



El Reino de
las Tinieblas



Aguelanc





El reino de las tinieblas

Por Maore Vélaz

Agelave

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS



Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com



Créditos

Scriptor

Maore Vélaz

Compositor Texti

Victor Jané

Emendator

Samyaza

Esta aventura es una obra original creada por Maore Vélaz sin ánimo de lucro para el juego de rol demoniaco medieval Aquelarre.

Está prohibida su venta o comercialización en cualquier forma o plataforma.

“Aquelarre” es una marca registrada propiedad de sus respectivos autores y en todo momento hacemos referencia a ella con el mayor respeto y las mejores intenciones.

Se han usado dos imágenes publicadas en suplementos del juego de Nosolorol, en las páginas 2 y 19. Las demás ilustraciones han sido generadas por el propio autor mediante IA. Los mapas se han creado con la plataforma Inkarnate.

Exordium

¡Bienvenido/a al reino de las tinieblas!

Una campaña diseñada para el juego de rol Aquelarre, con altas dosis de irracionalidad y una duración aproximada de entre 7 a 10 sesiones de juego, que sus jugadores nunca olvidarán.

Como podrá ver, la aventura está dividida en tres actos entre los que se intercala un interludio, que es meramente narrativo, y una "Cronología de sucesos". La cronología de sucesos es especialmente práctica, pues en ella se ordenan todos los eventos clave ocurridos hasta la llegada de los personajes a Salamanca. Tanto la narración como la cronología han sido deliberadamente ubicados después del Acto I y el Acto II, respectivamente, con la sana intención de mantener en el lector el misterio que deberían experimentar sus jugadores, pero obviamente, puede acceder a ellos cuando lo crea conveniente.

Y para finalizar este breve exordium, no quisiera dejar pasar la oportunidad de agradecer al compositor texti por su impagable contribución al aspecto final de la obra.

Espero que la disfruten.

M.V.

Índex

Prólogo

Un poco de historia	10
Los protagonistas (PJs)	11
El perro	11

Acto I – Indicios en la ciudad

Llegada a Salamanca	12
La Moneda	14
Abner ben Leví, el judío	15
Antuán, el juglar	16
La universidad	18
Marcus, el maestro	20
La biblioteca	22
Regis Immortalis Legenda	23
Movimientos de los PNJ	25
Dramatis personae	26

Interludio

Ismael y Elena	28
----------------------	----

Acto II – El señorío de Valdecomeja

La Posada del camino	31
Llegada al señorío	31
El monasterio de Gredos	32
La tumba sin nombre	33
Los objetos de la tumba	34
La villa de Valdecomeja	36
Recabando información	37
Investigando los puntos de interés	40
La granja del Desterrado	44
La liberación de Elena	47
La bruja	48
La Encrucijada	49
Movimientos de los PNJ	50
Dramatis personae	51
Cronología de sucesos	54

Acto III – Regnum Tenebrarum

La morada de las sirenas	57
El peñón	58
Los peritios	58
El túmulo	59
El templo	61
La columna de oricalco	62
La llegada de Samyaza	64
Movimientos de los PNJ	65
Desenlaces	66
El cataclismo final	67
Dramatis personae	68

Epílogo

Personajes	70
PNJs	71

Anexos I

Ficha del perro	72
Ritual de fe ‘Revelación’	73
Rituales de fe	74

Anexos II – Mapas y personajes

Mapa del señorío de Valdecorneja en la sierra de Gredos	77
Mapa de la villa de Valdecorneja	78
Mapa del cementerio (“La tumba sin nombre”)	79
Mapa de las ruinas de la sierra de Gredos (“El lugar del aquelarre”)	80
Mapa de la cueva junto a las ruinas de la sierra de Gredos (“La cueva”) ...	81
Mapa exterior de la granja (“La granja del Desterrado”)	82
Mapa interior de la granja: Planta baja - (“La granja del Desterrado”)	83
Mapa interior de la granja: Desván - (“La granja del Desterrado”)	84
Mapa de la cueva en el peñón (“La morada de las sirenas”)	85
Mapa del peñón (“Regnum tenebrarum”)	86
Mapa del templo (“El templo”)	87
Personaje: Ponze	88
Personaje: Adso de Vych	90
Personaje: Hernando de Castro	92



ԱՄՆԱԿԱՄԻՄ



Antes de entrar en materia, debo haceros una prevención. No os sorprendáis al oírme muchas veces dar nombres griegos a los bárbaros, pues ved la razón que tengo para hacerlo.

Cuando Solón pensaba consignar esta relación en sus poemas, quiso conocer la significación de los nombres, y encontró que los egipcios, primeros autores de esta historia, los habían traducido a su propia lengua; y el mismo Solón, a su vez, buscando el sentido de cada nombre, los escribió en la nuestra.

Crítias o La Atlántida, Platón

PRÓLOGO

UN POCO DE HISTORIA



unque el trasfondo histórico en el que transcurre la trama no tiene demasiado peso en la misma, acabé situando esta a finales del siglo XIII d.C., durante la época en que Sancho IV “el Bravo” se sentaba en el trono de Castilla.

Por aquel entonces, el rey parecía estar restableciendo al fin el orden perdido tras años inmerso en una guerra civil, de la que él mismo había sido responsable al rebelarse contra su padre, Alfonso X “el Sabio”.

Frente a las políticas integradoras y conciliadoras que promovió el rey sabio entre las diferentes culturas, el nuevo rey adquirió una postura más favorable para los intereses del cristianismo.

Hechos como la revuelta mudéjar de 1264, habían debilitado la condición social de los mudéjares en los territorios cristianos convirtiéndolos, progresivamente, en una clase social de segunda. Y la misma suerte correrían los judíos, quienes sufrieron leyes como la que les prohibía la adquisición de propiedades de los cristianos, promulgada en las cortes de Valladolid, allá por el año 1293 del Señor.

Pese a ello, la libertad de culto sigue vigente en el reino, y también las leyes que garantizan los derechos mínimos de las otras culturas, pues pese a las inevitables fricciones sociales, la convivencia sigue siendo necesaria para el buen devenir del reino.

Así las cosas, tres humildes personajes unirán sus destinos camino de Salamanca, por la sencilla razón de que viajar acompañados siempre es más seguro que hacerlo solo en estos tiempos, ignorando la macabra ironía, de que quienes tejen las hebras del destino han decidido encaminar el suyo hacia el **Reino de las tinieblas**.

LOS PROTAGONISTAS

La aventura está inicialmente planteada para tres jugadores.

Uno de ellos, será un hombre de fe que se encuentra cumpliendo penitencia con la esperanza de recuperar algún día el estado de gracia perdido.

Otro, será un personaje hábil en el manejo de las armas que regresa a Salamanca para reencontrarse con su hermano menor. Este será el personaje conductor de la trama y, a raíz de la amistad que surge con los otros dos en el trayecto, les invitará a acompañarlo a casa de sus familiares donde, tal vez, pueda proporcionarles alojamiento y comida, antes de que cada uno continúe su camino.

El tercer personaje de la aventura, también ducho en el uso de las armas, viaja siempre con la fiel compañía de un perro.

En los anexos he incorporado las fichas pregeneradas de un fraile (Adso de Vych), un soldado (Hernando) y un almogávar (Ponze).

EL PERRO

El perro que acompaña al almogávar será un elemento clave en la parte final de la aventura, por lo que se recomienda al DJ que lo mantenga con vida durante su desarrollo. Será interesante trabajar el intenso vínculo afectivo existente entre el dueño y el can, e ir reforzándolo a lo largo de la partida conforme se pueda.

Para hacer más llevadero este PNJ al DJ, iré aportando sugerencias sobre su comportamiento en determinadas escenas. Para entrar en Salamanca le exigirán a su dueño llevarlo atado y le avisarán que cualquier problema que ocasione será responsabilidad suya. Durante la estancia en la ciudad podrá dejar al perro en el establo de la casa de los familiares del soldado.

Incluyo en los anexos la ficha del perro, bien para el DJ o para dársela al almogávar.

ACTO I

Indicios en la Ciudad

LLEGADA A SALAMANCA

Son los primeros días del invierno, y el aire es frío y seco la mañana que divisan las murallas de la ciudad de Salamanca. Los protagonistas vienen del norte y ya desde los campos y cultivos que rodean la espléndida ciudad pueden observar, más allá de los muros exteriores, la imponente silueta de la catedral que no deja de sobrecoger a todo visitante.

En las puertas que dan acceso a la ciudad hacen cola los comerciantes con mercancías que esperan su turno para pagar el correspondiente portazgo, pero el tránsito para aquellos que no llevan cargas ni animales es libre, a excepción de algunas inspecciones discretivas a criterio de los recaudadores que vigilan la entrada.

Una vez tras los muros de la bulliciosa ciudad se dirigirán a casa del pariente del personaje. Se trata de su tío Julián, un mercader con buen tino para los negocios que ha hecho fortuna moviendo mercancías por la región. Con él viven su mujer Carmen, su hijo Alvar y el hermano pequeño del personaje, Ismael, al que su tío acogió como a un hijo cuando se quedaron huérfanos de padres.

Han pasado unos cuantos años desde su última visita y el personaje tendrá ganas de reencontrarse con su familia y en especial con su hermano, quien ya debería tener diecisiete años.

Cuando llegan a la vivienda y tocan a la puerta, será su tía la que los reciba. Su rostro denota tristeza y desazón, algo que unido a las prendas negras que viste no hace presagiar nada bueno. Es evidente que guarda luto.

En el salón de la casa, calentado por la lumbre de un buen fuego y sentados a la mesa donde una sirvienta les ha dispensado alimentos y bebida a los huéspedes, su tía le informará de la muerte de su tío y de la misteriosa desaparición de su hermano hace ya nueve meses. (Ver los detalles que puede proporcionar).

Después de charlar con ella, la tía Carmen les dará la moneda que aún guarda (Ver "La moneda" en la página 14). Pese a que no les ofrecerá alojamiento dentro de la casa alegando guardar luto a su difunto marido y evitar maledicencias. Sí que les ofrecerá dormir en los establos, donde ahora mismo ya no hay ningún caballo, puesto que los vendió hace unas semanas para recortar gastos.

Detalles que puede proporcionar la tía Carmen

- ✦ Unos días antes de los últimos carnavales, Ismael y su tío partieron, junto con otros dos ayudantes, en uno de sus viajes comerciales. Solían recorrer los mercados y ferias de otras villas, adquiriendo materias primas que luego suministraban a algunos talleres de la ciudad. Lo único que sabe de la ruta que siguieron es que partieron hacia el sur.
- ✦ Pasados unos días, regresó sólo Ismael, con una terrible herida en el rostro y desorientado. Contó que la noche anterior a su llegada a Salamanca el grupo fue asaltado mientras dormían al raso. El único superviviente fue Ismael al que afortunadamente dieron erróneamente por muerto.
- ✦ Para curar sus heridas fue en busca de un médico judío del que había oído hablar bien.
- ✦ El judío que atendió a Ismael, reparó en tres monedas que este había traído de su viaje, mostrando gran interés por ellas. Como pago por sus servicios aceptó dos de ellas. La otra, aún la guarda la tía.
- ✦ Describe al médico judío como una persona muy amable, que incluso ha pasado varias veces a interesarse por la tía y a preguntar si había noticias de Ismael.
- ✦ Aquella noche, Ismael la pasó entre delirios y, al día siguiente, había desaparecido. Desde entonces no han sabido más de él. No se explica a dónde puede haber ido en el estado en que estaba.
- ✦ Unos días después, el hermano de la tía y otros hombres de la milicia de Salamanca, encontraron el lugar donde habían sufrido el asalto, allí estaban los cuerpos de su marido y los otros dos hombres. Lo más curioso de todo, es que parecía que no les habían robado nada.
- ✦ Cuando parezca que ya ha terminado el relato recordará otro pequeño detalle sin darle demasiada importancia. Aquella tarde, antes de la desaparición, también vino a visitarlo Antuán, un amigo de Ismael que no parece muy del agrado de la tía. Al parecer se había corrido por la ciudad la noticia del suceso.

El sueño del penitente

Durante la noche, Adso, el penitente, se desvelará en mitad de un sueño con el nítido recuerdo de una pequeña ermita en lo alto de una colina. En el sueño no estaba solo. Alguien caminaba delante suyo y juraría que era Hernando. Interpretará este sueño como una señal de que su camino de penitencia está ligado ahora a la búsqueda del hermano de Hernando.

LA MONEDA

Aunque a primera vista la moneda parece de oro, con una tirada exitosa de **Percepción (x2)** podrá advertirse una tonalidad algo más oscura y rojiza. Una tirada exitosa de **Conocimiento mineral** permitirá saber con certeza que el material no es oro.

La moneda que reciben los personajes tiene un animal cuadrúpedo representado en una de sus caras. Claramente se trata de algún tipo de astado, como un corzo, ciervo o similar, con alas.

Además, en su dorso también se distingue la siguiente inscripción.

AYYΛYΔYϣϣ



Siguientes opciones

- ❖ Preguntar por Andrés, el hermano de la tía. Puede que quieran hablar con el hermano de Carmen. Toda la información que podrá proporcionarles este personaje es que, por los cadáveres, daba la impresión de que todos fueron asesinados mientras dormían, excepto Ismael y otro hombre, que tal vez tuvieron oportunidad de luchar por sus vidas.
- ❖ Hablar con Alvar. El primo Alvar, de 12 años, no dará mayores detalles. Se muestra incómodo y retraído al hablar del tema. Con una tirada de **Empatía** se podrá percibir su temor al recordar esos trágicos días.
- ❖ Ir a visitar al judío. La tía contará que el judío que le atendió de sus heridas ha pasado varias veces a posteriori a interesarse por ella y a preguntar por Ismael. Su nombre es **Abner ben Leví** y vive en la judería.
- ❖ Ir a buscar a **Antuán**, el mejor amigo de Ismael. Pueden preguntar a la tía dónde encontrarlo. No era una compañía del agrado de la tía, al parecer, por su disoluto estilo de vida. Si los personajes acuden inicialmente en busca del juglar, podrán obtener información de que lo encontrarán al día siguiente por alguna taberna, el motivo es orientar a los jugadores a visitar primero al judío por mayor coherencia de la trama.

ABNER BEN LEVÍ, EL JUDÍO



n una de las callejuelas de la judería que lleva hasta la sinagoga, se encuentra la vivienda de Abner ben Leví, un reputado judío que pertenece a la asamblea de sabios que dirigen la judería.

Abner es un erudito que ha cultivado el saber en áreas tan diversas como la medicina, la astrología y la alquimia. Además, tiene estrecha relación con los miembros de la Berit ha Minia, los primeros mentores de la Cábala.

El judío se mostrará amable con los personajes, sobre todo cuando se entere que uno de ellos es el hermano de Ismael. Desde un inicio les transmitirá su interés en ayudarles a encontrar a su hermano. No nombrará las monedas, pero en el momento que salga a colación el tema, les hablará del alto valor que cree que pueden tener y no disimulará su interés por conocer su origen.

Además, les proporcionará una curiosa información sobre ellas. Por un lado, les confirma que el material del que están fabricadas no es oro y, aunque aún no ha logrado identificarlo con ningún material conocido, les revelará, ensimismado mientras la observa, la sorprendente similitud que guardan sus propiedades con un metal legendario relacionado con el mito de la Atlántida, el oricalco. Sobre los símbolos de la moneda, les dirá que deben pertenecer a alguna lengua muerta que también le es desconocida.

Para él se guardará las palabras que entre delirios compartió Ismael sobre templos y tesoros. Y cómo, consultando los libros adecuados, ha logrado encontrar referencias que vinculan las monedas con un antiguo rey, y a este con un poderoso ritual, precisamente, en algún templo perdido. Si dicho poder cayese en las manos adecuadas, tal vez, la balanza en las luchas por la corona de Castilla podría inclinarse a favor de aquellos que promueven una causa más beneficiosa para los judíos y, sin duda, él sabe quién es la persona adecuada: el barón de Tejada.

Desde la visita al judío, los movimientos de los personajes serán vigilados por alguno de sus muchachos de confianza. Los personajes no podrán darse cuenta de que están siendo vigilados ya que es un elemento clave para la trama.

La herida de Ismael

El judío les contará que la herida que presentaba Ismael era un corte que le recorría el lado izquierdo de la cara. Tenía abierta la mejilla y había perdido un trozo de oreja. Tenía pinta de haber sido causada por un arma de filo. La cura que le hizo consistió en coserle la herida y aplicarle un ungüento para ayudar en su cicatrización y para tratar de mantener en equilibrio los humores. Y es que, además de la herida, Ismael padecía algún tipo de afección mental. Apenas respondía cuando se le hablaba, deliraba cosas inconexas, tenía temblores y se convulsionaba con dolores. Aunque es probable que fuese fruto del desequilibrio causado por la herida.

Tras realizarle la cura y aplicarle el ungüento, se quedó más tranquilo y adormilado. No obstante, dado el estado que presentaba, le sorprendió mucho enterarse que había desaparecido a la mañana siguiente.

Siguientes opciones

❖ Ir a buscar a Antuán.

ANTUÁN, EL JUGLAR

Antuán llegó a Salamanca, procedente de Francia, siendo un goliardo y con la idea de labrarse un futuro en la universidad, pero una vez aquí se dio cuenta de que el don musical con el que había sido bendecido podía brindarle una vida mucho más entretenida que pasar horas entre aburridos libros. De esta manera, acabó colgando los hábitos y dedicándose plenamente a vivir de su laúd y a disfrutar de los placeres mundanos. Según el día, se le puede encontrar o bien animando las calles de Salamanca en algún punto concurrido o bien en alguna taberna rodeado de compañías licenciosas. A la tía de Ismael siempre le ha parecido una mala influencia para su sobrino.

Inicialmente no se mostrará demasiado cooperador, hasta que Hernando se identifique como hermano de Ismael, tras lo que acabará aceptando ir a hablar a alguna taberna de las que tanto le gustan, por supuesto, esperando que le inviten los personajes.

Hay **dos cosas** que el juglar tiene que contar a los personajes. Por un lado, cuando le pregunten por su visita a Ismael, les relatará que fue a visitarlo cuando se enteró de su llegada por medio de otro conocido. Afortunadamente, le abrió la puerta el joven Alvar, ya que su tía seguramente no le hubiera dejado pasar. Pudo presenciar a Ismael tendido en su cama con la horrible herida en el rostro. Se le veía muy mal y apenas respondía. En ocasiones musitaba cosas que no entendía. Entonces, vio las monedas en el zurrón de Ismael y cogió una de ellas. Cuando la tenía en la mano, se sobresaltó al ver que Ismael le estaba mirando. Sonreía apaciblemente, y esforzándose en hablar le dijo *“Antuán... encontré un tesoro. Había muchas monedas y joyas y... y...”*, su expresión volvió a cambiar, tornándose en una mueca de dolor. Entonces llegaron su tía y el médico, y lo despacharon de allí. Les cuenta que, si su tía no le despreciase tanto, le habría dicho que fuese a hablar con **Marcus, un maestro de la universidad** que sabe muchas cosas, y le enseñase esas extrañas monedas. Cuando aún vestía los hábitos, de vez en cuando asistía a alguna de sus clases donde aprendió sobre interesantes gestas e historias que posteriormente ha usado en sus obras e interpretaciones. Si alguien puede darles información sobre ellas, Marcus seguramente sea esa persona.

Por otro lado, también compartirá con ellos la siguiente información en algún momento en que rememore los últimos días que compartió con Ismael antes del viaje. Visiblemente apesadumbrado recordará lo enamorado que andaba por aquellos días su amigo. Al parecer había conocido a una hermosa chica en un viaje anterior y esperaba volver a verla. Sobre la chica en cuestión, no recuerda mucho, pero en casa tiene un poema a medio terminar que empezó a escribir a petición de Ismael y en el que apuntó una descripción de ella. La persona que les sigue, sentada en una mesa cercana, se enterará de esta información sin demasiado esfuerzo ya que Antuán no brilla por su discreción al hablar.

En el camino a casa de Antuán, serán asaltados por un grupo de estudiantes que andaban buscando ajustar cuentas con el juglar por algún escarceo amoroso con una chica pretendida por el cabecilla de los asaltantes. Si no logran evitar la pelea, esta debería ser una pelea sin armas y sin daños mayores que puedan complicar a nadie. Si alguno de los PJs enseña un arma rehuirán la pelea (Esta escena son meros fuegos de artificio).

Antuán vive en una humilde vivienda compartida con otros artistas. Está situada al lado de una mancebía, en una calle en la que predomina un ambiente bastante bohemio. Una vez tengan el poema en sus manos, sabrán que el nombre de la joven es **Elena** la cual es descrita como una muchacha de piel dorada, cabellos cobrizos y ojos claros de penetrante mirada. También recordará que era **la hija de un herrero**.

Dicho esto, nada más podrá aportar el juglar sobre el asunto, pero es posible que vuelvan a verlo, ya que la noche del día siguiente a este encuentro, un hombre con aspecto amenazante

le asaltará e intimidará a punta de cuchillo sonsacándole esta información en un oscuro callejón. A la mañana siguiente, irá magullado a buscar a los PJs para contarles lo ocurrido.

Siguientes opciones

❖ Ir a la universidad en busca de Marcus, el maestro de historia.



LA UNIVERSIDAD



La universidad está ubicada en un magnífico edificio con claustro interior, construido enteramente con piedra franca de las canteras de Villamayor que le dotan de una característica tonalidad rojiza a sus fachadas. Las ventanas del mismo quedan todas a bastante altura del suelo (unos 3 metros), poseen arcos ojivales y están protegidas con barrotes de hierro en forma de cruz.

En principio, entrar en la universidad será fácil ya que sus puertas están abiertas durante el día. Pero en cuanto descubran que no son alumnos de la universidad serán invitados a abandonarla. Esto ocurrirá antes o después dependiendo de sus apariencias y disimulo. No obstante, si preguntan por Marcus les indicarán en qué clase pueden encontrarlo. En ese momento el maestro estará acabando de impartir alguna clase y en pocos minutos podrá recibirlos (Saltar a Marcus, el maestro).

Funcionamiento de la Universidad

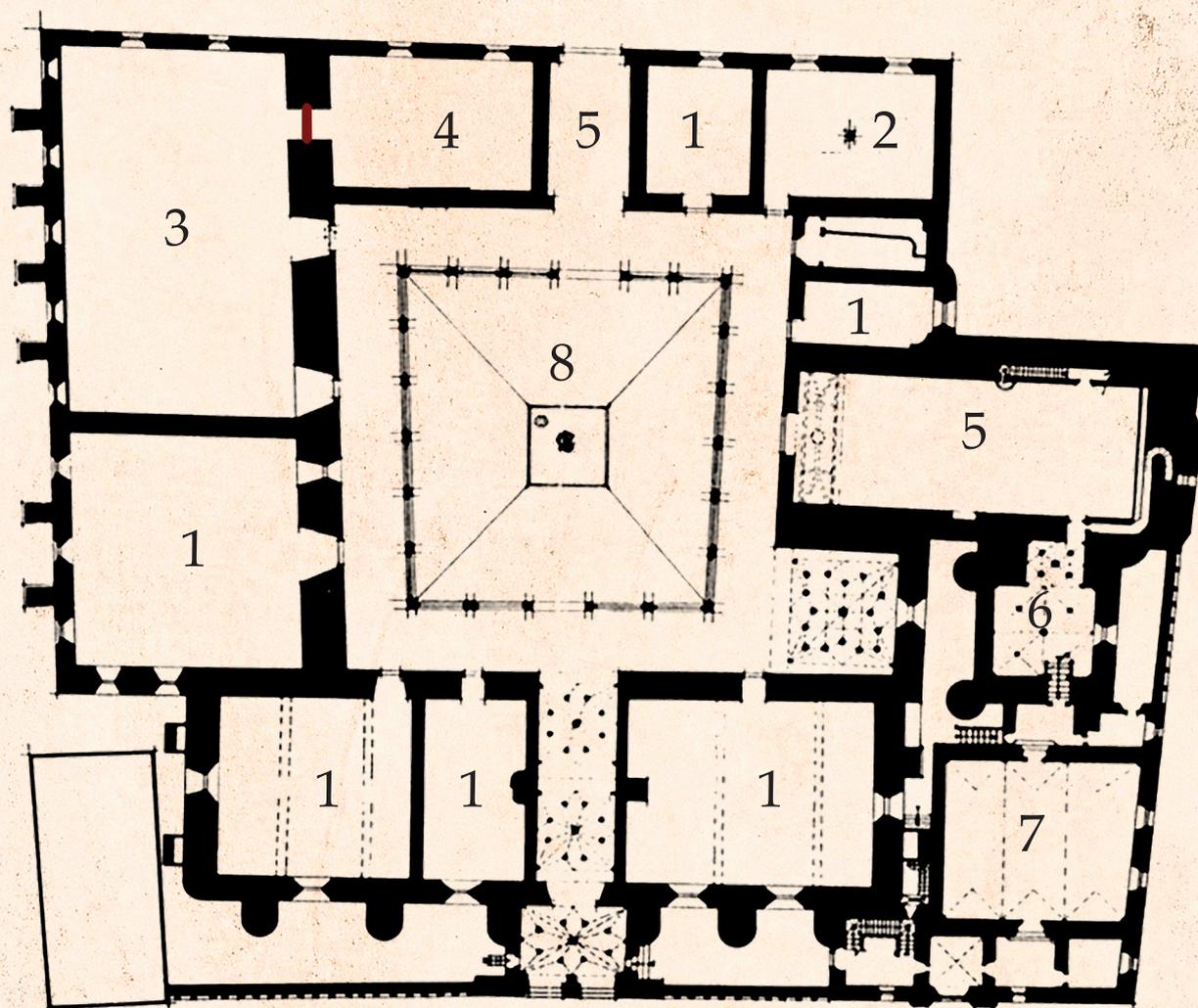
Las clases se inician al amanecer, poco después de sonar las campanas de primas. Luterio, el bedel, suele encargarse de abrir las puertas un rato antes, y algunos alumnos madrugadores suelen estar rondando ya por la universidad. Severo, el bibliotecario, suele llegar poco después que el bedel junto con algún maestro.

Las clases suelen acabar una hora antes de que se ponga el sol, momento en que suenan las campanas de vísperas y la mayoría de los estudiantes se retiran a sus hogares o conventos. Luterio y los alumnos más implicados en la gestión de la institución son los últimos en abandonar la universidad. Antes de cerrar el portón, el bedel siempre realiza una ronda por el edificio asegurándose de apagar todos los candiles.

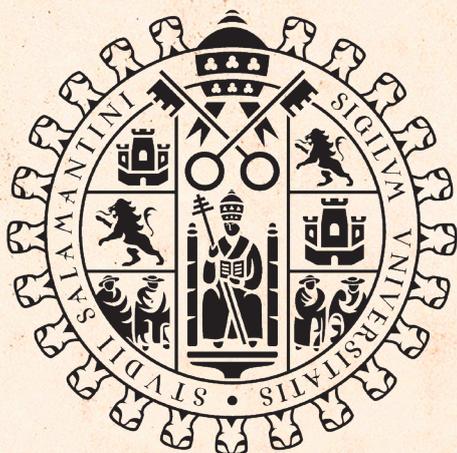
Matricularse en la universidad no es fácil, y generalmente los estudiantes acceden a ella a derivados de escuelas monásticas, municipales o catedralicias. Se valorará tener un certificado de buenas referencias o en su defecto, los recursos adecuados.

La principal autoridad de la universidad es el rector Gaspar Gómez de la Serna. Suele pasar la mayor parte del tiempo en el salón rectoral, desde donde atiende y gestiona los principales asuntos de la universidad. Además del rector, los encargados de mantener el orden dentro de la universidad son Luterio el bedel, los maestros y los propios estudiantes (los de último curso y los que más tiempo llevan suelen colaborar con la universidad y los maestros).

Planta de la universidad de Salamanca



200



1. Aula
2. Aula de la columna
3. Biblioteca
4. Biblioteca privada
5. Capilla
6. Sacristía
7. Salón rectoral
8. Claustro

MARCUS, EL MAESTRO



arcus es un hombre entrado en años, de carácter afable y cercano, que no tendrá reparos en mantener una conversación con aquel que se dirija a él con el debido decoro, siendo más fácil lograr su atención si se aparenta ser alguien instruido y cultivado que alguien lego.



Cuando los personajes le enseñen la moneda, la observará con curiosidad y acabará frunciendo el ceño al reparar en los extraños símbolos de su inscripción. Tras unos instantes ejercitando la memoria, caerá en la cuenta de dónde los ha visto antes:

“Mmm... Juraría que son los mismos que aparecen en la ‘Leyenda del rey inmortal’ del códice ‘Rerum antiquis Hispaniae’. Si no me equivoco, aún debe guardarse un ejemplar en el archivo privado de la biblioteca, aunque fuera del alcance del público, ya que hace años fue prohibido por la iglesia al considerar su contenido de carácter, digamos... inapropiado”.

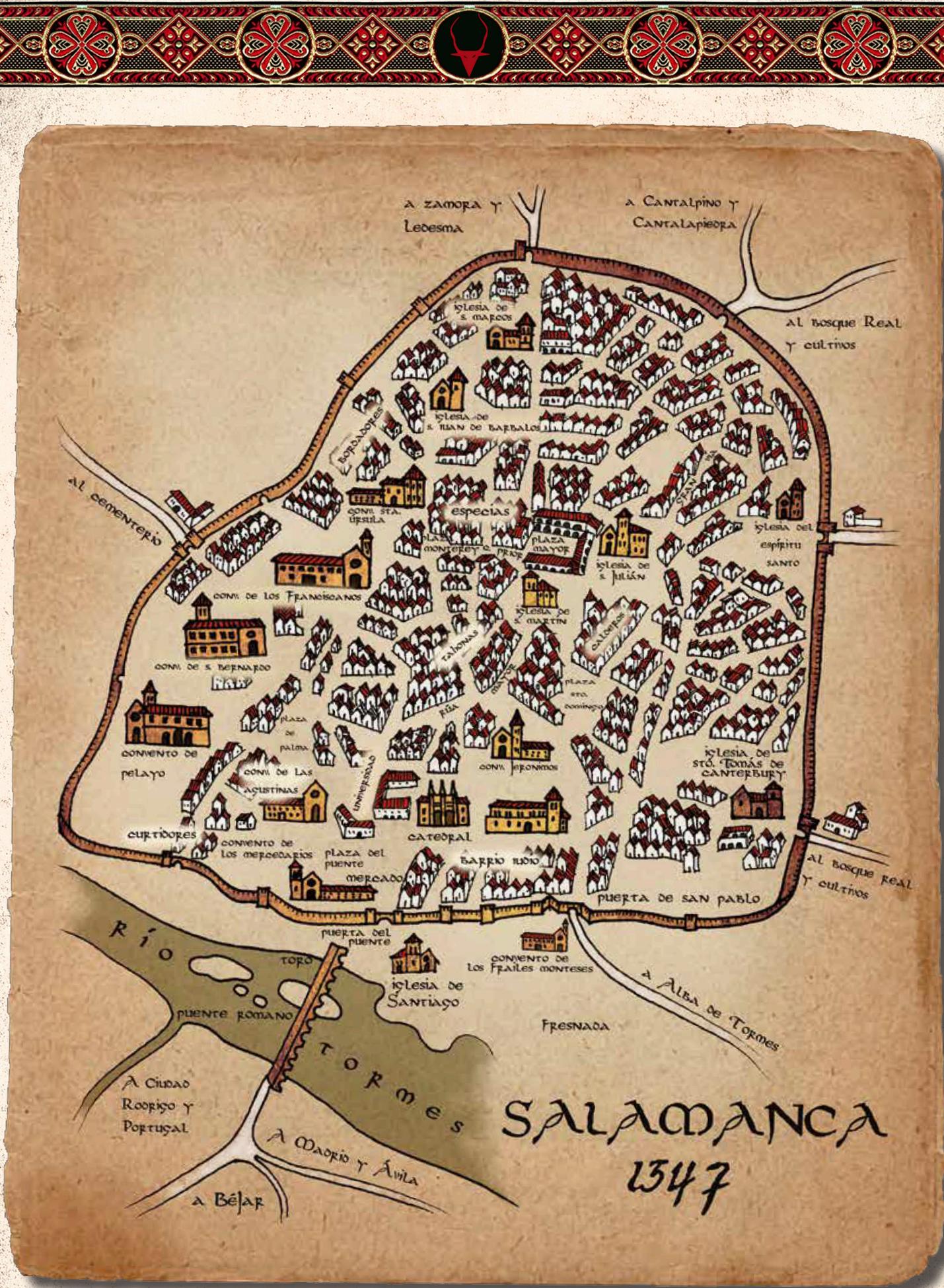
Si los personajes siguen mostrando interés por el tomo, intentará disuadirlos añadiendo que algunos lo consideraron un libro maldito:

“Se decía que su autor acabó suicidándose en el monasterio donde vivía y, algunos, señalaron sus obras y trabajos, muchos de contenido pagano, como el origen de tan horrendo acto, hasta el punto que la iglesia acabó prohibiendo sus reproducciones”.

Si ve que sus palabras disuasorias no tienen el efecto deseado, simplemente les informará que es imposible que accedan al libro pues, tal y como les ha dicho, se encuentra en el archivo privado, cuyo acceso está reservado para maestros y personas con autorización expresa del rector.

Siguientes opciones

❖ Llegar al códice “Rerum antiquis Hispaniae” en el archivo privado de la biblioteca.



Mapa de Salamanca publicado en la página 174 del suplemento "Retorno a Rincón" publicado por Nosolorol.

LA BIBLIOTECA

La biblioteca es una estancia amplia con techos altos, al igual que el resto de las aulas, y rodeada de altas estanterías repletas de códices. En el medio hay unas cuantas mesas donde los alumnos suelen estar consultando libros y donde algún estacionario suele estar realizando copias de manuscritos. Está permanentemente vigilada por Severo, el bibliotecario, un eclesiástico delgado y con cara de pocos amigos que custodia las llaves del archivo privado, las cuales siempre lleva encima. El acceso al archivo es a través de una recia puerta de roble ubicada en la biblioteca. Severo sólo permite el acceso a profesores y acompañantes, y previamente anotará sus nombres y la fecha en un registro. El mismo Severo o algún ayudante suele acompañar a los visitantes en su interior y no les quitará el ojo de encima en caso de que sean gente ajena a la universidad.

Para acceder al archivo privado los personajes tendrán las siguientes opciones:

❖ Intentar convencer a Marcus. El maestro se opondrá a permitirles el acceso salvo que superen una tirada de **Elocuencia difícil**, disponiendo de un único intento. Se mostrará incrédulo sobre el origen y autenticidad de la moneda, creyendo que pueda ser obra de algún embustero.

❖ Falsificando una autorización del rector. Aunque convencer al rector no es una opción, si acuden a su despacho y superan una tirada de **Suerte** (del jugador que tenga menos suerte) más una tirada de **Descubrir**, observarán sobre la mesa de su despacho el sello con el que firma sus misivas y casualmente en ese momento el rector ha tenido que ir a vaciar su vientre. Si se apropian del sello podrán falsificar una autorización y utilizarla para acceder al archivo.

❖ Accediendo al archivo por la noche. Primero deberían acceder a la universidad por la noche, bien escondiéndose en el interior del edificio, antes de que cierren sus puertas, o abriendo el portón de entrada desde el exterior (tirada de **Forzar Mecanismos**). Posteriormente, deberán forzar la puerta de acceso al archivo privado (tirada de **Forzar Mecanismos**). Si el cielo nocturno está despejado, dispondrán de una luz natural aceptable gracias a la luna en fase creciente.

No obstante, esto no les libraré de necesitar alguna vela o candil cuando se encuentren en el archivo para buscar el tomo.

Posibles eventos en las calles colindantes mientras estén en la faena:

- **Ronda de alguaciles.** Si advierten algún ruido en el interior de la universidad, dependiendo lo sospechoso que este sea, podrían ir a avisar al bedel. En este caso los alguaciles acompañarán al bedel a inspeccionar.

- **Grupo de ebrios goliardos.** Serán detectables con una tirada exitosa de **Percepción fácil** ya que irán vociferando o cantando. En caso de oír algún ruido extraño o si ven alguna luz en el interior irán a avisar al bedel.

❖ Alguna otra opción que se les ocurra a los personajes y el DJ vea con buenos ojos.

Podría ocurrir que, si los PJs no superan la tirada de Elocuencia con Marcus para acceder a la biblioteca, se encuentren bloqueados y decidan acudir al judío para obtener su ayuda, llegando incluso a revelar la información clave que poseen sobre Elena. El judío escuchará con atención, pero no les proporcionará ninguna información e intentará deshacerse de ellos con cualquier pretexto.

Investigando sobre el animal de la moneda (válido en cualquier biblioteca)

Si los personajes buscan expresamente información sobre el animal de la moneda podrán encontrar el libro "Imaginarium creaturae" donde se habla del peritio, una criatura mitológica mitad ciervo y mitad ave que habitaba en la Atlántida. La sibila de Eritrea afirmó en uno de sus oráculos que Roma sería destruida por estos animales, de los cuales Escipión también dejó constancia en sus escritos cuando marchó contra Cartago. Proyectaban la sombra de un humano, en vez de la sombra de su figura, debido a que eran espíritus de individuos que murieron lejos de la protección de los dioses. Se alimentaban de tierra seca y eran temibles enemigos del género humano ya que cuando lograban matar a un hombre alcanzaban el favor de los dioses y huían hacia las alturas. Si bien nuestras armas son inútiles ante el peritio, el animal nunca mataba a más de un hombre.

REGIS INMORTALIS LEGENDA

Tna vez lleguen al libro "Rerum antiquis Hispaniae", podrán comprobar que se trata de un espléndido códice iluminado de carácter historiográfico que recopila información y leyendas de las diferentes culturas que poblaron la península en la antigüedad. El códice está escrito en latín y en una de sus páginas podrán hallar la misma inscripción de la moneda acompañada de los siguientes crípticos versos que traduzco a continuación (ver página 24).

Si se encuentran solos y es de noche, bien podría en este momento acontecer una súbita ráfaga de aire que agitará la llama de la vela o fuente de iluminación que porten.

Al final del libro podrán encontrar una referencia sobre el autor del códice:

K.P., Abbatiae Cisterciensis Ordinis, Valdecorneja, 1253 anno Domini

No les costará averiguar que Valdecorneja es el nombre de un feudo ubicado a dos jornadas y media de viaje en dirección sur, cuyos dominios lindan con las escarpadas montañas de la sierra de Gredos. Una tirada de **Cultura x2**, les permitirá conocer que, precisamente en esa sierra, se encuentran las cumbres más altas de la meseta central.

Siguientes opciones

❖ Viajar al señorío de Valdecorneja, en la sierra de Gredos.

*Esta es la leyenda del rey inmortal,
quien en su larga vida disfrutó de gloria sin igual.
Aquel que ose su poder ostentar,
deberá primero el sepulcro encontrar.*

*Contaron los sabios que, para hallar tal lugar,
en altas cimas la puerta antigua ha de buscar,
pues en la legendaria Ciudad Ancestral,
encontró el rey su descanso final.*

*Joyas y monedas de un brillo singular,
todas ellas distinguidas con la marca real,
aguardan para dicha de quien las pueda alcanzar,
rodeando el sepulcro de tan insigne mortal.*

AYYΛYΔYϣ†

MOVIMIENTOS DE LOS PNJ

En sus investigaciones previas a la llegada de los personajes a Salamanca, el judío se enteró de la leyenda del rey inmortal vinculada a la moneda, averiguando además que, en algunos textos, se habla también de un poderoso ritual que exige un alto precio que el antiguo rey pagó mediante el sacrificio de su hijo. Tras meditarlo, el judío contactó con su viejo amigo de la corte de Alfonso X, el barón de Tejada, confiando en que él es la persona adecuada para depositar este conocimiento. Al igual que K.P., asoció correctamente la referencia a las cimas altas del relato con la sierra de Gredos y, durante algunos días, recorrió los pueblos de esa zona preguntando por Ismael y su tío, pero no consiguió ninguna pista fiable percibiendo además cierto rechazo por parte de algunos lugareños al notar en él su origen judío. Finalmente, desistió de su empresa.

Sin embargo, con la llegada de los personajes, y tras enviar a un hombre a sonsacar a Antuán todo lo que sabía sobre Ismael, llega a sus oídos el nombre de Elena, la pelirroja hija de un herrero con la que Ismael esperaba encontrarse. Recuerda entonces haber visto a una muchacha que encaja con esta descripción en la villa de Valdecorneja. Con este nuevo dato, partirá raudo a las tierras del barón de Tejada para informar a don Rodrigo. Pronto, el barón organizará una partida con sus más veteranos hombres de armas, para cabalgar rumbo al señorío de Valdecorneja y llegar al meollo del asunto. Con ellos también irá su joven primogénito.

Conclusión y recompensas

Si el Pj logra salir vivo de este acto de la aventura: 30 PAp

Si el PJ ha contribuido con acciones o aportaciones relevantes: 10 PAp

DRAMATIS PERSONAE

Luterio, el bedel

Un tipo flaco, con nervio y bastante antipático. Tiende a estar en el aula que hay a la izquierda nada más entrar en la universidad, una estancia común que comparten los maestros y donde suelen comer. No le gusta mucho que le molesten. Sufre de sinusitis y tiene la costumbre de aspirarse con fuerza el moquillo, produciendo un ruido nasal bastante fuerte y molesto.

FUE: 12 **Altura:** 1,62 varas
AGI: 14 **Peso:** 55 kg
HAB: 15 **RR:** 65% **IRR:** 35%
RES: 14 **Aspecto:** 8 (marcadamente feo)
PER: 20 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 32 años
CUL: 15 **Suerte:** 45

Armas: Mazas 40% Garrote (clava) D: 1D6

Armadura: Carece

Competencias: Escuchar 40%, Forzar mecanismos 55%, Memoria 35%, Correr 45%.

Pedro Puñadas, alguacil

Pedro Puñadas es uno de los alguaciles que generalmente le toca hacer ronda por la zona de la universidad.

FUE: 15 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 15 **Peso:** 80 kg
HAB: 20 **RR:** 75% **IRR:** 25%
RES: 15 **Aspecto:** 10 (mediocre)
PER: 15 **Templanza:** 61%
COM: 10 **Edad:** 23 años
CUL: 10 **Suerte:** 35

Armas: Lanzas 65% Lanza corta D: 1D6+1D4+1, Cuchillos 45% cuchillo D: 2D6

Armadura: Gambesón P2 (todo excepto cabeza), capacete P2 (cabeza)

Competencias: Conocimiento del área 50% (Salamanca), Correr 45%, Escuchar 50%, Descubrir 35%, Sigilo 30%, Pelea 40%.

Severo, el bibliotecario

Un eclesiástico alto, espigado y de mirada inquisitiva. No hay testigos de haberlo visto sonreír. Cuida de la biblioteca como si fuese su propio hijo, y estima más a los libros que a la mayoría de las personas. No le gusta ausentarse mucho de ella.

FUE: 10 **Altura:** 1,68 varas
AGI: 10 **Peso:** 62 kg
HAB: 15 **RR:** 80% **IRR:** 20%
RES: 10 **Aspecto:** 9 (mediocre)
PER: 20 **Templanza:** 60%
COM: 15 **Edad:** 39 años
CUL: 20 **Suerte:** 55

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Conocimiento vegetal 45%, Enseñar 40%, Idioma Latín 80%, Idioma Castellano 100%, Leer y escribir 90%, Mando 40%, Teología 80%, Cuchillos 30%, Tormento 45%.

Antuán, el juglar

Antuán llegó a Salamanca como goliardo, pero acabó colgando los hábitos y cambiándolos por su laúd. Una de sus obras favoritas es el Cantar de Roldán y también cuenta con un buen número de sátiras en su repertorio. Es de origen franco, algo que se le nota en su acento.

FUE: 9 **Altura:** 1,68 varas
AGI: 14 **Peso:** 62 kg
HAB: 17 **RR:** 65% **IRR:** 35%
RES: 14 **Aspecto:** 18 (atractivo)
PER: 15 **Templanza:** 40%
COM: 12 **Edad:** 21 años
CUL: 12 **Suerte:** 39

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Leer y escribir 40%, Cantar 70%, Música 60%, Seducción 60%.



Abner ben Leví, el judío

Un anciano de buen aspecto, con una poblada y arreglada barba blanca. De trato afable y educado, aunque muy desconfiado con los gentiles. Ha experimentado con la magia, pero con mesura y precaución y, por lo general, suele preferir evitar su uso.

FUE: 10 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 10 **Peso:** 65 kg
HAB: 14 **RR:** 30% **IRR:** 70%
RES: 10 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 12 **Templanza:** 50%
COM: 20 **Edad:** 62 años
CUL: 20 **Suerte:** 52

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Alquimia (80%), Astrología (75%), Conocimiento Mágico (35%) y Leer y Escribir (90%), Conocimiento Animal (75%), Conocimiento Mineral (75%), Conocimiento Vegetal (75%), Empatía (65%), Enseñar (70%), Idioma (Griego), Idioma (Latín), Sanar (75%), Medicina (75%), Teología (70%).

Hechizos: Bálsamo de curación, Fertilidad.

Objetos: Amuleto (Ver hechizo "Amuleto"). Un amuleto que permite tirar por RR para protegerse de los hechizos que no lo permiten)

Estudiantes que buscan ajustar cuentas con Antuán, el juglar, y/o Goliardos Ebríos nocturnos

FUE: 12 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 15 **Peso:** 64 kg
HAB: 15 **RR:** 75% **IRR:** 25%
RES: 13 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 10 **Templanza:** 60%
COM: 18 **Edad:** 22 años
CUL: 20 **Suerte:** 48

Armas: Pelea 35% D: 1D3 + 1D4

Armadura: Ropa de lana (Protección 1)

Competencias: Cantar 54%, Escamotear 45%, Leer y escribir 60%, Seducción 36%, Correr 25%, Esquivar 30%, Elocuencia 35%.

INTERLUDIO

Ismael y Elena

Labían pasado siete años desde su llegada a Salamanca e Ismael contaba ya 17 años, habiéndose convertido en un muchacho de buen ver, honrado y trabajador. Gracias a asistir a la escuela catedralicia, había aprendido a leer y escribir, siéndole de gran ayuda a su tío a la hora de firmar contratos y llevar las cuentas del negocio. De vez en cuando, Ismael acompañaba a su tío en el viaje que hacía por la región recorriendo los distintos pueblos. En estos viajes, solían contar con la compañía y protección de algunos hombres de armas que su tío contrataba a través del gremio de comerciantes.

Así pues, en el último viaje que realizaron, partieron Ismael, su tío y dos hombres de armas junto con una carreta y dos caballos de tiro. El recorrido que hicieron pasó por varias aldeas del señorío de Valdecorneja, finalizando el trayecto en la villa principal surgida alrededor del castillo del señorío, en las estribaciones de la sierra de Gredos.

En aquellas fechas se celebraban los carnavales y en la villa se montaron animados festejos y un mercado con bastante afluencia de gente de los alrededores. Los cuatro miembros del viaje estaban muy animados, algunos con ganas de participar en los festejos y otros pensando en sus lucrativos negocios, pero de todos ellos el más entusiasmado, sin duda alguna, era Ismael. Hacía dos meses que el joven no lograba quitarse de la cabeza la mirada y la sonrisa de la bella hija del herrero de Valdecorneja, Elena, con la que tuvo un breve, pero intenso, encuentro cuando sus vidas se cruzaron junto al arroyo. En aquel primer encuentro, las mejillas de Ismael se enrojecieron irremediabilmente ante las voluptuosas curvas que presentaba la joven bajo un sencillo vestido y ella le respondió con una sonrisa acompañada de una intensa mirada que sintió que lo atravesaban. Con bastante esfuerzo logró seguirle inicialmente Ismael la conversación a la joven, la cual sintió mucho interés por saber más acerca de aquel divertido forastero. De esta manera, comenzaron a conocerse los dos jóvenes y para cuando se dio cuenta de que su tío le andaba buscando ya habían pasado un par de horas de distendida conversación, llena

de risas y cómplices miradas. Se despidieron precipitadamente pero antes Ismael le prometió que volvería a visitarla y ella le prometió que allí le esperaría.

Eran carnavales, y en medio de aquellos impúdicos festejos en los que las clases sociales se entremezclan por unas horas y dan rienda suelta a los más pecaminosos comportamientos con el relativo beneplácito de las autoridades, ambos jóvenes volvieron a encontrarse. En aquella ocasión, Ismael conoció a otras dos personas, Samuel, el hijo del castellano e Inés, la hermana mayor de Elena. Entre los tres pusieron al corriente al muchacho de sus intenciones para celebrar los festejos: Ir a unas viejas ruinas en el interior de la sierra a bailar y pasar la noche bajo las estrellas. Aprovecharían la popular romería a San Pelayo, que realizaban los miércoles de ceniza para, posteriormente, con el pretexto de pasar la noche en la ermita, quedarse a solas y adentrarse en la sierra. Titubeo Ismael, pero sólo hizo falta que Elena le cogiese la mano y le animase, para darse cuenta que iría a cualquier sitio que fuese ella.

El día de la romería fue un día espléndido y cuando, al caer la tarde, el grupo de jóvenes se quedó a solas, partieron todos juntos hacia las ruinas. A ellos se les unieron también Beatriz, la hija del molinero y Rachid, un mudéjar. Atravesaron bosques, riachuelos y subieron por empinados senderos, hasta llegar al fin a un amplio prado rodeado de bosquecillos de coníferas. Más allá del prado la colina se alzaba con ascendiente verticalidad hasta las

cima más altas de la sierra, que en aquel entonces estaban nevadas. Llegaron al anochecer y la luna, en cuarto creciente, comenzaba a brillar con intensidad.

Se apresuraron a encender una hoguera y alrededor de ella comieron, bebieron y se divertieron. En un momento dado, ya entrada la noche, Samuel se puso en pie y quitándose las prendas superiores hasta quedarse con el torso al aire, dijo: *"Es hora de comenzar el aquelarre"*. Inés puso a calentar vino en un cuenco y dentro vertió el contenido de una bolsita que le proporcionó Samuel. Llenó cuatro escudillas y las repartió entre los seis jóvenes. Titubeo Ismael nuevamente, pero bastó un cruce de miradas con Elena para que él también bebiese. Tras dejar caer la escudilla vacía de su mano, Samuel abrió sus brazos en cruz y comenzó a gemir lentamente con una media sonrisa dibujada en su rostro. Inés se acercó a gatas hacía él y abrazándose a sus piernas comenzó a restregar suavemente su cabeza contra ellas. Sorprendió y confundió a Ismael, observar que Elena se unía a ellos abrazándose al pecho desnudo de Samuel mientras comenzaba a acariciarlo y a besarlo. Empezó entonces Samuel a recitar a plena voz unas palabras que rompían el inmutable silencio que los rodeaba y decía: *"Soy como Dios y Dios es como yo, soy tan grande como Dios, Él es del mismo tamaño que yo, no está por encima de mí, ni yo estoy por debajo de Él"*. Repitió esto un par de veces hasta que comenzando a reírse se dejó caer hacia atrás sobre la hierba, e Inés, que ya se había desnudado en parte, se puso sobre él para continuar con sus menesteres. Como saliendo del extraño ritual lascivo en el que estaban, Elena se apartó de ellos y dirigiéndose a Ismael le dijo: *"Vamos. Dejémosles, te enseñaré un sitio"*. Elena se hizo con una antorcha y le indicó a Ismael que cogiese unas mantas de piel de borrego.

La siguió así hasta una cueva cercana, y entró tras ella. Se sentía raro, pero la sensación era agradable. En un lugar en el suelo de la amplia caverna Elena desplegó las mantas y estando sobre ellas se desnudó e invitó a Ismael a acercarse a ella con esa sonrisa que lo había cautivado junto al arroyo. Titubeó una tercera vez, pero esta vez fruto del deseo para pasar a

entregarse a ella con pasión y desenfreno.

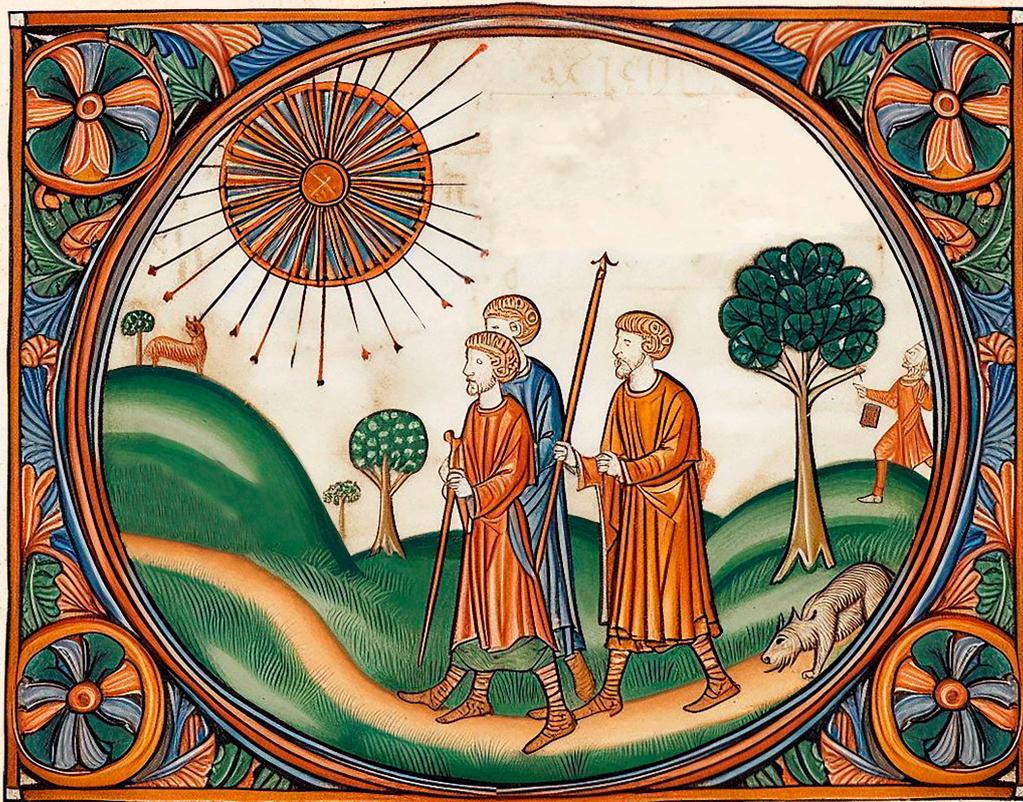
Tras yacer con Elena en la cueva, Ismael se despierta en medio de la noche. Cree haber escuchado una voz que lo llamaba desde la oscuridad de un pasaje de la cueva. Dudando haberla oído realmente, atraviesa el pasaje oscuro que se extiende hasta llegar a una zona donde la cueva se vuelve a abrir y donde vislumbra una salida. Al salir al otro lado se siente aún más confuso ya que oye el sonido del mar golpeando contra las rocas *"¿Dónde estoy?"*, se pregunta. Siguiendo un sendero ascendente acaba llegando a una gran explanada que se extiende delante suyo, al final de la explanada la imponente silueta oscura de un gran templo gobierna el lugar. Avanza hacia el templo y entonces vuelve a oír la voz que lo llama, proviene de la derecha, de un montículo de tierra que tiene una entrada. Accede a su interior bajando unas escaleras. La luz de la luna entra por alguna de sus aberturas iluminando tenuemente el espacio. En la estancia, un gran tesoro rodea a un sepulcro. Coge alguna de las monedas y posteriormente lee un nombre que hay inscrito en la pared... El aire se remueve ligeramente en la estancia y acto seguido se despierta junto a Elena, con las monedas en la mano.

Al día siguiente todos vuelven a la villa de Valdecorneja. Ismael se encuentra nervioso y asustado. Aún no lo sabe, pero lo que lleva dentro se apoderará de su cuerpo en las próximas dos semanas matándolo en el proceso. Una vez regresa a la villa, abandona con su tío Valdecorneja de vuelta a Salamanca. La última noche antes de llegar a la ciudad, el grupo duerme al raso. Esa noche el demonio que lleva en su interior se hace con el control del cuerpo de Ismael, y mata a todos los miembros del grupo mientras duermen. El último de los hombres se despierta y logra zafarse para herir en la cara a Ismael, antes de que este le corte el cuello.

Ismael se presenta en Salamanca herido y desorientado, cree que les han asaltado por la noche y que es el único superviviente. Eso es lo que le cuenta a su tía, la cual, horrorizada, va en busca de un médico judío de quien ha oído hablar bien.

ACTO II

El señorío de Valdecomeja



La villa de Valdecomeja, que da nombre al señorío, se encuentra a dos jornadas y media a pie hacia el sur desde Salamanca. Las tierras del señorío comienzan pasando la aldea de Campillo de Salvatierra, que queda a poco más de una jornada de trayecto.

El señor del feudo es un noble de la corte de Sancho IV que durante toda la aventura no hará acto de presencia debido a la gran cantidad de compromisos que debe atender y que lo mantienen casi siempre alejado de estas tierras a las que sólo suele acercarse para disfrutar de unos días de caza, generalmente, acompañado de visitantes de alta alcurnia. En su ausencia se ocupa de la administración del feudo su primo Vicente de Lara, castellano de Valdecomeja.

El trayecto les llevará mínimo dos jornadas, pasando una de las noches en una posada en medio del camino.

LA POSADA DEL CAMINO

Alguna de las noches del trayecto, los personajes recalarán en la Fonda de Salvatierra donde podrán escuchar algunos rumores. Allí coincidirán con una familia cuyo padre espera encontrar trabajo en las obras de la nueva iglesia de Valdecorneja, con un par de comerciantes que van destino a Salamanca y dos hombres de armas que viajan hacia el sur en busca de fortuna (en realidad son hombres del barón de Tejada enviados para seguirles los pasos).

Rumores sobre el señorío

Uno de los principales temas de conversación es sobre la construcción de la nueva iglesia, acontecimiento importante que está atrayendo a bastantes trabajadores a la región. En ese momento, uno de los comerciantes comentará que ellos últimamente evitan pasar por Valdecorneja, ya que han oído casos de gente desaparecida por la zona. El que habla, no tiene mucha información, pero personalmente recomienda no coger los viejos caminos de la sierra para dirigirse al sur. Desconoce si serán bandidos o tal vez algo peor - "Esos bosques son muy viejos y nunca me han gustado". Los dos hombres del barón pondrán la oreja, pero se mantendrán apartados de las conversaciones.

LLEGADA AL SEÑORÍO

En las últimas horas del trayecto, el paisaje va cambiando de abiertas llanuras a pequeñas colinas con suaves repechos, a la vez que va apareciendo el imponente sistema montañoso de la sierra de Gredos recortando el horizonte. En una última llanura previa a los valles de la sierra se ubica la villa de Valdecorneja.

La estampa es atravesada por el río Tormes cuyas aguas recogen los afluentes de las montañas y cuyas corrientes son aprovechadas por los leñadores para transportar la madera hasta la villa. Completan el paisaje algunos bosques, los campos de cultivo que en estas fechas los campesinos se afanan en preparar para la siembra del próximo año, algunas casas de los trabajadores del campo, el molino de agua, un gran puente romano de cinco arcos con una torre en medio y finalmente la villa de Valdecorneja perfectamente amurallada y con un castillo en lo alto de una loma del extremo sur de la villa.

El camino se bifurca antes de llegar al puente pudiendo tomar un desvío en dirección este, hacia el monasterio de Gredos, o continuar hacia la villa.

EL MONASTERIO DE GREDOS



Se trata de un pequeño priorato de la orden del Císter en el que tan sólo conviven 18 monjes regidos por el prior Sixto. Aquí podrán recabar información sobre K.P., que es clave para la trama, y conseguir alojamiento en una húmeda y fría estancia cubierta de paja que tan sólo utilizan los peregrinos más humildes, pues por unas pocas monedas hay mejores opciones en la villa cercana.

El monasterio está ubicado en lo alto de un cerro que termina en un pronunciado despeñadero por uno de sus lados. El complejo está formado por una pequeña y sobria iglesia románica con pequeñas ventanas, y un conjunto de edificios de modesta arquitectura alrededor de ella conformando el claustro. Cuenta con refectorio, cocina, almacén y un dormitorio común donde duermen todos los monjes. También dispone de una no muy nutrida biblioteca y un scriptorium que apenas utilizan. Cerca del monasterio hay un caserón donde residen algunas familias seglares que trabajan los campos del priorato y asisten a los monjes.

Investigando sobre K.P.

Si preguntan por el autor del códice "Rerum antiquis Hispaniae" a alguno de los hermanos, serán redirigidos al prior quien compartirá con ellos la siguiente información:

"Escuché su historia al poco de llegar al monasterio, hace ya veinticinco años, es decir, quince años después de su trágica muerte.

La verdad es que nunca he sabido su verdadero nombre, tan sólo que firmaba con las iniciales de K.P. y que tenía muy buena reputación. En su juventud debió colaborar con la distinguida Escuela de Traductores de Toledo y, algunos aseguraban, que mantenía correspondencia directa con el propio Alfonso X. Es por ello, que siempre me ha resultado curioso que decidiese acabar en este modesto monasterio.

Aquí pasó sus últimos años, compaginando sus estudios con largas caminatas por la sierra que, en ocasiones, lo hacían ausentarse durante todo el día de sus obligaciones con Dios. Decían, que estaba obsesionado con descifrar unos símbolos y que posiblemente, esa obsesión, fue la que le llevó a enloquecer y a quitarse la vida lanzándose desde lo alto del despeñadero. Sin embargo... su muerte no fue considerada un suicidio, sino fruto de una posesión.

Hubo rumores de que poco antes de su muerte había logrado descifrar los símbolos y que, temerosos de su hallazgo, lo enterraron junto con sus escasas pertenencias, lejos del monasterio y entre plegarias para expulsar al demonio "

Si los personajes preguntan por el lugar en que fue enterrado (esperemos que lo hagan), el prior les indicará que, al no ser considerada su muerte un suicidio seguramente lo enterrarían en tierra sagrada, por lo que probablemente esté en el cementerio de la villa, pues ese cementerio es el único camposanto que se utilizaba en aquella época, aparte del que hay en el monasterio.

LA TUMBA SIN NOMBRE



n una zona del cementerio de la villa donde los altos matojos y los hierbajos crecidos entre las lápidas evidencian el olvido y el paso del tiempo, encontrarán una vieja tumba sin nombre. Es la única que no está grabada, y de las restantes, ninguna coincide el nombre con las iniciales K.P.

El recinto del camposanto se sitúa poco antes de llegar a la villa y está rodeado por un muro de metro y medio. Hay una verja en su entrada que suele estar vuelta por las noches y chirría fuerte al abrirla. En su interior hay una ermita con una pequeña capilla y contigua a ella una caseta de madera donde Gregorio, el sepulturero, suele guardar los aperos del oficio. Dentro podrán encontrar palas y picos.

Se trata de un lugar indiscreto por lo que para cometer cualquier acto ilícito deberán esperar al amparo de las sombras de la noche. El día de su llegada al señorío, la luna se encontrará en cuarto creciente, por lo que las noches posteriores, si está despejado, contarán con una iluminación nocturna aceptable. No obstante, disponer de alguna otra fuente de luz será necesario en determinados momentos. También deberán tener en cuenta que las puertas de la villa se cierran al anochecer, poco después de las campanas de vísperas, y no se vuelven a abrir hasta primas. Si los alguaciles de la villa percibiesen actividad en el cementerio por la noche, pospondrán el echar un vistazo hasta la mañana siguiente.

Tras un rato picando y cavando llegarán a la sólida superficie de un ataúd. En el interior, descansan los restos óseos de su inquilino vestido con un mugriento hábito cisterciense. Bajo sus huesudas manos cruzadas sobre su vientre sostiene algo envuelto en harapos. Pero apenas desenvuelvan el envoltorio y descubran que se trata de un libro y una cruz serán sorprendidos por **Gonzalo de Trujillo** y **Diego El Sigiloso**, los dos hombres del barón que les venían siguiendo los pasos desde que se cruzaron en la posada del camino.

Deberán realizar una tirada enfrentada de **Descubrir** contra el sigilo de la tirada más baja de los hombres del barón.

- ✿ Si los personajes vencen la tirada, tendrán una oportunidad (un asalto) de prepararse para el combate.
- ✿ Si los personajes no vencen la tirada, serán sorprendidos.

El perro

Superando una tirada de Percepción detectará la presencia de la amenaza en cuyo caso se pondrá en posición de alerta. Será otra manera de que los personajes tengan un asalto previo para prepararse para el combate.

No atacará hasta que su dueño ataque o hasta que sean atacados, y generalmente lo hará protegiendo a su dueño.

Independientemente del resultado, los dos hombres saldrán de entre unos árboles. Gonzalo con sus dagas en la mano, y Diego con su ballesta ligera apuntando a uno de ellos. Les conminarán a que les entreguen lo que han encontrado si no quieren que nadie salga herido. Pese al factor sorpresa, debería ser un combate favorable para los personajes.

Si los personajes interrogan con éxito a los hombres del barón (tirada de **Tormento difícil** dada su lealtad), revelarán que trabajan para el barón de Tejeda, que cumplían el cometido de vigilarles hasta la llegada del barón y que si no quieren problemas lo mejor será que les dejen marchar. Si fallan la tirada, dirán que habían oído ruidos desde el camino y, pensando que se trataba de meros profanadores de tumbas, esperaban darles un escarmiento.

LOS OBJETOS DE LA TUMBA

❖ LIBRO DE K.P

Se trata de un libro de anotaciones en borrador entorno al estudio del lenguaje relacionado con los símbolos. Parece que su autor recopiló más textos escritos en esa lengua y, en base a ellos, elaboró un método para su traducción, así como una propuesta acerca de su posible fonética.

Llama la atención una nota que hay en la última página que dice lo siguiente:

*"No me creen, pero yo sé que fue real.
Temo que el mal que allí reside sea
mucho mayor de lo que imaginaba.
Debo solicitar ayuda, pero ahora,
necesito descansar..."*

En las páginas siguientes tan sólo hay garabatos ininteligibles.

El libro del monje

A partir de este momento los personajes podrán traducir los símbolos con ayuda del libro. Aplicando estas reglas a los símbolos de la moneda obtendrán la siguiente traducción:

AYYAYAYM†

Hombre de la plata

❖ LA CRUZ

Es una gran cruz de plata dorada de media vara de longitud. No se trata de una cruz cualquiera, es también un relicario y a través de unos cristales se puede observar que en su interior hay madera. Madera de olivo para mayor exactitud.



Relicario de la vera cruz

Reduce la penalización por nivel de ordo a la mitad y aumenta la RR x 2 si se está en estado de gracia.





LA VILLA DE VALDECORNEJA

Cras cruzar el puente con la torre en medio, donde tratarán de cobrarles el pontazgo (2 maravedís) aunque no lleven mercancías, los PJs llegarán a las grandes puertas que dan acceso a la villa. Junto a ellas, algunos tullidos y desarrapados aguardan mendigando caridad y suplicando unas monedas.

Si llegan por la mañana es posible que se encuentren con el mercado y, de hacerlo por la tarde, el ambiente será más tranquilo. Una de las principales actividades gira entorno a la construcción de la nueva iglesia, dedicada a la Asunción de la Virgen, que mantiene ocupados a bastantes trabajadores. Aunque este hecho ha atraído a más forasteros últimamente, los visitantes no se librarán de ser escrutados concienzudamente por los lugareños. Con una tirada de **Empatía**, podrá percibirse una ligera pesadumbre en los rostros de la gente.

En cuanto al alojamiento, podrán encontrar sitio en alguna de las posadas de la villa, si bien la ocupación es bastante alta debido a las obras.

RECAPABANDO INFORMACIÓN

Los personajes llegarán a Valdecorneja siguiendo dos pistas. Por un lado, la referencia a esta zona que se hacía por parte del autor de la “Regis Inmortalis Legenda” y por otro, la descripción de una muchacha, hija de un herrero, pelirroja y de ojos claros, que les proporcionó Antuán.

No les costará darse cuenta de que van por buen camino cuando descubran que la descripción y el nombre de la joven que buscan encaja con la hija de Martín, el herrero de la villa. Sin embargo, pronto se enterarán también que hace meses que desapareció junto con su hermana y el hijo del castellano, en los desgraciados hechos acaecidos la Pascua pasada.

Ya sea yendo directamente a visitar al herrero o preguntando antes a alguna persona dispuesta a hablar, acabarán conociendo los motivos de la aflicción que pesa sobre los habitantes.

TRAGEDIA DEL DOMINGO DE PASCUA

Como es costumbre en Valdecorneja, las festividades más señaladas se celebran realizando una popular romería a la ermita de San Pelayo, ubicada a 45' a pie hacia el interior de la sierra.

Aunque la mayoría de la gente regresa a sus hogares al atardecer, en ocasiones, algunos devotos suelen quedarse a pasar la noche si el tiempo acompaña. En las últimas romerías, también se unían a esta práctica algunos jóvenes de la villa.

Nadie imaginaba, sin embargo, que lejos de profesar su devoción al santo, los jóvenes buscaban en realidad un pretexto para alejarse de las miradas de los demás y, promovidos por Samuel, el irreverente y disoluto hijo del castellano, se adentraban en los bosques de la sierra para realizar unas particulares celebraciones que nada tenían que ver con las costumbres cristianas.

Pero todo cambió la mañana siguiente del Domingo de Pascua, cuando tan sólo regresaron a la villa, exhaustos y asustados, dos de los cinco jóvenes que se quedaron a pasar la noche en la ermita. Los otros tres, entre los que se encontraba el hijo del castellano, nunca aparecieron.

Tras interrogar a los dos jóvenes, **Beatriz, la hija del molinero, y Rachid, el moro,** confesaron que alguien los había atacado en mitad del bosque y no tardaron en sonsacarles los detalles de sus pecaminosas veladas nocturnas. Tras unos días sin localizar a los desaparecidos, acusaron al moro de ser el incitador de tales actos condenándolo a morir en la hoguera. No se podía manchar la imagen del hijo del castellano.

Sin embargo, lejos de acabar las desgracias con este suceso, lo cierto es que desde entonces no han hecho más que sucederse. Más desapariciones y un trágico accidente de cacería, en la que **Ataúlfo** asegura haber visto una extraña criatura, han hecho que ya nadie dude de que algo maligno acecha en la espesura de la sierra, motivo por el cual, son pocos los que se aventuran por ella.

MARTÍN, EL HERRERO

El herrero es un hombre bajo, recio y cojo, que se mueve ágilmente por el taller con ayuda de una muleta. Inicialmente se mostrará desconfiado ante los forasteros, pero una vez ganen su confianza, le aliviará compartir su dolor. Tanto él como su mujer están profundamente afectados por la pérdida de sus dos hijas y aún albergan esperanzas de encontrarlas. La mayor se llamaba **Inés** (18) y la pequeña **Elena** (16).

Les cuesta aceptar que participasen en esas impúdicas celebraciones por voluntad propia. Ellos creían que pasaban las noches en la ermita de San Pelayo los días de romería, como buenas cristianas, al igual que otros peregrinos.

Información que les aportará:

- ❖ Dada su cojera, el día de la tragedia, el herrero y su mujer tan sólo llegaron hasta la ermita, para confirmar los peores temores pues sus hijas ya no estaban allí. El castellano y sus hombres buscaron a los jóvenes en la zona donde Beatriz y Rachid les indicaron que pasaron la noche, en el interior de la sierra (no conoce el sitio exacto), pero sólo encontraron restos de una hoguera y algunos rastros de sangre. Las semanas posteriores, se organizaron batidas por la zona sin éxito alguno, hasta que finalmente, abandonaron las labores de búsqueda.
- ❖ Si le preguntan sobre Ismael (el hermano del personaje), recordará al hijo de un comerciante que venía de vez en cuando a la villa y que, juraría, participó en la **romería del Miércoles de Ceniza** quedándose también a pasar aquella noche en la ermita con los otros jóvenes...
- ❖ Sobre los extraños sucesos posteriores. Han desaparecido dos vecinos y sospechan que también algún transeúnte... Y luego está el rumor difundido por **Ataúlfo**, el cazador del castellano, que dice haber visto una extraña criatura cuando ocurrió el accidente en la cacería.

LA FAMILIA DE RACHID

La familia de Rachid pertenece a una comunidad de mudéjares que trabajan los campos del señorío y que viven extramuros de la villa. Hace años que el padre de Rachid y su mujer se convirtieron al cristianismo con el único propósito de beneficiarse de algunas ventajas que se promulgaban con la conversión. Esto mejoró sus relaciones con el señor, que con el tiempo lo nombró encargado del resto de mudéjares que trabajan los campos, reservándole además para él y su familia las mejores tierras y la mejor hacienda.

Pero no todo fue beneficioso, pues su ambición le trajo el rechazo de su propia comunidad y, pese a que participaban en las celebraciones cristianas, tampoco lograron integrarse nunca del todo con el resto de cristianos, quienes seguían desconfiando de su fe y sospechando, acertadamente, que en la intimidad seguían profesando su herética religión.

Tras la tragedia del domingo de Pascua, los hombres del castellano registraron su casa encontrando múltiples pruebas de su falsa conversión. Este hecho, unido a la declaración de Beatriz sobre ciertas leyendas sarracenas que transmitió Rachid a Samuel, bastaron para hacerlo responsable del desviado comportamiento del resto de jóvenes.

Los personajes deberán superar una tirada de **Elocuencia**, para que la familia de Rachid se muestre dispuesta a hablar con ellos. En todo momento defenderán la inocencia de su hijo, cuyo único error fue entablar amistad con el hijo del castellano y compartir con él una vieja creencia mudéjar que consideraba las montañas el hogar de un poderoso Jinn, un espíritu que podía revelar conocimientos sobre magia a los humanos... aunque algunos temían que se tratara del mismísimo Iblis (El diablo).

BEATRIZ, LA HIJA DEL MOLINERO

Aunque corrió mejor suerte que Rachid, no se libró de que la azotaron en la plaza del pueblo hasta desvanecerse. Las horribles heridas que le provocaron estuvieron cerca de causarle la muerte.

Podrán encontrarla en la vivienda familiar junto al molino o cerca de este. Será difícil hablar con ella, sobre todo, si sus padres están presentes, ya que estos no la dejarán (tirada de **Elocuencia difícil**), y si lo consiguen, delante de sus padres se sentirá más cohibida de hablar (podrán percibir esto con una tirada de **Empatía**). No obstante, podrán interceptarla en algún momento, por ejemplo, yendo a por agua a un pozo cercano. Desde los sucesos y el duro castigo recibido, Beatriz se ha vuelto una persona más insegura y retraída. De ella obtendrán información clave para componer la historia y avanzar con la trama.

❖ El lugar del aquelarre

Podrá revelarles que se trata de unas viejas ruinas en lo alto de la sierra.

❖ El brebaje

Podrá aportarles más detalles sobre los encuentros nocturnos que realizaban por las noches. Les contará que ella participó en varios, aunque frecuentemente alegará pérdidas de memoria para evitar entrar en detalles incómodos.

"Fue Inés la que me ofreció acompañarlos la primera vez. Ella se llevaba muy bien con Samuel y con él nos sentíamos seguras pues... era el hijo del castellano. Me hablaron sobre antiguas prácticas que realizaban en los bosques para contactar con los espíritus y me convencieron para acompañarlos. Creía que no hacíamos nada malo... solíamos encender una hoguera y bailábamos alrededor de ella y luego... tomábamos un brebaje... y nos sentíamos bien... a veces... nos desnudábamos y ... o Dios, ¡me da tanta vergüenza! ¿¡Como pude hacer eso!?
Soy tan asquerosa... y por eso Dios nos castigó... (gimoteará)"



Si hay presente algún miembro del clero se arrodillará ante él suplicando perdón y mostrando sincero arrepentimiento. Sobre el brebaje dirá que no sabe qué era y que siempre solía prepararlo Inés.

❖ El sueño de Ismael

Si le preguntan por Ismael, y le dan su descripción, recordará al chico que acompañaba a Elena en el encuentro que hicieron la noche del Miércoles de Ceniza.

"Aquella noche ocurrió algo.

Era la primera vez que realizábamos el encuentro en las ruinas y al despertarnos, a la mañana siguiente, el chico ese estaba muy asustado. Creo que durmió con Elena en la cueva cercana. Dijo que había tenido un sueño en el que una voz lo llamaba por su nombre, y siguiendo la voz acabó llegando a un lugar donde encontró unas monedas ¡Lo raro de todo es que luego tenía las monedas en la mano!
¡Y nos las enseñó! Samuel, creyó que habían sido los espíritus y por eso quiso que volviésemos a ese lugar en la romería de semana santa.

Pero ojalá no hubiéramos vuelto nunca...

*¡Oh Dios! ¡Perdóname!
¡Cómo he sido tan tonta!
¡No volveré a hacerlo!"*

ATAULFO, EL CAZADOR

Ataúlfo el cazador vive en una de las casas de la villa. Es uno de los cazadores que trabaja para el castellano proveyendo carne fresca a los habitantes del castillo. Su casa huele a cerrado y a vino rancio.

Fue el único testigo de un accidente ocurrido durante una cacería en honor a la visita de un importante caballero, y en el que murió uno de los participantes. Podrá detallarles cómo se encontró al jinete derribado y ensangrentado en el suelo, y a una extraña criatura revolcándose sobre sus entrañas. Visiblemente impresionado cuando recuerde los hechos, les describirá a

la criatura como una especie de ciervo alado, y cuyo rostro ensangrentado aún le causa pesadillas.

También jura haberle disparado dos certeras flechas a la criatura, pero que ambas se partieron al impactar contra su cuerpo. Acto seguido, salió volando. Aunque algunos le toman por loco o borracho, él asegura decir la verdad.

Nota al DJ: Se trataba de un peritio (Véase Manual Básico de Aquelarre, MB 300). Los personajes podrán encontrar información que los vincula con el mito de la Atlántida en la biblioteca del monasterio.

INVESTIGANDO LOS PUNTOS DE INTERÉS



Es de esperar que los Personajes, una vez se ubiquen en la zona y a medida que avancen sus investigaciones y conozcan a los PNJ de la historia, visiten algunos puntos de interés donde pueden conseguir información, hallar nuevas pistas o encontrar nuevos interlocutores que les permitan avanzar en su cometido.





LA ERMITA DE SAN PELAYO

Está ubicada en lo alto de una colina a unos 45 minutos de trayecto a pie desde Valdecorneja. Es de estilo románico y fue construida a finales del siglo XI. Está dedicada a San Pelayo con la esperanza de reconfortar en la fe y la castidad a todos aquellos que se acerquen a ella.

Nota al DJ: Nada más verla el fraile tendrá un *déjà vu*, pues reconocerá instantáneamente la ermita como la que aparecía en su sueño. Ver "El sueño del penitente" (página 13).

En su interior, la pared que rodea el presbiterio está decorada por unos frescos dedicados al mártir, donde se le representa como un joven con aureola que tiene un brazo cercenado y está rodeado por unos ángeles. Escrito en latín se puede leer el siguiente texto:

"Divitiae omnes vulgares comparantur ad gratiam Christi Domini nostri"

(Cualquier riqueza es banal frente a la gracia de Cristo, nuestro Señor).

Todo el que rece al santo en esta ermita y supere una tirada de RR, obtendrá +10% de RR (No acumulable).

Al llegar aquí, el penitente será testigo de una revelación y recuperará el estado de gracia perdido, pudiendo volver a realizar los rituales de fe de segundo orden (Ajuste: intercambiando el ritual "Pentecostés" por el de "El Brazo de Dios" - Véase el anexo "Los rituales de fe" y entregárselos al jugador del fraile).

Dramatización

Cuando el PJ está observando los detalles de la escena del fresco se sobrealta al descubrir que el rostro de San Pelayo se ha tornado para mirarlo fijamente, acto seguido escucha "No temas, Adso, porque Su Gracia está contigo...". La representación de la santísima trinidad, un triángulo con el ojo de la providencia en su interior ubicada en la parte superior de la escena, comienza a brillar con tal intensidad que Adso debe cerrar los ojos. Le brotan unas lágrimas que le recorren las mejillas. Cuando vuelve a abrirlos, todo ha vuelto a la normalidad, pero Adso puede sentir de nuevo el infinito amor de Dios en su interior. El resto, no habrá visto nada.

EL LUGAR DEL AQUELARRE

En un prado moteado de pastos secos y ocres en la zona alta de la sierra se encuentra el lugar donde realizaron el último aquelarre. Llegar hasta allí desde la villa de Valdecorneja supone una travesía aproximada de **1h 45'** (1h desde San Pelayo). Parte de este recorrido se hace por el camino principal que cruza la sierra hacia el sur y el último trecho monte a través. El viaje de ida transcurre en sentido opuesto a las aguas del río Aravalle que descienden para unirse con el Tormes. Las zonas bajas se hallan pobladas por bosques de encinas y robles. Conforme vayan ascendiendo, aparecerán los pinares y abedúlares, hasta llegar a las zonas más altas donde se abren verdes prados y zonas rocosas en los que predominan los arbustos y matorrales. El prado del aquelarre se encuentra en la zona alta cerca de las cumbres rocosas y nevadas de la sierra. Desde allí las vistas a los valles cercanos son espectaculares. Dirigiendo la vista hacia el norte podrán observar el trayecto que han recorrido, los bosques, el camino principal y los pequeños arroyos.

En cuanto a la fauna, se encontrarán con una nutrida diversidad de especies, entre las que destacan jabalís, ciervos, zorros, lobos y aves rapaces entre otras. Por las rocosas zonas altas de la sierra se encontrarán también con las cabras montesas, que al pasar los personajes alzarán sus cabezas coronadas con imponentes cuernos, observándolos vigilantes.

Una vez lleguen al lugar, se encontrarán unas ruinas de piedra que debían conformar los cimientos de antiguas edificaciones cuadradas y rectangulares, difíciles de datar e identificar. A pocas decenas de metros no les costará encontrar los restos de una hoguera entre un círculo de piedras de dos metros de diámetro. Dejando atrás estos restos y ascendiendo ligeramente hacia una de las cumbres rocosas, se divisa la entrada a una cueva.

Entre las grandes piedras de las ruinas hay dos que presentan algunas marcas. Una de ellas tiene quince agujeros dispersos aleatoriamente por su superficie. Con una tirada de **Astrología**, reconocerán en su disposición la

constelación de Orión, la cual es visible en el cielo nocturno durante todo el invierno. Cerca de esta hay otra, con una figura humanoide alada, muy toscamente labrada y con una inscripción debajo en lengua muerta.

Si los personajes tienen el libro para descifrar los símbolos, que se encuentra en "**La tumba sin nombre**" (página 33), no lograrán obtener significado alguno, pero podrán reproducirlos fonéticamente como 'SAMYZA'.

Tan pronto pronuncien la palabra, al fraile le resultará vagamente familiar. Está seguro de haberla oído en algún lado antes, pero necesitará superar una tirada combinada de **Teología/Memoria** para recordar el texto apocalíptico hebreo en el que se referían con un nombre similar a un ángel caído. En aquel texto se relataba la historia de los Bene Ha Elohim (MB 320), un grupo de ángeles que, contraviniendo la voluntad divina, descendieron a la tierra atraídos por la belleza de las mujeres para unirse en pecado con ellas. Con sus actos llenaron la tierra de sangre e injusticia. Esta rebeldía fue castigada por Dios, quien envió a las huestes celestiales para derrotarlos y a los arcángeles para capturar a sus líderes y encadenarlos en el abismo de la condenación hasta el día del juicio final. Fue el arcángel Miguel quien sometió a Samyaza, líder de la rebelión, ya que sólo él tenía el poder para hacerlo. Pese a ello, fue tal el rastro de inmundicia y corrupción que se había extendido por la faz de la tierra en aquellos tiempos que hubo Dios de desatar el diluvio universal con el fin de limpiarla de todo mal.

La idea es que, con esta información, el personaje que lleva al fraile sea capaz de deducir la manera de acabar con Samyaza en la parte final de la aventura, ya que entre los rituales de fe que conoce, uno de ellos es para invocar el poder de los arcángeles.

Si el fraile no logra superar la tirada de **Teología** podrá llegar a esta información de alguna de las siguientes maneras:

❖ Preguntando en el monasterio podrían dirigirlos al hermano Braulio, un monje medio sordo y totalmente ciego que sabe muchas cosas. El relato de los Bene Ha Elohim forma parte de unos textos apócrifos, y es por ello que tan sólo los eclesiásticos más curiosos acaban llegando a ellos. Tienen una copia de estos textos entre los documentos de la biblioteca del monasterio de Gredos.

❖ Automáticamente, cuando vea la estatua de “El templo”, Acto III (página 61).

Si los personajes ya han jugado la parte de “La tumba sin nombre” (página 33), al emprender el descenso podrán observar unas aves carroñeras sobrevolando en círculos una zona boscosa del valle (tirada de **Descubrir**), si deciden ir, deberán coger un desvío hacia el este para acabar llegando al lugar del evento: “La granja del Desterrado” (página 44).

LA CUEVA

La boca de entrada a la cueva es bastante amplia y en su interior podrán encontrar huesos de algún animal muerto (alimento de las primeras semanas del Desterrado). Una tirada exitosa de **Conocimiento animal** podrá identificarlos como huesos de cabrito mezclados con los de algún otro animal. Con una tirada de **Rastrear** también podrán distinguir huellas de ciervo en la cueva.

La cavidad está formada por un primer espacio amplio del que surgen algunos cortos pasajes que terminan abruptamente a escasos metros de recorrido. En las paredes de uno de ellos hay extraños grabados (Ver imágenes en “La encrucijada” página 49), junto con la siguiente inscripción en lengua muerta.

≡≡1#01YUOYUOYHΞ≡AYYA

Si los personajes tienen el libro para descifrar la lengua muerta, podrán traducir su significado como ‘Sólo el creyente pasará’.

PASANDO LA NOCHE EN LAS RUINAS

La presencia de actividad irracional en la zona hace que los animales del bosque estén más nerviosos y agresivos. Si pasan la noche en algún otro lugar de la sierra serán notables los frecuentes aullidos de lobo. Parecen estar nerviosos (tirada de **Conocimiento animal**), pudiendo llegar a ser asaltados por una pequeña manada en mitad de la noche (30% probabilidades de que ocurra).

También tendrán, en ocasiones, la sensación de que alguien los está vigilando desde la oscuridad de los alrededores (25% probabilidades de que ocurra).

LAS GRANJAS DEL VALLE

Hay dos granjas en los valles cercanos de la sierra. La primera es la de Fernán, que se encuentra a 30’ del aserradero. La segunda es la de Onofre que se encuentra a 45’ de trayecto desde la de Fernán. Ambas familias subsisten por sus propios medios sin apenas bajar a Valdecorneja, salvo en las principales ferias que se celebran un par de veces al año.

❖ **La granja de Fernán** se puede ver desde el camino principal. La familia Fernán, formada por su esposa, dos hijas, un hijo y el propio Fernán, viven de la agricultura y los animales de la granja. Son tan cerrados, desconfiados y ariscos con los extraños que pueden llegar a parecer sospechosos. Es gente lega y parca en palabras, a los que costará sacarles información relevante. Responderán que no a todo esperando que se vayan cuanto antes los visitantes.

❖ **La granja de Onofre** está tomando un desvío hacia el este del camino principal y no es fácilmente observable desde el camino al hallarse en medio de una arboleda. Un sendero poco transitado lleva hacia ella tomando un nuevo desvío ascendente hacia dicha arboleda. No bajaron a la última feria antes del verano y aunque hubo algún vecino que los echó en falta, nadie se ha molestado en acercarse hasta su granja esperando verlos en la feria de invierno. Es la granja donde se oculta el Desterrado.



LA GRANJA DEL DESTERRADO



uatro son las maneras de descubrir la granja donde se oculta el Desterrado, un demonio expulsado del infierno (Véase *Dramatis personae* en la página 51) que poseyó el cuerpo de Ismael, y que mantiene secuestrada a Elena.

- ❖ **Ver las aves carroñeras desde la cima de las ruinas.** Se abre esta opción al otear el valle desde la cima de las ruinas si previamente se ha jugado “**La tumba sin nombre**” (página 33). Requiere superar una tirada de **Descubrir**. Las aves sobrevuelan en círculos una determinada zona boscosa del valle, si deciden ir, deberán coger un desvío hacia el este y acabarán llegando a la granja.
- ❖ **Investigar acerca de las granjas del valle y buscar la de Onofre.**
- ❖ **Ritual de fe ‘Revelación’** (Véase anexo página 73).
- ❖ **El evento del séptimo día.** Los días deberían pasar con los PJs investigando y avanzando en la trama. Si llegados al séptimo día no han encontrado la granja, se despertarán con la noticia de una nueva desaparición. Esta vez se trata de uno de los trabajadores del aserradero. A partir de un rastro de sangre, y gracias a que el terreno estaba húmedo por las lluvias de la noche anterior, será muy fácil seguir el rastro que conduce hasta la granja de Onofre (no requiere tirada).

LA GRANJA

Los animales están totalmente desnutridos y los cultivos de la granja abandonados. Las moscas sobrevuelan por encima de algunos cadáveres de animales. Parecería que han abandonado la granja si no fuese por el humo que emana de su chimenea.

El único animal dentro del redil que no presenta mal aspecto es una mula, perteneciente a una de las últimas víctimas del Desterrado. Una caseta contigua a la casa con la puerta cerrada da acceso a un almacén de aperos de labranza y, en medio, hay una mesa con abundantes restos de sangre seca. Encima de la mesa hay un cuchillo carnicero de grandes dimensiones y un hacha de mano.

Cuando los personajes lleguen a la granja les recibirá Ana, la mujer del granjero. Esta se comporta de manera extraña, ya que no es habitual que alguien reciba a unos desconocidos con tanta amabilidad. Les invitará a pasar y les ofrecerá algo de comer. Lleva la cabellera enmarañada y aspecto descuidado. La vestimenta de su parte superior le queda bastante holgada y tiene algún desgarrón o descosido que permite entrever sus pechos. No tardará en hacer algún tipo de insinuación sexual a alguno de los personajes, tal vez al que descubra mirándole los pechos. Es posible que a este le roce o le haga alguna caricia cuando les sirva algo de comer o beber, además de lanzarle miradas lascivas sin pudor alguno. Si se sientan a comer, les servirá un nutritivo caldo hecho de carne humana (es posible que algún ojo flote en uno de los caldos).

Junto a todas las evidencias de la situación anómala de la granja, se sumará algún crujido de madera en el piso de arriba (el desván). La granjera no proporcionará ninguna información concisa a las preguntas que le hagan. Dirá que "su señor" ha salido a cazar y que arriba no hay nada de interés. Sobre las manchas de sangre, dirá, con una amable sonrisa, que se trata del rastro de sangre de la última pieza de caza de su señor.

Nota al DJ: Ver mapas del interior de la granja (planta y desván) en los anexos.

EL DESVÁN

En la casa flota un hedor bastante nauseabundo que se podrá identificar, con una tirada de **Descubrir**, con olor a carne putrefacta. Si deciden subir las escaleras que van al desván, podrán percibir que el olor se intensifica conforme suban los peldaños, haciéndose prácticamente insoportable cuando estén en el piso superior. También podrán oír el revoloteo de las moscas. El desván está tenuemente iluminado por el resplandor de una lámpara de aceite que hay sobre una mesa de trabajo totalmente ensangrentada. La luz ilumina indirectamente dos cuerpos humanos desnudos y parcialmente desmembrados que cuelgan del techo clavados en sendos ganchos que penden de unas cuerdas atadas a una viga, como si de piezas de carnicería se tratase. Los cuerpos están en diferente estado de descomposición, quedándole a uno de ellos tan sólo la parte superior totalmente descarnada. El otro, está más fresco, y le faltan grandes trozos de carne que parecen haber sido extraídos como a tajadas con cuchillo. Este será un buen momento para hacer una tirada de **Templanza** para no vomitar.

Por lo demás, esta primera zona iluminada del desván está llena de cajas de madera en las que se almacenan productos de diversa índole como grano, semillas, telas, pieles y algunas frutas secas. Entre las cajas se forma un pasillo que se adentra hacia el otro extremo de la estancia.

ELENA

Al fondo del desván, entre penumbras iluminadas por una vela a punto de extinguirse, se encontrarán a una muchacha en una situación lamentable. Está rodeada de restos de comida y tiene cerca un cubo con excrementos. Aparte de estar enferma por haber contraído el tífus, está en avanzado estado de gestación (7 meses) y sufre un trastorno emocional que impide comunicarse con ella. Está consciente, pero no será posible obtener información de ella en ese estado, salvo su nombre, Elena, y rogará que la saquen de allí. Apenas les diga su nombre la puerta de la granja se abrirá súbitamente y el sonido del viento y el exterior irrumpirá en la casa.

El perro

Se mostrará nervioso en el interior de la casa y no se separará de su dueño. En el desván, gruñirá hacia el fondo donde se encuentra Elena, pero no avanzará hacia ella. En el momento que se abalance contra el Desterrado podría sufrir un golpe que lo dejará fuera de combate y con la pata lastimada. La cojera se le irá sanando en las próximas horas.

EL DESTERRADO

La mujer del granjero informará a su señor de que hay visitantes y, en ese momento, el Desterrado cerrará y bloqueará el pasador de la puerta con el hechizo "Cerradura Maldita" (MB 168). Inicialmente esperará abajo para dar cuenta allí de los intrusos, pero si no bajan subirá a por ellos. La granjera se unirá también al enfrentamiento, tratando de atacar por la espalda a alguno de ellos.

La cicatriz

Los personajes observarán que el Desterrado tiene una gran cicatriz en el rostro, con unas características muy similares a la que describieron que tenía Ismael. Para más información acerca del Desterrado consultar el *Dramatis Personae*.

LA SALVACIÓN DE ISMAEL (VARIANTE)

Permitiremos la posibilidad de recuperar a Ismael si se lanza sobre el Desterrado un ritual de "Confrontación". Este deberá ser lanzado antes de que muera físicamente, es decir, que podrá realizarse también cuando se encuentre inconsciente en el suelo una vez lleguen a cero sus puntos de vida. En ese estado de inconsciencia, el cuerpo del Desterrado respirará acelerada y espasmódicamente, hasta que expire su último hálito de vida.

Si el ritual tiene éxito, los personajes presentarán atónitos como el cuerpo del desconocido va mutando hasta recuperar la forma de su anterior dueño, Ismael. Independientemente de su estado de salud previo, este se estabilizará a 1 punto de vida, pero necesitará al menos 24h para recuperar la consciencia.

Cuando vuelva en sí, Ismael no recordará nada a partir de su fogosa noche en la cueva con Elena. Por lo que se encontrará profundamente confuso y desorientado tratando de asimilar todo lo que le cuenten. De los momentos previos a ser poseído, cuando en mitad de la noche atravesó la encrucijada y acabó llegando hasta un sepulcro rodeado por un tesoro, le sobrevendrán súbitos flashes como si de un lejano sueño se tratase cuando vea algunos elementos relacionados. Uno de estos elementos es la moneda. En el momento de verla, se sorprenderá al recordar recoger esa moneda en un lugar sombrío, de entre un montón de joyas y piedras preciosas.

Variante

En esta versión de la historia, se hará responsable de los sucesos acaecidos al granjero y su familia. Elena pensará que el hombre que la retenía era el granjero y que también tenía retenido a Ismael. Sobre la no aparición del cuerpo del granjero, las autoridades pasarán página no pudiendo encontrar ninguna explicación lógica. Entre Elena e Ismael volverá a surgir cierta química no importándole a Ismael el avanzado estado de gestación de Elena.

Es altamente recomendable que Ismael acompañe a los personajes cuando estos vuelvan a las ruinas. El DJ deberá encontrar la manera más adecuada de tratar de acoplarlo antes de que estos crucen la encrucijada. Como último recurso podrían encontrárselo en las ruinas deambulando alegando necesitar buscar sentido a lo que le ha ocurrido.

LA LIBERACIÓN DE ELENA

La aparición de Elena generará gran revuelo en Valdecorneja. El castellano recabará de primera mano todo lo sucedido por parte de los personajes y partirá junto con un grupo de hombres a la granja. También le acompañará el barón. Tras inspeccionar la granja, encontrarán más restos humanos en el huerto que hay detrás y pertenencias de la gente que había desaparecido.

Una vez se recupere (opción de usar algún ritual de fe), los personajes deberían tener la primera oportunidad de hablar con Elena para obtener más información. Tanto Elena como los padres de ella, se mostrarán profundamente agradecidos con los personajes. También les dará las gracias el castellano que, aunque no ha recuperado el cuerpo de su hijo, le complace en parte haber dado con el responsable de su muerte y con ello, poner fin a los temores que se habían extendido por la región.

En cuanto a Elena, desde que ha vuelto en sí, no deja de acariciarse su vientre embarazado sumida en una profunda melancolía, pero sin mostrar rechazo. Sus padres están horrorizados con la situación.



Declaraciones de Elena:

❖ Elena aportará la información clave para resolver el entuerto, confirmando que era Samuel quien dirigía estos encuentros y cómo su hermana le ayudaba a preparar un brebaje con unas raíces que el propio Samuel conseguía de **la bruja**. Acto seguido todos bebían de él.

❖ Sobre su cautiverio contará lo siguiente:

“Tras aquella fatídica noche en la que vi morir a mi hermana, desperté en la cueva con un fuerte dolor de cabeza.

Pero nunca había estado en esa parte de la cueva. Recuerdo que había un gran estanque subterráneo, donde se oía el sonido del viento y en ocasiones una especie de... horrible rugido.

Allí me retuvo los primeros días mientras él se alimentaba de los cadáveres de mi hermana y Samuel, y mientras abusaba de mí. Intentó que yo comiese la carne de los cuerpos. Pero no podía.

Creí que moriría allí.... pero entonces, un día, me desperté en la granja donde he permanecido hasta ahora y donde aquella mujer comenzó a cuidarme”.

LA BRUJA

En una cabaña lo suficientemente apartada del pueblo como para que tanto la curandera como los villanos estén tranquilos, reside la bruja. Lleva una vida mayormente apacible y en armonía con la naturaleza. Practica magia blanca y en ocasiones le visitan aldeanos de dispares clases sociales en busca de remedios alternativos para problemas a los que la medicina tradicional y la religión no encuentran solución. Por ello su presencia es tolerada, aunque con desconfianza y temor, ya que sus artes chocan con los preceptos cristianos.

Cuando lleguen a la cabaña y toquen a la puerta, una voz les sorprenderá desde atrás "*¿Buscáis a alguien?*" Se trata de una mujer de mediana edad, con el pelo descuidado, aires de suficiencia y con cierto atractivo. Trae un conejo muerto en la mano, que acaba de recoger de una de sus trampas.

Hablando con ella será palpable el rechazo que siente hacia el párroco al cual acusa de esparcir el odio entre los habitantes responsabilizándole de ser él y su religión el mayor mal que aflige la zona. Sobre los acontecimientos de la sierra, les contará que es cierto que esos bosques están encantados desde tiempos inmemorables, aunque algunos lo hubiesen olvidado, así se lo contó su madre y a ella sus antecesores, y son el hogar de fuerzas poderosas, pero no por ello malignas. Los temores hacia los bosques parecen más bien divertirla que preocuparla, pero aun así les advertirá que anden con cuidado por la sierra.

La bruja alberga cierto resentimiento hacia las autoridades de la región, a las que hace responsables de alimentar el odio y señalamiento que en ocasiones ha sufrido. Es por ello que cuando el hijo del castellano comenzó a visitarla en busca de algo que le permitiese disfrutar más de sus celebraciones nocturnas, la bruja le proporcionó unas poderosas raíces que ayudan a entrar en contacto con el mundo irracional. Dejándole caer además que el mejor lugar para experimentar con ellas sería la zona alta de la sierra, cerca de las viejas ruinas, concedora de que algo peligroso se oculta tras ellas.

SI LOS PJ SABEN QUE SUMINISTRABA LAS HIERBAS A SAMUEL

Si ya han descubierto que le suministraba las hierbas a Samuel la bruja les ofrecerá los ingredientes y les dará las indicaciones para prepararlo. Es importante que mezclen todos los ingredientes (Tirada de **Conocimiento vegetal** para detectar: Valeriana, hierbabuena, manzanilla, flor de romero, hojas de parra) en agua de manantial caliente, pero sin hervir, mientras no dejan de remover hasta que adquiera un tono verdoso. El agua debe ser pura, de alguno de los manantiales de la zona alta de la sierra.

Les explicará que el que prepare la infusión deberá invocar interiormente a los espíritus del bosque mientras repite entre susurros una frase que les habrá proporcionado. No requeriremos tirada de activación por motivos del guión.

El hechizo y sus efectos

Hechizo de Infusión de serenidad (Reglamento de Aquelarre modificado): Permitirá presenciar los efectos de la encrucijada automáticamente mientras está activo.

En cuanto a los chequeos de RR/IRR, se ganarán/perderán el 50% de los que correspondan. Duración efectos: 2D6 horas.

LA ENCRUCIJADA

Además de unir localizaciones del mundo real, este hechizo también permite conectar nuestro mundo con reinos mágicos o de leyenda, como la misma Ávalon, el Infierno o incluso el Cielo, razón por la que está prohibido, aunque se sabe que el antiguo pueblo de los atlantes, conocido como tal por los griegos, sabía de su existencia y lo usaba.

Hechizo de Encrucijada, reglamento de Aquelarre

Los que tomen la poción notarán al cabo de unos minutos una extraña sensación como de relajación y liberación. En ese estado, si están dentro de la cueva, podrán ser testigos de los efectos del poderoso hechizo de vis séptima que oculta un pasaje que conecta con otra lejana región. No obstante, para que se muestre el pasaje, todos los presentes frente a la pared de la misma deben estar bajo los efectos de la infusión de serenidad. Si alguno de ellos no la ha tomado, el resto tampoco lo verán, aunque estos últimos podrán sentir una corriente que proviene de esa pared.

El perro

No se requiere que tome la infusión para que se abra la encrucijada. Pero él, por sí solo, tampoco podrá abrirla.

Una vez se active la encrucijada, la pared del fondo del pasaje desaparecerá y en su lugar se mostrará un pasadizo que se adentra en la oscuridad. Será perceptible una suave corriente que en ocasiones trae consigo una especie de lejano bramido... el perro se mostrará nervioso y reacio a entrar en el pasaje.



Grabados de la cueva de Valdecorneja

MOVIMIENTOS DE LOS PNJ



El barón de Tejada y sus hombres - entre los que se encuentra el judío - llegarán a Valdecorneja un día después que los personajes y se presentarán ante el castellano alegando estar buscando a un primo suyo desaparecido hará unas cuantas semanas por esta región. El castellano se mostrará hospitalario con el barón proporcionándole alojamiento en el castillo y ofreciéndole su ayuda.

También le pondrá al corriente de todos los sucesos acaecidos en la región desde la desaparición de su hijo la pascua pasada. El anciano preceptor de su familia, sacará a colación anteriores sucesos extraños en la región, como el suicidio del monje K.P. en el cercano monasterio de Gredos, llegando así a conocer acerca de una posible traducción de la lengua muerta.

El grupo del barón se dedicará a intentar desentrañar el misterio, al igual que los personajes, y mantendrá sobre estos a alguno de sus hombres vigilando sus movimientos, pero dejándoles hacer sus pesquisas. El barón siempre irá un paso por detrás de ellos.

De una u otra manera, los personajes sabrán acerca de la llegada del barón a Villacorveja y de que a este le acompaña el judío y, un muchacho joven (preguntando podrán oír el rumor de que se trata del hijo del barón). Si tratan de hablar con el judío, el trato que recibirán será correcto, aunque también seco y poco amistoso.

Sería fácil que se crucen con ellos por el camino del valle de Gredos que sube a las ruinas, en cuyo caso deberán apartarse si no quieren ser arrollados por los caballos, los cuales apenas repararán en ellos.

Esta ventaja de los personajes sobre el barón les permitirá atravesar primero la encrucijada.

Pese a que lo ideal es que los personajes se hiciesen con el libro para traducir la lengua muerta antes de atravesar la encrucijada, podría darse el caso de que esto no sea así y que traten de hacerse con él una vez vean su necesidad al llegar a la columna del templo en el acto III.

Es por ello que, para orientar a los jugadores a conseguir primero el libro, se retrasan ciertos eventos que permiten avanzar en la trama (encontrar la granja) según la condición de haber jugado previamente **"La tumba sin nombre"**.

Si, aun así, los jugadores acaban llegando sin el libro a la columna, se les podría permitir salir para jugar la parte de **"La tumba sin nombre"**.

Conclusión y recompensas

Si el Pj logra salir vivo de este acto de la aventura: 30 PAp

Si el PJ ha contribuido con acciones o aportaciones relevantes: 10 PAp

DRAMATIS PERSONAE

El Desterrado

Es un demonio que fue desterrado del infierno cuando el último rey de los tartesios, Argantonio, realizó un hechizo equivalente al "Abrazo de las tinieblas". El espíritu infernal del desterrado quedó así atrapado en el cuerpo mortal del regente y cada vez que muere se transforma en un ánima a la espera de poseer el cuerpo de algún incauto. Para que esto ocurra, se debe pronunciar el nombre de Argantonio dentro del túmulo. Si el Desterrado consigue poseer un cuerpo nuevo, este irá mutando hasta que finalmente adquiera la forma de Argantonio. Véase el Manual Básico de Aquelarre para más detalles sobre el "Abrazo de las tinieblas" y los "Desterrados" (MB 223 y 294).

Su apariencia es la de un hombre fuerte, de tez morena, melena negra y barba crecida pero curiosamente arreglada en forma triangular. Su mirada tiene un aire inquietante y amenazante. Una gran cicatriz le recorre desde el cuero cabelludo hasta la mejilla izquierda, habiéndole mutilado la oreja izquierda. Es la que sufrió, cuando habiendo poseído a Ismael, acabó con el último de los hombres que acompañaban a Ismael y su tío. En su torso lleva extraños glifos tatuados.

FUE: 23 **Altura:** 1,80 varas
AGI: 15 **Peso:** 80 kg
HAB: 18 **RR:** 0% **IRR:** 100%
RES: 21 **Aspecto:** 20 (Atractivo)
PER: 15 **Templanza:** 60%
COM: 5 **Edad:** 240 años
CUL: 15 **Suerte:** 40
Armas: Hacha 55% (2d6), Pelea 40% (1D3+1D4)
Armadura: Carece
Competencias: Descubrir 45%, Sigilo 45%, Esquivar 25%.
Hechizos: Protección mágica +2, Bautismo Negro, Cerradura Maldita, Cadena de Silcharde y Lujuria.

Ana, la mujer de granjero

La mujer del granjero vive sometida al Desterrado bajo un hechizo la cadena de Silcharde y otro de Lujuria.

FUE: 8 **Altura:** 1,62 varas
AGI: 14 **Peso:** 90 kg
HAB: 12 **RR:** 75% **IRR:** 25%
RES: 10 **Aspecto:** 12 (mediocre)
PER: 15 **Templanza:** 60%
COM: 10 **Edad:** 240 años
CUL: 5 **Suerte:** 30
Armas: Cuchillo 30% (1d6)
Armadura: Carece
Competencias: -

Don Bernardo de Cáceres, el párroco

Don Bernardo de Cáceres es un hombre de edad avanzada, con cabello blanco y escaso que apenas cubre su calva. Su rostro arrugado y austero refleja la dureza de sus creencias. Sus ojos oscuros están llenos de desconfianza y su mirada se ensombrece al encontrarse con mudéjares, manifestando claramente su aversión hacia ellos. Su postura rígida y su ceño fruncido revelan su actitud hostil y distante hacia aquellos que considera "diferentes" o "extranjeros".

Federico Pedrero, el maestro constructor

Es un hombre de estatura media con hombros anchos y una complexión robusta. Su rostro está marcado por arrugas profundas que atestiguan su experiencia y dedicación en la construcción de edificios. Sus ojos oscuros, serenos y penetrantes, reflejan su sabiduría y atención meticulosa a los detalles arquitectónicos. Lleva consigo un juego de herramientas de construcción cuidadosamente mantenidas, evidencia de su habilidad y destreza en el oficio. Su presencia imponente y su reputación como maestro constructor lo convierten en una figura respetada y admirada.

Don Rodrigo de Tejada, el barón

Es el respetado barón del señorío de Tejada, hombre bravo en el campo de batalla, cuya casa ha caído en desgracia en los últimos años debido a su posicionamiento a favor del bando perdedor en el conflicto interno que desangra Castilla. Su desmesurada ambición le hará recurrir a cualquier medio que se le presente con tal de cambiar su suerte.

FUE: 18 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 18 **Peso:** 75 kg
HAB: 20 **RR:** 55% **IRR:** 45%
RES: 15 **Aspecto:** 14 (normal)
PER: 13 **Templanza:** 60%
COM: 15 **Edad:** 44 años
CUL: 15 **Suerte:** 43

Armas: Espada de mano 65% (1d8+1d4+2),
Cuchillos 45%
Pelea 45% (1d3 + 1d4)

Armadura: Gambesón reforzado (3p.p.),
bacinete (4p.p.)

Competencias: Descubrir 35%, Escuchar 35%,
Esquivar 35%, Mando 85%, Cabalgar 70%.

Los hombres del barón

Se trata de perros viejos curtidos en mil batallas y acostumbrados al uso de la violencia. Son leales a su señor y no dudarán en morir a su servicio si hace falta.

Hugo de Montfort

Es la mano derecha del barón. Caballero con un largo historial de hazañas en combate al lado de su señor. De pelo y ojos negros, tiene la nariz achatada y una cicatriz en el labio.

FUE: 15 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 18 **Peso:** 70 kg
HAB: 20 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 15 (normal)
PER: 10 **Templanza:** 60%
COM: 10 **Edad:** 36 años
CUL: 10 **Suerte:** 30

Armas: Espada de mano 65% (1d8+1d6+1),
Cuchillos 45%
Pelea 45% (1d3+1d4)
Escudos 50%

Armadura: Gambesón reforzado (3p.p.),
capacete (2p.p.)

Competencias: Descubrir 35%, Escuchar 35%,
Esquivar 40%, Mando 55%, Cabalgar 50%.

Beltrán de León

Conocido como "El León de Castilla", es un caballero imponente de gran estatura y una fuerza descomunal. Su presencia intimidante y su habilidad con el gran hacha de petos lo convierten en un temido guerrero en el campo de batalla.

FUE: 20 **Altura:** 1,85 varas
AGI: 15 **Peso:** 90 kg
HAB: 15 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 20 **Aspecto:** 9 (mediocre)
PER: 10 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 32 años
CUL: 10 **Suerte:** 30

Armas: Hacha de petos 65% (1d10+1d6)
Pelea 45% (1D3+1D4)

Armadura: Loriga de mallas (5pp), capacete
(2pp).

Competencias: Escuchar 25%, Correr 50%,
Esquivar 10%, Cabalgar 50%.

Alfonso de Navarra

Apodado "El Águila", es un ballestero excepcionalmente preciso. Sus virotes siempre encuentran su objetivo, y su aguda visión le permite detectar incluso los objetivos más distantes.

FUE: 10 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 18 **Peso:** 65 kg
HAB: 15 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 11 (mediocre)
PER: 20 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 30 años
CUL: 10 **Suerte:** 40

Armas: Ballesta ligera 60% (2d6)
Cuchillos 60% (1d6+1d4)

Armadura: Ropas gruesas (1pp)

Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 40%,
Correr 50%, Esquivar 35%, Sigilo 35%.

Lonzio Cuatro dedos

Es un hombre de estatura baja pero corpulento, con una barba desaliñada y canosa que oculta cicatrices de batallas pasadas. Su mirada penetrante y su expresión adusta reflejan la dureza y la determinación forjadas en los campos de batalla.

FUE: 20 **Altura:** 1,62 varas
AGI: 20 **Peso:** 70 kg
HAB: 15 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 10 (mediocre)
PER: 10 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 31 años
CUL: 10 **Suerte:** 30
Armas: Maza de armas 60% (1d8+1d6+2)
 Escudos 50%
Armadura: Gambesón (2p.p.), capacete (2p.p.)
Competencias: Escuchar 35%, Descubrir 35%,
 Cabalgar 50%, Esquivar 35%.

Julian "Narices"

Experimentado rastreador y explorador que conoce las tácticas de emboscada. Su habilidad para detectar y desactivar trampas en el campo de batalla ha salvado innumerables vidas.

FUE: 10 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 15 **Peso:** 70 kg
HAB: 20 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 20 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 28 años
CUL: 10 **Suerte:** 40
Armas: Bracamante 50% (2d6+2)
 Ballesta ligera 50% (2d6)
Armadura: Ropas gruesas (1pp)
Competencias: Escuchar 45%, Descubrir 45%,
 Esquivar 35%, Rastrear 55%.

Alonso el vigía

Un hombre de estatura media y compleción atlética. Tiene cabello rubio corto y ojos azules claros que reflejan una mirada atenta y vigilante. Su rostro muestra una expresión seria pero observadora, y siempre está alerta ante cualquier amenaza en el campo de batalla.

FUE: 10 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 18 **Peso:** 65 kg
HAB: 20 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 10 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 32 años
CUL: 10 **Suerte:** 30
Armas: Lanza 55% (2d6+1)
 Escudos 60%
Armadura: Gambesón reforzado (3p.p.),
 capacete (2p.p.)
Competencias: Escuchar 40%, Descubrir 35%,
 Esquivar 30%, Cabalgar 35%.

Diego el Sigiloso

Un hábil explorador y emboscador. Su capacidad para moverse sigilosamente por el terreno y sorprender a los enemigos desde la oscuridad le ha valido el sobrenombre de "El Sigiloso".

FUE: 12 **Altura:** 1,64 varas
AGI: 15 **Peso:** 65 kg
HAB: 20 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 10 (mediocre)
PER: 20 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 33 años
CUL: 10 **Suerte:** 40
Armas: Bracamante 55% (2d6+2)
 Cuchillos 55% (2d6)
 Ballesta ligera 50% (1d6+1d4)
Armadura: Ropas gruesas (1pp)
Competencias: Escuchar 40%, Descubrir 35%,
 Esquivar 40%, Sigilo 55%.

Gonzalo de Trujillo

Un hombre astuto, rápido de reflejos y ambidiestro. Es capaz de anticipar los movimientos de sus oponentes y contrarrestarlos con precisión. Sus movimientos elegantes y calculados le han permitido sobrevivir a numerosos duelos. Suele llevar siempre dos dagas encima y si previamente no ha lanzado una a algún enemigo le gusta luchar con ambas en las manos.

FUE: 13 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 20 **Peso:** 68 kg
HAB: 20 **RR:** 70% **IRR:** 30%
RES: 15 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 15 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 32 años
CUL: 10 **Suerte:** 35
Armas: Daga 60% (2d3+1d6+2)
 Lanzar 60%
Armadura: Gambesón reforzado (3p.p.),
 capacete (2p.p.)
Competencias: Escuchar 35%, Descubrir 35%,
 Esquivar 45%, Sigilo 35%.

CRONOLOGÍA DE SUCEOS

Recopilación de sucesos anteriores a la llegada de los personajes a Salamanca.

- ❖ **24-03-1293.** El viaje. Ismael, su tío y el resto del grupo salen de Salamanca para realizar una ruta comercial por algunas ferias de la región. Tres días más tarde llegarán a Valdecorneja, donde Ismael espera reencontrarse con Elena.
- ❖ **01-03-1293.** Romería del Miércoles de Ceniza. Ismael participa en la romería a San Pelayo. Por la noche acompaña a Elena y sus amigos hasta la cima de las ruinas, para celebrar uno de sus encuentros nocturnos. Esa noche, afectado por la Infusión de serenidad, atraviesa la encrucijada y acaba llegando al sepulcro del "Hombre de la plata" donde es poseído por el ánima de un demonio desterrado que permanece ligada a los restos del monarca (Narración del interludio). Se llevará consigo tres de las monedas que encontró en el ajuar del sepulcro.
- ❖ **02-03-1293.** Ismael y su tío dejan Valdecorneja para seguir con su ruta. Esa noche, la salud de Ismael empeora y su tío, preocupado, decide adelantar el regreso a Salamanca.
- ❖ **03-03-1293.** Pasan la noche al raso a media jornada de Salamanca. De madrugada el Desterrado toma el control de Ismael y degüella al resto del grupo, resultando herido en el proceso.
- ❖ **04-03-1293.** Llegada a Salamanca. Ismael regresa solo, desorientado y malherido a Salamanca. Su tía va a buscar a un médico judío. El judío se queda con dos de las monedas de Ismael y comienza a investigar sobre ellas.
- ❖ **05-03-1293.** Desaparición de Ismael. Una vez el Desterrado consigue el control del cuerpo anfitrión se marcha de Salamanca para volver a la zona de Gredos. En los días posteriores completará la transformación adquiriendo la forma humana del "Hombre de la plata".
- ❖ **16-04-1293.** Romería del Domingo de Pascua. En Valdecorneja realizan la romería a San Pelayo, y Samuel, Elena, Inés, Rachid y Beatriz volverán a las ruinas para celebrar uno de sus rituales. En mitad del acto serán sorprendidos por el Desterrado que matará a Samuel e Inés, y capturará a Elena. Llevará los cuerpos al otro lado de la encrucijada y allí violará a Elena dejándola en cinta.
- ❖ **17-04-1293.** Rachid y Beatriz vuelven aterrorizados a Valdecorneja y son arrestados. A las pocas semanas, responsabilizarán a Rachid de lo ocurrido y lo condenarán a morir en la hoguera.



❖ **Finales de junio de 1293.** El Desterrado asalta la Granja de Onofre. Tras más de un mes oculto al otro lado de la encrucijada y alimentándose de los cuerpos de Samuel e Inés, el Desterrado decide buscar un nuevo refugio. Asalta la granja de Onofre matando al granjero y a sus dos hijos, mientras que someterá bajo el hechizo Cadena de Silcharde a Ana, la mujer del granjero.

❖ **De julio a diciembre de 1293.** El Desterrado permanece oculto en la granja. Suele vigilar la entrada de la encrucijada para evitar que se acerquen intrusos. También suele asaltar a los caminantes desprevenidos en los viejos caminos de la sierra con dos objetivos, sembrar el miedo por la zona y conseguir alimento fresco. Elena permanece secuestrada en la granja mientras es atendida por la granjera, y su estado de gestación avanza.

Finales de noviembre de 1293. Los personajes llegan a Salamanca.

ACTO III

Regnum Tenebrarum



En mitad del Mare Tenebrarum (océano Atlántico) sobresale un macizo rocoso como último vestigio de un reino antediluviano. En su interior hay una cueva por cuyas paredes brillan las vetas de un mineral amarillo con tonos rojizos. La encrucijada de la sierra de Gredos conecta con este lugar cuyo nombre verdadero hace tiempo fue olvidado.

LA MORADA DE LAS SIRENAS



ada más atravesar la encrucijada accederán a un espacio cavernoso muy amplio con un gran estanque subterráneo. Sus oscuras aguas transmiten una inquietante serenidad. En este lado de la cueva se sigue notando la corriente de aire y oyendo ocasionalmente el extraño bramido de fondo.

Aquí encontrarán dos cadáveres en avanzado estado de descomposición, una tirada de **Medicina** podrá determinar unos ocho meses. Se trata de un hombre y una mujer. El hombre lleva vestimentas de buena clase, la mujer ropas humildes. Son los restos de Samuel e Inés. Los huesos presentan la peculiaridad de estar esparcidos por haber sido desmembrados y una tirada de **Descubrir** podrá distinguir mordiscos humanos en algún trozo de piel. Si alguna tirada es lo suficientemente buena, su atención se dirigirá súbitamente tras de sí, ya que creará haber advertido un leve sonido en el agua. No obstante, el silencio posterior y las imperceptibles ondas en la superficie le harán pensar que se trata de una falsa alarma.

Para salir de la caverna los personajes deberán bordear el remanso de aguas estancadas. El lugar está oscuro y no se distinguen las paredes del fondo del estanque. Será más o menos a mitad del recorrido cuando oigan el canto melodioso de una voz femenina, dulce y embriagadora, que proviene de las sombrías aguas.

El perro

Como en todo momento de presencia irracional, se mostrará nervioso y asustadizo, permaneciendo cerca de su dueño. Si su dueño es atraído por el influjo de la sirena tratará de evitar que vaya hacia el agua mordiéndole del pantalón.

LAS SIRENAS

Se trata de tres sirenas que pertenecen a un grupo mucho mayor que vive en los alrededores del peñón. En ocasiones, estas tres sirenas se introducen a través de un conducto subterráneo que conecta con el mar porque saben que en esta zona a veces huele a humanos. El modus operandi será el siguiente: Mientras una de ellas canta recostada sobre una de las rocas del interior del estanque, las otras dos acecharán a que alguna víctima se introduzca lo suficiente en sus aguas para arrastrarlo a las profundidades.

Si los personajes matan a alguna de ellas, o si consiguen pasar sin ser atraídos por sus cánticos, o si consiguen llevarse a alguna víctima, las sirenas no volverán a aparecer.



EL PEÑÓN

Tna vez salgan de la cueva serán testigos de la desconcertante nueva ubicación en la que se encuentran. Ante su mirada se abre un vasto y tempestuoso mar que abarca toda la visión hasta unirse con el cielo en el horizonte. Se encuentran en el lateral de un peñón. Las olas chocan contra los acantilados produciendo el sonido que oían en la cueva, y un viento racheado y constante mueve las ramas de los árboles colindantes. Este será un buen momento para que todos los personajes que tienen IRR < 125 se sumen +15 por contemplar los efectos de un hechizo de vis séptima (reducción del 50% por estar bajo los efectos de Infusión de serenidad, 8 puntos).

Además, los PJs también advertirán un notable ascenso de la temperatura, respecto al otro lado de la encrucijada. Y con una tirada de **Astrología (o Percepción x2)**, percibirán una ligera variación en la posición del sol o la luna.

Una vez asciendan a la cima del peñón, lo primero que les llamará la atención será una colosal estructura que domina la escena y que se eleva en el extremo opuesto por encima de los bosques adyacentes. Parece tratarse de un templo, aunque nunca han visto uno parecido.

Tampoco tardarán en fijarse en un cercano montículo de tierra y piedras con una abertura en medio y unas escaleras que descienden a su interior. Una tirada de **Cultura x2** servirá para identificarlo como un túmulo.

LOS PERITIOS

Siempre que el Desterrado consigue un cuerpo suele regresar al templo a realizar un bautismo negro para invocar a los Peritios (MB 300). De esta forma, se asegura que el peñón esté protegido de la visita de posibles intrusos.

La mayor parte del tiempo los peritios suelen sobrevolar el peñón descendiendo ocasionalmente para alimentarse de tierra seca. Pese a no ser habitual, de vez en cuando algún peritio puede atravesar la encrucijada y llegar así a la sierra de Gredos. Hay más probabilidades de que esto ocurra si alguien se acerca demasiado a la cueva y a la encrucijada, como si de alguna forma los peritios pudiesen detectar la presencia humana.

Con una tirada de **Percepción** fácil podrán divisarlos volando en el cielo o pastando tierra en la superficie. En cuanto los peritios detecten a los personajes les atacarán con ansia asesina.

Afortunadamente para los personajes, tan sólo quedarán dos ejemplares.

El perro

Podrá detectar su aura irracional, y se mostrará nervioso y asustadizo. Tratará de rehuir el enfrentamiento con ellos y permanecerá cerca de su dueño cuando haya alguno cerca. Sólo atacará, inútilmente, si son atacados. Siempre que un peritio cargue contra él esquivará automáticamente el ataque.



EL TÚMULO



uede accederse al interior del túmulo bajando por unas escaleras de piedra que descienden unos 4 metros sobre el nivel del suelo. Tras bajar los pronunciados escalones, un pequeño pasadizo de 1,60 metros de altura da acceso a la cámara funeraria.

Una abertura en el techo permite que entre la luz natural e ilumine la estancia. La cámara tiene unas dimensiones de 3x3 metros, y en medio hay un sarcófago. Un tesoro compuesto por unas mil monedas de oricalco, numerosas piedras preciosas y diversas obras de elaborada orfebrería en oro, plata y cobre componen el ajuar.

También se pueden encontrar ánforas con granos oscurecidos por el paso de los siglos, que los personajes podrán identificar como trigo, cebada y espelta, así como dos objetos que usaban en los rituales, un vaso de oro incrustado con piedras preciosas y una daga* de filo oscuro elaborada con un material que no pertenece a la Tierra (tirada de **Conocimiento mineral**).

* Daga Negra: +2 al daño e ignora defensa mágica.



ARGANTONIO

Habrá que pasar el nombre por escrito al primer jugador que se acerque al sarcófago (y sepa leer), si lo nombra en voz alta podrá ser poseído por el ánima del Desterrado (Tirada de RR). Si el personaje es poseído, este perderá momentáneamente el control del mismo, y comenzará a andar hacia la salida del túmulo con la mirada perdida, hasta que alguno le ponga la mano encima, momento en que volverá en sí mostrándose ligeramente desconcertado.

Las paredes de la misma están adornadas con toscos grabados que contienen algunas representaciones. En una de ellas se distingue una figura con una corona bebiendo una copa frente a una columna. En la siguiente se ve a esa misma figura rodeada de otras figuras reverenciándola.

A los pies del sarcófago se puede encontrar grabada la misma inscripción de las monedas, que los personajes ya habrán podido traducir como "Hombre de la plata". Pero también hay otras inscripciones que se repiten grabadas encima del sarcófago sin orden alguno. Se trata de una palabra escrita en distintos alfabetos, entre ellos el latín, leyéndose...

"ARGANTONIO".



EL TEMPLO

El templo se encuentra sobre una base piramidal (estilo zigurat) de unos 4 metros de altura, elaborada con bloques de granito. Se accede a la planta del templo a través de unas escaleras de mármol. Su arquitectura es poco estilizada por fuera con un diseño basto e imponente construido también en granito.

Las paredes del templo siguen la misma inclinación piramidal de la base. Toda la parte superior de las paredes las recorren unas ventanas rectangulares, más anchas que altas, por donde entraba la iluminación en su origen. Hoy en día la techumbre del templo está en gran parte derrumbada, y sólo queda la que se apoya en unos pilares interiores. El templo tiene una altura de 25 metros, 30 metros de ancho y unos 50 metros de largo.

El interior, en contraste con el exterior, desbrocha opulencia. Los suelos y el altar son de mármol. Las paredes y las columnas están recubiertas y adornadas con plata y oro. En el centro de la sala hay una escultura colosal de un ángel sosteniendo a una mujer en sus brazos. Ambos se están mirando a los ojos y están representados con gran belleza y destreza.



La escultura tiene 15 metros de altura y una de sus alas se ha desprendido y está en el suelo entre otros escombros. A los lados, hay unas estatuas revestidas de oro que representan a los diez gobernantes descendientes del ángel caído. Tan sólo dos de ellas aún permanecen intactas.

Estas estatuas miden unos dos metros y medio, alcanzando la más alta casi los tres metros.

Sobre el altar hay un brasero de bronce destinado al fuego de los sacrificios y en el centro del altar, presidiendo la sala del templo, una columna de oricalco con las leyes del antiguo reino y un ritual inscrito en ella. Las paredes, en general, siguen luciendo todo su esplendor, excepto la que se encuentra detrás de la columna, de la que se ha desprendido todo el revestimiento y sólo muestra unos bloques de granito desnudo y ennegrecido. Una tirada de **Conocimiento mineral** podrá distinguir rastros y olor a azufre en ella.

Yacen en el templo también algunos esqueletos con vestimentas de distintas épocas. Tres visten indumentarias de centuriones romanos y dos llevan indumentarias árabes.

Es evidente que la arquitectura del templo y la contemplada en el túmulo pertenecen a civilizaciones diferentes, sin embargo, ambas compartían el mismo sistema de escritura.

LA COLUMNA DE ORICALCO



La columna está grabada con inscripciones en la lengua muerta que contienen leyes, de apariencia justa, y un ritual. La escritura y los símbolos son más ricos que los que han visto hasta ahora, pero la similitudes etimológicas que presentan ambas les permitirá traducirlas con ayuda del libro.

EL RITUAL

*Ante el fuego y la columna sacrificarás a un ser amado.
Tres veces llenarás la copa con su sangre.
Una para ungir la columna,
otra para verter al fuego
y otra para llenar tu vientre.
Entonces, apoyarás la mano sobre la columna
y me llamarás por mi nombre,
SAMYAZA.*

Llegados a este punto hay tres formas de cumplir la demanda de sangre que exige el ritual.

- ✿ Que el almogávar sacrifique a su perro.
- ✿ Que el soldado sacrifique a su hermano (Sólo en caso de que se haya jugado la variante para salvarlo mediante el ritual de fe Confrontación - Véase "La granja del Desterrado", página 44).
- ✿ Que el barón sacrifique a su hijo.

Si realizan el ritual correctamente, un primer detalle que podrán observar los asistentes, será que al encender el fuego en el brasero de bronce y alzarse las llamas, la sombra que proyecta la columna sobre la pared coincide exactamente con la parte ennegrecida de la misma dándole a esa zona una oscuridad especialmente profunda e inquietante. Si alguien decide intentar iluminar ese hueco, verá que la luz en esa zona incide de diferente manera, manteniéndose siempre más oscura de lo que debería.

Una vez completado el ritual y nada más pronunciar el nombre de Samyaza el cielo retumbará con el sonido de la tormenta. Dirigiendo la mirada hacia arriba observarán a través del techo derrumbado del templo que las nubes han comenzado a moverse lentamente formando un vórtice sobre el mismo. Los vientos comenzarán a soplar con más fuerza en el peñón y este se hará notar en la sala. Las llamas del brasero se avivarán, pero la sombra que emite la columna sobre la pared permanecerá inmóvil.

Pasados unos instantes, una grieta de color rojizo partirá la pared sombreada verticalmente por la mitad y poco después esa parte del templo se derrumbará hacia el fondo dejando al descubierto una especie de visión onírica. Dentro hay llamas y lava, y unas escaleras que ascienden hacia unas nubes que resplandecen con tonos flamígeros entre un abismo de oscuridad, sobre las que una figura antropomorfa se sienta en un trono. Instantes después la figura se levantará y comenzará a descender.

El descenso de Samyaza durará 13 Asaltos. En el primer asalto se levantarán los 5 esqueletos que había en el templo, atacando a quienes

tengan más cerca (excepto al que ha realizado el ritual), y en los asaltos 4 y 6, atravesarán el portal hasta 1D10 almas del infierno de un color translúcido fantasmal.

ALMAS DEL INFIERNO

No habrá nunca más del total de PJs + PNJs (no poseídos) que haya en la escena. Si alguno está poseído por el Desterrado, no podrá ser poseído de nuevo.

Las almas que atraviesen a la sala harán una de las siguientes acciones (tirar 1d6):

- ❖ (1-3) Intentar poseer un cuerpo, ya sea vivo (Tirada de RR para evitarlo) o de un cadáver (víctima del sacrificio incluida. No es necesaria tirada), si no lo consigue simplemente lo atravesará. Si lo posee, atacará al que tenga más cerca (No afecta a quien ha realizado el ritual).
- ❖ (4-5) Seguir dando vueltas sobrevolando la estancia.
- ❖ (6) Escapar hacia el exterior.





LA LLEGADA DE SAMYAZA

Justo en el momento en que Samyaza atraviese el portal y pise el suelo del templo parecerá que el tiempo se detiene. Los combates cesarán, las almas infernales desaparecerán y los cuerpos animados volverán a su estado inerte. El sonido de fuera del templo se amortiguará y se oirá como lejano y todos los presentes sentirán una presión enorme sobre sus cuerpos que les complicará permanecer de pies y no clavar la rodilla en el suelo (tirada de **Resistencia x2**).

Consumido durante siglos por las llamas del abismo de la condenación, la apariencia del ángel caído no guarda ya ningún recuerdo de su pretérita belleza causando gran temor en aquellos que lo contemplan.

Nada más salir ignorará a todos los presentes y caminará por el templo observando el entorno, tanto el propio templo como el cielo. Al llegar a la gran estatua, se detendrá ante ella fijándose en el rostro de la mujer y luego en el del ángel, quedándose por unos instantes perdido en sus pensamientos, pero sin reflejar expresión alguna en su rostro.

Tras esto, parecerá reparar por vez primera en los mortales a su alrededor y volverá ante el invocador desde donde pronunciará estas únicas palabras.

“¡Necios! Adoráis al Dios que creó la muerte para vosotros y renegáis de los que os ayudamos. Pero ahora tú portarás mi conocimiento y guiarás a los hombres a la verdad” - Samyaza

Acto seguido, realizará un símbolo invisible en la frente del invocador mientras susurra cosas ininteligibles.

MOVIMIENTOS DE LOS PNJ



Como comentamos en el Acto II, los personajes deberían llevar siempre una ligera ventaja sobre el barón y sus hombres, permitiéndoles acceder a ellos al peñón solos y en primer lugar.

Por lo tanto, el barón también acabará obteniendo la información que les conducirá a la bruja y nuevamente a las ruinas. Sabiendo que los personajes les llevan la delantera, partirán raudos tras ellos, pero sin los ingredientes de la infusión, dado que ya no le quedaban a la bruja.

Una vez en las ruinas, el barón y sus hombres podrán observar el caldero y los restos de la hoguera donde los personajes prepararon la infusión. Y se quedarán vigilando la zona por si los personajes vuelven a aparecer.

En caso de que los personajes no hayan realizado el ritual de la columna y hayan decidido volver, serán emboscados a la salida de la encrucijada siendo obligados a confesar, si quieren seguir vivos, la manera de llegar al templo. Rapiñando hasta la última gota del caldero, habrá infusión justo para todos.

Nota al DJ: Hacer una única tirada de duración de la infusión para el grupo del barón y jugar con este tiempo a criterio del DJ.

De esta manera volverían a presentarse en el templo, pero esta vez el barón sí que realizará el ritual.

Como había comentado en el Acto I, el barón y el judío manejan información extra, ya que tienen en su poder los pergaminos originales de una expedición griega y de los que K.P. extrajo su versión reducida de "**Regis inmortalis legenda**". Es por ello que conocían que el "Hombre de la plata" realizó un ritual frente a una columna en el que sacrificó a su propio hijo obteniendo así su legendaria inmortalidad.

Los personajes serán testigos de esta información extra que maneja el grupo del barón escuchando comentarios del tipo "*La leyenda del manuscrito era cierta...*" o, tras ver consultar al judío unos pergaminos, "*Esta debe ser la columna, señor. En los textos se indica que él realizó aquí el sacrificio*".

Dicho esto, al barón le faltará una pieza clave, el libro para traducir la lengua muerta, para lo cual podría usar el siguiente recurso:

"¡Vosotros! Creo que tenéis algo que me pertenece. Colaborad conmigo ahora y tal vez os perdone la vida por haber matado a dos de mis hombres."

Esperarán que le entreguen algo que permita traducir la inscripción. El hijo con insolencia apuntará:

"Mátalos, padre, no son más que unos bandidos".

Tras esto realizarán los preparativos: Irán a buscar leña, encenderán el fuego, traerán el recipiente y la copa de oro del ajuar...

Una vez esté todo preparado, el barón, desde el altar y junto a su hijo, se dirigirá a sus hombres de la siguiente manera:

"Caballeros y leales amigos. No os he traído hasta aquí sólo en busca de riquezas, lo he hecho en busca de algo más. Poder y gloria. Tal vez tenga en este lugar la última oportunidad de restituir el honor perdido y reparar así la grandeza de la casa de los Tejeda... para ello se me exige un doloroso sacrificio.... Pero si tiene que ser así, que así sea... perdóname, hijo mío..."

Acto seguido degollará a su hijo y completará el ritual, ante el estupor e incertidumbre de los presentes.

DESENLACES



na vez se active el ritual el único capaz de impedir que Samyaza triunfe será Adso, el fraile, para lo cual debería invocar, mediante una única tirada, al arcángel Miguel usando el ritual de fe "El brazo de Dios", que podrá realizarlo gracias al poder que le otorga la Veracruz.

RITUAL BIEN REALIZADO

❖ Victoria de Samyaza:

Tras decir sus palabras y realizar un símbolo invisible sobre la frente del invocador, el cuerpo de Samyaza comenzará a desintegrarse y a ser absorbido hacia el interior del portal mientras una especie de mueca sonriente se dibuja en su rostro. Una vez absorbido, los bloques de granito volverán a cubrir la pared y todo volverá a la normalidad. Cuando vayan a salir del templo, comenzará el cataclismo final.

El Elegido de Samyaza.

Inicialmente sólo se sentirá ligeramente diferente, pero conforme pasen los días, irá experimentando algunos cambios. La manifestación de sus poderes podría precipitarse en situaciones de estrés o necesidad.

• Aliento del Diablo

(Véase reglamento de Aquelarre, MB 201) Tendrá permanentemente este poder (e inconvenientes) que podrá usar a voluntad, con la particularidad de que tendrá control sobre el tono de su voz.

• La voz del Dragón

Su Elocuencia será del 100%.

• La sombra del Anticristo

Todo aquel que tenga más del 50% en Teología y al menos 85% en RR, verá en su sombra la silueta de un macho cabrío. Estas personas también serán inmunes a La voz del Dragón.

• Longevidad

Siempre y cuando mantenga el culto a Samyaza y los ángeles caídos.

❖ Derrota de Samyaza

La única forma de derrotarlo es invocando al arcángel Miguel, para lo cual el fraile tendrá una única tirada.

• Si la falla, Samyaza se le aparecerá por su espalda diciendo "*Tu fe no sirve aquí*" y fundirá la Veracruz. Seguidamente, lo elevará en el aire mientras le hace retorcerse de dolor, hasta que pierda la consciencia y se le pare el corazón. Entonces, dándole por muerto, Samyaza lo dejará caer desplomándose contra el suelo. Pero milagrosamente (final Disney) su corazón volverá a latir y recuperará la consciencia con un 20% de sus puntos de vida cuando se cierre el portal, los justos para poder escapar con ayuda una vez comience el cataclismo.

• Si la tirada del ritual de fe ha ido bien, una bola de luz fulgurante descenderá del cielo e impactará en el templo, cegando a todos los presentes. Aquellos que estén mirando hacia el centro del resplandor, verán la silueta de un ángel con una espada en la mano. En su ceguera, oirán el fragor de un enfrentamiento y finalmente el grito de Samyaza. Cuando recuperen la visión, el portal se habrá cerrado, la columna estará derrumbada y el barón yacerá muerto en el suelo (sin signos de violencia) y toda presencia irracional habrá desaparecido del peñón (incluido el ánima del Desterrado, si alguno estaba poseído). Cuando vayan a salir del templo, comenzará el cataclismo final.

RITUAL MAL REALIZADO

En este caso no ocurrirá nada. El portal no se abrirá y el invocador habrá realizado el sacrificio en vano. En caso del barón, este caerá de rodillas junto al cuerpo del hijo llorando su muerte. En ese momento sobrevendrá el cataclismo final y no lograrán que el barón abandone el lugar, pereciendo junto al cuerpo de su hijo.

RITUAL NO REALIZADO

Si por alguna acción extraordinaria el ritual no se puede llevar a cabo, iniciar el cataclismo final en el momento más conveniente.

EL CATACLISMO FINAL

Todos los desenlaces acabarán igual. Un gran temblor sacude el peñón a consecuencia de un movimiento tectónico que hará que una gran grieta parta el peñón transversalmente (será fácil de saltar. Un metro de ancho en la zona más estrecha). La columna de oricalco caerá y se romperá, liberándose de su interior la esencia de Samyaza contenida. En los próximos minutos las aguas del mar que rodean al peñón comenzarán a retirarse dejando a la vista las majestuosas ruinas de una ciudad que permanecía sumergida y su disposición en forma de anillos concéntricos alrededor del peñón.

Más temblores de tierra, de menor magnitud que el primero, se sucederán. Algún trozo del peñón se desprenderá al mar. Poco después, las enormes olas de un gran maremoto impactarán contra el peñón dejando la cueva sumergida e imposibilitando acceder a la encrucijada. Todo aquel que no haya atravesado la encrucijada antes de ese momento, se hundirá con el peñón en las siguientes horas, "en un solo día y una noche terrible".

CUENTA ATRÁS

15 minutos: temblores de tierra.

10 minutos: las aguas que rodean el peñón se han retirado. Se observa una gran línea oscura en el horizonte.

0 minutos: impacto del maremoto.

Tiempo en recorrer desde la zona del templo hasta la encrucijada (450 metros):

2 minutos 30 segundos (requiere tres tiradas de **Correr** exitosas. +20 segundos por cada fallo).

Una vez impacte el maremoto el peñón se acabará de partir y se hundirá en el Mare Tenebrarum, disipándose de esta manera la magia del hechizo de la encrucijada.

Conclusión y recompensas

Si el Pj logra salir vivo de este acto de la aventura: 30 PAp

Si el PJ ha contribuido con acciones o aportaciones relevantes: 10 PAp

DRAMATIS PERSONAE

Sirena

FUE: 8 **Altura:** 1,65 varas
AGI: 20 **Peso:** 95 kg
HAB: 10 **RR:** 0% **IRR:** 150%
RES: 14 **Aspecto:** 20 (Atractivo)
PER: 30 **Templanza:** 60%
COM: 30 **Edad:** 240 años
CUL: 20 **Suerte:** 40

Armas: Carece

Armadura: Carece

Competencias: Cantar 99%, Nadar 99%, Sigilo 65%.

Hechizos:

Canto Hipnótico: Todo aquél desdichado que escuche el melodioso canto de una sirena deberá hacer una tirada de RR para evitar quedar hipnotizado.

Peritío

FUE: 12 **Altura:** 1,70 varas
AGI: 15 **Peso:** 400 libras
HAB: 0 **RR:** 0% **IRR:** 125%
RES: 11
PER: 20
COM: 0
CUL: 0

Armas: Mordisco 45% (2D6)

Investida con la cornamenta 60% (2D6)

Protección: Protección mágica (son inmunes a todo tipo de armas que no sean mágicas).

Competencias: Volar 45%, Descubrir 50%.

Muerto, centurión romano

FUE: 14 **Altura:** 1,66 varas
AGI: 8 **Peso:** 90 kg
HAB: 9 **RR:** 0% **IRR:** 100%
RES: 14 **Aspecto:** 11 (mediocre)
PER: 6 **Templanza:** 60%
COM: 1 **Edad:** 240 años
CUL: 8 **Suerte:** 15

Armas: Gladius 30% (1D6+1), tétanos (45%)

Armadura: Cabeza protección 3

Lorica segmentada (pecho y abdomen protección 4, resto 2).

Competencias: -

Especial: Resistencia al daño.

Muerto, soldado berebere

FUE: 12 **Altura:** 1,62 varas
AGI: 9 **Peso:** 90 kg
HAB: 10 **RR:** 0% **IRR:** 100%
RES: 12 **Aspecto:** 11 (mediocre)
PER: 6 **Templanza:** 60%
COM: 1 **Edad:** 240 años
CUL: 8 **Suerte:** 15

Armas: Saif 35% (1D6+2), tétanos (45%)

Armadura: Similar a gambesón reforzado (2p)

Competencias: -

Especial: Resistencia al daño.



EPÍLOGO



Como podrá observar, la aventura tiene múltiples finales posibles y le corresponderá al DJ cerrar la historia ajustándose al desenlace. A continuación, repaso algunos de ellos.

Si los personajes han realizado el ritual solos y vuelve uno de ellos convertido en el Elegido de Samyaza, este podrá poner a prueba sus nuevos poderes para resolver la situación que se les presenta, cuando sean emboscados por el barón y sus hombres a la salida de la encrucijada.

Si, por el contrario, el barón y sus hombres llegaron al peñón, todos los que consigan regresar se encontrarán profundamente aturdidos, sobre todo cuando se les vaya pasando los efectos de la Infusión de Serenidad, entrando en una especie de crisis de fe. Los más astutos, tal vez hayan sacado algún provecho económico, pues habrán tratado de llenar sus zurroneos con monedas, joyas y piedras preciosas antes de abandonar el demencial peñón.

En cualquier caso, no tardarán en llegar al lugar las autoridades de Valdecorneja, el castellano Vicente de Lara y algunos de sus hombres exigiendo explicaciones de todo lo que está pasando.

PERSONAJES

El fraile: El fraile es el único capaz de detener la llegada del Elegido una vez comience el ritual, pero para ello correrá un gran riesgo poniendo en peligro su vida. Si logra vencer y ha habido testigos de su hazaña, en algún momento futuro un representante de las altas esferas eclesiásticas irá a buscarlo para pedirle que se presente ante ellas, pues están muy interesados en conocer de primera mano todo lo ocurrido. También sentirá la gracia de Dios con más fuerza que nunca en su interior. Si por el contrario vence Samyaza, tal vez sea el único capaz de darse cuenta del mal que han despertado al ver en la sombra del Elegido la forma del Anticristo.

El soldado: Podría acabar siendo el Elegido, aunque sus probabilidades son menores dado que previamente debe haber salvado a su hermano. Si no logra salvarlo, puede que termine la aventura con más preguntas que respuestas. Dependerá de él atar los inexplicables acontecimientos de los que ha sido testigo y, por supuesto, no le desaparecerán nunca las dudas de si, tal vez, aquel hombre de la granja pudiera haber sido su hermano...

El almogávar: Básicamente tiene dos finales posibles, con perro y la conciencia limpia o sin perro y, tal vez, siendo el Elegido.

PNJS

El barón: Si el barón sobrevive y regresa siendo El Elegido, abandonará Valdecorneja y volverá a su feudo donde irá descubriendo los propósitos que tienen para él sus Maléficas Majestades, pero eso ya es otra historia...

El judío: Marchará con el barón y regresará a su judería de Salamanca desde donde no tardará en escribir a la Berit ha Minia para informar de todo lo ocurrido, pues alberga cierto temor del poder que hayan despertado.

El castellano: Es el último en seguir la pista que conduce a la bruja y acabará responsabilizándola de llenar la cabeza de su hijo de ideas paganas que lo condujeron a su trágico final, y por ello la condenará a morir en la hoguera.

Ismael: Desgraciadamente para Ismael, es el PNJ con menos papeletas de salir vivo de esta. En el remoto caso de que lo consiga, lo hará llevándose un buen puñado de monedas y piedras preciosas del peñón que ofrecerá, en parte, al herrero como dote por la mano de su hija. En cuanto pueda visitará a su tía en Salamanca.

Elena: Descompuesta y ¿con novio? Lo único seguro es que algo sigue creciendo en su vientre y que en el pueblo circulan malos augurios al respecto. Pero eso, también es otra historia...

La bruja: Será capturada por los hombres del castellano, acusada de herejía y quemada en la hoguera salvo... que se las arregle para escapar antes de que estos lleguen.

Entre tanto, los rumores de los extraños sucesos ocurridos en la sierra de Gredos se extenderán por Castilla y atraerán el interés de algunos círculos de poder por la "Regis Immortalis Legenda". Pero será en vano, ya que la iglesia se habrá adelantado ordenando que quemen las escasas copias que quedan del "Rerum Antiques Hispaniae" (Guardándose alguna para ellos), acabando así con las últimas fuentes de la leyenda, pues se dice, que los pergaminos originales hace tiempo que desaparecieron.

ANEXOS I



FICHA DEL PERRO

_____, el perro

Se trata de algún cruce entre perro pastor y lobo ibérico. Te lo encontraste junto al cadáver de su madre y del resto de la camada en el pajaro de una aldea que había sido recientemente arrasada. Desde entonces lo has criado y se ha creado un vínculo muy intenso entre vosotros.

Es un animal tímido y desconfiado, excepto contigo. Se encuentra más a gusto en entornos rurales que en núcleos poblados. Si se le pone una correa o cuerda, intentará soltarse de ella mordisqueándola.

Al igual que el lobo, apenas ladra y es buen nadador.

Si en algún momento se aleja podrás llamarlo mediante un silbido que el perro reconocerá y acudirá al instante.

FUE: 10	Altura: 0,50 varas
AGI: 18	Peso: 50 Kg
RES: 12	RR: 50% IRR: 50%
PER: 20	Templanza: 55%

Armas: Mordisco 60% (1D6).

Protección: Carece

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%.

RITUAL DE FE 'REVELACIÓN'



Después de que el penitente recupere su estado de gracia tendrá disponibles los rituales de fe pudiendo realizar el de "Revelación". A continuación, se describen dos de estos sueños premonitorios.

❖ Antes de la tumba sin nombre

En caso de realizar el ritual ANTES de jugar "La tumba sin nombre", el fraile soñará que sobrevuela los bosques del valle bajo la luz de la luna, como si fuese un animal cuadrúpedo alado. Sentirá que tiene un hocico (como el de un ciervo), descenderá hasta las ruinas, donde se posará y caminará hacia la cueva, al coger la curva que sube hacia la entrada verá el reflejo de su sombra en el suelo ¡una tétrica sombra humanoide! Al entrar en el interior se volverá todo oscuro y se acabará el sueño.

❖ Después de la tumba sin nombre

En caso de realizar el ritual DESPUÉS de jugar "La tumba sin nombre", el fraile soñará en primera persona con un viajero que camina por un sendero a través de un bosque. Reconocerá fácilmente el lugar como el valle de la sierra de Gredos que lleva a la cima de las ruinas. Llegado un momento el viajero se aparta a un lado del camino, deja el bastón apoyado en un árbol y se dispone a vaciar su vejiga. En ese momento, cree oír un ruido entre los árboles que lo sobresalta. Tras cerciorarse de que ha sido una falsa alarma reanuda tranquilamente su faena. Una vez aliviado se dispone a coger su bastón, pero en ese momento vuelve a escuchar otro ruido, esta vez más nítido y claro, justo a su espalda. El personaje puede notar el miedo súbito que le invade al viajero instantes antes de recibir un fuerte golpe que parece partirle el cráneo. Se desploma y comienza a sentir como la sangre brota a borbotones. Poco después comienzan a arrastrarlo y entonces se despierta.

Al día siguiente podrán encontrar el lugar del suceso, los restos de sangre y el bastón. Con una tirada de **Rastrear** (fácil) serán capaces de seguir el rastro que lleva hasta la granja del Desterrado.

RITUALES DE FE



Resumen de los rituales de fe (extraídos del MB 248/254) a modo de ayuda para el jugador que lleve el fraile. Sólo disponibles una vez haya recuperado el estado de gracia.

Ajuste: he intercambiado el ritual “Pentecostés” por el de “El Brazo de Dios” por requisitos de la trama. Mantener el coste de ejecución por ordo.

		NOMBRE	DESCRIPCIÓN
O R D O 1		Absolución	Perdona los pecados que haya cometido el receptor.
		5' - 1 h	Al pecador se le perdonarán todos los pecados que haya cometido anteriormente quedando en estado de gracia. Pero, en el caso de que fuera un éxito, el pecador recibirá, además, un bonificador de +25% para rezar a los santos (véase “Rezando a los Santos”, pág. 268).
		Bautismo	Introduce al receptor en el seno de la religión del sacerdote.
		1 h	El receptor es aceptado en la comunidad religiosa: escoge un nuevo nombre, pierde su religión anterior, e ingresa en la nueva, donde se convierte en uno más. Si la tirada de activación del ritual tuvo éxito, el receptor verá además aumentada su RR en +2D10, ya que la conversión ha traído aires renovadores a su fe y ha iluminado su camino.
		Eucaristía	Permite la celebración de una misa u oración colectiva.
		30' (mínimo)	Fomenta la unión de la comunidad con su Dios y suele celebrarse diariamente. Éxito: todos aquellos fieles que hayan rezado con fervor, se encuentren en estado de gracia (y que hubieran comulgado, si eran cristianos) y fallen una tirada de RR, verán aumentada esta característica en +1%. Si entre la congregación que acude a la ceremonia se encuentra algún personaje con capacidad de utilizar rituales de fe, no ganará ningún punto de RR, ya que asistir a la oración diaria, es algo que se espera de ellos y que deben hacer de forma cotidiana si no quieren manchar su alma con el estigma del pecado.
		Matrimonio	Permite al sacerdote celebrar el enlace entre dos contrayentes.
		30' (mínimo)	Los contrayentes se convierten en marido y mujer, y se considera un matrimonio perfectamente válido, tanto a ojos de Dios como de los hombres. En el caso de que el sacerdote obtenga un éxito en la tirada de activación, ambos contrayentes conseguirán, además, un bonificador igual a la RR del sacerdote que los casó para enfrentarse a cualquier efecto de un hechizo o al poder de una criatura que intente romper dicho matrimonio, como las intervenciones de los súcubos o incubos, algunos hechizos etc., al menos hasta que alguno de los dos decida voluntariamente serle infiel al otro, momento en el que desaparecerá dicho modificador.
		Ordenación	Concede a un personaje la capacidad de utilizar rituales de fe.
		2 h (mínimo)	El receptor es ordenado sacerdote de su religión, por lo que a partir de ese momento puede utilizar los rituales de fe, aunque también quedará sujeto a las restricciones a los Puntos de Fe que conllevan los pecados. Además, si el sacerdote tiene éxito en la tirada de activación, el receptor aumentará en +2D10 su RR debido a la iluminación que supone la ceremonia.
	Réquiem	Permite al sacerdote enterrar a un difunto según las normas de su Fe.	
	1 día (mínimo)	El sacerdote puede enterrar a un miembro de su congregación siguiendo las normas que imponen la fe y la tradición, por lo que el ánima del fallecido podrá ir al lugar que le corresponda en la Otra Vida (ya sea el Cielo o el Infierno), y no podrá ser convertida en un ánima errante o en un espectro similar. Además, si la tirada de activación tiene éxito y se intenta utilizar el cuerpo del fallecido para llevar a cabo algún tipo de hechizo, ritual mágico o invocación, éste tendrá un penalizador igual a la RR del sacerdote que ofició el ritual de fe.	

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Alivio de Enfermedad 24 h	Cura una enfermedad completa o parcialmente. Éxito: se conseguirá aliviar parcialmente la enfermedad del receptor, reduciendo en un grado la convalecencia de su enfermedad (véanse las reglas de enfermedades en la pág. 103). También es posible combinar el ritual con una tirada de Medicina, lo que permitiría al enfermo reducir su nivel de convalecencia en dos grados. En caso de obtener un crítico en la tirada de activación, el enfermo reduciría en dos grados su enfermedad, pero si fuera una pifia, el sacerdote se contagiaría de la enfermedad del receptor. Este ritual no puede utilizarse sobre enfermedades incurables, como la lepra o la peste (MB 263).
Bendición 30' (mínimo)	Transforma un objeto (arma, agua, etc.) en una herramienta bendecida. Éxito: el sacerdote conseguirá bendecir un objeto concreto, aunque los efectos serán diferentes según el tipo de objeto que haya sido bendecido. Ejemplos: Arma: Un arma bendita puede herir a las criaturas malvadas que, de otro modo, serían invulnerables al daño físico. Agua: Con el ritual es posible bendecir como máximo el contenido de una redoma de agua mezclada con sal que puede utilizarse para llevar a cabo rituales de fe que lo requieran o para derramarla sobre una criatura malvada (previa tirada de Lanzar). Si se utiliza de esta forma, el agua le causará 1D8+1 PD. Símbolo Religioso: Si el sacerdote bendice un símbolo religioso, obtendrá un bonificador en los rituales de Confrontación y Exorcismo. Además, si toca a una criatura malvada le provocará una quemadura de 1D6 PD. Otros Objetos (por ejemplo, comida, un estandarte, etc.): Causará una quemadura de 1D6 PD sobre toda criatura malvada a la que toque directamente sobre la piel o también podrá atemorizar a las criaturas malvadas que lo vean. El tiempo exacto que dura una bendición es variable, y normalmente se reduce a la escena o combate para el que se creará. Además, recomendamos a los jugadores que no abusen del uso de este ritual, ya que las bendiciones no son chokolatinas, y repartirlas a diestro y siniestro puede sentarle mal al que está allí arriba...
Confrontación Varios asaltos	Expulsa a una criatura malvada del lugar. Éxito: el sacerdote utilizará la fuerza de su fe para tratar de expulsar a la criatura del lugar donde se encuentra. Para saber si tiene éxito en la expulsión, el sacerdote comparará su RR con la IRR de la criatura en la Tabla de Confrontación.
Don de Sirin 10' (mínimo)	El sacerdote aumenta su Aspecto, su Suerte y sus competencias de Comunicación. Éxito crítico: el Aspecto, la Suerte y las competencias de Comunicación del receptor (Elocuencia, Seducción, Mando, Comerciar, etc.) se verán incrementadas en un 50% (por ejemplo, si tiene un ASP de 14 ahora tendrá 21: 21 + 7, que es el 50% de 14). Si el éxito obtenido no es crítico, sino normal, no conseguirá nada, ya que Sirin (Ave del paraíso) sólo premia a los que demuestran de verdad su valía. Pifia: el Ave del Paraíso que acudirá será la gemela de Sirin, Alkanost, cuyo don es el dolor y la muerte: tanto el receptor como el sacerdote deberán hacer una tirada de Resistencia x5 y, si la fallan, morirán entre dolores terribles y su alma se convertirá en un ánima errante. Si tienen éxito, sólo perderán el 50% de los PV que tengan en el momento de recibir el don.
Revelación 24 h + tiempo sacerdote durmiendo	El sacerdote sueña con algún tipo de información útil sobre un demonio. Éxito: mientras el sacerdote duerme recibirá procedente del Cielo una revelación en forma de sueño que le ofrecerá algún tipo de información sobre el demonio al que se está enfrentando, o sobre sus sirvientes. Estas ensoñaciones nunca serán del todo claras (excepto si el sacerdote ha obtenido un éxito crítico), y aparecerán mezcladas con fantasías y sueños del inconsciente del sacerdote, así que una vez despierto es tarea suya discernir lo correcto de lo inventado. Pifia: En caso de obtener una pifia en la tirada, toda la visión que ha tenido el sacerdote es directamente falsa, por lo que recomendamos que sea el Director de Juego el que haga la tirada para activar este ritual de fe. Además, es un ritual del que no se debe abusar, ya que no suele ser del agrado de la Divinidad verse molestada cada noche con tribulaciones y solicitudes, y suele castigar a los sacerdotes con insomnio y fatiga si intentan molestarla a menudo.
El brazo de Dios 4 1 asalto	El sacerdote invoca la ayuda de los Arcángeles. Éxito: Si se realiza correctamente el ritual, el sacerdote invocará la ayuda de uno de los siete arcángeles: Anael, Cassiel, Gabriel, Miguel, Rafael, Sachiel o Samael. Un único uso, tenga éxito o no.

ANEXOS II

Mapas y personajes pregenerados



continución, se incluyen tres personajes pregenerados y algunos mapas hechos con la web inkarnate.com.

También encontraréis los anexos en los siguientes enlaces, para facilitar su impresión, así como algunos concept-arts alternativos para usar a gusto del DJ.

[Website](#) / [Drive](#)

ÍNDICE DE LOS MAPAS

❖ Mapa de la Universidad de Salamanca	17
❖ Mapa de Salamanca	19
❖ Mapa del señorío de Valdecorneja	75
❖ Mapa de la villa de Valdecorneja	76
❖ Mapa del cementerio ("La tumba sin nombre")	77
❖ Mapa de las ruinas de la sierra de Gredos ("El lugar del aquelarre")	78
❖ Mapa de la cueva junto a las ruinas de la sierra de Gredos ("La cueva")	79
❖ Mapa exterior de la granja ("La granja del Desterrado")	80
❖ Mapa interior de la granja: Planta baja - ("La granja del Desterrado")	81
❖ Mapa interior de la granja: Desván - ("La granja del Desterrado")	82
❖ Mapa de la cueva en el peñón ("La morada de las sirenas")	83
❖ Mapa del peñón ("Regnum tenebrarum")	84
❖ Mapa del templo ("El templo")	85



SIERRA DE GREDOS

CANTERA

ASERRADERO

SAN PELAYO

BOSQUE DE LA BRUJA

VALDECORNEJA

MOLINO

MONASTERIO DE GREDOS

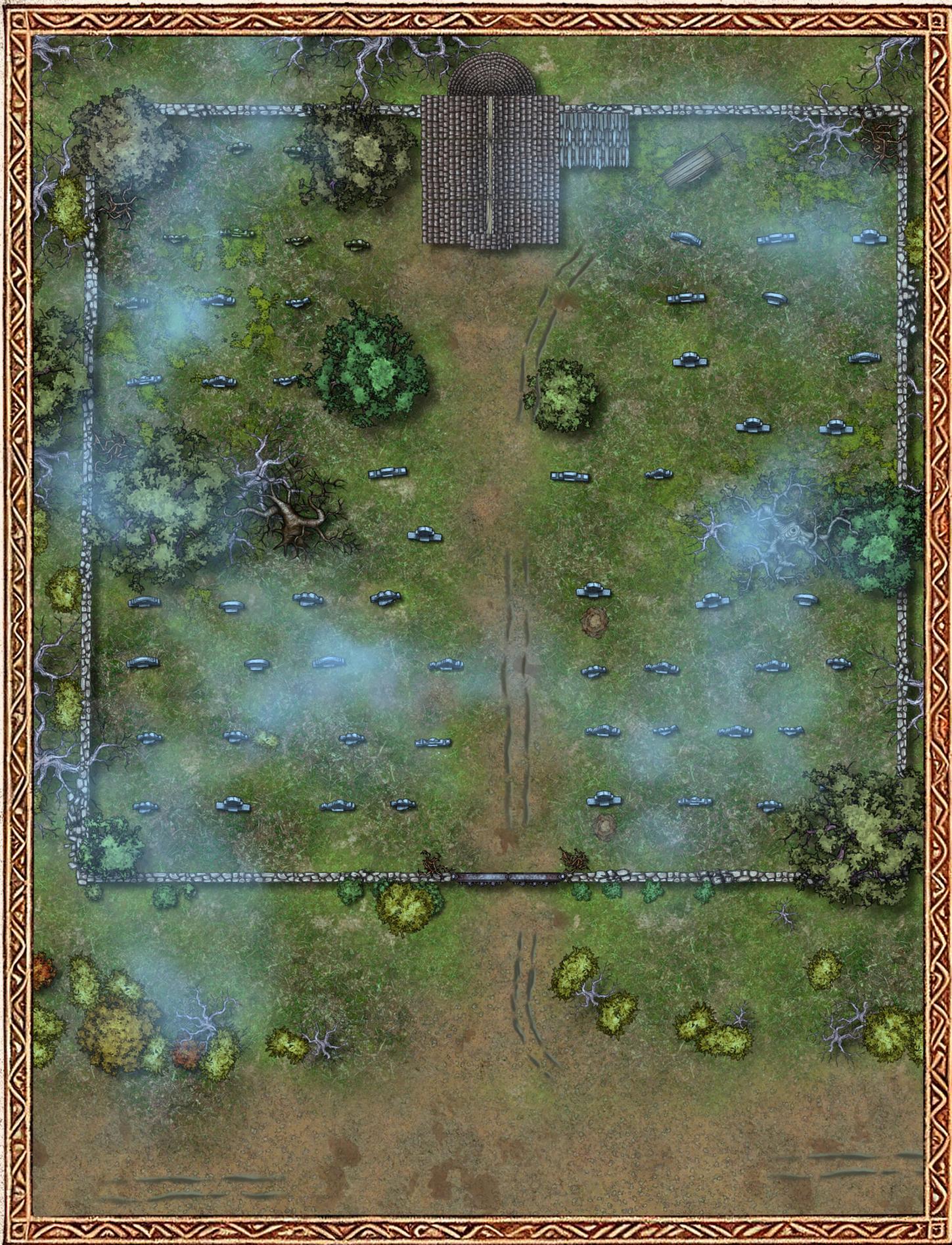
Río Tormentes

Río Fuentecoria



VILLA DE VALDECORNEJA











GRANJA - PLANTA I

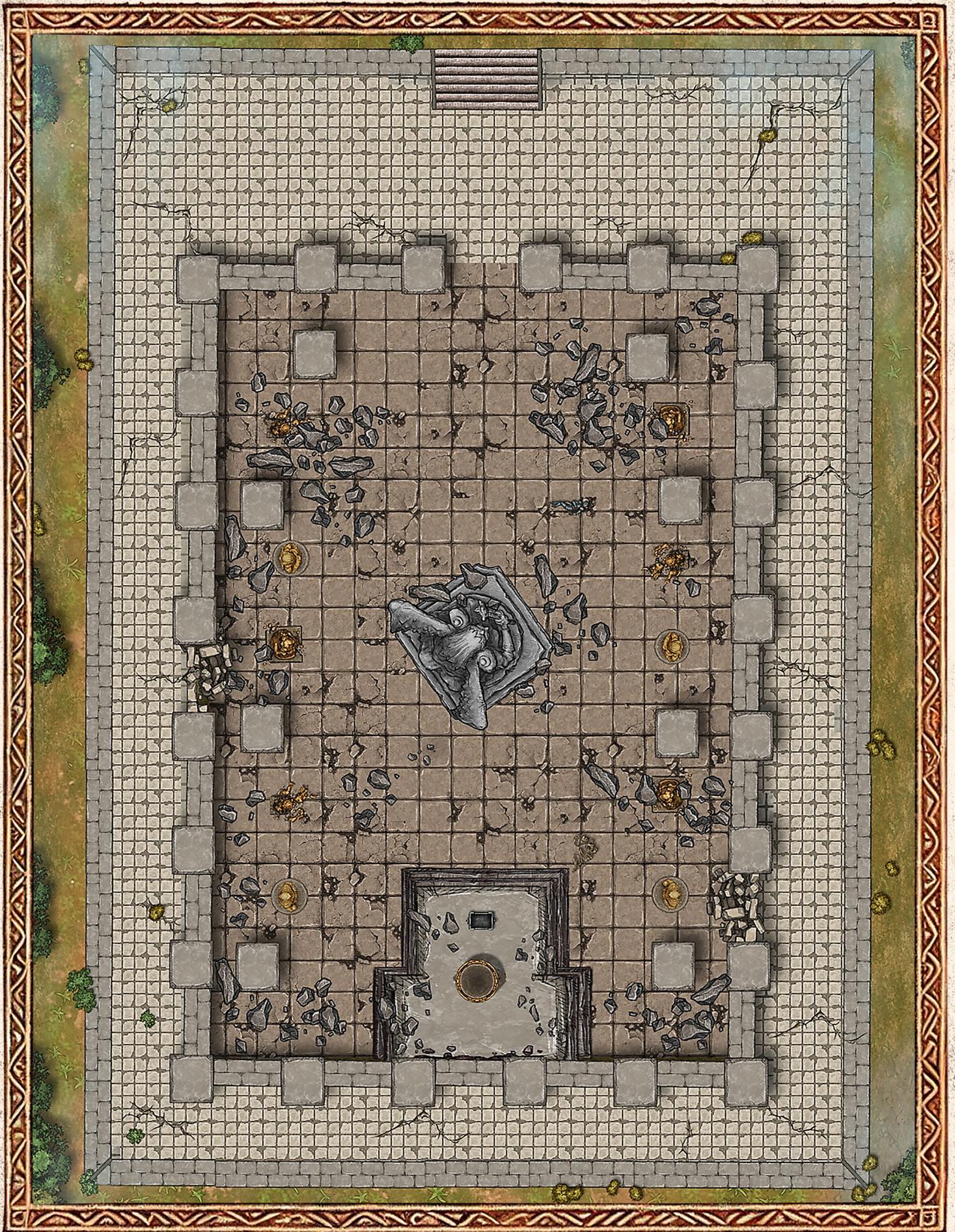


GRANJA - DESVÁN









Aguelane

Nombre Ponze Jugador _____

Reino Corona de Aragón Grupo étnico Aragonés

Posición social Campechino Familia Padre vivo

Profesión Almogávar Profesión paterna Pastor

Descripción _____

- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Estudio de las leyendas _____

Características

	Total	Temporal		Máximos	Actuales
FUE rza	15		PV	15	
AGI lidad	20		<input checked="" type="checkbox"/> Sano	15	
HAB ilidad	20		<input type="checkbox"/> Herido		
RES istencia	15		<input type="checkbox"/> Malherido		
PER cepción	10		<input type="checkbox"/> Inconsciente		
COM unicación	10		<input type="checkbox"/> Muerto		
CUL tura	10				
ASP ecto	9		RR	Suerte	IRR
Tem planza	52		75	30	25
Ed ad	21		15		5
Altura y peso	1.62m 68kg		PF	Suerte actual	PC

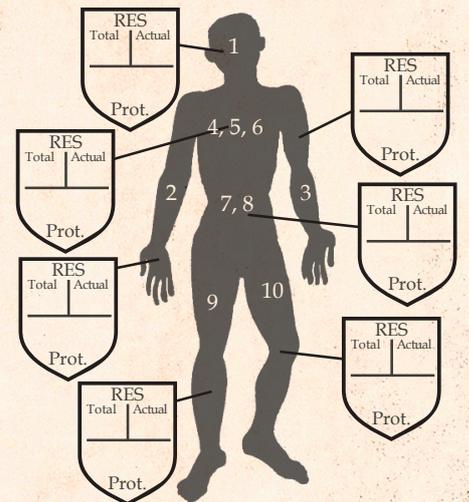


Puntos de Aprendizaje

Armadura

Velmezz(2/25), Capacete (2/20)

Grebas de Cuero (2/15), Brazales (2/10)



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Coltell (Cuchillos)		1D6 + 1	Med			
Hacha		1D6	Med		Fue	
Honda		1D3 + 2	Lig	1	15 / 25 / 50	

Competencias

<input type="checkbox"/> Alquimia (CUL)	<input type="checkbox"/> Escuchar (PER)	<input type="checkbox"/> Teología (CUL)	<input type="checkbox"/> Normal Base de la car.
<input type="checkbox"/> Artesanía (HAB)	<input type="checkbox"/> Esquivar (AGI) 60	<input type="checkbox"/> Tormento (HAB) 45	<input checked="" type="checkbox"/> Paterna Base de la car.
<input type="checkbox"/> Astrología (CUL)	<input type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB)	<input type="checkbox"/> Trepar (AGI)	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria Base de la car. x3
<input type="checkbox"/> Cabalgar (AGI)	Idioma (CUL):		<input checked="" type="checkbox"/> Secundaria Base de la car.
<input type="checkbox"/> Cantar (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Aragonés 100		
<input type="checkbox"/> Comerciar (COM)	<input checked="" type="checkbox"/> Castellano 40		
<input type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB)	<input type="checkbox"/> Juego (HAB)		
<input type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL)	<input type="checkbox"/> Lanzar (AGI)		
Conocimiento de Área (CUL):	<input type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL)		
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Leyendas (CUL) 35		
<input type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL)	<input type="checkbox"/> Mando (COM)	<input type="checkbox"/> Arcos (PER)	
<input type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL)	<input type="checkbox"/> Medicina (CUL)	<input type="checkbox"/> Ballestas (PER)	
<input type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL)	<input type="checkbox"/> Memoria (PER)	<input type="checkbox"/> Cuchillos (HAB) 40	
<input type="checkbox"/> Correr (AGI)	<input type="checkbox"/> Música (CUL)	<input type="checkbox"/> Escudos (HAB) 60	
<input type="checkbox"/> Corte (COM)	<input type="checkbox"/> Nadar (AGI)	<input type="checkbox"/> Espadas (HAB)	
<input type="checkbox"/> Degustar (PER)	<input type="checkbox"/> Navegar (HAB)	<input type="checkbox"/> Espadones (FUE)	
<input type="checkbox"/> Descubrir (PER)	<input type="checkbox"/> Ocultar (HAB)	<input type="checkbox"/> Hachas (FUE) 70	
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (COM)	<input type="checkbox"/> Rastrear (PER)	<input type="checkbox"/> Hondas (PER) 25	
<input type="checkbox"/> Elocuencia (COM)	<input type="checkbox"/> Saltar (AGI)	<input type="checkbox"/> Lanzas (AGI)	
<input type="checkbox"/> Empatía (PER)	<input type="checkbox"/> Sanar (HAB)	<input type="checkbox"/> Mazas (FUE)	
<input type="checkbox"/> Enseñar (COM)	<input type="checkbox"/> Seducción (ASP)	<input type="checkbox"/> Palos (AGI)	
<input type="checkbox"/> Escamotear (HAB)	<input type="checkbox"/> Sigilo (AGI) 60	<input type="checkbox"/> Pelea (AGI)	

Dificultades	
Infalible	+75%
Muy fácil	+50%
Fácil	+25%
Normal	+0%
Diffícil	-25%
Muy difícil	-50%
Imposible	-75%

Porcentaje	Crítico	Píña
01-10	01	91-00
11-20	01-02	92-00
21-30	01-03	93-00
31-40	01-04	94-00
41-50	01-05	95-00
51-60	01-06	96-00
61-70	01-07	97-00
71-80	01-08	98-00
81-90	01-09	99-00
91-100	01-10	00



Aguelano

Equipo transportado

Lined area for recording transported equipment.

Bolsa

Dineros: 80
Ingreso mensual: 80 Gasto semanal: 20

Posecciones

Lined area for recording possessions.

Hechizos y Rituales

Table with columns: Nombre, Vis/Ordo, Tipo/Ceremonia, Caducidad, Duración, Componentes, preparación y descripción / Efecto.

Notas

Adso nació en la ciudad de Vych. Nunca conoció a su padre. A la edad de 8 años, su madre lo llevó a unas clases de lectura que ofrecían en el convento de los Agustinos...

Servidores y Criados

Lined area for recording servants and slaves.



Aguelane

Nombre Hernando de Castro Jugador _____

Reino Corona de Aragón Grupo étnico Aragones

Posición social Villano Familia Padres vivos

Profesión Soldado Profesión paterna Médico

Descripción _____

- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Oído sensible _____

Acostumbrado a mandar _____

Características

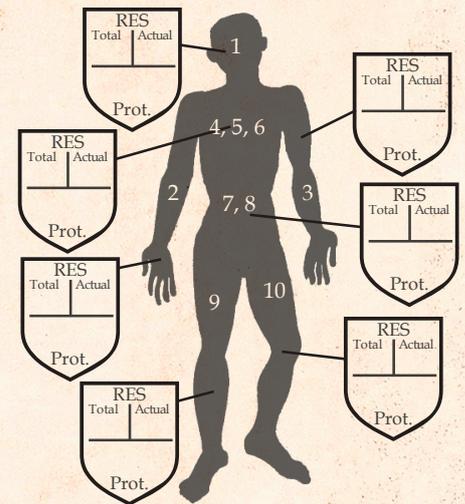
FUErza	Total	Temporal	PV	Máximos	Actuales
	20	[]		20	[]
AGIlidad	Total	Temporal	<input checked="" type="checkbox"/> Sano	20	
	15	[]		<input type="checkbox"/> Herido	
hABilidad	Total	Temporal	<input type="checkbox"/> Malherido		
	20	[]	<input type="checkbox"/> Inconsciente		
RESistencia	Total	Temporal	<input type="checkbox"/> Muerto		
	20	[]			
PERcepción	Total	Temporal	RR	Suerte	IRR
	15	[]	53	25	47
COMunicación	Total	Temporal	11	[]	10
	5	[]	PF	Suerte actual	PC
COMunicación	Total	Temporal			
	5	[]			
CULtura	Total	Temporal			
	13	[]			
ASPecto	Total	Temporal			
	63	[]			
Templanza					
	30				
Edad					
	1.74cm y 78kg				



Puntos de Aprendizaje

Armadura

Gambesón Reforzado (3/75), Capacete (2/20)



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Maza de Armas		1D8 + 2	M			
Ballesta*		1D10	M	3	30 / 60 / 120	
Cuchillo		1D6	L		FUE	

Competencias

<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Alquimia (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Artesanía (HAB) _____ <input type="checkbox"/> Astrología (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Cabalgar (AGI) 55 _____ <input type="checkbox"/> Cantar (COM) _____ <input type="checkbox"/> Comerciar (COM) _____ <input type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB) _____ <input type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Conocimiento de Área (CUL): _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Correr (AGI) _____ <input type="checkbox"/> Corte (COM) _____ <input type="checkbox"/> Degustar (PER) _____ <input type="checkbox"/> Descubrir (PER) 30 _____ <input type="checkbox"/> Disfrazarse (COM) _____ <input type="checkbox"/> Elocuencia (COM) _____ <input type="checkbox"/> Empatía (PER) _____ <input type="checkbox"/> Enseñar (COM) _____ <input type="checkbox"/> Escamotear (HAB) _____ 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Escuchar (PER) 40 _____ <input type="checkbox"/> Esquivar (AGI) 45 _____ <input type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB) _____ Idioma (CUL): _____ <input type="checkbox"/> Castellano 40 _____ <input type="checkbox"/> Aragones 100 _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> Juego (HAB) _____ <input type="checkbox"/> Lanzar (AGI) _____ <input type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Leyendas (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Mando (COM) 30 _____ <input type="checkbox"/> Medicina (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Memoria (PER) _____ <input type="checkbox"/> Música (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Nadar (AGI) _____ <input type="checkbox"/> Navegar (HAB) _____ <input type="checkbox"/> Ocultar (HAB) _____ <input type="checkbox"/> Rastrear (PER) _____ <input type="checkbox"/> Saltar (AGI) _____ <input type="checkbox"/> Sanar (HAB) 45 _____ <input type="checkbox"/> Seducción (ASP) _____ <input type="checkbox"/> Sigilo (AGI) 45 _____ 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Teología (CUL) _____ <input type="checkbox"/> Tormento (HAB) _____ <input type="checkbox"/> Tregar (AGI) 30 _____ <input type="checkbox"/> Arcos (PER) _____ <input type="checkbox"/> Ballestas (PER) 45 _____ <input type="checkbox"/> Cuchillos (HAB) _____ <input type="checkbox"/> Escudos (HAB) 75 _____ <input type="checkbox"/> Espadas (HAB) _____ <input type="checkbox"/> Espadones (FUE) _____ <input type="checkbox"/> Hachas (FUE) _____ <input type="checkbox"/> Hondas (PER) _____ <input type="checkbox"/> Lanzas (AGI) _____ <input type="checkbox"/> Mazas (FUE) 75 _____ <input type="checkbox"/> Palos (AGI) _____ <input type="checkbox"/> Pelea (AGI) 30 _____
---	--	---

<input type="checkbox"/> Normal	Base de la car.	
<input type="checkbox"/> Paterna	Base de la car.	
<input type="checkbox"/> Primaria	Base de la car. x3	
<input type="checkbox"/> Secundaria	Base de la car.	
Dificultades		
Infalible	+75%	
Muy fácil	+50%	
Fácil	+25%	
Normal	+0%	
Difícil	-25%	
Muy difícil	-50%	
Imposible	-75%	
Porcentaje Crítico Pífa		
01-10	01	91-00
11-20	01-02	92-00
21-30	01-03	93-00
31-40	01-04	94-00
41-50	01-05	95-00
51-60	01-06	96-00
61-70	01-07	97-00
71-80	01-08	98-00
81-90	01-09	99-00
91-100	01-10	00



Aguelane

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Si está usted buscando una aventura para Aquelarre de cierta profundidad, con la que sorprender a sus jugadores y arrastrarlos a un viaje infernal, tal vez esto pueda interesarle.

“El reino de las tinieblas” es una campaña corta en la que tres ingenuos personajes deberán investigar acerca de una misteriosa desaparición, cuyo rastro les conducirá a través de libros malditos, civilizaciones antiguas y templos perdidos, enfrentándolos en su transcurso a experiencias que, a buen seguro, desafiarán la racionalidad y creencias de hasta el más inquebrantable de ellos.

ROL MASTERS