía permitirse. Por ende, sabiendo que la construcción del nuevo puente era casi inminente, y no pudiendo ir abiertamente en contra del arzobispo, los frailes decidieron actuar una drástica medida: contratar a unos bandidos para hostigar a los albañiles y sabotear sus mercancías. Así evitarían que la construcción del nuevo puente (en detrimento del antiguo) fuera un hecho. De tal manera, quizás, al arzobispo Tenorio se le quitarían las ganas de terminar la futura obra...

Ni tan siquiera los propios bandidos sabían, al principio, quienes les pagaban (pues los tratos se ejercían en pleno campo y a oscuras).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.
-Por entregar a los frailes: +15 p.Ap.

Dramatis Personae

Bandidos / Santa Hermandad

FUE	15	Altura: 2-2,15 varas	
AGI	14	Peso: 140-144 libras	
HAB	10	RR: 75%	IRR: 25%
RES	15	Templanza: 50%	
PER	18		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 46% (1d6)
Armaduras: Brazales (Prot. 2), Grebas (Prot. 2)
Competencias: Descubrir 40%, Correr 40%, Esquivar 37%, Sigilo 42%.

Frailes de San Alberto

FUE	13	Altura: 1,96-2,15 varas	
AGI	12	Peso: 130-150 libras	
HAB	15	RR: 75%	IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%	
PER	14		
COM	16		
CUL	18		

Armas: Pelea 40% (1d3)
Armaduras: Hábito (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 45%, Teología 56%

La mano del Diablo

Pero los que confían en el Señor renovarán sus fuerzas; volarán como las águilas: correrán y no se fatigarán, caminarán y no se cansarán.

Isaías 40:31

Pensada para 2-3 Jugadores, en esta aventura los protagonistas encarnarán a fráteres de la organización secreta *Vera Lucis*. Convendría que alguno de ellos fuera un fráteres miles, o que su profesión principal estuviera relacionada con las armas. La pérdida de Irracionalidad está asegurada.

Introducción

Año de 1366. Invierno. Los personajes son miembros de la Fraternitas de la Vera Lucis, la hermandad secreta que lucha contra la herejía y la irracionalidad en la Península (para más información, ver el suplemento de la *Fraternita Vera Lucis*). Se trata de fráteres que han sido convocados por el Páter Burgui Alonso de Mendoza en el monasterio de San Bernabé de Medina (refugio de la Hermandad), donde ostenta el cargo de abad. El monasterio se encuentra a unas dieciséis leguas al norte de la ciudad de Burgos.

1. Un asunto que aclarar

Los Jugadores llegarán una fría noche invernal al monasterio, pues han sido convocados unos días antes a través de un correo. Tras acceder al interior del templo, un monje hará las presentaciones entre el grupo y el abad don Alonso Mendoza, *Páter Burgui*. Éste no tardará en hacerlos pasar al refectorio, lugar donde comen y se reúnen los monjes.

Allí, tras agradecerles su pronta llegada, invitará a los Jugaadores a sentarse y les preguntará por el viaje mientras un novicio les trae comida y vino sobrante de ese día. Luego, les contará el motivo del llamamiento. Resulta que el fráter Bernat, un joven cazador aragonés fiel a la Hermandad, llegó hace unas semanas al monasterio procedente de la cercana aldea de Arroyuelos. Su intención era la de informar de un hecho singular. Lo contará así:

Según el joven cazador, al norte de dicha aldea, que se halla cerca de otra llamada Presillas, se encuentra una gran mole rocosa en pleno monte, rodeada por bosques de robles. La gran roca alberga en su interior una ermita, dedicada a San Miguel. Por lo visto, no hacía mucho que Bernat regresaba a Arroyuelos tras oscurecer, después de una jornada de caza.

En su camino advirtió un grupo de personas cubiertas con sotanas y los rostros ocultos por una capucha negra. Portaban cirios y antorchas brillantes. El cazador no fue visto, y aquellas gentes se ocultaron en la cueva-ermita. Por supuesto, no debían estar haciendo cosa buena...

Al amanecer siguiente, Bernat se acercó hasta el templo, entró en su interior y vio algo singular: una de las pilas bautismales tenía esculpida un gran grabado en forma de mano, lo cual le extrañó mucho. Al día siguiente vino a informar de ello a este monasterio.

Bien, pues resulta que hace un par de días requerí de nuevo de la presencia de Bernat para tratar otros asuntos de la hermandad. Mis mensajeros no lograron dar con él. Y esa es la razón de que vosotros estéis aquí...

El Páter Burgui les pedirá que vayan a Arroyuelos, para investigar el asunto de los encapuchados y, de ser preciso, que eliminen todo rastro de ellos. Por supuesto también que encuentren a Bernat (cuya desaparición parece consecuencia de su reciente descubrimiento). El joven es vecino de tal aldea.

Mediante un éxito en una tirada de Elocuencia, los Jugadores podrán solicitar víveres, armas, mercancías o transporte (si no tuvieran), y el Director/a les otorgará en su justa medida sus peticiones. Esa misma noche podrán pernoctar allí, aunque deberán partir al amanecer.

2. El viaje

Al día siguiente, antes de salir del monasterio, uno de los monjes informará al grupo de que la manera más directa de llegar a Arroyuelos es dirigirse al oeste a través de un camino entre montes en la orilla sur del río Ebro. El camino parte desde el propio monasterio hasta la misma aldea, aunque deberán vadear el Ebro a través del llamado Puente Gordo (un paso de sillares romanos aún en pie).

Por otro lado, la distancia son casi cinco leguas. A pie tardarán unas cinco o seis horas, es decir, toda la

mañana; montado en un transporte, la mitad. Durante el viaje el Director/a incluirá uno de los siguientes eventos (lanzar 1d6):

1d6	Evento
1	Mientras avanzan por un claro, un jabalí aparecerá de repente, embistiendo a los Jugadores (aunque sin mayores consecuencias que un revolcón por el húmedo barrizal que pisan).
2	Un grupo de 1d4+2 bandidos les saldrán mientras cruzan el Puente Gordo. Estaban escondidos en una arboleda cercana, y su única intención será la de saquearlos (aunque por ello tengan que eliminarlos).
3	Un noble llamado Rodrigo de Albaje y 1d4 siervos armados les darán el alto, preguntando sus nombres y las razones de su viaje. Digan lo que digan, les exigirán un pago por transitar sus tierras y les ordenarán despojarse de sus armas, diciendo que sólo él puede llevarlas. Si se niegan, los Jugadores habrán de plantar cara (y armas) contra sus exigencias.
4	Aparecerá no muy lejos una criatura pequeña, tan alta como un niño, de piel oscura y sin ropas. Divisará al grupo y les atacará. Se trata de un *Gul* (pag. 373 del Manual).
5	El grupo se encuentra con dos buhoneros que persiguen a un bandido que les ha robado un zurrón. De hecho, el bandido puede verse escalando un pequeño risco cercano. Los buhoneros les pedirán ayuda. Seguramente serán necesarias una o dos tiradas de Trepar para alcanzarlo (a discreción del Director/a) *¡Cuidado con las posibles caídas!* (Daño 2d6).
6	Una repentina y copiosa lluvia sorprenderá a los Jugadores, cerca del Puente Gordo. Una niebla se aparecerá de la nada, y bajará la temperatura severamente. Después notarán la presencia de un ser invisible. Se trata de un *Ánima Errante* (pag. 344) que habita esos lugares. Intentará poseer a uno de los Jugadores.

3. Arroyuelos

Tras unas horas, el grupo alcanzará la aldea de Arroyuelos, en un recodo plano del monte. Es apenas un puñado de casas (ocho, para ser exactos) y varias huertas esparcidas detrás de ellas. Algunas ovejas se aglutinan en un redil y las gallinas campan por doquier. Al llegar, algunos habitantes se girarán extrañados para observar a los Jugadores, señal de que no suelen acudir forasteros a ese lugar.

Si buscan a Bernat o preguntan por él, alguno de los vecinos les dirá que vive en la última casa de la aldea, la ubicada a mayor altura. En el caso de que los Jugadores superen una tirada de Elocuencia (o usen cualquier otro método para hacerlos hablar) les dirán que no ven al joven desde hace días, pues marchó al monte a cazar y parece no haber regresado. Añadirán también que ciertos días camina en solitario (sin arco siquiera) hasta Presillas, sólo Dios sabe para qué.

Si van a su casa, la encontrarán cerrada, y si acceden a ella mediante una tirada de Fuerza x2 o Forzar Mecanismos encontrarán evidencias de que lleva varios días inhabitada. Una tirada de Descubrir hará que encuentren bajo una mesa destrozada una bolsa de cuero con algunos cirios quebrados *¿tal vez pruebas pertenecientes a los sujetos que acampaban en la ermita de San Miguel?*

4. Presillas

Si los Jugadores se dirigen a la aldea de Presillas, situada al norte de Arroyuelos, habrán de hacerlo subiendo la sierra montañosa durante media legua.

En el ascenso comenzará a caer la tarde, y en ese tramo notarán de manera constante el ambiente enrarecido, como si el aire que respiran estuviera adulterado o corrompido de alguna manera.

Si la aldea de Arroyuelos era un puñado de casas, Presillas no es más que las ruinas de lo que fue una aldea, pues sólo queda una casa en pie y varias sin tejado o muros. Eso sí: no hay ni un alma allí. Si el grupo registra los restos de habitáculos encontrarán el cuerpo de un joven con un arco a su lado. Se trata de Bernat, muerto por heridas. Superando una tirada de Medicina (fácil +25%) hará saber que el cuerpo lleva tendido unos dos tres días y que se trata de muerte por cuchilladas. Ninguna pista más.

Además, los Jugadores podrán apreciar un pequeño crucero junto a una apenas perceptible vereda que

marcha hacia el norte. Desde allí podrán subir unas ochocientas varas de monte hasta alcanzar una explanada, lugar rocoso donde se encuentra la ermita de San Miguel.

5. La cueva-ermita de San Miguel

Debería caer la noche cuando el grupo se decida a ascender en mitad por el sendero que lleva a la ermita. Y unos extraños aullidos les estremecerán. Entonces les atacarán dos gules que lucharán contra ellos a muerte (sólo uno si ya se enfrentaron con el de la tabla anterior).

Cuando los venzan y continúen su ascenso, verán a duras penas un peñón calizo muy erosionado, rodeado de un bosque de robles, y coronado por dos torreones rocosos. En su interior se encuentra la ermita. Delante de su acceso, el sendero continúa dejando de lado dicho peñón (ver *más adelante*).

Nota para el Director/a: Se cree que en el siglo X los anacoretas medievales excavaron la piedra en el interior hasta construir el templo de dos plantas.

Si acceden al interior del templo, el grupo encontrarán tres estrechas naves de siete varas de largo por cuatro de ancho, donde cada una de ellas tiene un ábside con su correspondiente altar de piedra, así como un arco abovedado.

Una pila de piedra junto a uno de ellos tiene la marca de una mano o garra (la que mencionó Bernat al Páter Burgui), como si quien hubiera colocado allí la zarpa hubiera casi fundido la roca. Un par de pilares interiores decoran el templo.

Es posible acceder a una terraza natural a cierta altura (una especie de coro) a través de unas escaleras excavadas. No hay nadie allí, pero encontrarán en los tres altares gran cantidad de cirios y velas (no están encendidos, pero parece como si todo estuviera preparado para un ritual). En esos momentos, llegará un grupo de cuatro hombres encapuchados, y tal vez puedan ocurrir un par de cosas:

*Los encapuchados sorprenderán a los Jugadores No esperarán encontrarse allí a nadie, por lo que tratarán de eliminarlos a toda costa

1. Monasterio de San Bernabé
2. Puente Gordo (puente romano)
3. Arroyuelos
4. Presillas
5. Cueva-ermita de San Miguel
6. Baptisterio

*Los Jugadores salen de allí rápido y superan una tirada de Sigilo (muy fácil +50% gracias a la oscuridad), pudiéndose esconder en las inmediaciones de la ermita. Gracias a ello, los nuevos invitados no los verán y accederán al interior del templo natural para comenzar sus extrañas praxis nocturnas.

En este segundo caso, si los Jugadores permanecen fuera alejados de sus miradas, el grupo podrá tratar de sorprenderlos aplicando las reglas de *Emboscadas* de la pág. 125; o bien espiar desde las sombras sus intenciones. El propósito de los encapuchados éstos es invocar en el interior de la cueva al Demonio Menor *Mobius*, servidor de *Agaliaretph* y patrón de los nigromantes (página 35 del suplemento *Daemonolatreia*).

Si los Jugadores tienen paciencia y les vigilan desde el exterior, podrán ser testigos del inminente y sangriento ritual utilizando restos de gallinas muertas, ramilletes de flores, calaveras y ungüentos viscosos de escabrosa utilidad. Unos terribles salmos acompañarán la manipulación de estos ingredientes.

Si los Jugadores no lo evitan (irrumpiendo dentro y luchando a muerte contra ellos, claro está), aparecerá Mobius a pesar de encontrarse en suelo sagrado. Su forma corpórea es de un esqueleto, el cual volverá a tocar con su huesuda mano uno de los altares (y provocará otra gran marca a modo de perenne grabado en la roca). El demonio, además, viste harapos de seda de color rojo, con un cetro en la mano impregnado de sangre que mana de él constantemente. Los Jugadores que sean testigos de ello ganarán 2d10 puntos de IRR automáticamente.

Aún con los Jugadores fuera de escena (tan sólo observando los hechos) el demonio sentirá la presencia cercana de los mismos, creerá que los invocadores han preparado alguna farsa o trampa contra él y, después de vaporizar a los encapuchados como acto preventivo, desaparecerá en el aire retorciéndose dantescamente sobre sí.

Claro que, antes de marcharse enviará una criatura gelatinosa y con veinte pares de tentáculos a su servicio para que acabe con todo aquel que pueda haber quedado fuera (quizá el demonio pensó que habría más invocadores en las inmediaciones).

Aunque traten de huir, la bestia acabará encontrando a los Jugadores, quien les tapará el paso vayan donde vayan. He aquí otro gran momento para poner a punto sus armas. Si el grupo vencen a la criatura notarán que el ambiente ya no está corrompido como hasta ahora. Por cierto, si alguno de ellos portaran armas bendecidas con anterioridad, el daño causado a esta criatura por cada golpe es el doble.

Por último, si los Jugadores no se detuvieron en la iglesia de San Miguel, sino que siguieron el sendero que descendía unas varas de altura, llegarán a una zona hueca del monte, donde podrán encontrar unas celdas artificiales excavadas en la roca, similar a la técnica de la ermita.

Una pila de granito alberga, por extraño que parezca, agua bendita. Superar una tirada de Teología les hará saber dos cosas: aquel sitio parece ser un baptisterio levantado en épocas remotas; y al vez lo intuyan, pero si los Jugadores impregnan sus armas con ese agua dichas armas quedarán, como antes referimos, bendecidas (y listas para luchar con ventaja contra la criatura de Mobius).

Conclusión

Después de sobrevivir a estos hechos, volver al monasterio de San Bernabé de Medina no les supondrá ningún problema. Tras contarle a Don Alonso los hechos sucedidos, éste agradecerá su buen hacer, y podrán descansar en monasterio el tiempo que necesiten.

La verdad

Habitada desde antaño por eremitas, la cueva-ermita fue tiempo después guarida de bandidos. Posteriormente sirvió como punto de reunión de miembros del *Magisteruelo* (pág. 454 del Manual).

Algunos de estos seguidores del demonio, con la pretensión de conocer algunos secretos acerca de la muerte, planearon invocar al adalid de los nigromantes, Mobius. Para evitar cualquier error, ensayaron su ritual algunas noches, lo cual alertó al

fráter Bernat. Una vez que el cazador informó a don Alonso, vigiló durante varias noches estas prácticas para dilucidar lo que estaban haciendo (incluso tomó algunas muestras como pruebas), aunque una de esas noches recientes fue capturado por ellos. Tras darle muerte, decidieron realizar oficialmente el ritual al demonio la misma noche en la que los Jugadores llegaron a la ermita de San Miguel. Debido a estas prácticas mágicas previas, una camada de Guls fue atraída a las inmediaciones.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.
-Por atrapar al ladrón de los buhoneros: +5 p. Ap.
-Por eliminar a los bandidos del puente: +10 p. Ap.
-Por evitar el ritual: +5 p. Ap
-Por vencer a la criatura tentacular: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Jabalí
FUE 25 Altura: 0,85 varas
AGI 12 Peso: 180 libras
RES 25 RR: 50% IRR: 50%
PER 12 Templanza: 50%
Armas: Mordisco 45% (1d6+2d6)
Armaduras: Carece
Competencias: Sigilo 45%, Escuchar 40%

Siervos armados de Rodrigo de Albaje
FUE 15 Altura: 2,10-2,14 varas.
AGI 14 Peso: 150-155 libras
HAB 12 RR: 75% IRR: 22%
RES 14 Templanza: 50%
PER 16
COM 7
CUL 6
Armas: Ballesta 45% (1d10), Lanza 55% (1d6+1)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Correr 40%, Descubrir 45%, Esquivar 42%, Tormento 35%

Bandidos
FUE 13 Altura: 2-2,05 varas.
AGI 14 Peso: 77-81 libras
HAB 12 RR: 73% IRR: 27%
RES 14 Templanza: 50%
PER 15
COM 10
CUL 6
Armas: Cuchillos 40% (1d6)
Armaduras: Ropas gruesas (Prot. 1),
Competencias: Correr 33%, Descubrir 41%, Escuchar 32%, Sigilo 40%

Gul
FUE 14 Altura: 1,85 varas.
AGI 25 Peso: 120 libras
HAB 10 RR: 0% IRR: 110%
RES 16
PER 20
COM 5
CUL 5
Armas: Mordisco 50% (1d6+1d4)
Armaduras: Carece
Competencias: Esquivar 45%, Correr 60%, Rastrear 90%
Hechizos: Carece
Poderes especiales:
**Aullido:* Todo aquél que escuche el aullido de un gul pierde automáticamente la Iniciativa y todas sus tiradas se verán reducidas en un -50% durante 1D6+10 asaltos (en el caso de que sea una mujer embarazada, además abortará). No es posible tirar ni RR ni Templanza para evitarlo.
**Metamorfosis:* Un gul puede convertirse en humano durante el día, pero al llegar la noche adoptará de nuevo su verdadera forma.
**Parálisis:* Si un gul consigue dar tres veces la vuelta en torno a una persona o animal, y éste falla una tirada de RR, quedará paralizado por completo durante 1D10 asaltos

Ánima del camino
Características: carece RR: 5% IRR: 85%
Armas: Carece.
Armaduras: Invulnerable a daño mágico o físico, sólo afectado por hechizos como *Expulsión* o rituales como *Exorcismo*.
Competencias: Carece.
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Posesión: el ánima puede poseer el cuerpo de un ser humano durante 1d8 asaltos, excepto aquellos que lleven objetos sagrados encima o si fallan una tirada de Racionalidad con un penalizador de -50%. Durante la posesión, el ánima puede hacer cualquier cosa excepto herirse a sí mismo o agredir a los suyos.

Miembros del Magisteruelo
FUE 10 Altura: 2,15-2,20 varas.
AGI 12 Peso: 155-160 libras
HAB 16 RR: 25% IRR: 75%
RES 12 Templanza: 50%
PER 15
COM. 18
CUL 20
Armas: Cuchillos 45% (1d6), Pelea 40% (1d3)
Armaduras: Prendas gruesas (Prot. 2)
Competencias: Conocimiento Mágico 50%, Descubrir 40%, Disfrazarse 45%, Sigilo 42%.
Hechizos: Aliento de Salamandra, Mal de Piedra.

Criatura tentacular de Mobius

FUE	25	Altura: 5,15 varas.	
AGI	20	Peso: 260 libras	
HAB	15	RR: 0%	IRR: 155%
RES	30		
PER	15		
COM.	5		
CUL	5		

Armas: Tentáculos 65% (2d4+2)
Armaduras: Piel escamada (Prot. 2)
Competencias: Correr 50%, Nadar 65%
Hechizos: Carece
Impacto de localizaciones:
1: Cabeza. Daño x2
2-3: Cuerpo. Daño x1
4-10: Tentáculo. Sin daño: se elimina un tentáculo. Cuando a la criatura pierda la mitad de sus tentáculos (10 en total) intentará huir.

El último rezo de don Tomén

Vicarios de Dios son los reyes de cada uno en su reino, puestos sobre las gentes para mantenerlas en justicia y en verdad en cuanto a lo temporal, bien así como el emperador en su imperio

Las Siete Partidas*. Alfonso X *El Sabio

Aventura corta para un par de Jugadores de profesión soldados (o al menos que sepan manejarse con un arma). Convendría que tuvieran algunas competencias de Percepción bien desarrolladas.

Introducción

Año de 1413. Reino de Valencia. Julio. El conde de Urgel, Jaime II, está levantado en armas contra Fernando I de Aragón (Fernando de Antequera) tras no serle concedida la Corona de Aragón en el *Compromiso de Caspe*. La intención de Jaime es sublevar distintas regiones contra el nuevo rey. Sin embargo Fernando I está sitiando el castillo de Buñol para deshacerse del inminente levantamiento.

Los Jugadores son soldados de Buñol, localidad leal al conde de Urgel, y están escondidos en los alrededores de la ermita de San Cebrián, ya que saben que por la zona hay tropas fernandistas. El grupo ha sido enviado allí por el alcaide del castillo de Buñol para recibir a un contingente armado, formado por el piadoso caballero Tomén Raymundo y sus soldados (el cual es señor de la cercana aldea de Chiva y es leal a la causa del de Urgel).

Además, alguno de los Jugadores es familiar o amigo de Librado, el escudero de don Tomén. Una vez reunidos, el grupo deberá guiarles de vuelta a la fortaleza de Buñol para así reforzar las tropas allí acantonadas.

1. Los refuerzos para Buñol

A media mañana, la comitiva de don Tomén aparecerá en el claro donde se ubica la ermita. Son doce hombres a caballo (alguno de ellos porta la insignia del conde de Urgel en sus escudos). Antes de que los Jugadores interactúen con ellos, el Director/a pedirá una tirada de Descubrir (muy fácil, +50%). Si la superan, los Jugadores observarán que la comitiva lleva las prendas sucias, rasgadas, e incluso ensangrentadas. Los caballos también parecen cansados.

Los soldados desmontarán, entrarán en la ermita y comenzarán a rezar. No harán nada más. Cuando el grupo se acerque a ellos o les hable, éstos se esfumarán dentro de la ermita, deshaciéndose sus siluetas como el humo (caballos incluidos). El grupo ganará automáticamente 1d10 puntos de IRR.

Tan sólo quedará un extraño olor a resina, así como unos pequeños granos rojos diseminados por el suelo, de apenas unos milímetros. Una tirada de Conocimiento Vegetal (fácil +25%) les hará saber que es el olor típico de la planta del lentisco, y los granos encontrados son su fruto (comestibles para las aves). Tras este suceso, los Jugadores verán que la fantasmal comitiva (ver *La verdad*), ha dejado en el suelo del terreno un reguero de dicho fruto del lentisco. Seguramente el interés sea tal que los Jugadores quieran seguir el rastro.

2. El rastro

Cuando sigan los indicios, éstos llevarán a los Jugadores hasta un paraje sin muchas elevaciones, pero con gran cantidad de robles y almendros, así como matorral de lentisco por doquier (y parece que el rastro de los gránulos partía de allí...). En mitad de esta vegetación hay un claro, en cuyo centro yace de una forma terrible una decena de soldados. La mayoría debieron perecer por los visibles virotes de ballesta que aún están incrustados en sus cuerpos. En realidad se trata de la comitiva de don Tomén (incluido éste entre los caídos) asaeteada por completo con virotes.

Mientras revisen los cuerpos o caminen por el lugar, los Jugadores escucharán unas voces cercanas más allá de los árboles. Se trata de Librado, escudero de don Tomén, quién lucha con su lanza contra dos bandidos. Sea por iniciativa de los Jugadores o por petición del escudero, éstos deberían ayudar al muchacho.

Cuando eliminen a los bandidos, Librado contará que hace unas horas, mientras la comitiva de don Tomén se dirigía a la ermita de San Cebrián, ésta fue asaltada por más de treinta ballesteros. Los soldados se defendieron y contraatacaron, pero al final perecieron. Él estaba con los malogrados, pero fingió ser alcanzado y le dieron por muerto. Mientras vagaba por la zona, Librado se topó con

los bandidos, y al mismo tiempo con los Jugadores.

El escudero cree que los agresores ballesteros son tropas de Joan Estribá, lugarteniente de Valencia y afín al de Trastámara, quien se encontraba de camino al castillo de Buñol para unirse al ataque de Fernando I.

Hagan lo que hagan, los Jugadores escucharán cascos de caballo muy cercanos. Un éxito en una tirada de Descubrir (Fácil +25%) les permitirá advertir a un único jinete rastreador, parte de la comitiva de Estribá. El grupo puede tratar de esconderse en la zona mediante un éxito en Sigilo (por lo que el jinete pasará de largo).

De no ser así, éste se detendrá sobre su montura cerca del claro, y al advertir al pequeño grupo, reanudará la marcha al galope.

A no ser que se les ocurra a los Jugadores, Librado les pedirá que lo capturen, pues de lo contrario dará parte de su presencia a los soldados de Estribá y éstos les buscarán para apresarlos (o algo peor). Si ninguno de los Jugadores tiene caballo, el escudero les proporcionará uno (antes de toparse con los bandidos escondió entre los árboles a uno de los animales que viajaba en la comitiva, concretamente a Albero, el bello ejemplar de don Tomén).

Para alcanzar al rastreador los Jugadores tendrán que realizar una tirada enfrentada de Cabalgar. Cuando lo alcancen deberían eliminarlo para evitar que de la voz de alarma.

Conclusión

En el caso de los Jugadores no lo alcancen al jinete o lo pierdan de vista, en pocas horas los alrededores de la ermita de San Cebrián serán un hervidero de huestes del recién coronado rey Fernando (cosa no muy propicia para los Jugadores). Joan Estribá y sus soldados acabarán encontrándoles y sólo tendrán una forma de salvar la vida: uniéndose a la causa del nuevo rey (es decir, cambiándose al bando fernandista). Ésto no podría estar del todo mal, puesto que el asedio de Buñol se completará en unos días, y el castillo será tomado para desgracia del conde Urgel y las tropas que defienden sus muros.

La verdad

Tomén Raymundo era un hombre guerrero, pero muy piadoso. Hacía tiempo que no cumplía con su promesa de visitar la ermita de San Cebrián, muy venerada por las localidades de Chiva, Buñol y otras a la redonda. Por eso, tuvo la idea de reunirse allí con el grupo guía de Jugadores aprovechando así la visita que le debía al santo.

Tras la emboscada, y siendo su fervor tan fuerte, las almas de Tomén y sus soldados cabalgaron hasta el lugar santo para ofrecer su último rezo y no faltar a su palabra en vida.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por alcanzar y eliminar al rastreador: +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	15	Altura: 2,03-2,12 varas.	
AGI	12	Peso: 139-151 libras	
HAB	20	RR: 70%	IRR: 30%
RES	14	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Cuchillos 45% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1),
Competencias: Correr 36%, Descubrir 47%, Esquivar 30%, Sigilo 41%

Jinete rastreador

FUE	10	Altura: 2,14 varas.	
AGI	15	Peso: 152 libras	
HAB	14	RR: 75%	IRR: 25%
RES	12	Templanza: 50%	
PER	20		
COM	13		
CUL	11		

Armas: Terciado 40% (1d6+1)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1),
Competencias: Cabalgar 65%, Descubrir 55%, Escuchar 40%, Rastrear 62%

A Raiña Lupa

Matastes á Reina Loba
Cuqueixos e Pixeirós;
matastes á Reina Loba,
fidalgos quedastes vos

Copla popular

Esta aventura pensada para 3 a 5 Jugadores está inspirada en la leyenda gallega de la *Reina Loba* de Figueirós. Se trata de un módulo de búsqueda y venganza. Cualquier profesión es válida, pero conviene que sepan manejar bien un arma, puesto que al final del mismo puede sucederse bastantes combates.

Introducción

Año de 1388. Galicia. Mes de Octubre. Por los asuntos que sean, los Jugadores han llegado a la aldea de Figueirós, un puñado de casas dispersas y humildes rodeadas de huertas.

Es media mañana, y dos campesinos de unos veinte años, María y Xuan, se preparan para contraer matrimonio. Éstos han preparado un banquete en la huerta que Celemio, el padre de la novia, donde guarda los pocos animales que tiene. El resto de los vecinos de la aldea están invitados (al menos podrán probar algún manjar). Los prometidos están contentos, pues han recibido el visto bueno de Xertrude Páez de Ulía (quien gobierna Figueirós y las aldeas colindantes). Se ha comentado también la llegada de forasteros (los Jugadores) y Xuan ha tenido a bien invitarlos al enlace y al banquete.

1. Enlace en Figueirós

La breve ceremonia de matrimonio tendrá lugar en la huerta, junto a un puñado de mesas y un par de bancos dispuestos sobre el prado. Don Cosme, sacerdote local, comentará un sencillo pasaje bíblico para pasar a la jura matrimonial. Poco después comenzará el banquete: un guiso de carne con remolacha y cebolla; también hay gachas, pan, queso y vino como bebida.

En el banquete, los vecinos de la aldea preguntarán a los Jugadores por sus andanzas o nuevas que traigan o conozcan; a cambio, éstos podrán informarles de cualquier aspecto sobre el lugar, incluyendo que la señora que gobierna esas tierras (doña Xertrude), no goza de buena popularidad.

Un éxito en tirada de Elocuencia les permitirá saber algo más: por lo visto, doña Xertrude ahoga a los campesinos con altos impuestos, y ahora exige piezas de ganado a los pastores o ganaderos cada pocos meses.

Si algún Jugador lo tiene a bien, quizá sea un buen momento para que, en mitad del banquete, exhiba alguna de sus habilidades: danza, el canto, una tonada de instrumento o cualquier otra buena virtud.

En algún momento de la celebración irrumpirá en el banquete un puñado de soldados de doña Xertrude (una decena, para ser exactos). Empujarán a los invitados, desbaratarán las improvisadas mesas, y arrojarán la comida y bebida al suelo. En definitiva, arruinarán los buenos momentos del nuevo matrimonio y sus invitados.

Los soldados golpearán a todos aquellos que se les pongan por delante, por lo que tratar de enfrentarse a ellos no será buena idea. Pese a tal, Xuan les plantará cara, pero acabará rodando por el suelo.

Los soldados atraerán la atención de todos los presentes para recriminar al pueblo de Figueirós el pago de dos vacas y un carro de hortalizas a su señora Xertrude, ya que debían haberlo entregado todo hacía tres días. Y parece que, a pesar del visto bueno, Xertrude a azuzado a sus soldados para que cumplan con la exigencia en el mejor momento...

Acto seguido uno de los soldados encenderá una antorcha y prenderá la vivienda de Celemio, situada a pocas varas del banquete. Eso es un aviso de Xertrude para que recuerden las obligaciones para con ella. Finalmente la hueste se marchará, y la casa incendiada quedará reducida a cenizas (mientras su dueño les maldice con el puño en alto).

Una vez que los soldados se hayan marchado por donde han venido, la boda tocará a su fin. No hay ánimos para continuar con la celebración, pues ahora no hay nada que celebrar (más bien tienen que soportar otro capricho exigido por la dueña del lugar).

En esos momentos, los vecinos comenzarán a blasfemar y maldecir a la *Reina Loba*, apodo dado a Xertrude, pues para ellos es tan mala como el lobo para el ganado.

Después, mientras algunos consuelan a los novios tras arruinarles el día (quizá los Jugadores estén entre ellos), el resto de vecinos se preguntarán qué hacer, pues el invierno ha sido duro y sólo disponen de una vaca, insuficiente para el pago exigido.

Algunos de los presenten apelarán al nombre de un tal Mauro, un sacerdote que viajaba por la comarca y acudía a Figueirós y a las aldeas cercanas para oficiar misa y demás eventos religiosos. Sabía tratar a doña Xertrude, y varias veces evitó ciertos abusos de ésta sobre los vecinos de sus aldeas. Pero de la noche a la mañana se marchó a vivir al monte.

Finalmente, los vecinos de Figueirós pedirán ayuda a los Jugadores para que actúen de algún modo. Sea como sea, la única opción viable será la de buscar a Mauro para que interceda de nuevo en Xertrude, y tal vez él ablande las exigencias que reclama. Por ello, rogarán al grupo para que encuentren a Mauro (a no ser que éstos no se ofrecen antes).

No hay más datos del sacerdote que los mencionados: sólo se sabe que de vez en cuando se deja ver por el monte cercano, no muy lejos de una ermita dedicada a San Catiño.

2. Subida por el monte

Si aceptan, los vecinos de Figueirós les agradecerán su ayuda, y les proporcionarán los pertrechos que necesiten (y que, por supuesto, estén a su alcance). Es posible, además, que acudan al monte acompañados por alguno de los vecinos. Dado que en esos meses la noche acude muy temprano, las horas de luz serán algo escasas.

Durante el ascenso al monte uno de los Jugadores se mareará y acto seguido se desplomará en el suelo (a discreción del Director/a o de forma aleatoria). Tras quedar inconsciente sufrirá una especie de alucinación, sueño o espejismo. Al despertar, si el Jugador supera una tirada de Memoria (fácil +25%), logrará recordar lo que ha visto: varias siluetas, vestidas con un sayo y capa blancos, atraviesan una arboleda. Tras cada paso que dan, dejan un rastro de sangre bajo sus botas. Pero no podrán deducir nada más.

Varias horas después, cuando entre la tarde, los Jugadores advertirán a lo lejos, a decenas de varas sobre sus cabezas, la ermita de piedra de San Catiño, ubicada sobre un frondoso pico. Sin embargo no tardarán en ser sorprendidos por alguno de estos eventos (lanzar 1d6):

1d6	Evento
1	Serán asaltados por un un grupo de 1d4+1 bandidos de poca monta, cuyas intenciones no son sino limpiarles las pertenencias que lleven encima.
2	Les sorprenderá una repentina lluvia de granizo (es obra de Mauro, ver a continuación). Los Jugadores deberán resguardarse en algún lugar. Es necesario superar una tirada de Descubrir para encontrar algún refugio antes de llegar a la ermita. En caso contrario, el granizo les provocará 1d3 puntos de daño.
3	Una cuadrilla de 1d4 soldados de doña Xertrude regresan a Figueirós. Como no tienen escrúpulos (como ella), tratarán de robarles todo cuanto lleven encima.
4	Armados con bordones y ocultos tras unas rocas, 2d3 *Lobos da Xente* (pág. 340 del manual) intentarán sorprender (y devorar) a los Jugadores. Se utilizarán las reglas de *Emboscadas* (pag. 125). El grupo podrá saber de su naturaleza si superan una tirada de Leyendas.
5	Aparecerá un punto de luz del tamaño de un guisante. Es muy brillante y se mueve con rapidez flotando en el aire. Aquellos Jugadores que no superen una tirada de Racionalidad se verán obligados a seguir irremediablemente al punto de luz, el cual les conducirá hasta el borde de un risco hasta hacer que caiga por él. El daño de la caída es 2d6, aunque es posible evitarlo mediante una tirada de Agilidad. Todo ello es fruto de la broma de un *Diaño Burleiro* (pag. 355), y los Jugadores son el blanco de su divertida “inocentada”.
6	Se encontrarán con cuatro hombres con sayo, armadura y capa blanca, muy similares a las siluetas del sueño del Jugador (en realidad similar). Portan sobre sus hombros unas andas de madera; y sobre éstas un pequeño arca dorado. Sus pisadas sobre la falda del monte dejan un rastro de sangre. Una tirada de Cultura les hará saber que son caballeros del Temple. Sin embargo, al hablarles o interactuar con ellos, se esfumarán como humo. Ganarán 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de IRR.

3. El señor de los granizos

Cuando los Jugadores alcancen la cumbre de la ermita de Catiño verán un pequeño templo de piedra. Sus puertas están abiertas, y en su interior, observando una pequeña hornacina con el santo, se encuentra una presencia. La figura pronto se descubrirá, y verán a un sujeto de unos cincuenta años, con una descuidada barba y cabellos con mechas plateadas. Se trata de Mauro. Aparte de pedirle ayuda ante el problema con doña Xertrude, podrán saber de él algunas cosas:

*Una vez le cuenten lo sucedido, Mauro sospechaba de algún modo que algo no iba bien en Figueirós. Tal vez una corazonada.

*No conoce nada de la presencia en esos montes de los *Lobos da Xente* o el *Diaño Burleiro*, pero sí de los espectros templarios, de los cuales les dirá que son apariciones espectrales de cuatro caballeros del Temple quienes, según las leyendas locales, escondieron un tesoro religioso en esos montes hace unos ochenta años. He aquí un gancho para continuar esta historia con posterioridad a esta aventura.

*Mauro no sabrá nada sobre el espejismo que sufrió un Jugador, aunque sospecha que pueden ser retazos de los espectros templarios aferrados en la zona.

*Si le preguntan porqué se marchó de Figueirós, el sacerdote confesará que vivió una crisis de fe. Ésto no es cierto (podrán sospechar de ello superando una tirada de Empatía). Si insisten en el asunto, mediante un éxito en Elocuencia les dirá que en realidad encontró un libro de oraciones en la iglesia de Figueirós. Después se retiró a leerlo en soledad, como un eremita (ver *La verdad*).

Antes o después, Mauro preguntará a los Jugadores si ellos o los habitantes de la aldea tienen algún plan para deshacerse de las garras de Xertrude, opresora de Figueirós.

Como los vecinos están desesperados, el sacerdote les pedirá que propongan a los vecinos levantarse en armas contra Xertrude, y que no teman a las represalias, pues, según el antaño clérigo, seguramente no habrá ninguna, ya que el resultado para ella sería fatal.

Insistirá en que preparen sus cuchillos, puesto que dentro de tres días verán caer pedrisco desde unas negras nubes situadas sobre el castillo. Y esa será "la señal" para abalanzarse contra el hogar de la mujer. Por lo demás, los Jugadores no conseguirán arrancar ninguna otra información o detalle de Mauro; aunque si superan una tirada de Empatía sabrán que éste está completamente convencido de lo que dice.

4. El plan

Una vez que el grupo regrese al pueblo, los vecinos del lugar estarán ansiosos por saber qué nuevas traen los Jugadores. Se agolparán en multitud delante de la vivienda de Xuan y María. Los habitantes de Figueirós esperan una solución desesperada y definitiva.

Sin embargo, si les comentan el plan de Mauro, la idea del levantamiento contra la dueña de aquellas tierras no les parecerá muy oportuno. Si los Jugadores están convencido de la propuesta y tratan de persuadir a los vecinos, un éxito en una tirada de Elocuencia (fácil +25) hará que algunos presten atención y decidan hacer ellos mismos justicia.

En el caso de que ninguno de los Jugadores la supere, ninguno de los vecinos hará caso a la propuesta de Mauro, alegando que el sacerdote ha perdido la cabeza. Sus vidas seguirán siendo hotigadas por Xertrude, y aquí acabará la aventura para el grupo.

Doña Xertrude

Si aceptan el plan, los vecinos de Figueirós afirmarán de que el castillo está defendido por unos veinte soldados más los criados, en total unos treinta efectivos. A partir de entonces, y en el más

absoluto secreto, los habitantes comenzarán a afilar sus cuchillos y prepararse para lo que está por venir (aunque no esté del todo claro).

5. Justicia para la Reina

Tres días después, a media mañana, el cielo sobre Figueirós se tornará nuboso y oscuro, y tal y como predijo el sacerdote. En ese tiempo los Jugadores habrán tenido tiempo de descansar, recuperar algún punto de vida (a discreción del Director/a), adquirir algún arma o reparar alguna armadura.

El Director/a podrá dejar que los Jugadores se preparen para cualquier decisión tomada, pues no tardará en comenzar a llover levemente sobre las tierras visibles a la redonda. Este hecho animará a Figueirós a querer luchar definitivamente.

Poco a poco, las nubes más oscuras parecen estar ubicándose sobre el castillo de Xertrude, y en cuestión de minutos la lluvia tornará en granizo, el cual comenzará a precipitar con extrema fuerza. A su vez, un enorme bloque de hielo (tan grande como una vivienda), caerá del cielo, destrozando parte de la barbacana de entrada, así como sus portones, aplastando a algunos criados de Xertrude que corrían hacia el interior de la fortaleza para resguardarse.

Momentos después la granizada terminará, y algunos de los habitantes más bravos de Figueirós subirán armados y decididos por la loma del cerro donde se ubica el castillo. Su intención es apresar a Xertrude.

Si los Jugadores acuden allí, verán que en el patio de armas y en algunos puestos sobre las murallas hay cuerpos yacientes de soldados. Están destrozados por la caída del pedrisco. Esferas de hielo que apenas caben en la palma de la mano inundan el patio central. Parece que Mauro no iba de farol. La fachada de la torre de homenaje está muy dañada, y los establos y el resto de dependencias del lugar están agujereadas por los potentes impactos del cielo.

A partir de ahora, los habitantes de Figueirós tratarán de incendiar las distintas dependencias del castillo y saquear todo lo que puedan.

Dependiendo del lugar donde acudan, los Jugadores se toparán con algunos soldados supervivientes de la guarnición, quienes mediante la lucha tratarán de frenar la irrupción de los vecinos y defender la fortaleza. por supuesto, tratarán de frenar también a los Jugadores. Además, los vecinos de Figueirós lograrán prender fuego en varios puntos del castillo, por lo que también es posible que los Jugadores sean presa de algún derrumbe.

Por todo ello, el Director/a debería propiciar algunos encuentros en el castillo. He aquí un ejemplo de ello:

Espacio	Efectivos y encuentros
Patio de armas	1d3 soldados.
Establos	1d3 soldados. Y un 25% de posibilidad de sufrir un derrumbe por techos agujereados (daño 1d4).
Capilla	1d4 siervos. Los Jugadores podrán encontrar (y tal vez saquear) un par de candelabros dorados, con un valor de 10 maravedíes.
Barracones	1d3 soldados + 1d2 siervos. Además, + 20% de posibilidad de sufrir un derrumbe por foco de fuego (daño 1d6).
Torre del homenaje (Planta 1)	1d4 soldados + 1d4 siervos. Si se supera una tirada de Descubrir podrán encontrar una bolsa de caudales en un arcón de madera con 3d20 +10 maravedíes en su interior.
Torre de homenaje (Planta 2)	1d10 soldados.

En la segunda planta de la torre de homenaje se encuentra la alcoba de doña Xertrude. Ésta está encerrada allí. Para acceder a su aposento habrá que tirar la puerta abajo, lo cual solo será posible mediante un éxito en una tirada de Fuerza x2 o bien mediante Forzar Mecanismos.

Una vez dentro encontrarán a la señora de Figueirós fuera de sí, desesperada por el asalto al castillo. Tratar de razonar con ella será imposible. Por ello, debido a las llamas, el humo o la llegada de los vecinos de Figueirós (tal vez también de los propios Jugadores), Xertrude Páez, presa del pánico, se arrojará por la ventana.

Instantes después, cuando la *Reina Loba* muera, se despejará el cielo en pocos minutos, y brillará el sol.

Si los Jugadores registran la alcoba de la malograda mujer, podrán encontrar automáticamente una pequeño baúl en una esquina. En su interior se hallan pequeños frascos de óleos, un par de anillos simples pero dorados (con un valor de 20 maravedíes) y también una *piedra de gul* (dejemos al Director/a las razones de porqué estaba eso allí). Los Jugadores podrán reconocer la piedra mediante un éxito en una tirada de Conocimiento Mágico o de Leyendas.

Finalmente, habiendo Mauro cumplido con su palabra, Figueirós será libre de opresión, pero no por ello de un futuro nuevo señor.

Conclusión

El castillo de Xertrude será saqueado por completo. Los animales de los establos habrán muerto, y los vecinos de Figueirós se llevarán algunos enseres personales de Xertrude, así como ropas, herramientas y utensilios de sus criados.

Los últimos soldados supervivientes del pedrisco se rendirán ante los vecinos o los Jugadores, y tras la contienda éstos serán forzados a marcharse de la aldea.

Ante todo ello, hay una cosa en la que Mauro se equivocaba: el pueblo de Figueirós quedará desgraciadamente condenado. Raimundo Páez, padre de doña Xertrude, acudirá al castillo tras conocer los sucesos en el castillo de su hija.

Al comprobar la fatalidad de los hechos, ahorcará como castigo a partes de los vecinos que a pesar del levantamiento se quedaron en la aldea, y al resto (quienes han huido por puro temor), los perseguirá durante un tiempo (incluyendo a los Jugadores, aunque tal vez éstos ya estén muy lejos de allí). Tal vez éste sea otro gancho (como el de los caballeros del Temple) para continuar en una futura aventura.

La verdad

Durante unas obras en la iglesia de Figueirós, Mauro encontró un viejo libro de oraciones en latín. Su curiosidad hizo que pasara largas noches estudiándolo, hasta que se dio cuenta de que en él se encerraba un poder divino capaz de ser ejecutado por un hombre de fe.

Después se retiró al monte para desentrañarlo por completo, lugar propicio donde contaba con soledad y concentración.

Resulta que en el momento actual Mauro es un conjurador capaz de utilizar el Conjuro de Abad *Llamar al pedrisco* (pag. 102 del suplemento *Ars Malefica*), aprendido del libro en latín. Por ello es capaz de invocar granizos sobre aquellos que hagan sonadas maldades.

De hecho, él será el causante de las repentina caída de granizo mientras los Jugadores suban al monte (evento de la tabla) Y es que de vez en cuando el conjurador suele dar una lección "caída del cielo" a cuantos bandidos hay por la zona (como los que actualmente campan en ella).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 30 p.Ap.
-Por cada soldado de Xertrude eliminado: +1 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	15	Altura: 2-2,05 varas.	
AGI	14	Peso: 140-144 libras	
HAB	10	RR: 65%	IRR: 35%
RES	14	Templanza: 50%	
PER	16		
COM	9		
CUL	6		

Armas: Cuchillos 47% (1d6)
Armaduras: Brazales (Prot. 2). Grebas de cuero (Prot. 2).
Competencias: Correr 36%, Descubrir 40%, Esquivar 25%, Sigilo 40%

Lobos da Xente

FUE	20	Altura: 2,15-2,19 varas.
AGI	16	Peso: 150 libras
HAB	15	RR: 70% IRR: 30%
RES	20	Templanza: 50%
PER	20	
COM	5	
CUL	10	

Armas: Bordón 48% (1d4+2)
Armaduras: Pelaje (Prot. 1),
Competencias: Correr 90%, Escuchar 60%, Rastrear 75%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Dificultad con la Magia: Al tratarse de criaturas irracionales, no necesitan utilizar componentes para lanzar sus hechizos, pero tienen una dificultad natural para utilizar la magia: no pueden aprender hechizos superiores a V*is Tertia*

Soldados de Xertrude

FUE	16	Altura: 2,05-2,27 varas
AGI	15	Peso: 150-170 libras
HAB	13	RR: 70% IRR: 30%
RES	13	Templanza: 50%
PER	15	
COM	9	
CUL	7	

Armas: Lanzas 45% (1d6+1), Cuchillo 40% (1d6)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar, 45%, Descubrir 55%, Esquivar 31%

Siervos de Xertrude

FUE	15	Altura: 1,98-2,09 varas.
AGI	13	Peso: 138-148 libras
HAB	19	RR: 72% IRR: 28%
RES	12	Templanza: 50%
PER	15	
COM	5	
CUL	6	

Armas: Cuchillos 30% (1d6), Pelea 40% (1d3)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1),
*Competencias:*Conducir carro 40%, Descubrir 25%, Conocimiento Animal 45%, Leyendas 35%

La mujer de arena

Señor infante, devedes saber que así como les dizen "ricos omnes", non les pudieran dezir "omnes ricos". Rico omne y omne rico, a do parece que es uno, mas á entre ellos muy gran diferencia.

***Libro de los Estados*. Don Juan Manuel**

La siguiente aventura está ubicada en un entorno nevado, pensada para un grupo de 2 a 4 Jugadores. Éstos acabarán llegando a un refugio ante la peligrosidad del frío invernal. Convendría que tuvieran un valor alto en la característica Agilidad, así como que al menos uno de ellos gozara de la posición social de noble.

Introducción

Último día de Diciembre de 1377. Valle navarro de Lana (tierras de la frontera con Castilla). Este valle es una gran hondonada perteneciente a la Sierra de Lokiz, un conjunto de barrancos y farallones rocosos de gran altura. Sus cimas calcáreas terminan en paredes verticales con una treintena de cuevas.

El valle de Lana es una zona de constantes incursiones, robos y delitos, aunque por otra, parte, los reyes navarros siempre han otorgado a los habitantes nobles de sus cinco aldeas (Ulibarri, Narcué, Viloria, Galbarra y Gastiáin) privilegios y mercedes para que mantengan vigilada la frontera. En invierno, debido a las nieves, el valle queda totalmente incomunicado, como en el momento actual...

1. Llegada al valle

Media tarde. Por unas razones u otras, los Jugadores se encuentran cruzando el valle de Lana. La inminente ventisca que se aproxima les hará comprender que permanecer a la intemperie puede ser, definitivamente, una sentencia de muerte.

Enseguida podrán ver el castillo de Garboiz en lo alto de un pico rocoso rodeado de nieve. Se ubica a un cuarto de legua de distancia, visible aún por los últimos rayos del día.

Yendo en la única dirección hacia su salvación, cuando la noche comience a asentarse en el paisaje, el Jugador con el mayor % en Descubrir (o bien a elección del Director/a) verá una sombra entre los árboles cercanos. Una figura encapuchada, pero a la vez con una silueta confusa. Un escalofrío recorrerá su cuerpo y aunque alerte a sus compañeros éstos ya no podrán advertirla, pues habrá desaparecido (y además será imposible encontrarla).

2. El banquete

Una hora después, habiendo ya entrado la noche y habiéndoseles helado las prendas, los Jugadores llegarán no sin cierto cansancio a las puertas del castillo. Verán que el portón de la muralla está abierto y el pequeño patio principal está cubierto, al igual que las almenas de sus torres, por una gruesa capa de nieve (la cual no deja de caer acompañada de un cortante y gélido viento). Parece que dentro de la fortaleza hay una multitud.

En el interior serán recibidos por criados del castillo, quienes no negarán el amparo que esos muros y sus dueños (doña Dolors y don Bastián), son capaces de ofrecer. Por lo visto, el matrimonio está ofreciendo un banquete en honor del inminente cambio de año.

Una vez sean conducidos a la sala del banquete, los Jugadores verán que el salón consta de muros adornados con velas, y varias armas colgadas sobre una gran chimenea que calienta el comedor. El fuego es tan grande que hay dos criados constantemente proveyéndolo de maderos. Los siervos llevarán al grupo ante doña Dolors y don Bastián, los presentarán, no dudarán en ofrecerles cobijo y, por supuesto, pedirles que se unan al banquete.

Las cuatro mesas que allí se hallan están enfrentadas dos a dos (formando un cuadrado), y sobre ellas descansan platos, algún cubierto, vasos y jarras (todos ellos con abundante comida). También hay diversos candelabros que aportan aún más luz al ambiente festivo. Los Jugadores podrán interactuar con los asistentes al banquete:

Doña Dolors y don Bastián

El matrimonio es dueño del castillo de Garboiz. Superados ambos la treintena, los dos ocupan los asientos más próximos a la chimenea. Ella, de cabello rojizo y piel blanca, come discretamente y observa a los invitados (será la primera que divise la entrada de los Jugadores); él, con cabellera oscura y una gran prenda de piel sobre sus hombros, por contra, habla con los comensales más cercanos de forma distraída y ociosa, procurando más por el vino que por la comida. A su lado se se sienta un joven de unos doce años, Erramún, único hijo del matrimonio. Parece un muchacho tímido.

Los nobles navarros

Se trata de un total de veinte nobles navarro de diferentes puntos de Valle de Lana, los cuales visten prendas ricas y tienen gustos destacados. No dudarán en comer, beber y agasajar a los anfitriones de tanto en cuando. A no ser que los Jugadores sean nobles (o tengan apariencia de ello), no tratarán con ellos o si lo hacen será con altivez y desprecio.

Beltrán de Agredo

Es un noble castellano de espaldas anchas y con una facilidad asombrosa para engullir comida y atiborrarse de vino sin dejar de hablar. No se cansa de contar hazañas de evidente invención vividas, según sus palabras, por él mismo.

Por lo visto estaba de paso por la zona cuando le sorprendió la nevada. Si los Jugadores charlan con él podrá contarles que esa misma mañana, nada más adentrarse en el valle, se topó con un tipo envuelto en una capucha que le hizo caerse del caballo. Al levantarse sobre la nieve ya no estaba. Beltrán pernoctará esa noche en el castillo.

Guzmán y Mencía

Son un matrimonio de comerciantes aragoneses, los cuales disfrutan del banquete en el extremo de una de las mesas. Parecen tímidos (lo cual es normal, pues se encuentran rodeado de nobles que apenas les dedican una mirada). Por ello no hablan con nadie.

Si los Jugadores conversan con ellos podrán contarles que son buhoneros naturales de Muel, y además les harán saber que la noche anterior, mientras atravesaban el Valle, su yegua huyó entre la nieve, por lo que tuvieron que olvidar todas sus pertenencias (que las transportaba el animal) y resguardarse en el castillo de Garboiz, puesto que lograron escudriñarlo puro milagro. Una tirada exitosa de Empatía hará deducir a los Jugadores que están preocupados (tal vez por la mercancía que dejaron atrás, de la cual depende su oficio).

El Gato

En el centro de las mesas se halla un volatinero apodado *"El Gato"* (por la demostración de sus bellas y peligrosa cabriolas), a quien le acompaña un juglar llamado Juan de Mirabel. Ambos amenizan el banquete a partes iguales (uno con sus piruetas, y otro con su rabel y su voz). El de Mirabel procura llevarse comida a la boca entre canción y canción.

3. Una extraña invitada

Mientras que los Jugadores interactúan con los invitados del banquete, la puerta del salón se abrirá y aparecerá una mujer anciana y algo encorvada. Viste prendas rasgadas y, desde luego, poco aptas para protegerse del frío y las ventiscas de la zona. Lleva consigo un bastón en el que se apoya, y nada más acceder se sacudirá la nieve de sus hombros.

Después se dedicará a pasar por las mesas y pedir unas monedas. Eso sí: ni criados ni invitados parece apiadarse de ella; de hecho nadie le presta la más mínima atención (ni tan siquiera los anfitriones).

Mientras interactúan con el resto, los Jugadores advertirán la situación; pero si superan una tirada de Empatía podrán darse cuenta de que no son pocos los que FINGEN no ver a la mujer.

No es que la desprecien, sino que actúan como si no la vieran con un verdadero esfuerzo. Y lo más inquietante es que lo hacen todos al unísono: el matrimonio anfitrión, su hijo Erramún, los criados del castillo, los amenizadores del banquete y la veintena de nobles de la zona. Todos excepto

Beltrán de Agredo, los comerciantes Beltrán y Mencía y seguramente los Jugadores... Es más, si algún Jugador pregunta a alguien por la mujer, todos los invitados negarán ver nada (lo cual, por supuesto, es mentira).

En el caso de que alguno de ellos le entregue una moneda, comida, bebida, o simplemente se interesa por la anciana, ésta le mirará fijamente, y también se habrá convertido en el centro de atención del resto de la sala (como si ahora los invitados sí que mantuvieran la atención en la nueva invitada).

En medio de una ristra de exclamaciones y murmullos, la mujer se dirigirá a los Jugadores con un tono de voz sombrío:

Os doy la gracias, buen señor, por brindarme esta dádiva. Pero ahora hay algo que debo hacer por vos, y es hablaros de vuestro destino inmediato. Habréis de acudir a la ermita de San Veremundo de Irache y ofrecer este bastón al Santo, pues es suyo. Sólo así evitaréis lo inevitable, lo mismo que me ocurre a mí...

El bastón de la mujer antes de entregárselo comenzará a arder por la parte superior de forma espontánea (como si fuera ahora una gran antorcha), y tras entregárselo al Jugador que se interesó por ella, todo su cuerpo se transformará en arena, deshaciéndose entonces y derramándose allí, en medio del banquete. Sus restos arenosos quedarán esparcidos por el centro de la sala. Los Jugadores ganará automáticamente +10 puntos de IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador de -25%.

Nota para el Director/a: En el caso de que ningún Jugador tuviera contacto directo con la mujer (o quedara al margen como el resto), será Beltrán de Agredo quien se apiade de ésta y le entregue algunos maravedíes. En tal caso las palabras de la mujer irán destinadas al noble castellano.

4. Notables explicaciones

Después de este increíble hecho, el matrimonio anfitrión ordenará que el banquete continúe como si nada (los nobles locales seguirán bebiendo, los criados sirviendo y manteniendo el fuego, y las canciones y cabriolas siendo aplaudidas). Cualquier evidente pregunta de lo sucedido será respondida por Doña Dolors, en medio de la fiesta y la música. Eso sí, el bastón de la anciana no dejará de arder (si lo apagan en la nieve o con agua, volverá a arder de manera espontánea):

*Dolors confesará que en el valle de Lana habita una mujer llamada Basila, conocida como *la mujer de arena*. No es la que acaba de desaparecer delante de su vista, pues eso es tan sólo su particular firma y una pequeña muestra de su poder.

*Basila es, según dicen, una bruja que habita en algún lugar de la sierra de Lokiz, y durante los últimos días de cada año manda a sus "figuras de arena" a las localidades y caminos del Valle para buscar distraídos e incautos transeúntes para participar en su macabro ritual o juego. Éste consiste en llevar el *"cayado ardiente"* desde el lugar entregado hasta la ermita de San Veremundo antes de que su madera se consuma del todo. En caso contrario, el portador se transformará en arena, como sus apariciones...

*La única manera de librarse de esta especie de castigo o maldición es ignorar por completo las figuras que portan los cayados. El resto de invitados naturales de la zona, nada más acudir al banquete, la han reconocido, y han evitado interactuar con ella. Dolors, aún recuerda cómo el invierno pasado la recibió en esa misma sala y, ante un caso omiso, se marchó por donde había venido, sin más.

*Pese a llegar a organizarse algunas batidas, jamás se ha dado con el hogar de la bruja Basila. Se cree que habita varias de las cuevas de las sierras de Lokiz o aunque también que varía de hogar constantemente.

*Si los Jugadores superan una tirada de Teología (o bien preguntan a Dolors) sabrán que San Veremundo de Irache fue un monje benedictino, abad del monasterio de Santa María la Real de Irache, al este del valle de Lana. La antes citada ermita fue levantada en su memoria hace más de cien años por dicha congregación.

*En el caso de que el grupo pregunte por la figura encapuchada que vieron antes de llegar al castillo, ni Dolors ni su familia (y en realidad nadie en el Valle) saben de qué puede tratarse. Una tirada existosa de Empatía les hará saber que todo lo narrado es cierto.

Como acaban de saber los Jugadores, los nobles locales invitados sabían de sobra qué estaba ocurriendo minutos atrás; no así Beltrán (que se habrá desmayado de la impresión) ni el matrimonio Guzmán y Mencía: los tres, al igual que los Jugadores, no conocen las leyendas locales.

En caso de ser don Beltrán el destinatario del mandato de Basila, éste rechazará entre incredulidad y miedo participar en el transporte del cayado, aunque don Bastián le encomendará hacerlo por su propio bien, pues *"no será el primero ni el último cuya carne y huesos se transformen en arena"*. Muerto de miedo, el noble accederá a acudir hasta la ermita, aunque tan sólo cuenta con una montura y sus enseres.

Don Bastián, por su parte, pedirá en tal caso a los Jugadores que acompañen al castellano por prudencia. Y es que si el cayado ardiente no es entregado donde se debe, el propio Valle de Lana sufrirá además, como antaño pasó alguna vez, la pestilencia de cosechas y la muerte de ganado durante el año venidero que está a punto de entrar. En cualquier caso (y pese a la negativa de su esposa Mencía) el comerciante Guzmán se ofrecerá acompañar al grupo de viaje. El tipo no dará motivos ni razones concretas (aunque en realidad las tiene, ver *La verdad*), pero se mantendrá predispuesto en todo momento.

5. Viaje por la sierra de Lokiz

El matrimonio anfitrión les advertirá que deben salir pronto, pues el cayado, pese a que no se apaga por viento o agua, sí se va consumiéndose poco a poco, y tal vez no aguante hasta el próximo amanecer.

La ermita de San Veremundo de Irache está en plena Sierra de Lokiz, a una altura mayor del monte donde ahora se encuentran. Para ello deben descender la hondonada y después subir por la falda de la sierra. Si el grupo pide al matrimonio contar con algo de ayuda, éste les concederá la guía de alguno de los siervos que mejor conozca la sierra (así como provisiones y ropa de abrigo, si necesitan). Además, les dirá que una vez lleguen allí, podrán pasar la noche en el pequeño templo el resto de la noche.

Llegar a la ermita de San Vermundo no es fácil debido a las paredes verticales de la Sierra, así como por la nieve que cubre por completo el terreno hasta llegar al destino. No hará falta ningún tipo de iluminación, pues el cayado arde sobradamente como para alumbrar todo su camino (si no se pierde el tiempo). El viaje se dividirá en dos tramos:

Tramo 1 - Descenso por la hondonada

La nieve caerá copiosamente y se almacenará poco a poco sobre la falda del monte cercano. Los Jugadores habrán de tener cuidado en el ascenso, y por tanto, en algún momento cada uno habrá de superar una tirada de Agilidad x4 para no resbalar y precipitarse monte abajo. Si no se supera, es posible lanzar una tirada de Suerte para evitar un daño de 1d4 puntos.

Una vez lleguen abajo, verán que discurre un arroyo de agua helada, y existe un puentecillo de madera sobre él. Mientras lo estén cruzando, los Jugadores podrán advertir mediante un éxito en una tirada de Descubrir a la figura del inicio de la aventura, cerca del puente; esta vez no les dirá nada, sino que se limitará a observarlos hasta que desaparezca entre las sombras de la noche.

Tras cruzar el puente, el grupo verá a unas cuantas varas del mismo una yegua, la cual aguarda con las patas metidas en la nieve a un lado del camino.

Guzmán, quien habrá acudido con el grupo, se alejará corriendo hacia el cuerpo inerte, emocionado por encontrar a su animal. Una vez que esté a su altura, al igual que ocurrió horas antes con la anciana, la yegua se desvanecerá delante de sus ojos transformándose en arena. Acto seguido, los Jugadores oirán una sonora carcajada que después se perderá con los sonidos del viento nocturno...

Tramo 2 - Ascenso de la falda de la sierra

Se trata del tramo más costoso. Un risco de piedra vertical delante del grupo hace que las posibilidades de ascenso sean únicamente dos: seguir una vereda que serpentea el risco a través de un camino inclinado (aunque copado de nieve), o bien trepar el propio risco en cuya mitad hay un saliente ancho para descansar (lo cual, además, lleva menos tiempo).

*Si optan por seguir el camino, el ascenso les llevará algunas horas. Para determinar el tiempo exacto, cada uno de los integrantes Jugadores lanzará por Astrología para orientarse o, mejor dicho, no desviarse de su ruta (el lanzamiento será Astrología x2 si los Jugadores cuentan con la presencia de algún guía del castillo).

Cada fallo supondrá media hora de retraso para todos (dos entera en caso de pifia, acompañado de un resbalón que le provocará un daño de 1d4); y a su vez, cada cada hora empleada por el grupo supondrá la pérdida de 1d3 punto de vida a causa del frío y la fatiga.

*Si por el contrario optaron por subir escalando, habrán de hacerlo a través de los dos tramos mencionados, mediante una tirada de Trepar para cada uno (y por cada Jugador).

En caso de fallar alguno de los dos intentos, los Jugadores resbalarán y sufrirán un daño de 2d6. Esto puede evitarse mediante un éxito en una tirada de Suerte, cuyo daño se verá reducido a 1d6. Otra consecuencia es que el Jugador caerá de nuevo a la base del risco (debiendo comenzar el proceso de escalada o, si lo prefiere, optar por seguir el camino ascendente y superar su mecánica).

Por otro lado, queda a discreción del Director/a proporcionar hasta un +40% de bonus a las tiradas de Trepar según los utensilios de escalada del Jugador. Tras este ascenso, los Jugadores llegarán a los pies de la ermita en mitad de una explanada en la sierra.

Nota para el Director: Dadas las dificultades climatológicas y del terreno, si los Jugadores deciden abandonar el viaje, podrán hacerlo en cualquier momento.

Eso sí, ya saben las consecuencias: su cuerpo se transformará en arena cuando el cayado ardiente se consuma (aunque si sólo acompañan a Beltrán de Agredo ellos no sufrirán consecuencia alguna).

Queda a discreción del Director/a incluir la presencia de un par de criaturas de la bruja Basile, en el caso de que se vayan de rositas, para castigarlos por abandonar la empresa que los ha llevado hasta allí. Y no tendrá piedad para los Jugadores.

Conclusión

La ermita es un pequeño templo de planta cuadrada, paredes de piedra y un tejado de teja que cumple bien su función. Está construido sobre una especie de basamento, y pese a su remoto origen se conserva bastante bien. Cuando lleguen, el fuego del cayado ardiente se apagará de repente, y al mismo tiempo comenzará a arder una especie de brasero metálico (similar a un plato pequeño en tamaño) ubicado en el interior del templo.

Entonces el grupo escuchará una voz dentro de su cabeza que les causará una inesperada paz interior. Sabrán en ese momento que han de encender el brasero con el cayado ardiente. Después habrán terminado su misión.

Cuando lo hagan, aparecerá desde el exterior de la ermita la figura que los Jugadores y el noble Beltrán vieron antes de llegar al valle. Parece el mismo tipo encapuchado y misterioso. *¿Se trata de un eremita extraviado o del propio San Veremundo?* Dejamos que el Director/a sea quien explique este hecho. Eso sí, les agradecerá que hayan llegado hasta allí, pues de esta forma el valle de Lokiz evitará males mayores a causa de Basile.

Después añadirá que podrán pasar la noche del fin de año en la ermita, y que no habrá peligro en ello. Al día siguiente serán todos libres para hacer lo que estimen oportuno.

La verdad

Como ya se ha dicho, la yegua de Guzmán y Mencía huyó durante el viaje del matrimonio en el Valle. Lo que ninguno de ambos sabe es que el animal salió espantando por una sombra que percibió cerca del castillo (la misma que vieron los Jugadores y el noble Beltrán, aunque sus dueños no la advirtieron). La yegua, además, llevaba en sus alforjas materiales y utensilios del oficio de venta, provisiones y alimentos diversos. Entre toda aquella aportación, Guzmán guardaba una pieza de gran valor: un anillo dorado con pequeñas inscripciones.

El afán de Guzmán en participar en la ascensión con el cayado consistía en su deseo de encontrar a su yegua y, por supuesto, hallar su reliquia.

Lo cierto es que tal joya no era sino la herencia que un pariente suyo, de profesión alquimista, le legó en el lecho de muerte (cosa que no sabe su esposa).

El alquimista le aseguró que contenía propiedades mágicas capaz de enriquecer a cualquiera (aunque la joya también era el hogar de algunos malos espíritus que tenía ligado en su interior). Y Guzmán, quien no desdeñaba cualquier oportunidad de enriquecerse (pese a no creer en tan burdas historias de hechicería), quería llevarlo a la ciudad de Burgos y venderlo, donde le habían asegurado que hay un tipo de grandes bolsillos que aprecia todo tipo de enseres extraños... Y ésta tal vez sea el germen de otra aventura.

Por cierto, el anillo de Guzmán es el mismo que ya apareciera en la aventura *"El obsequio real"* (el mismo que recibió el sabio Benahatín del rey Pedro I como regalo envenenado). De las explicaciones de cómo llegara desde Granada a Navarra casi una década después es cosa y tarea de la imaginación y planes del Director/a.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 35 p. Ap.
-Por derrotar a las criaturas de Basila: +10 p. Ap.

Dramatis Personae

Criaturas de Basila
(La descripción y forma al gusto del Director/a)

FUE	25	Altura: 2,15-2,39 varas.	
AGI	18	Peso: 180-190 libras	
HAB	12	RR: 0%	IRR: 105%
RES	28		
PER	30		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Mordisco 55% (2d6+1d4), Zarpazo 45% (2d8+2)
Armaduras: Pelaje (Prot. 2),
Competencias: Correr 80%, Descubrir 56%, Saltar 65%, Rastrear 78%, ¿Volar? 80%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Eco Resonante: Cuando un Jugador obtiene una pifia en una acción de combate contra esta criatura, aparte de la pertinente consecuencia, el Jugador sufrirá un estallido de eco en su cabeza que hará que durante los 1d6 turnos siguientes sus siguientes acciones se vean afectadas con un malus de -25%.

La quema de Barrientos

"Otrosí, devedes saber que del aire se mueven cuatro vientos prinçipales en las cuatro partidas del mundo, que oriente, meridión, occidente e setentrión son dichas"

Tratado de Astrología. **Enrique de Villena**

Aventura para 1 o 2 Jugadores en la que es posible utilizar el suplemento no oficial *Mayrit: el Madrid Medieval* para ampliar las descripciones de las villa donde se ubica parte de la acción. Alguno de los Jugadores debería estar instruido en las letras, así como contar con un buen porcentaje en Leer y Escribir.

Introducción para el Director/a

Año de 1434. Villa de Madrid (nombre derivado de *Mayrit*, en su época musulmana). Juan II de Castilla gobierna en la Corona. Por otro lado, al obispo de Cuenca, Lope de Barrientos, se le ha encomendado la ejecución de una tarea por parte del mismísimo monarca: eliminar por el fuego todos los libros y manuscritos del recién fallecido Enrique de Villena, antiguo Maestre de Calatrava, escritor, poeta y astrólogo (según dicen algunos).

La causa de este deseo es la mala estima que el monarca tenía hacia Enrique a causa de su fama de *nigromante*... El obispo tiene pensado hacerlo en el claustro del Convento de Santo Domingo el Real (ubicado al oeste de la villa).

1. Una petición de las altas esferas

Debido a las razones que sean, los Jugadores se encuentran en la villa de Madrid desde hace días o incluso semanas. Sean naturales del lugar o no, cuentan con la cercanía de un hermano o amigo cercano cuya fe le ha llevado a convertirse en párroco de la iglesias de San Pedro, situada en el centro de la villa.

El sacerdote, enterado de su presencia, acudirá al lugar donde los Jugadores se hospedan (un caserón para viajeros que había sido un antiguo hospital de enfermos, situado en la plaza de la Paja, muy cerca de la Iglesia donde éste oficia misa). Tras los pertinentes saludos, éste les pedirá un favor: servirles de ayuda en un asunto de letras, dada su capacidad en ellas. En concreto, se trata de acudir al convento de religiosas de Santo Domingo, situado fuera de los muros de la ciudad, en el arrabal de San Martín (y a su vez en la otra punta de la ciudad).

Por lo visto, el obispo de Cuenca, Lope de Barrientos (con el que el sacerdote mantiene una notable amistad), precisa para un asunto de gentes instruidas que conozcan las letras. Sin embargo, ni tan siquiera el sacerdote sabe del asunto (lo cual es cierto, y puede comprobarse mediante un Éxito en una tirada de Empatía, fácil +25%).

Si aceptan (pues nunca está de más que un religioso de posición y prestigio le deba a uno un favor...), el clérigo les dirá que pasará a buscarlos en un carruaje al día siguiente (o si el Director/a lo prefiere, los Jugadores deberían acudir por su propio pie, lo cual puede dar lugar algún encuentro o evento entre las calles de la Villa). Al día siguiente, una vez lleguen al convento, el grupo advertirá un una modesta iglesia como edificio principal, y junto a ella existen otras construcciones dedicadas a las diferentes labores que realizan las religiosas. Todo el complejo monástico, además, está rodeado por una tapia con un único acceso al recinto.

Una vez lleguen, la abadesa Constanza les recibirá, y ésta les conducirá hasta el *scriptorium*. Antes de llegar, los Jugadores pasarán por el claustro del convento, lugar donde el grupo se dará cuenta de una pila de libros colocados sobre una carreta, y otros más tirados por el suelo.

Aquello no parece ser forma de tratar unos libros, al menos en un lugar donde, tal vez, podrían tenerles cierta estima.

2. Buscando el volumen

Una vez lleguen al Scriptorum, los Jugadores verán una amplia sala para copistas, con escritorios y sillas independientes, donde éstos pueden hacer el suyo oficio con tranquilidad. La sala cuenta con tres ventanales que comunican con el claustro, por donde entra la luz a grandes bocanadas. Delante de los Jugadores aparecerá una gran estantería copada de libros, y delante de éstas varias pilas de más volúmenes (tal vez unos trescientos).

Además, allí aguardan tres hombres vestidos con hábitos. Uno de ellos, quien goza de ojos azules, rostro grueso y pelo rizado, cuenta con un gran anillo en uno de sus dedos. Es el obispo Lope de Barrientos.

Tras las debidas presentaciones, el obispo se alegrará de haber encontrado ayuda (parece un hombre muy afable), y después de charlar un poco con los Jugadores les pedirá encontrar un volumen en concreto, el cual cree que está escondido entre las pesadas pilas que se acumulan a su lado. Se trata del llamado *Tratado de Astrología*. Su autor: Enrique de Villena.

El obispo, aderezado con buenas palabras, insistirá en que hay que encontrarlo ese mismo día. De su boca podrán saber algunas cosas más, si le preguntan:

*Don Enrique, recién fallecido, era un noble castellano, poeta y señor de varias villas, entre otros apelativos y títulos. Tenía cuantiosos allegados, pero también diversos enemigos.

*Las monjas dominicas del convento cedieron dos celdas al noble unos meses antes de su muerte: una para su descanso (pues estuvo habitando con ellas el convento de forma temporal) y otra para su gran colección de volúmenes. Ahora que ha fallecido, las libros han sido trasladado al scriptorum (bueno, está en proceso).

*El *Tratado de Astrología* se trata de un volumen trata de "conciliar" la ortodoxa cristiana con la magia talismánica hebrea y la astrología. Claro que, este apunte sólo lo sabrán superando una tirada de Elocuencia (difícil -25%). En ningún caso Lope de Barrientos mencionará para qué quiere un libro con tal contenido (ver *La verdad*).

Para hallar el volumen, los Jugadores habrán de superar una tirada de Leer y Escribir:

**Si superan la tirada:* tras muchas horas de búsqueda (tantas que se habrá hecho de noche), el Jugador encontrará una encuadernación con el título buscado, aunque su autor firma con las siglas *HC*.

El mismo obispo Lope sabe las siglas corresponden a *Hasdai Crescas*, un pensador y filósofo judío de Zaragoza. Pero también se trata del sobrenombre o apodo con el que Villena a veces escribía algunos textos para ocultar su nombre en aquellas obras de, para muchos, dudoso contenido.

En tal caso, el obispo se alegrará del hallazgo, tomará el libro entre sus manos, e invitará a los Jugadores a pernoctar esa noche en el convento (tal y como él hará), pues a esas horas de la noche las puertas de la villa estarán cerradas. Además podrán así charlar con ellos al día siguiente con más tranquilidad (y de paso hablar de su posible recompensa).

Lope también añadirá que, en cuanto amanezca, se celebrará un evento en ese mismo claustro, y que están invitados a acudir si lo desean. Eso sí, éste no soltará prenda sobre el mismo, y tampoco el sacerdote hermano o amigo de algún Jugador sabrá de dicho evento.

Después él y sus criados se marcharán a sus aposentos designados por las dominicas con el volumen entre sus manos.

**Si no superan la tirada:* el obispo, antes de marcharse a descansar, ordenará a sus siervos buscar el volumen hasta que sea hallado (aunque ello implique estar en vela toda la noche).

Don Lope pedirá lo mismo a los Jugadores, si es que quieren hablar de recompensas al día siguiente... En este caso, el Director puede requerir otra tirada de Leer y Escribir para encontrarlo, aunque será difícil -25% debido al cansancio de la búsqueda que han aguantado durante horas.

En el caso de que los Jugadores no lo encuentren, serán finalmente los criados del obispo quienes lo

hagan en plena madrugada. De igual manera, los Jugadores deberían quedarse a dormir en alguna de las celdas del convento (que será proporcionada por la abadesa o alguna otra monja).

3. La gran hoguera

Llegado el amanecer, los Jugadores despertarán por el murmullo de una multitud próxima. Parece que ya se está llevando a cabo el evento del que habló el obispo la noche anterior. Cuando los Jugadores acudan al claustro, verán que está siendo preparada una gran hoguera en mitad del mismo. Decenas de maderos son la base de un inminente fuego, y sobre éstos se agolpan arrojados decenas y decenas de libros (libros del malogrado don Enrique).

Los dos siervos del obispo Barrientos, ayudados por una monja, transportan en carretas o en sus manos los volúmenes hasta el centro del claustro.

Por otro lado, el claustro en sí está invadido por una multitud, pues varias personalidades se congregan ante el espectáculo: el obispo Lope; algunos clérigos con hábito; la plantilla de monjas jerónimas del convento; la madre abadesa Constanza acompañada de varios nobles de la villa y una figura masculina con barba recortada y vestido con ricas prendas, el cual cuenta con varios satélites que parecen agasajarlo sutilmente. Se trata del evento del que hablaba el obispo, y parece todo un acontecimiento público, aunque de puertas para dentro.

En pocos minutos, los libros del fallecido Enrique serán quemados en la hoguera, cuyas lenguas abrasan las miles de hojas de su interior. Si los Jugadores hablan con su enlace con el obispo (el sacerdote hermano o amigo que les pidió que acudiera allí), o bien a algunas de las personalidades que allí se encuentran (mediante tiradas de Elocuencia), podrán saber varias cosas:

*El sacerdote no sabía el destino final de los libros. Lo cual es cierto, y por ello quedará apenado al ver la hoguera abrasando los volúmenes.

*El sujeto de la barba recortada y los satélites es un camarero real de Su Majestad Juan II de Castilla, quien ha venido en representación del monarca para vislumbrar el espectáculo.

*El Rey quería expurgar la biblioteca del Marqués Enrique, pues sus obras, según se opinión, atentan contra la verdad cristiana y son precursoras del pecado. Y la hoguera está cumpliendo su deseo.

Antes o después, el Director/a debería pedir a los Jugadores una tirada de Descubrir. Si la superan, notarán que el obispo Lope, quien mira al fuego de pie junto al camarero real con las manos entrelazadas, muestra un rostro pésimo y enfadado, lo cual tal vez indica (o eso les hará pensar) que está hecho por dentro una furia *¿Por qué motivo?*

Si el resultado es un crítico, se darán cuenta también de que un hombre de unos cincuenta años y cabellos grises les observa al tiempo que trata de pasar desapercibido entre la multitud. Si los Jugadores tratan de hablar o interactuar con él, cuando lleguen hasta su posición se habrá esfumado. Si preguntan por su identidad o le describen a los allí presentes, nadie sabrá quién es.

Por último, cuando el fuego haya devorado la colección de don Enrique, la multitud acabará dispersándose y marchándose del convento. Sólo las monjas quedarán en él, y el grupo podrá hablar con el obispo (antes no).

Su voz será ahora muy áspera, y apenas querrá hablar con los Jugadores (limitándose a ordenar a sus criados que les entregue una única bolsita de cuero con unos 20 o 25 maravedíes). Si los Jugadores le preguntan qué le ocurre, éste sólo hablará mediante un éxito en Elocuencia.

Por lo visto, el libro que tal vez encontraron los Jugadores (o quizás alguno de sus siervos) es una burda copia falsa del *Tratado de Astrología.* El marqués era un escritor sabio, pero un tipo muy astuto, y el obispo cree que Enrique firmó con “falsas iniciales” o “falsos nombres falsos" obras de escaso valor o consideración, tal vez para para despistar aún más a quien buscara los volúmenes más valiosos de su colección.

El obispo añadirá que ahora, por el empeño de Su Majestad de librarse de la biblioteca, el Tratado de Astrología está perdido para siempre, quemado delante de su narices... Lope no tardará mucho en irse, y su interés por los Jugadores habrá terminado.

4. El asunto continúa

Días después, cuando los Jugadores se encuentren en su refugio de la plaza de la Paja, llamará a su puerta un hombre con cabellos grises. Se trata del mismo tipo que les observaba en la hoguera del convento (si llegaron a verlo, lo recordarán enseguida).

Se presentará como Ramiro de Alfambra, y el tipo será franco y directo: confesará que asistió a la quema de la biblioteca de don Enrique, pues era amigo del noble desde hace mucho tiempo. Por lo visto, enterado del asunto de la hoguera, acudió para saber si podía salvar algún libro en recuerdo de su dueño, aunque como ya se sabe, no se libró ni un sólo volumen.

Por otro lado, Ramiro dirá que está de paso por la Villa, y que necesita brazos jóvenes que les acompañen de regreso a su hogar. Reside en Villaseñor, una localidad situada en la orilla sur del Tajo, entre Toledo y Yepes. No es un viaje muy largo (dos o como mucho tres días), pero, según él, los caminos no son demasiado seguros en esos tiempos como para transitar en solitario.

Si los Jugadores le preguntan porqué se lo pide a ellos o cómo es que sabe donde se alojaban, Ramiro confesará que mientras los libros ardían en el claustro, los vio y se dio cuenta de que los Jugadores parecían gente honrada (o al menos así se le pareció). También que cuando marcharon de allí les siguió hasta la plaza de la Paja para saber donde encontrarlos y pedirles esta nueva cuestión.

Tras aceptar (incluso con alguna pequeña remuneración previa), los Jugadores deberían ponerse en marcha cuanto antes.

5. Viajando a Villaseñor

Los Jugadores saldrán por la puerta de la Vega, al sur de la Villa de Madrid, y durante la primera jornada el pequeño grupo atravesará un par de aldeas (Bragadillo y Majorillas). Llegados a este punto, es un buen momento para que el Director/a añada alguna aventura intermedia.

En algún instante del viaje (durante un descanso a la sombra de un árbol, al entrar en una posada, etc.), si los Jugadores superan una tirada de Descubrir se darán cuenta de que un par de siluetas les siguen a gran distancia, aunque no podrán discernir nada más; y si intentan darles caza, desaparecerán.

Nota para el Director/a: se trata de hombres armados del obispo de Cuenca, quienes, como más abajo veremos, persiguen a Ramiro de Alfambra. Si los Jugadores sospechan de ésto, Ramiro preguntará a los Jugadores si ellos tienen problemas con la Justicia o si hay algo que él debería saber...).

Durante la segunda jornada, a pocas horas de llegar a su destino, la pequeña comitiva advertirá un castillo en el horizonte. Según Ramiro, se trata del castillo de Valdenaguas. Su dueño es Rosauro de Trigalejo, un noble cuyos antepasados, al servicio de Su Majestad Enrique III *el Doliente*, hubieron de ganarse favor del monarca, y con ello el castillo y sus tierras aledañas. Como empieza a anochecer, lo más lógico (así se lo hará saber el de Alfambra) es que quieran hospedarse allí.

Enrique de Villena

En poco menos de media hora el grupo alcanzará la fortaleza, situada sobre un cerrillo no muy alto pero sí estratégico, capaz de divisar cualquier llanura a su alrededor.

Allí serán recibidos por los siervos de don Rosauro, y sabrán que se está celebrando un banquete (dejemos los motivos al Director/a). Al hablar y presentarse ante el anfitrión, el Jugador y Ramiro serán invitados a degustar los alimentos y beber vino. No habrá problema en pasar allí la noche.

En un salón principal de la única torre del castillo, los Jugadores podrán conocer algunos invitados (nobles de la zona), así como a un juglar llamado Beltrán de Castromayor, el cual comenzará a tocar una flauta dulce y a dedicar, de vez en cuando, unos versos a María, la esposa de Rosauro. Allí se han congregado unas veinte personas.

Mientras esto ocurre, si alguno de los Jugadores supera una tirada de Descubrir podrá advertir que alguien le observa desde una de las mesas. Se trata de Julián de Confroy (si interactúan con él se presentará sin más), un cortesano de Burgos también de paso que se dirige a los Yébenes (según dirá, claro).

En cierto momento, Ramiro se ausentará al sentirse indispuesto o bien se dirigirá a alguna de las habitaciones del castillo para descansar.(según estime el Director/a). Después tardará demasiado en regresar. Si los Jugadores van a buscarlo o mandan a alguien a hacerlo, encontrarán el cuerpo malherido de Ramiro en el patio de armas, cerca del establo para bestias.

A su lado yace otro tipo, Julián de Confroy. Ambos parecen haberse dedicado mutuamente varias puñaladas, aunque tan sólo Ramiro acertará a decir unas sus últimas palabras mientras se desangra irremediablemente:

El Tratado... El tratado de Astrología... Lleva el libro a Villaseñor, y entrégalo a mis hermanos de Calatrava. Ese libro... no puede llegar a manos del obispo: honra el recuerdo de don Enrique...

El hombre yacerá en ese instante, y los Jugadores podrán ver que junto a él está el zurrón que siempre le acompañaba, en el que asoma el volumen que estuvieron buscando en el convento de Santo Domingo. Los Jugadores entenderán ahora que Ramiro quería protección para llevar el libro a un lugar seguro, lejos del obispo de Cuenca.

Cualquiera en el castillo podrá decirles que para alcanzar la localidad de Villaseñor es necesario cruzar el río Tajo a través del puente del Maceredo.

Si los Jugadores le piden a don Rosauro ayuda para encontrar el libro, éste podrá proporcionar un caballo o algún guía previo éxito de una tirada de Elocuencia (fácil +25%).

Como antes se comentó, el Jugador puede descansar en el castillo, y don Rosauro se ofrecerá para enterrar el cuerpo de don Ramiro en la capilla de su propio castillo (ya que ha muerto en tal lugar).

6. Una última sorpresa

Antes o después, el último tramo es alcanzar el puente del Maceredo. Según podrán contarles, se trata de un antiguo puente romano antaño que fue destruido y reconstruido en varias ocasiones tanto por tropas cristianas como musulmanas.

Cuando los Jugadores abandonen el castillo de Valdenaguas, los Jugadores no encontrarán compañía o peligro en el camino. Eso sí, en cuanto lleguen al puente, las dos siluetas que tal vez vieron en la jornada anterior les estarán esperando en las inmediaciones de la orilla (ocultos tras un desnivel).

Cuando los Jugadores se dispongan a cruzar el puente, éstos tratarán de sorprenderlos (y el Director/a debería utilizar las reglas de *Emboscadas*, pag. 125 del Manual). Los dos hombres son secuaces, como el malogrado Julián de Confroy, del obispo Lope de Barrientos, los cuales tratarán de arrebatarles a los Jugadores el Tratado en un combate a muerte.

Conclusión

Si la cosa se tuerce demasiado, aparecerán cabalgando por la otra orilla del río dos de los antiguos compañeros de Ramiro de Alfambra, también entrados en años. Son, como éste dijo, frailes de la Orden de Calatrava. Tras atravesar el puente, tratarán de espantar o eliminar a los secuaces del obispo. Todo esto, por supuesto, ha sido de manera fortuita, claro..., siendo así los Jugadores salvados.

De esta manera o llegando a la localidad de Villaseñor, el grupo no tardarán mucho en hallar a una cuadrilla de frailes calatravos. Tomarán el libro y podrán contar algunas cosas sobre don Ramiro (como su pasado como fraile). Será entonces cuando el deseo de éste se habrá cumplido. En agradecimiento, los frailes le entregarán la vieja espada de don Ramiro, la cual se conserva en la iglesia de Villaseñor (daño 1d8+1). Eso sí, ninguno de ellos sabe nada del contenido del libro, ni del interés de éste por hacerlo regresar hasta los calatravos. *O eso les dirán*.

La verdad

Enrique III de Castilla (E*l Doliente*), nombró en el año de 1405 Maestre de la Orden de Calatrava a Enrique de Villena. Para ello, el de Villena hubo de

solicitar previamente la nulidad de su matrimonio con María de Albornoz, nieta de Alfonso XI. Esta concesión real se produjo dado el interés del Doliente por la de Albornoz, y al mismo tiempo, en pos del interés para que el rey pudiera controlar los distintos estamentos de la poderosa Orden.

Esta elección no agradó a la mayoría de los fráteres calatravos. Sin embargo, hubo una minoría de caballeros que permanecieron fieles al de Villena, entre ellos Ramiro de Alfambra y varios más, quienes ofrecieron su confianza al repudiado nuevo Maestre. A partir de entonces y hasta su muerte, Ramiro entablaría una amistad con el de Villena.

Por otro lado, lo cierto es que Enrique de Villena era versado en varias artes, entre ellas el manejo de hechizos. El apodo *el Nigromante* parece que no era cosa del infortunio, pues en las primeras versiones de su *Tratado de Astrología* (una obra que hablaba sobre los elementos y la influencia de los astros, aparte de lo que ya sabía el obispo Barrientos cuando trataba de buscarlo) incluyó discretamente un hechizo, maquillado entre extrañas divagaciones y reflexiones.

Éste se describía de forma inconexa, en distintas líneas o párrafos, o bien a modo de divertidas pistas diseminadas en distintos epígrafes, muy útiles para aquel que lo descifrara.

Años después, Ramiro sabría que, entre toda su enorme colección de volúmenes, Enrique tenía predilección por uno de ellos: el Tratado.

El calatravo sabía también que su amigo había mandado hacer varias copias del volumen para conformar textos inconclusos de su gran obra, capaces de limitar a cualquier lector (pues tal era el temor de que alguna vez el hechizo oculto cayera en malas malos). Dichas copias fueron firmadas toscamente, y dos de ellas incluían las siglas de Hasdai Crescas, o su discípulo Zaraya Halevi, conocidos astrólogos de la época (para así despistar a aún más a quienes lo buscaran).

Unos meses antes de su muerte, Villena le confesó a Ramiro que el Tratado original y verdadero era una pieza de gran valor, pues guarecía su mayor y mejor secreto, aunque nunca le relató el contenido del mismo (ni a él ni al resto de los calatravos leales).

No hizo falta más. Dada su amistad desde hacía años, el de Alfambra le prometió que le protegería a él y al volumen con su vida. Al mismo tiempo, el obispo Lope de Barrientos, quien tenía ojos y oídos por doquier, supo de la existencia del Tratado (el cómo es todo un misterio).

Desde entonces trató de encontrarlo, sobre todo antes de que su Majestad Juan II decidiera quemar por completo la obra del Nigromante. Sin embargo, como ya sabemos, el obispo no tuvo éxito.

Finalmente, antes de de la muerte de Enrique (pocos meses antes de esta historia), éste le pidió a Ramiro que tras su muerte llevara el volumen fuera de la Villa de Madrid, y lo escondiera lo mejor que pudiera. Ramiro pensó en sus antiguos compañeros de la Orden, lejos de allí, y el día de la quema de los libros logró infiltrarse en el convento dominico y sustraer el volumen del Tratado original. Como hemos visto, el Obispo Lope se habría enterado de ello poco después, dando lugar a la persecución contra los Jugadores.

Tan sólo queda una duda: *¿qué hechizo ocultó el de Villena en su tratado?* Ni más ni menos que *Viaje al Infierno, de Vis 7* (pag. 232). De cómo don Enrique lograra su hallazgo es otro gran misterio.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p. Ap.

Dramatis Personae

Secuaces de Lope de Barrientos

FUE	15	Altura: 2,03-2,11 varas
AGI	16	Peso: 145-146 libras
HAB	13	RR: 75% IRR: 25%
RES	16	Templanza: 50%
PER	17	
COM	9	
CUL	12	

Armas: Cuchillo 50% (1d6)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Descubrir 55%, Esquivar 31%, Ocultar 42%, Sigilo 53%.

Los infortunios de don Juan de Arcedo

Con arte se quebrantan los corazones duros,
Tómanse las ciudades, derríbanse los muros,
Caen las torres altas,
álzanse pesos duros:
Por maña juran muchos,
por maña son perjuros.

El libro del Buen Amor. **Arcipreste de Hita**

Para cerrar este conjunto de aventuras, presentamos una campaña de premisas sencillas dividida en cinco partes y diseñada para 3 o 4 Jugadores. Éstos se hallan al servicio de un noble llamado Sereno de Monferrán, y las desventuras se sucederán en diversas localizaciones en torno a Ciudad Rodrigo, cerca de la frontera portuguesa. Es aconsejable que algún Jugador cuente con un buen porcentaje en la competencia Espadas.

Parte I – El Engaño

Introducción

Enero del Señor de 1384. Desde hace un tiempo, los Jugadores trabajan para don Sereno, un hombre que ostenta un palacio y unas tierras en Monferrán a varias leguas al sureste de Ciudad Rodrigo. Éste les ha ordenado dirigirse a una remota aldea llamada Benzoña, cerca de la frontera portuguesa. La razón es que deben reclamar a don Juan de Arcedo, dueño del lugar y las tierras aledañas, unos pagos en favor de su señor Sereno, a través de la firma de unos documentos de cesión de impuestos y rentas. Don Juan regenta el castillo situado en lo alto de un cerro junto a dicha aldea.

1. El luto

Los Jugadores comenzarán llegando directamente a Benzoña a media mañana. Verán que la aldea consta de varias casas disgregadas en torno a una iglesia, varias huertas y un crucero de piedra. En la entrada del pueblo se toparán con el cadáver de un hombre ahorcado. Está claro que parece estar puesto allí a modo de escarnio público. Al fondo del paisaje, en lo alto de un cerro, se divisa el pequeño castillo de don Juan.

Nada más adentrarse en Benzoña, notarán un hecho que enseguida salta a la vista: todos los vecinos están vestidos con prendas oscuras. Evitarán interactuar los Jugadores más de lo necesario (son algo reacios), aunque si se les preguntan por su vestimenta alguno podrá decirles que guardan un luto por don Álvar, el joven hijo de los señores de la aldea, quien ha muerto recientemente.

Superando una tirada de Empatía los Jugadores notarán en sus palabras que el luto parece más bien una imposición del noble local. Mediante una éxito en Elocuencia podrán saber algunas cosas más: que el ahorcado era Camilo, un pastor vecino del pueblo, condenado hace una semana por don Juan, padre de Álvar.

Por lo visto es el autor de la muerte de su hijo; o bien que el cuerpo de Álvar fue encontrado en el monte, cerca de la cabaña de Camilo, por lo cual se le culpó de tener algo que ver con su muerte.

2. La ausencia

Antes o después, los Jugadores habrán de subir el cerro para llegar al castillo. Una vez alcancen el portón, clausurado por un rastrillo y flanqueado por dos torres menores sobre una barbacana, un hombre de mediana edad (quien no parece un soldado) se asomará entre las almenas y preguntará las razones de su llegada. Al oír los motivos, no pondrá impedimentos para dejarles entrar. El castillo consta de un par de torres contiguas, un pequeño patio de armas, una capilla y un establo, con algunas torres menores incrustadas en una muralla.

El hombre les recibirá y se presentará como Idesbaldo, uno de los criados del matrimonio de nobles. Informará a los Jugadores que sus señores no están, pues partieron al amanecer hacia Ciudad Rodrigo, lugar donde permanecerán unos días. El criado, por supuesto, no puede firmarle los documentos ni se le puede exigir ningún pago.

Una tirada de Empatía (fácil +25%) revelará que es cierto, y también podrán saber más cosas:

*Si preguntan por el viaje Idesbaldo informará que don Juan y doña Úrsula han ido a visitar el obispado de la ciudad, pero no sabrá los motivos exactos.

*El matrimonio marchó por el camino conocido como el Romarén, (una vereda que atraviesa un encinar), y descansarían en una posada que hay en mitad de ese camino. Por ello, dirá, si se dan prisa tal vez puedan alcanzarlos.

*También podrá contar detalles sobre la muerte de don Álvar: su cuerpo fue encontrado con un par de cuchilladas en su vientre, cerca de una cabaña que los pastores locales suelen utilizar en su labor con el ganado.

*La cabaña se ubica cerca del camino de Romarén, desviándose de él a la altura de unos peñascos altos.

En este punto, los Jugadores podrán regresar con don Sereno (sin ganar p.Ap), aunque deberían tratar de buscar al matrimonio. Es posible, también, ir a investigar la cabaña de la que habla Idesbaldo.

3. La cabaña

Si acuden por el camino y se desvían por el lugar indicado, los Jugadores no tardarán en encontrar una cabaña simple de piedra en la ladera del cerro. A su lado hay un pequeño aprisco para el ganado. Es posible entrar en ella, aunque no encontrarán nada en su interior.

Al superar una tirada de Descubrir hallarán unas manchas de sangre reseca sobre unas peñas cerca de la cabaña, así como un pedazo de tela de tafetán, color negro y fabricado en lana. No parece una prenda de un pastor. Si el resultado es un crítico, advertirán además, verán, extraviada bajo la hojarasca del terreno, una bonita daga (daño 2d6), (era propiedad de don Álvar).

4. Buscando a los nobles

Tras ponerse en camino, los Jugadores atravesarán el encinar del camino del Romarén y llegarán a una zona bastante agreste, lugar donde un puente vadea un arroyo.

El puente está vigilado por 1d4+1 bandidos (escondidos entre los arbustos y rocas) que tratarán de robarles todo cuanto lleven encima. Aquí se aplicarán las reglas de *Emboscadas* (pag. 125 del Manual).

Una vez superado este encuentro, y en el caso de haber encontrado el pedazo de tela en el monte, los Jugadores podrán darse cuenta de que uno de ellos lleva prendas de similar material. Ello les hará deducir que fueron estos hombres quienes dieron muerte a don Álvar (ver *La verdad*).

Finalmente, cuando comience a anochecer, el grupo llegarán a la posada que mencionó Idesbaldo. Es un edificio grande que posee dos plantas, y en su interior encontrarán, entre varios clientes y viajeros, a una criada y tres soldados de don Juan y doña Úrsula. La criada confirmará que sus señores están allí alojados, y que están descansando en las habitaciones de arriba (por lo que tendrán que esperar a que se repongan). Ésta podrá confirmar que viajan a Ciudad Rodrigo, pero poco más.

Después de un par de horas de horas (o tal vez a la mañana siguiente si llegaron de noche), y tras las debidas presentaciones, el matrimonio podrá charlar con los Jugadores:

*El motivo del viaje es ultimar unos detalles sobre el mecenazgo en la construcción de un puente con don Gonzalo, Obispo de Ciudad Rodrigo (un asunto del que, a pesar de la muerte de Álvar, no pueden retrasar).

*Si los Jugadores le entregan la daga de su hijo éstos se alegrarán (no sin emocionarse un poco), y les darán las gracias (ver *Recompensas*).

*Si los Jugadores les mencionan que han estado en su castillo los nobles se extrañarán; y al hablar de Idesbaldo, asegurará no saber nada ningún criado llamado así.

*El noble les dirá que en el castillo dejaron a dos soldados y a Diego, su más fiel criado, (quien no coincidirá con la descripción del hombre que recibió a los Jugadores en el castillo). En ese momento saltarán las alertas: *¿quién es Idesbaldo?*

Don Juan firmará los documentos que, inicialmente, los Jugadores traían consigo. Además, dado que no quiere retrasar su encuentro con el obispo de Ciudad Rodrigo, solicitará al grupo su colaboración para esclarecer quién está en su castillo: les pedirá que antes de volver con don Sereno regresen a él y averigüen quién es ese hombre y qué ocurre allí (con la orden de apresarlo si es preciso).

Añadirá que detrás del castillo, en la falda trasera del cerro, se encuentran los restos de una acequias romanas arqueadas (que recuerdan a un acueducto en miniatura).

Junto a ellas se ubica la entrada de un pasadizo que conduce a la capilla del castillo, y que sus antepasados taponaron con los sillares de dicha construcción romana. Si no les abren las puertas principales, tal vez puedan acceder por allí.

Por último, don Juan les rogará también que una vez esclarezcan los hechos los esperen en la fortaleza, pues ellos regresarán cuanto antes. Por supuesto, los Jugadores son libres de aceptar o regresar con su señor Sereno con el deber cumplido.

5. Regreso al castillo

No habrá eventos en el camino de vuelta, aunque el portón y rastrillo de la barbacana seguirá cerrado. Nadie responderá ante la llamada de los Jugadores, por lo que hay un par de maneras de acceder al interior: una es superando dos tiradas de Trepar sobre la muralla (daño de caída 2d6), y luego abrir el portón por dentro.

No obstante, será fácil conseguir una escala, cuerdas o utensilios de los habitantes de Benzoña (lo que otorga hasta un 40% de bonus en la tirada, a discreción del Director/a), aunque tendrán que superar una tirada de Elocuencia (fácil +25% para que puedan proporcionarles lo que piden).

Por otro lado, si el grupo acude a la falda trasera del cerro, verán, tal y como dijo don Juan, la acequia arqueada apoyada parcialmente en el terreno. Un éxito en una tirada de Descubrir (fácil +25%) permitirá ver la entrada clausurada con sillares de piedra y cascotes desprendidos de la antigua construcción.

Mediante una tirada de Fuerza x3 (es posible aplicar la mecánica de *Trabajo en Equipo*. Pag. 74) podrán retirarlas y adentrarse por el pasadizo. Poco después, los Jugadores advertirán unas viejas escaleras de piedra que se elevan a través de una trampilla, y finalmente alcanzan el suelo de la capilla del castillo.

De una u otra manera, una vez que los Jugadores se adentren en el patio de armas, podrán comenzar a registrar el castillo.

Mientras lo hacen, si los Jugadores superan una tirada de Escuchar percibirán golpes cercanos, tal vez procedente de alguna zona subterránea bajo el castillo. Lo cierto es que Diego y un par de soldados se encuentran heridos y maniatados en el calabozos (están tratando de alertar a quien pueda oirlos), pero no habrá rastro de Idesbaldo.

Si los Jugadores se adentran en la torre de homenaje, será en la última planta de la torre donde los Jugadores encontrarán una puerta cerrada. Al otro lado se escucha a alguien revolviendo el interior, el cual se dará cuenta de la llegada nuevos invitados. La puerta podrá ceder de tres maneras:

*Golpeándola mediante una tirada de Fuerza x3

*Superando una tirada de Forzar Mecanismos.

*Encontrando la llave que la cierra, la cual está ubicada en el zaguán de la fortaleza, en la planta inferior (quizá dentro de algún baúl o colgada de un clavo en la pared).

Si los Jugadores acceden mediante alguna de las tiradas, verán que el interior alberga un dormitorio con un camastro y un baúl, todo revuelto, así como un visible hueco en una de las paredes, lo cual se deducirá que es una abertura oculta.

Junto a ésta, encontrarán a Idesbaldo sujetando una pequeña cruz de plata, tan grande como la empuñadura y guarda de una espada. Con la otra mano arrojará inmediatamente sobre sí mismo unos polvos negruzcos, y acto seguido... ¡desaparecerá delante de sus ojos! Para aquellos Jugadores usuarios de la magia, superar una tirada de Conocimiento Mágico (difícil -50%) les hará saber que acaban de presenciar la puesta en práctica del hechizo *Polvos de Viaje* (pag. 222). Ello hará ganar a los Jugadores directamente 1d10 puntos de IRR si se tiene Irracionalidad 95% o menos.

Si optaron por bajar y buscar la llave, Idesbaldo se habrá esfumado antes de que abran la puerta. Una vez en la sala sólo podrá advertir, mediante una tirada de Descubrir (bonus del +50%), unas finas manchas en el suelo del dormitorio, sobre la piedra. Es polvo negro y grasiento, parecido al hollín que deja el carbón.

La pertinente tirada de Conocimiento Mágico tan sólo les hará saber en este caso que podrían ser parte de algún tipo de ingrediente mágico.

Conclusión

Una vez liberados, Diego y los soldados narrarán cómo fueron engañados por un hombre (el tal Idesbaldo), quien logró acceder al castillo (no saben cómo), forzarlos y apresarlos (justo antes de la primera visita de los Jugadores). El tipo les preguntó por una cruz de plata, aunque nada sabían ellos de tal cosa.

Los Jugadores podrán esperar en el castillo el regreso de don Juan y doña Úrsula, siendo atendidos por Diego, o bien marcharse de regreso con don Sereno. En cualquier caso recibirán una recompensa por sus servicios. Los nobles desconocen, además, la existencia la citada cruz.

La verdad

Idesbaldo es en realidad un brujo de origen portugués llamado Duarte. Éste buscaba una cruz de plata que un antepasado de don Juan ocultó hace casi dos siglos en alguna parte del castillo (los dueños del lugar no tienen constancia de ello).

Duarte acudió al castillo el día anterior a los hechos, y Diego le abrió sus puertas. El brujo logró reducirlo junto con dos soldados gracias a sus artes mágicas.

Después los encerró en los calabozos y gracias a ellos pudo enterarse de los detalles del viaje del matrimonio. La primera visita de los Jugadores al castillo sorprendió a Duarte, por lo cual fingió ser un siervo cordial, incluso informando con certeza sobre el viaje de los nobles. Así podría desechar cualquier sospecha y buscar la cruz de plata sin impedimentos.

En cuanto a la muerte de Álvar, ésta fue obra de unos bandidos de la zona. El joven se topó de manera poco fortuita con ellos mientras recorría la zona con su caballo.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
- Por entregar la daga de Álvar a sus padres: +5 p.Ap.
- Por rescatar a Diego y los soldados : +5 p. Ap.

Dramatis Personae

Bandidos

FUE	15	Altura: 2-2,18 varas
AGI	16	Peso: 140-147 libras
HAB	10	RR: 70% IRR: 30%
RES	14	Templanza: 50%
PER	15	
COM	6	
CUL	5	

Armas: Clava 45% (2d6), Almarada 50% (1d4+2)
Armaduras: Brazales (Prot. 2), Grebas de Cuero (Prot. 2)
Competencias: Correr 50%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Sigilo 60%, Rastrear 40%.

Parte II – El Espectro

Introducción

Mes de marzo. Mandados por su señor Sereno de Monferrán, los Jugadores se dirigen hacia el río Malaredo, cerca de la frontera portuguesa. Su misión es supervisar la reconstrucción de un puente destruido décadas atrás, pues una vez puesto a punto será un enclave estratégico para el paso de tropas castellanas del monarca Juan de Castilla en su reciente incursión en Portugal (en su guerra con el pretendiente al trono portugués Juan de Avis).

La reconstrucción del puente está patrocinada por varias personalidades de Ciudad Rodrigo, como su Obispo don Gonzalo, don Juan de Arcedo (como tal vez sepan los Jugadores por la aventura anterior) o Jimena Soler, una ilustre noble de aquel lugar, pariente lejana, además, de don Sereno.

Tras conocer los pormenores de su finalización, don Sereno ha ordenado a los Jugadores dirigirse de nuevo al castillo de don Juan (muy cerca de la obra sobre el río) para manifestarle sus respetos por la muerte de doña Úrsula, fallecida recientemente.

1. El encuentro

Tras varias horas de viaje, los Jugadores verán a lo lejos un cerro copado de árboles, en cuya cúspide se dibujan los tejados de una construcción. Mediante un éxito en una tirada de Conocimiento de Área podrán saber que se trata del convento de frailes dominicos de San Gabriel de la Cabeza.

Siendo ya cerca del mediodía y antes de llegar al puente, los Jugadores se toparán junto a un arroyo, en medio de un cruce de caminos, con una comisión eclesiástica de la diócesis de Ciudad Rodrigo. Parece que se encuentran descansando de su viaje. La componen el vicario (o auxiliar del obispo), un arcipreste de la diócesis, un clérigo menor (un sacerdote), y un soldado que acompaña al grupo por esas tierras. También verán un par de yeguas con ellos. El arcipreste no tardará en preguntar a los Jugadores por la ubicación del convento de San Gabriel, lugar al que se dirigen, dando a entender que están están algo desorientados. Al conversar con ellos, el grupo también podrá saber algunas otras cosas:

*Si les preguntan por su viaje, les dirán que vienen desde Ciudad Rodrigo, y su intención es pernoctar en el citado convento.

*Mediante un éxito en una tirada de Elocuencia, sabrán que tras la reconstrucción del convento hace un año, sus frailes han pedido ayuda a la diócesis por ciertos asuntos (razón de su viaje).

Si el resultado es un crítico, será ahora el vicario quien concretará esos motivos: los dominicos están asustados, pues, según dicen, ya son cuatro frailes los que se han topado con una extraña presencia en torno al convento.

*En el caso de que los Jugadores les expliquen las razones de su viaje, incluyendo la muerte de doña Úrsula, el vicario no sabrá nada del asunto.

*Por último, si algún Jugador supera una tirada de Descubrir podrá darse cuenta de que el sacerdote (quien no ha pronunciado palabra), posee una severa cicatriz en su cuello, ya cicatrizada.

2. El puente

Reanudado el viaje, tras unos quince minutos los Jugadores llegarán al puente del río Malaredo. Allí verán a un plantilla de peones de obra moviendo poleas, labrando bloques de piedra o trabajando en los tajamares del puente. El oficial al cargo es un maestro cantero llamado Pablo Hernando.

El puente de cuatro ojos permanece apuntalado con andamios de madera y numerosas cuerdas en ambos extremos. Su estado es casi completo: es posible cruzarlo andando, aunque aún es inestable para un contingente armado. Junto a la orilla se levanta un gran barracón construido con maderas y lonas, donde los obreros descansan tras la jornada de trabajo.

Tras las presentaciones, Pablo informará a los Jugadores sobre el estado del puente: sus trabajadores y dos oficiales carpinteros trabajan a destajo, y estará listo en algo más de un mes, añadiendo además otros detalles y pormenores de interés de la construcción.

El maestro cantero informará también acerca de un hecho ocurrido hace una semana, lo cual retrasó un par de días la obra: cuando todos dormían el barracón, uno de los peones salió al exterior vio a un jinete atravesando el puente en plena noche. Portaba una antorcha y tras avisar al capataz, creyeron que podría ser un soldado de alguna avanzadilla portuguesa, o tal vez bandidos.

Por ello los peones se movilizaron y se refugiaron en Hurtada, una aldea cercana. Al día siguiente, dada la proximidad al castillo de don Juan, e informado éste de los hechos, sus soldados inspeccionaron la zona sin encontrar presencia portuguesa. Tras ello, se reanudó la obra sin más.

3. Visitando de nuevo a don Juan

Antes de anochecer, los Jugadores llegarán a la aldea de Benzoña. Sus habitantes siguen guardando el luto sobre sus prendas (esta vez por doña Úrsula). No será difícil que algún vecino (herrero, artesano, etc.) reconozca a los Jugadores tras la anterior aventura, pudiendo suministrarle algo que necesite (a discreción del Director/a). El cuerpo de Camilo ya no está en el árbol, pues ya fue retirado y sepultado.

Cuando los Jugadores alcancen el castillo de don Juan, se darán cuenta que hay una mayor presencia militar en sus inmediaciones; resulta que el noble ha aumentado sus efectivos desde la muerte de Álvar.

Los soldados junto al rastrillo de la barbacana no pondrán impedimento para dejarlos entrar, siendo recibidos por Diego (si lo salvaron en el capítulo anterior) o Carmen, una de las criadas que acompañó a los nobles a Ciudad Rodrigo. Cualquiera de ellos podrán llevarles ante la sala principal, lugar donde se encuentra don Juan, sentado al calor del fuego.

Tras expresarles las condolencias de don Sereno, éste charlará un rato con los Jugadores, y podrá informarles de ciertas cosas:

*Hace algo más de una semana, su esposa se desvaneció sin más, y no volvió a despertar. Fue enterrada junto a Álvar, en la capilla del castillo.

*No sabe nada del asunto que concierne a la comisión del vicario de Ciudad Rodrigo.

*Ha levantado un barracón junto a la muralla y contratado más soldados por el asunto del falso criado Idesbaldo.

*Por supuesto, conoce el asunto del jinete del puente. Al enterarse envió a sus soldados al lugar y peinaron la zona cercana de ambas orillas. En la búsqueda, sus soldados visitaron el cercano convento de San Gabriel y el fraile portero les recibió, informándoles que alguien merodeaba alrededor del convento, pero sin mayores consecuencias para los clérigos (tal y como pudieron saber del Vicario).

*Ha descubierto algo sobre Idesbaldo: en algunas aldeas portuguesas cercanas a a la frontera se sabe de la existencia de un hombre esquivo, de aspecto similar, a quien se le conoce como “O Corvo” (*El Cuervo)*. Tal vez pueda ser él.

Antes o después, don Juan marchará a su aposento, invitando a los Jugadores, como es tradición, a descansar esa noche en su castillo.

4. El espía

A la mañana siguiente, cuando los Jugadores se levanten y desayunen, podrán encontrar a don Juan en la capilla del castillo. Al noble le acompaña un hombre de prendas bien bordadas y buena presencia, y ambos charlan discretamente delante de las lápidas de su esposa e hijo.

Mediante una tirada de Escuchar, los Jugadores podrán apreciar unas palabras de la boca del acompañante de don Juan (antes de que se percaten de su presencia): *"creo que me hallo en peligro, señor, aún habiendo regresado a este reino..."*.

Cuando el noble se percate de la presencia de los Jugadores, pedirá a su acompañante que les deje solos unos instantes.

Si escucharon tales palabras, un éxito en una tirada de Elocuencia hará revelar a don Juan que Fortún es un fiel siervo que está investigando discretamente sobre Idesbaldo más allá de la frontera, el cual se siente en peligro por su labor, por lo cual ha regresado para esconderse una temporada en Castilla.

Antes de marcharse, don Juan devolverá a don Sereno sus respetos, y mandará a los Jugadores transmitirle una nueva traída por Fortún: hay un espía de Juan de Avis en el seno de la diócesis de Ciudad Rodrigo. Tan sólo se sabe que se trata de un hombre de mediana edad y cicatriz en el cuello.

El noble pedirá a los Jugadores que en su regreso acompañen a Fortún al convento de San Gabriel

(pues les cae de camino), ya que quiere investigar también allí sobre ese asunto antes de marchar hacia Ciudad Rodrigo, donde se ocultará una temporada.

Seguramente los Jugadores recuerden al sacerdote de la cicatriz (en caso contrario una tirada de Memoria, fácil +25%, será suficiente). Al informar a don Juan sobre ello, éste apremiará al grupo para dirigirse al convento cuanto antes (lugar donde la comitiva se dirigía) y apresar a ese hombre.

5. En el convento de San Gabriel

Durante el viaje de vuelta no habrá ningún evento de importancia. Tras dejar atrás el puente del río Malaredo, los Jugadores podrán advertir, mediante un éxito en una tirada de Descubrir, a un jinete de prendas negras que cabalga a lo lejos, (similar del que comentó el peón del puente).

Éste se detendrá un instante en la lejanía para divisar a los Jugadores, y luego desparecerá de su vista. Tratar de seguir su rastro será imposible.

Antes o después, el grupo advertirá los tejados del convento de San Gabriel de la Cabeza, así como a un par de frailes huyendo ladera abajo (lo cual es algo inquietante). Al llegar, encontrarán las puertas principales del convento abiertas de par en par.

En su interior reina un completo silencio, y nada más acceder hallarán el cadáver ensangrentado del soldado que acompañaba a la comitiva del vicario. Éste muestra una puñalada en un costado.

Si los Jugadores hablan lo suficientemente alto o si alzan la voz, varias personas responderán a su presencia con gritos de ayuda desde el interior del refectorio. En él está encerrada la comitiva del vicario (entre ellos está el párroco de la cicatriz), así como el grueso de frailes dominicos. Dirán que fray Lázaro, uno de los novicios, le arrebató de repente un cuchillo al soldado, y tras una refriega lo apuñaló. Ellos se han refugiado allí, aunque no saben nada más.

Al entrar en la capilla del convento, los Jugadores se toparán con el propio Lázaro, quien se encuentra arrodillado delante de la imagen de San Gabriel Éste no responderá a ninguna palabra, y al ver a los Jugadores se levantará y se enfrentará contra ellos a muerte. Los ojos del novicio son blancos por completo, por lo que podrán deducir fácilmente que sufre algún tipo de posesión.

Es posible someter al fraile y realizar el Ritual de Fe *Exorcismo* (pag 255 del Manual). En tal caso, el espectro huirá de su cuerpo mediante un chillido estridente, y el joven se verá liberado aunque no recordará nada de lo sucedido. Tan sólo podrá decir que días antes notó, como el resto de frailes, una presencia merodeando por el convento (sí, se trata de la misma presencia y asunto por la que los frailes pidieron ayuda a la diócesis).

Conclusión

Al liberar a los frailes, el sacerdote de la cicatriz será apresado y quedará a disposición de los Jugadores. Éste negará ser un espía portugués, pero, de manera preventiva, el vicario querrá llevarlo consigo a Ciudad Rodrigo para que el obispo decida sobre él. Por otro lado, nadie en el convento sabrá nada sobre el jinete que ronda por la zona, y podrán relatar de los sucesos de las apariciones con la misma información que tal vez antes obtuvieron (apariciones, y poco más).

El vicario y su comitiva se unirán a Fortún en su viaje a Ciudad Rodrigo, llevándose al apresado. Los Jugadores podrán regresar entonces con don Sereno.

La verdad

Sobre el jinete

Aunque Fortún cree que es perseguido por husmear en los asuntos de *El Cuervo* en la frontera

portuguesa, lo cierto es que el jinete que está tras su pista es un mercenario a las órdenes de Nuno Álvares, Condestable de Portugal, quien ha ordenado su muerte por espiar en territorio portugués (pero a causa de la tensión con Castilla, no por el asunto de Idesbaldo). El jinete, como puede es la figura que se aventuró por el casi acabado puente.

Sobre Lázaro y el espectro

Las apariciones en el convento de San Gabriel no eran sino el retorno de un antiguo habitante del lugar en forma de espectro. Xacome de Linazo, un caballero procedente del tierras gallegas, trasladó al convento la cruz de plata hace más de 150 años.

Tras su muerte fue enterrado en la capilla de San Gabriel, y en en algún momento posterior, la cruz fue llevada hasta el castillo de don Juan, no muy lejos de allí.

En la actualidad, cuando la reliquia fue removida del castillo de don Juan, su espíritu volvió al mundo de los vivos y comenzó a deambular alrededor del convento. El espectro de Xacome ha poseído al joven novicio horas antes de la llegada de los Jugadores, atacando al soldado de la comitiva. Hizo lo mismo con los Jugadores al verlos armados. La razón: creer que todos son los causantes de que la cruz, antaño salida de ese convento, ya no descanse entre esos muros.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por expulsar al espectro de Xacome: +15 p Ap.

Dramatis Personae

Lázaro poseído por Xacome

FUE	14	Altura: 2 varas	
AGI	12	Peso: 140 libras	
HAB	12	RR: 0%	IRR: 120%
RES	14		
PER	9		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Cuchillo 35% (1d6)
Armaduras: Hábito (Prot. 1)
Competencias: Correr 35%, Descubrir 40%, Escuchar 42%, Esquivar 25%.
Hechizos: Carece

Parte III – El descendiente

Introducción

Mes de Agosto. Es ahora don Juan de Arcedo quien, en compañía de su siervo Diego, visita el hogar de Sereno de Monferrán. Su intención es pedir ayuda a su amigo (y por ende a los Jugadores) para un asunto. Por lo visto trae noticias del brujo *O Corvo* y de los sucesos que se produjeron en el convento de San Gabriel. Y cree puede haber relación entre ambos.

Don Juan informará que tras una reforma en el convento, los frailes encontraron un manuscrito fechado en 1234 y firmado por un tal Xacome, natural de Linazo (una aldea situada al norte del convento).

El destinatario era uno de los frailes del convento originario, un fraile llamado Tomellán. En la misiva se mencionaba una cruz de plata, y Xacome informaba al fraile de su próxima llegada para ocultar allí la reliquia. Don Juan añadirá que, sin embargo, la cruz fue trasladada en algún momento hasta su castillo, donde permaneció oculta desde entonces. También ha averiguado que hace algunos años El Cuervo vivió precisamente en Linazo, y sospecha que tal vez descienda de allí.

Con el permiso de don Sereno, el noble pedirá a los Jugadores que acudan a dicho lugar y averigüen lo que puedan sobre El Cuervo, o sobre la cruz de

Ermita del Mochuelo
Monferrán
Canchera
A Ciudad Rodrigo
Ruinas del castillo de Muelas
Convento de San Gabriel de la Cabeza
Benzoña
Linazo
Río Malaredo
Hurtada
Puente del Malaredo
A la frontera portuguesa

plata y, si los encuentran, los lleven ante él. Don Sereno aceptará y dispondrá lo que los Jugadores necesiten para el viaje (monturas, provisiones o armamento, a discreción del Director/a).

1. La aldea de Linazo

A casi cinco leguas al norte de Benzoña se ubica la aldea de Linazo, fuera ya de las tierras de don Juan. Desde el castillo de don Sereno dista un par de leguas más, por lo que tal trayecto es un espacio propicio para añadir alguna aventura intermedia.

Una vez lleguen allí, los Jugadores advertirán que se trata de casas dispersas en el monte, cercados con algunas huertas, ganado ovino y escasa población.

Entre las viviendas destaca un caserón de dos plantas, sin tejado, totalmente en ruinas y vencido sobre sus propios escombros. Algún vecino podrá informar a los Jugadores de que tal vivienda perteneció a los Linazo; de ello hace más de un siglo. También que con el paso de las décadas solo queda un descendiente de esa familia, un pastor llamado Erramúm. Es un esquivo ermitaño que habita una antigua torre de piedra situada justo debajo de la peña Rañeda (un cima rocosa y de áspero ascenso, situada en un monte cercano a Linazo).

Con un éxito en una tirada de Elocuencia los Jugadores podrán saber algo más. Según se dice, el tal Xacome se apellidaba Páez, y era un noble natural de Galicia. Tras establecerse aquí tomaron el nombre del pueblo, y sus descendientes se dispersaron por la Portugal. Eso sí, los vecinos no sabrán nada de El Cuervo ni de la cruz de plata.

Si los Jugadores visitan el caserón de los Linazo podrán explorar sus dos plantas: eso sí, el suelo del piso superior, formado por un entramado de madera podrido por los años, tiene un 35% de posibilidad de venirse abajo en cuanto algún Jugador lo pise. El daño de caída es de 2d6, a no ser que se supere una tirada de Suerte, en cuyo caso, el daño será únicamente de 1d6. Por lo demás, no encontrarán pistas sobre el asunto que les ha llevado a la aldea.

2. La torre

Dejando atrás Linazo, en el camino hacia la torre los Jugadores se adentrarán en un bosquecillo de fresnos. En ese tramo, aquel que supere una tirada de Descubrir (difícil -25%) encontrará una hoja de papel amarillenta y arrugada entre las raíces visibles de un árbol. Parece haber sido arrancada de un libro y está decorada con una tosca caligrafía. Una tirada de Leer y Escribir les hará saber refleja un inventario de objetos y precios. Tras salir del bosque el terreno se elevará, y tras un rato de subida verán la cúspide de la torre que despunta en lo alto del monte, bajo unas rocas que decoran la cúspide.

Al llegar advertirán una vieja estructura defensiva vencida por el tiempo. La rodea una cerca de piedras de posterior construcción, en cuyo interior aguardan una docena de cabras, un asno y un perro (e cual comenzará a ladrar). Ambos se encuentran atados a un árbol.

Si los Jugadores acceden al interior verán que la torre ha gozado de algunas reformas, y encontrarán un par de sillas, una mesa y algunos pucheros y tenazas junto a una chimenea. Una escalera externa conduce a la planta superior de la torre, donde podrán encontrar un camastro y algunas ropas de abrigo.

Hay también un baúl, en cuyo interior, se halla una celada oxidada y varios pliegos escritos similares a los encontrados en el bosque.

3. El ermitaño

En este punto, el Director/a debe realizar una tirada enfrentada de Sigilo (procedente de Erramún, el dueño de la torre, 42%), contra otra de Descubrir de alguno de los Jugadores (el más cercano a la entrada). Si el Jugador la supera evitará que Erramún les sorprenda por detrás, bastón en mano, pues están invadiendo su vivienda. También es posible que esperen al dueño fuera de la cabaña (escondidos o no) hasta su regreso.

Erramún es un hombre unos cincuenta años y aspecto huraño y descuidado. Como habrán oído, hablar con él será difícil. Si los Jugadores mencionan a El Cuervo, a Xacome, o la Cruz de Plata, Erramún entrará en razón, y preguntará primero qué tienen que ver ellos con esos asuntos. Luego podrán contar algunas cosas:

*Él es el único descendiente vivo de Xacome Páez (su bisabuelo), un noble gallego llegado con su familia a esas tierras hace más de 150 años. Traía consigo una cruz bañada en plata (una herencia familiar de la no sabrá mucho más), que ocultó en el monasterio de San Gabriel de Cabeza (aunque Erramún no sabrá que acabó escondida en el castillo de don Juan).

*Una tirada de Empatía hará sospechar que el pastor omite algún dato. Para saberlo, basta con superar una tirada de Elocuencia (difícil -25%): Sabe que El Cuervo es un brujo llamado Duarte. Si el resultado es un crítico, añadirá que se trata de su hermano menor, con quien no tiene contacto desde hace muchos años (es cierto).

*Si los Jugadores preguntan por las hojas encontradas en el bosque o en el baúl, el pastor les contará algo más: él también ha encontrado recientemente algunas hojas en el bosquecillo.

Y hace unos días, antes de oscurecer, sorprendió a un tipo arrancando hojas de un libro delante de la puerta de su torre. Entendió que era un loco y por lástima le dio cobijo esa noche. El extraño apenas habló nada en ese tiempo (tan sólo que había estado viajando por la zona con unos comerciantes). Al día siguiente, cuando Erramún se levantó, el tipo ya no estaba. El pastor no le dio importancia al hecho y se fue con su perro a pastorear su ganado.

Al regresar vio que la su torre estaba revuelta, su baúl abierto y su vieja espada, una herencia familiar de su bisabuelo, ya no estaba. Supone que el tipo se la llevó (por eso reaccionó así con los Jugadores).

Antes o después, Erramúm propondrá a los Jugadores recuperar el arma. A cambio les dirá algo acerca de su hermano:

**Si los Jugadores no aceptan la propuesta*, el pastor olvidará con resignación el asunto de la espada, y aún así les dirá el único dato que sabe de su hermano es que hace un tiempo escuchó que se movía por la Sierra de la Peña (a bastantes leguas de distancia al sureste de allí). Aparte de eso no ha sabido ni ha querido saber nada más de él.

En tal caso, en su regreso con don Sereno, los Jugadores serán sorprendidos por el mismo jinete que perseguía a Fortún en el capítulo anterior (pues tras aquel encuentro éste cree que ellos también son también espías del reino castellano). Esta vez será un combate a muerte, y si superan el lance, aquí finalizará esta parte.

**Si aceptan la propuesta de la espada*, Erramún les dirá que hay una casona detrás del monte que antaño era utilizada para como cuadra para herrar a los animales. Ahora es una posada. Es propiedad de una mujer llamada Elvira, y es el único sitio donde cualquier viajero o comerciante podría alojarse en varias lenguas a la redonda, por lo que tal vez sería bueno buscar allí.

4. La casona

Hay un sendero directo que baja desde la torre de Eramún hasta el camino donde se ubica la casona de Elvira. En el descenso, los Jugadores rodearán la falda del monte, no se cruzarán con nadie y tardarán algo menos de media hora en llegar.

Una vez allí el grupo advertirá un muro que rodea un conjunto de edificios, en cuyo centro se alza la citada vivienda. De forma contigua a una de sus paredes, ésta conserva una gran estructura con techambre para guarecer animales (en cuyo hay interior se encuentran un asno, una yegua y dos carros).

Elvira recibirá a los Jugadores, y el interior, compuesto por un salón diáfano pero caliente, conserva pilares y un artesonado de madera. Aparte de unas sillas y una chimenea, apenas hay mobiliario, excepto unos camastros dentro de tres habitaciones en la planta superior.

Tres tipos almuerzan junto a la chimenea, en una mesa: Pedro y Mateo (comerciantes) y Alonso (su ayudante y el huésped de Erramún...). Si los Jugadores le preguntan por la espada, éstos no sabrán nada (una tirada de Empatía revelará que es falso: la guardan en la habitación que tienen alquilada). De cómo la consigan queda en manos de los Jugadores, aunque los comerciantes no se desprenderán de ella así como así (incluso se defenderán, aunque nunca hasta perder la vida).

Si no se lían a palos a la primera, los comerciantes podrán contar el asunto de Alonso: el muchacho es sobrino de Pedro, y aunque no está en sus cabales, les ayuda en sus viajes.

Un día después de alojarse en la casona, Alonso huyó con uno de los libros de cuentas comerciales (como venganza por los malos tratos recibidos por ambos, claro). Éstos salieron a buscarlo (más bien al libro) y encontraron al joven junto aun arroyo (pero no el libro de cuentas, que ya había sido destartalado). Antes de dar con él, buscaron en la torre en ausencia del pastor, momento en que se encontraron su espada y se la llevaron.

Conclusión

Si los Jugadores devuelven la espada a Erramún, éste agradecerá el gesto y se la entregará como regalo. Se trata del arma heredada de su bisabuelo Xacome. La razón es que sabiendo que buscaban a Duarte (en este punto ya confesará su nombre, paradero y lazos familiares) no podía enviarlos a apresarlo sin algo algún tipo de ayuda. Según él, la espada es especial (o al menos eso contaba su abuelo y su padre), y añadirá que Duarte ya no es su hermano, sino alguien convertido en un ser maligno (al abrazar los entresijos de la magia).

La verdad

Xacome trasladó la cruz desde Linazo al convento de San Gabriel, donde su hijo pequeño, Tomellán (quien había tomado los hábitos) le esperaba para ocultar la reliquia. La llegada de la cruz se recibió muy bien entre los monjes y la noticia se extendió por las aldeas cercanas. Llegó también a oídos de Menendo de Laponte y Arcedo, señor de Benzoña y Hurtada, y antepasado de Juan de Arcedo. Por ello, don Menendo conoció a Xacome y el noble le pidió que entrara a su servicio, como así fue.

Meses después, el convento fue asaltado por bandidos y ardieron sus muros, pero la reliquia quedó intacta (no así Tomellán, quien murió en la refriega). A raíz de ello, Menendo propuso a Xacome trasladar la cruz de plata a su castillo, lugar donde estaría más protegida, y éste accedió.

Lo que no sabía Xacome era que el mismo Menendo orquestó el asalto al convento (contratando a los bandidos) para atraer la reliquia junto a él. Tras la muerte de Xacome, El noble devolvió el cuerpo al convento de San Gabriel, pero conservó la reliquia en su castillo, pese a las insistencias de los frailes para su devolución. Ello nunca ocurrió. Eso sí, el Cuervo logró dar con ella... En cuanto a la espada de Erramún, esta posee las siguientes propiedades:

Espada de la niebla

Descripción: se trata de una espada de bella manufactura, que tiene grabado en el mango el rostro de un ser humanoide de dos cabezas.

Daño: 1d10+1.

Origen: Forjada por un *Esmolet* (pag. 338).

Poderes especiales:

*Cuando hay criaturas irracionales en un radio de 20 varas, la hoja desprende un fino hálito de niebla.

*Es capaz de dañar armaduras físicas o mágicas por igual.

*Si el portador de la espada obtiene un resultados de éxito capicúa al utilizarla con la competencia Espadas (11, 22, 33, 44%, etc.), aparte del daño ocasionado, ralentizará el movimiento rival, provocando un malus del 20% en todas sus acciones durante 1d3 turnos (sólo aplicable una vez por combate).

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 25 p.Ap.
-Por vencer al jinete portugués: +5 p. Ap.
-Por recuperar la espada de Erramún:+10 p Ap.

Dramatis Personae

Pedro y Mateo

FUE	15	Altura: 2,04-2,08 varas
AGI	13	Peso: 145-151 libras
HAB	15	RR: 75% IRR: 25%
RES	13	Templanza: 50%
PER	16	
COM	16	
CUL	12	

Armas: Cuchillo 40% (1d6)
Armaduras: Ropas de cuero (Prot. 2)
Competencias: Comerciar 65%, Descubrir 40%, Elocuencia 42% Empatía 50%

Jinete portugués
FUE 12 Altura: 2,01 varas
AGI 20 Peso: 146 libras
HAB 14 RR: 75% IRR: 25%
RES 18 Templanza: 50%
PER 16
COM 14
CUL 10
Armas: Cuchillo 45% (1d6)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 55%, Descubrir 45%, Escuchar 35%, Esquivar 45%, Rastrear 42%
Hechizos: Carece

Parte IV – Muerte en Canchera

Introducción

Comienzos de Noviembre. A raíz de los últimos eventos, y pese a la información de Erramún, don Sereno no ha podido averiguar nada más sobre Duarte. Sin embargo, sabe que en la Sierra de la Peña destaca una personalidad de importancia: por lo visto, Ordoño de Ponte es un noble de Ciudad Rodrigo, hermano de Diego de Ponte (un ricohombre castellano, consejero del actual rey Juan y señor de Béjar, entre otras tantas villas).

Desde no hace mucho, don Ordoño regenta, cedido por su hermano Diego, un castillo en una aldea llamada Canchera, en lo alto de la Sierra de la Peña. Don Sereno enviará a los Jugadores a dichas alturas para ver qué pueden averiguar sobre Duarte, si es que hay pistas por allí.

1. Llegada a Canchera

A ocho leguas al sur de los dominios de don Sereno se ubica la Sierra de la Peña, y sobre ella, copada de diversas aldeas de apenas cinco o seis viviendas, se ubica Canchera, la localidad de mayor importancia. El tiempo estimado de llegada es de algo menos de un día, si se va a buen paso. Los Jugadores llegarán a su destino a media tarde, y advertirán que las murallas en lo alto de las estribaciones de la sierra resguardan las viviendas que se agolpan dentro y fuera de ésta.

El sitio es coronado por un castillo y una iglesia con una desgastada espadaña. Parece que el lugar es una parada obligada para aquellos que se internen o desciendan de la sierra.

Aunque no se celebra ningún mercado, los Jugadores advertirán que el pueblo está concurrido: verán un grupo de frailes que rezan a la sombra de unos madroños; un afilador de cuchillos y enseres ofreciendo sus servicios o un herrero junto a un carro, quien parece reparar unas planchas de metal.

Por otro lado, varios nobles y sus criados acuden a la iglesia, la cual es vigilada por cuantiosos soldados. Además, parece que el sacerdote local reparte limosnas en una esquina a ciertos necesitados. Por último, una larga fila de personas atraviesa de parte a parte el pueblo, adentrándose al interior de la iglesia a través de su puerta principal.

El grupo no tardará en saber que la imagen de la Virgen de Trasierra, patrona de Canchera, es trasladada cada año desde la ermita del Mochuelo (un pequeño templo en mitad de la sierra) hasta la iglesia de la localidad, donde descansará durante siete días antes de ser devuelta. Mientras tanto es posible visitarla, razón de la gran multitud en el lugar. Antes o después, los Jugadores deberían tratar de obtener información sobre Duarte. Podrán husmear en los siguientes lugares:

La posada

Se trata de un edificio grande, ubicado en la calle principal de Canchera (en un sitio estratégico, vaya). Las mesas, abarrotadas de clientes, se agolpan delante de una chimenea que está siendo encendida por una mujer (pues pronto caerá la noche). En la parte superior hay habitaciones disponibles, que pueden servir de refugio a los Jugadores esa noche.

En la posada, aunque nada sabrán de Duarte. Los Jugadores podrán saber otras cosas mediante un éxito en una tirada de Elocuencia podrán enterarse de varias cosas (lanzar 1d4):

1d4	Rumor
1	Los pastores locales han vuelto a ver unas extrañas luces se ven en la hondonada de la sierra, algo extraño cerca del humilladero situado más allá de la ermita del Mochuelo.
2	Silvera es una campesina viuda cuya hija, llamada Beatriz, apareció ahogada hace unos días en una poza muy honda cerca de Canchera. Se arrojó a la profundidad, según dicen, por algún asunto de amores.
3	Hay bandidos que rondan los caminos que suben a Canchera. Sin embargo, pese a los intentos de don Ordoño y doña Luisa (su esposa) para arrancar las malas hierbas de sus tierras, no ha encontrado ni rastro de ellos.
4	Chenaro, sacerdote y hermano menor de doña Luisa, se debate entre la vida y la muerte. Cuando regresaba de la ciudad de Salamanca fue asaltado por alguien, seguramente bandidos.

El castillo de Canchera

El castillo corona el monte, y se sitúa muy cerca de la iglesia local. Si los Jugadores acuden allí les recibirán los soldados del noble matrimonio junto a Bras, uno de sus criados principales. Ante cualquier pregunta sobre Duarte o el suceso contra Chenaro, Bras les dirá que son momentos difíciles, que el hermano de doña Luisa se debate entre la vida y la muerte.

Por lo visto fue asaltado y malherido en su viaje desde Salamanca, muy cerca de Canchera. Les dirá por respeto a sus señores regresen en otra ocasión.

No obstante, si algún Jugador supera una tirada de Elocuencia, Bras les hará saber que Guzmán y su hijo Roque, ambos leñadores de la aldea, encontraron a don Chenaro en el sendero del bosque del Amarrado, en la falda del monte, y luego lo llevaron al castillo casi en volandas, mientras se desangraba.

En cualquier caso, en base la tema de Duarte, Bras dirá que no lo conocen en el lugar (es cierto), aunque hace un par de semanas el alimañero Vellido vio a un tipo deambular por las serranías cercanas. Vino a dar cuenta de ello a los señores del castillo y tal vez sea al tipo al que buscan.

Vellido vive cerca de la ermita del Mochuelo (según dice, prefiere la compañía y protección de los santos que de los vecinos de la aldea).

La poza de agua

En dirección norte desde Canchera, un sendero sinuoso y solitario desciende el monte y se adentra en una hondonada. Un par de gargantas descienden de lo alto de la sierra. Un sendero les llevará a la poza que sirve como lavadero de la localidad. Se trata de un charco de agua cristalina (ahora muy fría) y muy profundo, con rocas en sus orillas, sin duda un buen lugar de refresco en épocas de calor.

Mediante un éxito en una tirada de Descubrir (difícil -25%), los Jugadores encontrarán un hacha simple y muy pequeño, el cual parece extraviado u olvidado (que podría ser de cualquiera).

Antes de marcharse, un *Duende* (pag. 355 del Manual) que mora cerca de la poza, tratará de robar a uno de los Jugadores alguna pertenencia dado su pequeño tamaño. El Jugador enfrenará una tirada de Descubrir con otra de Escamotear del Duende. Si éste es descubierto, aumentará un poco su tamaño y luchará enfadado contra los Jugadores (aunque sólo para hacerles un rasguño, momento en el que después tratará de huir).

Nota para el Director/a: el hacha, aunque será imposible saberlo, pertenece a Guzmán y Roque, quienes la dejaron caer cuando llevaron a Beatriz a la poza para lanzarla al agua (ver *La verdad*).

La vecina Silvera

Silvera es una campesina natural de la localidad que vive al comienzo de la misma. Al llegar a su casa les abrirá la puerta sin mayor problema, y los Jugadores encontrarán a una mujer de unos treinta y cinco años desolada (piel pálida y ojeras). De Duarte apenas sabrá nada. Tan sólo les comentará que tal vez acudió como mano de obra a Canchera hace bastantes meses, como hicieron tantos otros habitantes de la sierra, impulsado por una gran obra acontecida en el castillo de don Ordoño y doña Luisa.

Si les preguntan por el tema de su hija, podrá contar a los Jugadores que Beatriz jamás se lanzaría voluntariamente al pozo. Tampoco que tenia pretendientes (como suele comentarse por ahí). Si le llevan el hacha encontrado en la poza no lo reconocerá, aunque asegurará que bien podría ser de un leñador...

Antes de que el grupo se marche, o si están muy interesados en el asunto, Silvera añadirá que Beatriz fue asesinada, y les contara el relato de confesión de su malograda hija antes de perecer (ver *La verdad*).

Si los Jugadores quieren llegar a fondo de este asunto, Silvera les pedirá que investiguen a los leñadores, o bien que busquen el saco que portaba Chenaro, enterrado por éstos antes de llevarse al malherido al castillo. Pese a que no podrá pagarles, Silvera les ofrecerá como remuneración no decir nada si encuentran el pequeño tesoro del sacerdote y se lo quedan.

El saco de Chenaro

Se ubica en un cruce de caminos al norte de Canchera. Se trata de un paso transitado de viajeros que van y vienen hacia Salamanca o hacia Ciudad Rodrigo, según la dirección escogida. Para encontrar la bolsa de dineros de la que hablaba Silvera será suficiente superar una tirada de Descubrir (difícil -25%). Ésta estará escondida fuera del camino, detrás de una gran roca donde es posible contemplar el terreno removido. En su interior hay 1d20 +20 maravedíes.

Existe un 15% de que aparezcan 1d4 soldados del castillo de Canchera, y pregunten a los Jugadores qué diantres están buscando en el camino. Es posible que los confundan con los bandidos que dicen haber por la zona, o incluso sospechen que puedan ser quienes atacaron a Chenaro (y con ello echen mano de sus armas). Todo puede pasar en este caso.

Guzmán y Roque

Cualquier vecino (o Silvera y Vellido) podrá indicar a los Jugadores dónde viven (cerca de la iglesia), pero no los encontrarán allí vayan cuando vayan. Pasan largas jornadas en el monte, cortando leña y transportando maderos a las aldeas vecinas. Si los Jugadores se van a buscarlos al montes sin ninguna referencia, no los encontrarán (lo harán si acuden al Humilladero).

Vellido, el alimañero

Cerca de la ermita del Mochuelo se ubica una cabaña con una gran chimenea. En ella vive Vellido, alimañero al que don Ordoño concedió licencia hace unos años para cazar todo tipo de pequeños animales que interrumpieran la paz en la región.

Vellido es un hombre de unos cuarenta años, que no sabrá nada de Duarte. Si los Jugadores van de parte de Bras, enseguida podrá contarles que hace seis días, cuando regresaba al caer la noche de cazar alimañas con sus lebreles por la sierra, éstos echaron a correr al monte tras una presa, perdiéndose en él.

Sabiendo que era arriesgado ir tras ellos sin la luz del sol, decidió regresar a Canchera e ir a buscarlos al día siguiente. Sin embargo lejos de encontrar a sus animales, creyó advertir una silueta cerca de unas cuevas junto a un risco, no muy lejos de Canchera. Después fue a avisar a los señores de Canchera, aunque sus lebreles aún no han aparecido.

Si los Jugadores le proponen que les guíe hasta allí, al alimañero le parecerá bien, pues así aprovechará para intentar encontrar a sus animales aún perdidos, pero esta vez con la ayuda de varios pares de ojos más puestos sobre el monte.

Por cierto, si le enseñan el hacha encontrada en la poza del agua les dirá que es propiedad de Guzmán, leñador del pueblo. Él y Guzmán se llevan bien, y por ello reconoce la herramienta.

El humilladero

Más allá de la ermita del Mochuelo se halla un antiguo humilladero piedra, el cual conserva aún su pequeño tejado a dos aguas. En su interior se guarece una cruz de alabastro. No muy lejos hay ciertos restos de habitáculos o casas, que antaño gozaron de mejores días. El humilladero era un lugar devoto situado al comienzo de esa ya desaparecida aldea. Allí se encontrarán a dos fornidos hombres (Guzmán y Roque) descansando junto a una carreta tirada por un buey (herramienta que utilizan para transportar la materia prima que obtienen).

Los leñadores, quienes no saben nada de Duarte, podrán relatar el asunto de Chenaro, diciendo que lo encontraron cuando regresaban a Canchera, y si se lo muestran tampoco reconocerán el hacha (pese a que Vellido haya comentado que es suyo). Una tirada de Empatía les revelará que todo eso totalmente incierto (y el porcentaje será de +25% si los Jugadores hablaron previamente con Silvera).

Si los Jugadores les hablan de las supuestas luces que se ven en el humilladero, ellos dirán no haber visto nada, pese a que atraviesan ese sendero a menudo, y lo achacarán, seguramente, a antorchas de viajeros de paso, o bien devotos y beatos que acuden a rezar (en esto, aún sin saberlo, han acertado).

Antes o después, mediante una tirada de Descubrir los Jugadores podrán advertir que Guzmán tapa rápida y discretamente con una lona el bulto que llevan sobre el carro (que ya estaba recubierto por maderos gruesos y algunas mantas). Si el resultado es un crítico, los Jugadores podrán advertir que los leñadores tratan de ocultar un cadáver.

A partir de entonces pueden darse diversos finales para esta pequeña historia: que los leñadores traten de eliminar a los Jugadores para evitar que los delaten; que los Jugadores se marchen por donde han venido y den cuenta, por ejemplo, a Bras (quien, al saber de la relación de los leñador con Chenaro, lo comunicará a sus señores, y éstos tratarán de apresar y ajusticiar a los leñadores); que el grupo aprese a ambos y los lleve directamente al castillo o simple y llanamente que el grupo olvide esta historia y continúe buscando a Duarte.

2. Tras la pista de Duarte

Ante o después, tal vez al día siguiente de la llegada a Canchera, o bien tras haber hecho justicia a la malograda hija de Silvera, el grupo podrá marchar con Vellido hacia el punto exacto donde advirtió al hombre.

Los Jugadores cruzarán la sierra, dejando atrás la localidad, y en cierto momento bajarán por una hondonada rocosa. Vellido les explicará que la figura parecía vagar por la sierra, como si estuviera desorientado. Sin embargo, sabiendo que se habla de bandidos en la zona, no quiso acercarse demasiado.

Llegará un momento en que haya que cruzar un puentecillo de piedra para solventar el paso a través de un arroyo. Si alguno de los Jugadores no superan una tirada de Descubrir (difícil -25%), éstos serán asaltados por un grupo del doble número que los Jugadores con la mecánica de *Emboscadas* (pag. 125) (en caso contrario no).

Sin duda que será una lucha desigual, pero tras dos turnos de combate se escucharán un par de chasquidos de vidrio, y el grupo presenciará seguidamente dos deflagraciones a los pies de dos de los bandidos. Tras un intenso y breve fogonazo los bandidos comenzarán a arder rápidamente. Tras revolverse de una manera terrible, sus cuerpos quedarán calcinados, cayendo desplomados sobre la pradera.

Mientras el resto de bandidos huye por la ladera del monte asustados por lo que acaban de presenciar (el hechizo *Sangre de Dragón*, pag. 198), los Jugadores ganarán + 3 puntos de IRR si se tiene IRR 65 o menos. Una tirada exitosa de Conocimiento Mágico les hará saber que la explosión es parte de algún tipo de hechizo.

Ahora bien, quién sabe cuál será la reacción de los Jugadores (huir de allí o bien tratar de averiguar qué ha ocurrido...). Eso sí, antes o después el ejecutante del hechizo se desvelará al grupo, mostrándose a cierta distancia. Con cabellos y barba más largos que los que mostraba cuando le vieron por primera vez, los Jugadores verán a Duarte. En su mano porta otro de los frascos que hicieron explosión en los bandidos. A su lado, además, están los lebreles de Vellido, el cual, a pesar de alegrarse por encontrarlos, no se atreverá a acercarse a ellos.

Sin embargo, el mago no parece tener intenciones hostiles. Guardará el frasco bajos su prendas alargadas, y hará un gesto con la mano a los perros para que acudan con su dueño. Después levantará las dos manos, como sabiendo que los Jugadores lo buscaban desde hace mucho. Desde la distancia, les hablara:

"Buen hombre, he aquí los vuestros animales. Pero vosotros, si queréis recuperar la cruz de plata, llegáis tarde. A no ser que queráis confiar en mí..."

*Si los Jugadores escuchan la propuesta de Duarte, éste les explicará los hechos acontecidos en *La verdad*, *sobre Duarte*. Después les pedirá que vayan con él a destruir a la criatura en la que Zefarel se ha convertido, puesto que la criatura aún está débil, y que es preciso acabar con ella antes de que cause estragos fuera de su guarida.

*En caso de hacer caso omiso al mago, éste volverá a arrojarse los polvos propios del hechizo *Polvos de Viaje*, que ya usó en la *Parte I – El Engaño*, y desaparecerá. Y no volverán a verlo más, acabándose aquí el viaje y campaña de los Jugadores.

Conclusión

Hagan lo que hagan, Vellido no querrá tomar parte en ese asunto, por lo que tomará a sus perros y se marchará. En caso de que los Jugadores confíen en Duarte, éste les conducirá por la sierra de la Peña, lugar donde se guarece Zefarel.

La verdad

Sobre Guzmán, Roque y Beatriz

El leñador Guzmán y su hijo son, en realidad, los delincuentes que se ocultan bajo la creencia local de la existencia de bandidos en la zona. Aparte de dedicarse a cortar árboles, saltean y roban a cuantos descuidados acudan por esas sierras, como han hecho con don Chenaro y con otro forastero que tal vez los Jugadores hayan podido encontrar si visitaron el humilladero.

Resulta que Beatriz, la hija de Silvera, cuando regresaba del lavadero de la poza, vio como un hombre con el rostro cubierto asaltaba con un hacha al clérigo que viajaba con Chenaro, obligando a éste a darle todo cuanto llevara encima. La joven se escondió pero vio todo lo que acontecía. Tras conseguirlo, el encapuchado mató al sacerdote e hirió gravemente a Chenaro hasta dejarle sin sentido. Después apareció un segundo bandido, y estando el superviviente desmayado, ambos descubrieron sus rostros.

Los malhechores reconocieron entonces a Chenaro como el hermano de doña Luisa, y con su verdadera identidad lo llevaron al castillo, fingiendo ser quienes lo encontraron, es decir, sus rescatadores.

Los bienes que saquearon al noble, según le contó Beatriz a Silvera, lo escondieron junto al cuerpo, enterrado cerca del camino. Guzmán y su hijo pensaron que no debían portar nada de valor encima (ni ajeno) en el momento de llegar al castillo para no relacionarlos con el fatal hecho. Además, la recompensa por salvar a Chenaro seria mayor que cualquier baratija encontrada en poder de un fraile.

Sin embargo, los leñadores se enteraron de algún modo (a discreción del Director/a) de que Beatriz había sido testigo de los hechos. Al día siguiente la buscaron y la asfixiaron sin piedad, arrojando el cuerpo a la profunda poza. Sin embargo, antes del fatal desenlace, Beatriz ya le había narrado los hechos a su madre.

Sobre Duarte

O corvo, "El Cuervo", es un hombre solitario del que nadie sabe cuándo ni cómo se adentró en los caminos de la magia, pero tales prácticas las dedicaba a repoblar de razón y justicia la comarca en la que se hospedaba. Desde hacía años, Duarte habitaba en la frontera portuguesa, concretamente en las afueras de una aldea llamada Pontenovo. Además, al igual que el pastor Erramún (Parte III) es descendiente de Xacome Páez.

El mago conocía las distintas hierbas y sus usos, sabía eliminar milagrosamente los dolores de parto y, entre otras cosas les gustaba comunicarse con ciertos animales. Los pocos que se molestaban en

hablar con él sabían que pese a lo rudo de sus modales, tenía un corazón justo y conciliador.

Ocurrió que un mes antes de la muerte de don Álvar (el único hijo de don Juan y doña Úrsula), Duarte recibió la visita de un extraño: un tipo vestido con prendas de oro, cabellos rojizos y anillos en sus dedos. No portaba equipaje ni razones para estar allí, pero aún así Duarte se interesó por lo que tuviera que decir. Le contó que hace tiempo solía llamarse Zefarel, y que ahora necesitaba su ayuda. Precisamente la suya (y no le contó porqué).

Le dijo que debía encontrar un objeto ubicado en el castillo de Benzoña, no muy lejos de allí (en tierras del reino castellano). Se trataba de una cruz de plata ornamentada con piedras preciosas. Zefarel le instó a acudir allí para recuperarla. En un principio Duarte se negó, y el ángel se marchó de allí asegurando que *"pronto volvería a visitarlo"*.

No tardaron los vecinos de la aldea de Pontenovo en sufrir miserias, muertes en sus ganados y alucinaciones en sus cabezas. De alguna manera, Duarte sabía que aquello era obra de aquel extraño ser (del que ya sospechaba que no contaba con naturaleza humana). Y cuando Zefarel regresó ante el mago, éste aceptó el anterior trato, con la condición de que aquel tipo despojara de aquellas infames dolencias a sus vecinos cercanos.

Cuando Duarte recuperó la cruz y se la entregó, éste se dio cuenta de que la joya era parte de una especie de báculo o vara. Después, Zefarel logró embaucar a un herrero para que uniera ambas mitades, trabajo que le ha llevado meses, y que ha terminado hace escasamente unas semanas. En el momento de sostener la reconstruida vara, su cuerpo se retorció sobre sí, y sus músculos, contorsionados unos sobre otros, se transformaron entonces en una extraña amalgama de huesos y vísceras fibrosas. Sería imposible de concederle descripción alguna.

Sin embargo, de aquel gran pedazo de carne y huesos dio forma a una criatura espeluznante, la cual es que ahora es un gran mal para el mundo. Ante este panorama, y arrepentido de haber ayudado a esa criatura, Duarte huyó de la guarida de lo que antes fue Zefarel (la cual se encontraba precisamente entre esos montes).

No tardó entonces el mago en poner rumbo a la frontera, atravesando los senderos cercanos a Linazo. Contempló desde lejos la alta torre donde sabía que habitaba Erramún, su hermano mayor, y subió hasta ella para contarle todo lo que había acontecido (aunque no supo qué le llevó a hacer cosa). Erramún, no sin malestar por encontrar a su hermano en su hogar, le dio una oportunidad de explicarse, y conoció la historia de la cruz de plata, de su permanencia secreta muchas décadas en el castillo de don Juan y de la existencia de Zefarel.

Fue el propio Erramún quien, a su vez, informó a su hermano que dicha cruz pertenecía a su bisabuelo Xacome. El pastor también le contó a Duarte que unos desconocidos (los Jugadores) ya habían acudido meses atrás preguntando por tal asunto y por él mismo, a quienes entregó la espada de Xacome para enfrentarse precisamente contra él (y a los cuáles había les había señalado la localidad de Canchera para tratar de encontrarlo).

De alguna manera, y decidido a encontrarlos para pedirles su ayuda, Duarte averiguó algunos datos sobre los Jugadores, y supo de su viaje a Canchera precisamente mientras se dirigían a dicho lugar. Tras seguir su pista y tratar de sondearlos en la distancia (el mago habrá podido observar sus pesquisas por Canchera, si es que atendieron a la muerte de Beatriz), finalmente se reveló ante el grupo cuando éstos marchaban con Vellido en busca de los lebreles y de él mismo. El resto es ya sabido.

Sobre Zefarel

Zefarel es un ángel desterrado por Dios en la Tierra, y en forma humana. Su castigo fue acompañar al ángel traidor *Sariel* (pag. 324 del Manual), cuando desertó de las filas celestiales. El Creador logró apresar Zefarel, pero dado su buen hacer hasta ese momento, Dios lo castigó de una curiosa manera: dividió en dos mitades su arma, la *Vara floreada*, y lo condenó a vagar entre hombres y mujeres, en un cuerpo mortal, hasta que encontrara las dos mitades, arrojadas también al mundo.

El bastón de la Vara fue hallado en una remota aldea a las afueras de Alepo (en la actual Siria), en el año 980 d. C. No sería hasta hace unos 150 años antes de los hechos aquí narrados que Zefarel localizó el otro fragmento en una remota aldea gallega, ubicada en las tierras de Xacome Páez. Se trataba del extremo superior de la vara: una pequeña cruz de plata con pequeñas piedras preciosas engarzadas. Sin embargo, el tesoro estaba ubicado en una ermita gallega dedicada a San Julián (que había sido encomienda templaria).

Ocurrió que Zefarel, quien mantenía su existencia en un cuerpo mortal, no tenía poder para arrebatar la cruz del lugar donde se hallaba. Lo intentó de diversas maneras, pero jamás pudo obtener la cruz

por sus propios medios. No tardó en rogar a don Xacome que le entregara lo que era suyo. Éste lo tomó por un loco, pero ante su insistencia hubo de proponerle la marcha de sus tierras o la muerte.

Zefarel se marchó, pero no sin antes conjurar contra Xacome y sus tierras (pues algo de maldad y poder había renacido a pesar de su cuerpo mortal). No tardaron más que unos meses en sobrevenir la ruina en el castillo de Xacome, los habitantes de sus tierras y sus intereses.

Asustado, pero decidido a no perder a su familia, Xacome huyó de su lugar natal y marchó al sur, llegando finalmente a la aldea de Linazo. En aquel lugar, y tiempo atrás, su hijo Tomellán había acabado siguiendo los pasos de los fraile dominicos en un monasterio dedicado a San Gabriel. Xacome le avisó de su llegada, contándole en una misiva lo sucedido y pidiéndole a su hijo que guareciera la cruz en el convento (pues el noble consideraba un sacrilegio olvidar la reliquia o entregársela a Zefarel).

Como ya se sabe, Xacome y su familia tomaron el apellido Linazo en su nuevo destino, y la cruz de plata, desde ese momento en delante, se convirtió de nuevo el objeto de búsqueda de Zefarel.

De alguna manera, el ángel caído acabó sabiendo, casi dos siglos después, que Xacome se había ocultado en Linazo y que la cruz había acabado en el castillo de don Juan. Eso sí, hasta ese momento el propio Duarte no tenía conocimiento de la joya, ni que Xacome Páez la había trasladado hasta Linazo. A su vez Zefarel no sabía que Xacome era antepasado del propio Duarte; y la única razón de que el mago fuera elegido para tal empresa radicaba en que Zefarel, nada más acudir a las inmediaciones de Linazo, intuyó el vigor y energía mágica del poderoso Duarte desde muchas leguas a la redonda...

De porqué Zefarel no ha recuperado su forma tras unir ambas mitades de su vara es un misterio, o tal vez no tanto. Puede que al Creador no le hiciera gracia que infundiera enfermedad y padecimiento tanto a los allegados a Xacome como, siglos después, a los de Duarte, utilizando en ellos terribles prácticas chantajistas...

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 20 p.Ap.
-Por apresar y entregar a los leñadores: +15 p. Ap
-Por eliminar al Duende: +10 p Ap.

Dramatis Personae

Guzmán y Roque

FUE	14	Altura: 2,01-2,21 varas	
AGI	12	Peso: 148-155 libras	
HAB	12	RR: 70%	IRR: 30%
RES	14	Templanza: 50%	
PER	9		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Hacha 55% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1), Gorro de cuero (Prot. 1)
Competencias: Correr 30%, Descubrir 48%, Ocultar 40%, Rastrear 50%, Sigilo 46%.
Hechizos: Carece

Bandidos

FUE	12	Altura: 1,97-2,12 varas	
AGI	14	Peso: 130-144 libras	
HAB	12	RR: 70%	IRR: 30%
RES	13	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	8		
CUL	6		

Armas: Cuchillo 42% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot.1)
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 35%, Sigilo 56%

Soldados del castillo de Canchera

FUE	16	Altura: 2,10-2,25 varas	
AGI	15	Peso: 158-171 libras	
HAB	14	RR: 75%	IRR: 25%
RES	15	Templanza: 50%	
PER	14		
COM	10		
CUL	8		

Armas: Lanzas 44% (1d6+1), Cuchillo 32% (1d6)
Armaduras: Gambesón (Prot. 2)
Competencias: Conocimiento de área (sierra) 50%, Descubrir 55%, Esquivar 31%, Tormento 40%

Duende

FUE	5	Altura: 0,5 pies	
AGI	20	Peso: 2 onzas	
HAB	20	RR: 0%	IRR: 140%
RES	15		
PER	25		
COM	25		
CUL	16		

Armas: Espada diminuta 45% (1 PD)
Armaduras: Carece
Competencias: Elocuencia 75%, Escamotear 95%, Sigilo 95%
Hechizos: Pueden usar cualquier hechizo de hasta *vis quarta* que no sea de magia negra.

Poderes Especiales: Modificar tamaño: Un duende tiene la facultad de variar de tamaño a voluntad, hasta adquirir, como máximo, un tamaño de 1,20 varas. En ocasiones se confunde esta facultad con la invisibilidad, ya que reducen hasta tal punto su tamaño que dejan de ser visibles a simple vista.

Parte V – El cubil de la bestia

Introducción

Los Jugadores y Duarte recorrerán la sierra de la Peña, donde al parecer se guarece la criatura en la que Zefarel se convirtió. Aunque no lo muestre, el mago estará satisfecho y contento de que los Jugadores en el pequeño (y peligroso) periplo que aún les queda por resolver.

1. El castillo de Muelas

Duarte informará a los Jugadores de que Zefarel se oculta en las ruinas del castillo de Muelas, llamado así porque bajo éste, en la ladera del monte, se ubicaba un molino movido por la fuerza de un arroyo, y del que ahora quedan tan sólo sus muelas (las piedras del molino).

El caso es que el mago bien podría utilizar sus artes mágicas para trasladar al grupo y al él mismo directamente hasta allí (mediante el hechizo *Polvos de Viaje*); sin embargo, Duarte sabe que Zefarel cuenta con varios acólitos que vigilan las ruinas, y no son precisamente inofensivos.

Por ello, les pedirá que vayan con cautela, por si acaso pueden colarse allí de la forma más discretamente posible. Si los Jugadores están heridos de gravedad, será el propio mago quien les ofrezca sanarlos parcialmente. Utilizará sobre el Jugador con menos puntos de vida el hechizo *Bálsamo de curación* (pag. 171).

Tras algo más de una hora caminando por la sierra, los Jugadores podrán advertir una gran cima que aguanta las ruinas del castillo. Parece un nido infranqueable, y tal vez cuente con una altitud mayor que la localidad de Canchera.

A partir de este momento el grupo deberá llegar hasta la única zona del castillo de la Muelas que queda en pie: un par de torres adosadas entre sí, justo en la cima del montículo.

Los Jugadores podrán acceder por los dos accesos de los que antes gozaba el castillo (A y B). Eso sí, según la zona por la que que accedan, se encontrarán distintos enemigos y criaturas atraídos por la vil influencia de Zefarel. Éstos encuentros se describen a continuación:

**A y B: Acceso del castillo.* Se trata de estrechos pasos en pendiente donde aún aguantan los lienzos de la murallas.

**A1:* 45% de encontrarse con un *Sátiro* con muy malas pulgas (pag. 362), quien tratará a toda costa de eliminar, si los hay, a los personajes femeninos.

**Capilla:* Un viajero con zurrón y capa se halla rezando de espaldas a las ruinas de una hornacina vacía. Al ver entrar a los Jugadores se girará y correrá hacia ellos violentamente para morderlos. Sus ojos son completamente blancos. Al parecer, el

tipo se encuentra bajo la influencia de Zefarel.

**A2:* 20% de encontrarse con un *Áspid* silenciosa (pag. 364), quien tratará de morder a algún Jugador, con quien deberá confrontar su Sigilo contra la competencia Descubrir de éste para que surta efecto.

**B1: 15%* de encontrarse con una *Salamandra* (pag. 369), quien tratará de morder a algún Jugador, con quien deberá confrontar su Sigilo contra el descubrir de éste para que surta efecto.

**B2:* 40% de encontrarse con un bandido contra los que los Jugadores ya se enfrentaron nen el capítulo anterior. Al igual que el viajero de la Capilla, está bajo la influencia de Zefarel.

2. La guarida de la bestia

Antes de acceder a la torre, el Director/a deberá pedir una tirada de Escuchar a los Jugadores. Si la superan, podrán saber que hay alguien en peligro en la planta superior. Una voz de mujer joven parece pedir auxilio con voz ahogada desde allí.

**Planta baja:* se encuentra uno de los dos lacayos de Zefarel. Se trata de una criatura humanoide capaz de tenerse en pie, pero carece de ciertos elementos básicos de una persona. Por poner un ejemplo (y el Director/a puede incluir algunos otros a su gusto), carece de ojos (y por tanto vista), por lo que se dedica a deambular en el sitio que aguarda y a presentir o escuchar a cualquiera que se acerque.

**Primera planta (torre A):* se halla otro de los lacayos de Zefarel. Éste mantiene una mano sobre la frente de la joven, quien parece estar sufriendo de un dolor lacerante (y que no puede moverse). Puede que los los Jugadores la intuyan, pero el lacayo está convirtiendo a una joven muchacha en un ser sin raciocinio, como ellos, al servicio de Zefarel.

**Primera planta (torre B):* no hay nadie, pero esta zona se halla en forma de peligrosas ruinas. En cuanto algún Jugador pise allí se producirá un derrumbe (cayendo a la planta baja). A no ser que se supere una tirada de Agilidad, una caída aportará un daño de 2d6 puntos.

**Aljibe:* compuesto por un techo arqueado y flanqueado por columnas, el único acceso que antaño servía para adentrar agua en él está derrumbado. El lugar desprende un fétido hedor, fruto de la existencia de la criatura que antes era Zefarel. Al ver a los Jugadores, se producirá el combate final.

En el caso los Jugadores no hayan eliminado al anteriormente a los mencionados sátiro, viajero, bandido o los dos lacayos, algunos de éstos acudirán al aljibe y, en ese caso, Duarte le guardará las espaldas al grupo. Por ello, mientras luchen contra Zefarel, el mago estará entretenido con ellos durante 1d6+1 turnos, impidiendo que se acerquen al grupo.

Los Jugadores pueden ayudar a Duarte, pero convendría que se enfrentaran entre todos a la bestia. Ésta se presenta como una especie de gigante con cierto pelaje en su cuerpo. Parece estar medio camino entre la maldición y la indefensión, tal y como mencionó antes el brujo. En una de sus manos porta su Vara floreada, cuyo extremo superior lo forma la cruz de Xacome Paez.

Dado que si grupo ha llegado hasta aquí, cada uno de los Jugadores habrá de realizar una tirada de Irracionalidad para ver cómo les ha afectado la presencia de todas las criaturas (una en conjunto). Éstos perderán 1d10+2 puntos de IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador de -25%.

Conclusión de la campaña

Cuando la bestia sea derrotada, la Vara floreada de Zefarel se encenderá al rojo vivo y se fundirá, excepto la cruz de plata, la cual permanecerá intacta. Ahora podrán devolvérsela a don Juan, pues Duarte no tendrá impedimento en ello.

Por su parte, el mago agradecerá el buen hacer de los Jugadores, y con uno de sus frascos explosivos quemará los restos de la gran bestia. Si los Jugadores le preguntan, éste les dirá que su intención es regresar a Pontenovo, no sin antes pedirles que acudan a visitarle alguna vez. Después utilizará sus *Polvos de Viaje* para desaparecer de allí.

En el regreso a Monferrán (para informar a su señor Sereno de todo lo acontecido) o a Benzoña (para devolver la cruz de plata a don Juan), no habrá más contratiempos de importancia. Eso sí, en el caso de que ellos Jugadores le cuenten toda la historia a éste último (en concreto sobre el robo de la cruz por parte de su antepasado Menendo), don Juan les agradecerá con creces (a discreción del Director/a) todas las andanzas vividas en este asunto, y pedirá a los Jugadores un último favor: trasladar la preciada joya hasta el convento de San Gabriel de la Cabeza, el lugar legítimo donde siempre debió descansar.

Recompensas

-Por sobrevivir a la aventura: 35 p.Ap.
-Por rescatar a la mujer de la torre: +5 p. Ap
-Por eliminar al Sátiro: +5 p Ap.

Dramatis Personae

Sátiro

FUE	20	Altura: 1,45 varas	
AGI	13	Peso: 85 libras	
HAB	12	RR: 0%	IRR: 160%
RES	25		
PER	20		
COM	10		
CUL	5		

Armas: Pelea 65% (1d3+1d6)
Armaduras: Pelaje (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento Vegetal 45%, Conocimiento Animal 45%, Esquivar 70%, Sigilo 80%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Carece

Viajero

FUE	12	Altura: 2,09 varas	
AGI	15	Peso: 139 libras	
HAB	13	RR: 70%	IRR: 30%
RES	12	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	10		
CUL	10		

Armas: Pelea 45% (1d3)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Correr 45%, Descubrir 48%, Esquivar 35%, Trepar 40%
Hechizos: Carece

Bandido

FUE	12	Altura: 2,08 varas	
AGI	14	Peso: 144 libras	
HAB	12	RR: 65%	IRR: 35%
RES	13	Templanza: 50%	
PER	15		
COM	8		
CUL	6		

Armas: Cuchillo 42% (1d6)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot.1)
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 35%, Sigilo 56%
Hechizos: Carece

Áspid Prester

FUE	1	Altura: 0,5 varas	
AGI	16	Peso: 1 libra	
HAB	0	RR: 50%	IRR: 50%
RES	5		
PER	15		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Mordedura 50% (1d3 + Veneno)
Armaduras: Carece
Competencias: Sigilo 60%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Mordedura venenosa: Todo el que recibe la mordedura de un áspid deberá hacer una tirada de Resistencia x2: si tiene éxito, quedará inconsciente durante 2d6 horas. Si falla comenzará a sentir de inmediato los efectos del veneno, que pueden ser diferentes según la raza de áspid que le haya mordido (ver *Áspid Prester* en pag. 365) . El veneno de un áspid no tiene antídoto conocido.

Salamandra

FUE	1	Altura: 0,5 varas	
AGI	15	Peso: 1 libra	
HAB	0	RR: 50%	IRR: 50%
RES	6		
PER	16		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Mordisco 65% (Veneno)
Armaduras: Carece
Competencias: Sigilo 75%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Mordedura Venenosa: La mordedura de una salamandra provoca 5d10 puntso de daño debido al veneno, sin que valga tirada alguna de Resistencia.

Secuaces de Zefarel

FUE	20	Altura: 2,23 varas	
AGI	15	Peso: 168 libras	
HAB	12	RR: 0%	IRR: 100%
RES	18		
PER	20		
COM	5		
CUL	5		

Armas: Pelea 55% (1d3)
Armaduras: Pelliza de piel (Prot. 1)
Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 45%, Esquivar 50%
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Succión del alma: Después de realizar un *Movimiento de Melé* (pag.116), el secuaz utiliza otra acción para colocar su mano en la frente del rival. Con ello tratará de transformar al Jugador en un ser sin voluntad, como ellos mismos, al servicio de Zefarel (con todo lo que ello conlleva). La víctima tiene derecho a una tirada de Racionalidad (cada vez que ocurra) para evitar el influjo. Si no la supera, pasará directamente a ser un PNJ.

Zefarel convertido en bestia

FUE	20	Altura: 7 varas	
AGI	15	Peso: 340 libras	
HAB	12	RR: 0%	IRR: 240%
RES	30		
PER	16		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Vara floreada 45% (1d6+1d4), Pelea 35% (1d3+2)
Armaduras: Pelaje solo brazos y piernas (Prot. 2)
Competencias: Astrología 90%, Conocimiento Mágico 115%.
Hechizos: Carece
Poderes Especiales: Pavor: dado el portentoso aspecto de la criatura, cualquier Jugador que no supere una tirada de Racionalidad ante su presencia verá mermadas sus competencias en un -10% durante 1d20 horas.

Duarte

(Añadimos su ficha para acompañar a los Jugadores en las luchas)

FUE	15	Altura: 2,21 varas	
AGI	14	Peso: 156 libras	
HAB	20	RR: 10%	IRR: 90%
RES	16	Templanza: 50%	
PER	18		
COM	20		
CUL	20		

Armas: Cuchillo 40% (1d6), Pelea 30% (1d6)
Armaduras: Ropas finas (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 45%, Astrología 40%, Conocimiento Mágico 85%, Elocuencia 62%, Leer y Escribir 62%, Medicina 45%, Teología 60%
Hechizos: Bálsamo de curación, Purificar Ponzoñas, Ungüento de bruja, Saber de partera, Sangre de Dragón, Polvos de Viaje.

Ora pro Nobis

Ora pro Nobis

"Apretad el paso, joven, pues acabamos de adentrarnos en el bosquecillo del Amarrado... Si no habéis escuchado nunca ese nombre significa que jamás habéis visto las raíces de un árbol sobresaliendo como cuchillas, las cuáles tratan de retrasar a los viajeros; ni tampoco el reclamo ahogado de las alondras, testigos de los pasos y secretos de las lamias que aquí habitan. Quienes hacen camino bajo las copas de sus robles no son si no desventurados incautos, viajeros perdidos o animales extraviados que nunca debieron entrar aquí. Ninguna criatura tendrá piedad con quienes se delatan vagando entre estos viejos troncos, pues mirad su corteza... Pero he aquí nos, haciendo ocaso omiso de las advertencias, y todo por contentar los deseos de Su Ilustrísima, a quien no hay que hacer esperar. Seguro que le es grato saber que aquella bestia no volverá devorar el ganado nunca más..."

Ora pro nobis es una colección de **45 aventuras y cuatro campañas** de diferente duración situadas en diferentes localizaciones y escenarios. Puede que para los Jugadores los seres irracionales, los demonios o la magia sean el menor de sus problemas.

Esta **recopilación de aventuras** es un suplemento no oficial para *AQUELARRE, el juego de rol demoníaco medieval*, para utilizar con su tercera edición, y no puede jugarse independientemente sin éste

De 2 a 7 Jugadores.
A partir de 12 años.

Aquelarre