



## REGNE DE VALÈNCIA



Aguelave

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS

SIMÓN BLASCO PERALES con la colaboración de ALEJANDRO ESCAMILLA AUDIVERT

Incluye aventuras de Alejandro Escamilla Audivert y de El guardián de los Arcanos



## ÍNDICE

1. Un poco de historia.....	3
2. Jaime I y la conquista de Valencia.....	6
3. El siglo de Oro valenciano.....	16
4. La prostitución.....	26
5. Conflictos entre los nobles y el rey.....	29
6. Bestiario y seres fantásticos.....	32
7. La Inquisición.....	43
8. Leyendas del Reino de Valencia.....	47
9. Semilla de aventura.....	56
10. Aventuras.....	58



## UN POCO DE HISTORIA

Antes de que los romanos llegasen a estas tierras tocadas por el dios Sol, fueron habitadas por los íberos, pueblo que dominó toda la zona del mediterráneo hispano durante varios siglos. Estaban los íberos divididos en diferentes pueblos, siendo los llamados contestanos aquellos que vivían en la zona del sur, los edetanos los que vivían en la zona más central de estas tierras, y los denominados ilerconvones los que vivían al norte. Todos ellos tuvieron relaciones con griegos, fenicios y cartagineses, siendo estos últimos los que se asentarían aquí también. Es bien sabido que una vez llegaron los cartagineses y fundaron Cartago Nova, se convirtieron en una de las grandes potencias de la época. Estos fundaron una población a la que llamaron Henna en la actual Guardamar del Segura, en Alicante, manteniendo su presencia en estas tierras hasta que, para desgracia del pueblo cartaginés, se cruzaron con el Imperio romano. Los cartagineses quisieron conquistar Sagunto, aliada de Grecia y de Roma, lo cual influyó en que estos últimos declarasen la guerra a Cartago. De todas formas, esto hubiese ocurrido tarde o temprano ya que, a la larga, la intención de Roma era subyugar a toda la península, bien con la guerra o bien con alianzas, y siendo el pueblo cartaginés una potencia al mismo nivel que la romana, se hubiese hecho imposible con el tiempo la permanencia de ambas en un mismo suelo. Tras la derrota de Cartago, fue Roma la única potencia existente en la zona del mediterráneo peninsular. Es más, Roma era la única potencia existente en la península. Los habitantes de lo que hoy conocemos como Levante se romanizaron pronto y sin mayores problemas, adoptando el latín como lengua. En el año 138 antes de Cristo se funda la ciudad de Valencia como Colonia Valentia Edetanorum, y a su vez la colonia íbera de Hélike se convirtió en la Colonia Julia Illici Augusta (actual Elche). Durante toda esta etapa, todas estas tierras formaron parte de la provincia romana Tarraconensis.

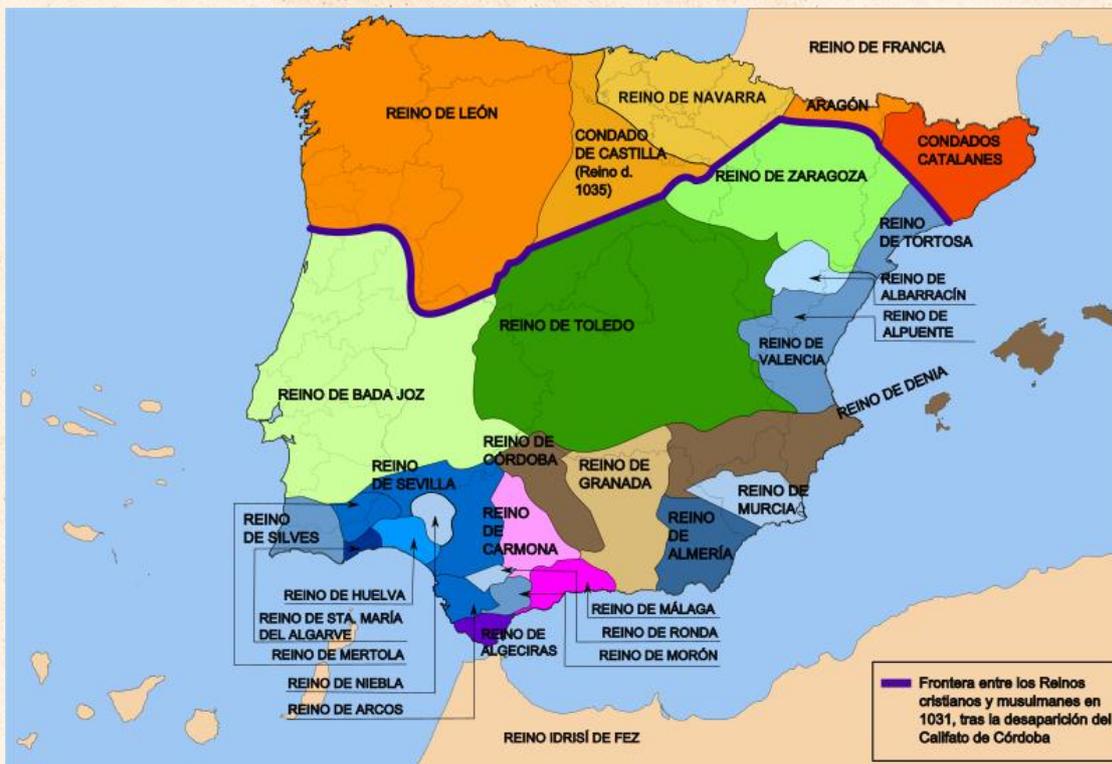


Mapa gracias a De Rastrojo (D•ES) - trabajo propio en svg desde ImageHispania 3a division provincial.PNG, CC BY-SA 3.0

A partir del siglo VI, con la caída del Imperio romano y la llegada de los visigodos, formó parte del Reino de Toledo, y con la llegada de los musulmanes, los omeyas pactaron con un tal Teodomiro, conde de Orihuela, para que este mantuviese su estatus cristiano a cambio del pago de impuestos aceptando la soberanía de los omeyas. Este territorio se encontraba en lo que hoy es la provincia de Alicante, parte de la de Valencia, Murcia y Albacete. Pero los cristianos al final se sublevaron contra los moros y, siendo derrotados, la ciudad de Valencia fue arrasada por Abderramán I. Es entonces cuando todo el territorio pasa directamente a poder musulmán, llegando nuevos pobladores y convirtiéndose numerosos cristianos al islam. Podemos decir que es en este momento cuando el Levante pasa a ser cien por cien musulmán, aunque aun así el cristianismo no deja nunca de estar presente y son numerosos los valencianos que siguen profesando su fe.

Tras la caída del Califato de Córdoba, verdadero poder musulmán en Hispania, el Imperio se divide en los llamados Reinos de Taifas, existiendo varias Taifas en el territorio: Denia, Valencia y Alpuente. Tras un intento por parte del Reino de Castilla de conquistar la Taifa de Valencia sin éxito, esta se integra dentro de la Taifa de Toledo. Y es en esta época cuando entra en acción El Cid Campeador, que conquista la ciudad de Valencia en el año 1094, aunque por poco tiempo, ya que, en el año 1099, al morir El Cid, la ciudad vuelve a caer en manos de los almorávides, monjes soldados provenientes del Sáhara, que son desplazados en el siglo XII por los almohades, pueblos bereberes que habitaban el norte de África.

Tras la derrota de los musulmanes en la batalla de Las Navas de Tolosa, surgen en el territorio nuevos reinos de Taifas: Balansiya, Denia y Murcia. Y ya nos plantamos en el año 1232, cuando el rey aragonés Jaime I comienza la conquista de estas tierras, época en la que realmente empiezan nuestras aventuras en este suplemento.



Mapa donde se pueden observar los diferentes reinos cristianos y de taifas tras la desaparición del Califato de Córdoba.

Mapa de De Wilfredor - FileTaifas.png, CC BY-SA 3.0



## JAIMES I Y LA CONQUISTA DEL REINO DE VALENCIA

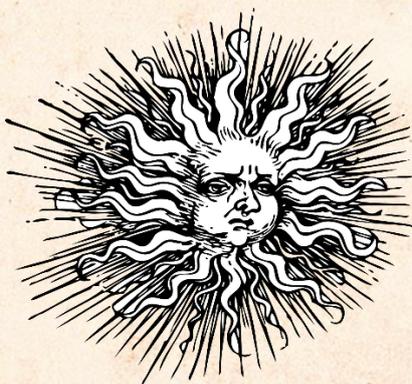
Jaime I reinaba en la Corona de Aragón desde el año 1213, con tan solo cinco años. Es en ese año cuando su padre, Pedro II el Católico, muere en la batalla de Muret. Siendo Jaime tan joven fue regente de la Corona su tío abuelo Sancho Raimúndez, hijo de Petronila de Aragón y de Ramón Berenguer IV. En esta época, el jovencito Jaime vive bajo la tutela de Simón de Monfort, noble francés que a la postre fue quien derrotó a su padre en Muret. Más tarde, el jovencito Jaime vivió recluido en el castillo templario de Monzón, bajo la tutela de los propios templarios, y ya a la edad de 10 años fue declarado mayor de edad en las cortes de Lérida. A los 13 años se casó con Leonor de Castilla en la población soriana de Ágreda. Como puede ver el lector, es una época en la que se vivía muy rápido, aunque la vida era corta para la mayoría de las personas. Tras esto es ordenado caballero en la catedral de Tarazona. A los 26 años se casa con Violante, hija del rey de Hungría. Es en esta época cuando hereda los condados de Rosellón y Cerdaña además del vizcondado de Fenolleda. Para conocer mejor algunas de sus acciones futuras tras la conquista de Valencia, hay que saber que

Jaime I se enfrentó en varias ocasiones a la nobleza aragonesa, que incluso le mantuvo prisionero durante un tiempo en el torreón de la Zuda, en Zaragoza. Seguramente este fuese uno de los motivos por el que, una vez conquistadas las tierras del levante peninsular, el rey decidió conformarlo como un reino independiente a pesar de las numerosas protestas aragonesas para que cediese tierras a Aragón y que así este reino tuviera salida al mar.

Fue pues Jaime I el gran protagonista de la conquista de Valencia y el artífice de la creación del reino, por lo que hablar del Reino de Valencia es hablar del rey Jaime I.

Acompañado por un gran número de aragoneses y catalanes, entre ellos el noble Blasco de Alagón y Hugo de Folcalquier, será en el año 1231 cuando se decida la conquista partiendo de la ciudad de Alcañiz.

Comienza en Morella en el año 1232. Le siguen Burriana, Peñíscola y Castellón en el año 1233. Valencia en el año 1238. En 1242 calló Alcira y en 1245 prácticamente se ha conquistado todo el Levante



### ¿Quiénes fueron Blasco de Alagón y Hugo de Folcalquier?

Blasco de Alagón, llamado “el Grande”, fue un noble aragonés que fue capitán general del Reino de Valencia.

Siempre se mantuvo al lado del rey Jaime I, lo cual le valió su total confianza. Fue también mayordomo de Aragón y ayudó a Jaime I en la guerra civil contra la nobleza aragonesa. El rey prometió otorgarle todos aquellos castillos que conquistase para él, y fue así excepto con la propia ciudad de Morella. Jaime la consideraba tan importante que prefirió no cedérsela a pesar de haberla conquistado Blasco. Tras la conquista del reino valenciano, volvió a otorgarle dicha ciudad junto a Sástago y María de Huerva (poblaciones que pertenecían al Reino de Aragón). Blasco de Alagón fue quien se responsabilizó de repoblar las tierras del Maestrazgo y los Ports de Morella.

Hugo de Folcalquier era oriundo de Amposta y maestré de la orden de San Juan del Hospital. Ayudó a Jaime I en la conquista de Burriana, otorgándole el rey el castillo de Cervera del Maestrey a la orden de San Juan varios terrenos en la zona de La Xerea, donde construyeron la iglesia de San Juan del Hospital. Diez años después se le otorgaron las tierras donde se fundó Torrent.



## EL COMIENZO

En el año del Señor de 1231, reunidos en Alcañiz, Jaime I, el noble aragonés Blasco de Alagón y el maestre de la Orden Militar del Hospital Hugo de Folcalquier, se hicieron las oportunas diligencias y planes para reconquistar el reino de Valencia. Blasco de Alagón, hombre de armas al que Jaime I concedía gran predicamento por su experiencia en la guerra contra los moros, había recomendado atacar las poblaciones en terreno llano y evitar las detenciones del ejército aragonés asediando a las que tuvieran murallas y fortificaciones.



### **BREVE RELATO DE LA RECONQUISTA:**

Blasco de Alagón y algunos de sus mejores guerreros formaban una avanzadilla de las tropas cristianas, que partiendo de Teruel, iniciaron la penetración en el territorio valenciano. A un día de marcha se encontraba el rey Jaime I, junto al obispo de Huesca, los eclesiásticos más importantes del reino, lo más granado de la nobleza aragonesa, con tropas de Monzón, de Calatayud, de Daroca y de otras partes del reino.

Blasco de Alagón prefería no atacar poblaciones amuralladas, para no perder un tiempo que consideraba fundamental para sorprender a los musulmanes, pero desoyendo sus propios consejos, atacó

Morella, ciudad amurallada e importante fuerte musulmán.

Los propios musulmanes consideraban la ciudad como inexpugnable, motivo por el cual quizás no esperaban un ataque por parte del contingente cristiano. El noble aragonés, curtido en mil batallas, recurrió a la ambición de los hombres sobornando a varios musulmanes para que les abrieran las puertas de la ciudad. Los moros, temerosos por su vida y temiendo que a la larga la ciudad cayese igualmente, accedieron a colaborar con los aragoneses, y la noche pactada, Blasco de Alagón y algunos de sus hombres esperaron pacientemente a que se les abrieran las puertas para entrar en Morella. No tardaron mucho los traidores en hacerlo, y a lo que los habitantes de la



ciudad quisieron darse cuenta, las tropas aragonesas ya estaban dentro, derrotando rápidamente a los defensores.

A los pocos días llegó el resto de las tropas con Jaime I al mando. Durante el trayecto se habían unido tropas de Tarazona, Teruel, Barbastro y Daroca. Al ver las armas de Aragón en las torres de Morella, el corazón del rey gritó de alegría al tiempo que estaba seguro de que aquellas tierras muy pronto serían suyas.

Se cuenta que Jaime I al entrar en Morella exclamó:

- ¡Esta ciudad es digna de un rey!

Tras la conquista de estos territorios, fueron repoblados por aragoneses y fueron anexionados al Reino de Aragón. Pero bien es sabido por los hombres que la avaricia es muy grande entre los que más tienen, y el rey no quería que la nobleza aragonesa le obligase a entregarle todas las tierras valencianas que fuesen conquistándose, por lo que al poco ordenó crear los fueros de Valencia como si de un reino aparte se tratase. Los nobles aragoneses se estaban frotando las manos ante la posibilidad cercana de que su reino tuviese salida al mar, y quizás fuese entonces cuando Jaime recordó sus años de encierro en el torreón de la Zuda en Zaragoza, o quizás no quisiera dar tanto poder a unos cuantos nobles, lo que le llevó a dejarlos sin su ansiada salida al Mediterráneo.

Hay que decir que al ejército que acompañaba al rey le seguían las esposas, hijos y otros familiares de sus soldados. Eran también estas personas las que iban repoblando las tierras conquistadas. Estas personas seguían a su rey en la mayoría de las ocasiones a pie, con todo lo que tenían encima, vestidos con harapos y descalzos o con pobres sandalias, con poco que comer y atravesando los fríos montes de la zona.

Algunas quedarían en el camino para siempre, sin luchar, pues eran cristianos no guerreros, pero muchos otros quedarían en las nuevas tierras conquistadas esperando a que sus familiares, aquellos guerreros que luchaban por Aragón, volviesen triunfantes a sus nuevos hogares.

La conquista de Morella ocurrió en el mes de diciembre, y el frío de las sierras de Teruel dejaba paso a una tierra más cálida, aunque fría todavía, al menos más que aquellas tierras que les esperaban junto al mar.

Más tarde irían cayendo poblaciones de la plana de Castellón, sin apenas ofrecer resistencia, lo cual daba a entender al rey que las tropas musulmanas se encontraban desmoralizadas parcialmente. La implantación de las gentes aragonesas se había consolidado tras la toma de Morella de forma rápida y sin marcha atrás. Siguiendo el plan que Jaime I, Blasco de Alagón y Hugo de Folcalquier habían pactado en la reunión de Alcañiz, se continuó con el avance de las tropas aragonesas hacia el Mediterráneo.

Jaime I prometió a los musulmanes que se quedasen en las nuevas tierras conquistadas mantener sus tierras, practicar sus oficios y respetar su religión. De esta forma el reino se iba conformando de gentes venidas de la Corona de Aragón y por los musulmanes que decidían mantenerse en sus tierras, al igual que ya ocurría en el Reino de Aragón.

Tras la conquista de Morella cayeron Burriana y Peñíscola, donde, a pesar de encontrar algo de resistencia, las tropas del rey resultaron victoriosas sin grandes problemas. Algunos gobernantes moros se ofrecieron a Jaime como vasallos sin ofrecer resistencia, lo cual favorecía enormemente la reconquista de aquellas tierras. Muchos



Musulmanes se encontraban desmoralizados ante las noticias que llegaban y que hablaban de las victorias cristianas y las derrotas musulmanas. Esto sumado a la clemencia que ofrecía el rey hacia los habitantes de aquellas tierras que quisieran quedarse, permitía que aquello fuese poco menos que un paseo para las tropas aragonesas. Incluso con el tiempo, muchos de aquellos musulmanes, incluidos los gobernantes, se convertirían al cristianismo. Con todo esto ocurriendo en aquellos lugares, muy pronto las tropas cristianas llegaron al ansiado mar.

En Burriana vivían numerosos banqueros, navieros y mercaderes que encontraron nuevas formas de hacer negocio con ayuda de los nuevos habitantes del lugar, lo cual incluso favoreció a muchos que, más allá de sus creencias religiosas, estaban sus actividades económicas.

De esta forma la economía no se vio malograda con la reconquista del reino, sino que, muy al contrario, afloró. Comerciantes venecianos, genoveses o judíos ocupaban sus establecimientos bancarios. Llegaban más barcos que nunca de otros países cristianos para comerciar con la Corona. Muchos de los soldados que acompañaban al rey Jaime decidieron crear sus propios hogares allí, junto al mar. Algunos compraron tierras y a otros les fueron otorgadas por el propio rey.

Por otro lado, eran numerosos los habitantes de la Corona que, ante las buenas noticias de la reconquista y las virtudes que ofrecían aquellas tierras, decidían emigrar en busca de una vida mejor. El rey Jaime ofrecía grandes facilidades para todas aquellas personas que quisieran emigrar a sus nuevas tierras. De esta forma buscaba el rey también que, poco a poco, los cristianos se fuesen imponiendo sobre los musulmanes en

número.

Por otro lado, se ofreció facilidades a aquellos musulmanes que decidiesen abandonar las tierras de Levante, incluso ser acompañados por tropas aragonesas en su camino hacia África. Muchos nobles y ricos musulmanes decidieron quedarse, cambiando de religión con el tiempo si era preciso. Otros sí que marcharon con todo aquello que pudieron llevar encima, pero en su mayoría fueron gentes humildes que no tenían nada que perder ni ganar en un lugar u otro. Y a esto había que sumar que muchas de las personas que llegaban a las nuevas tierras tampoco tenían nada, más allá de sus manos para trabajar. Era preciso buscarles tierras y esta empezó a distribuirse por parcelas, entregando una a cada nueva familia, otorgándoles un título de propiedad validado por el propio rey. Se exigía mantenerse cinco años en el lugar, trabajando la tierra, pudiendo después venderla. De esta forma, el rey Jaime intentaba que las tierras no cayesen en manos de la siempre avariciosa nobleza.

La fortaleza de Peñíscola cayó en un suspiro, confirmando que el poder musulmán en aquellas tierras estaba perdiendo todo su fuelle. Lo siguiente sería la ciudad de Valencia, y Blasco de Alagón ya estaba planeando como llevar a cabo el ataque. La mayor concentración de tropas se encontraba en Burriana. Gentes venidas de toda Europa, desde navarros (siempre compañeros de los aragoneses en mil batallas), catalanes, occitanos, italianos, alemanes e incluso húngaros (no olvidemos que Jaime I estaba casado con la hija del rey de Hungría, Violante), además de caballeros de las órdenes del Temple o del Hospital... media Europa cristiana estaba allí animada por las bulas papales y las riquezas de aquellas tierras.



Al día siguiente, todas las tropas que iban a participar en la conquista de Valencia estaban preparadas. Jaime I a caballo, estaba acompañado por Blasco de Alagón, los Maestres del Temple y del Hospital, el arzobispo de Tortosa, y los nobles principales de Aragón y Cataluña.

Jaime I descabalgó, y tras él todo su cortejo. Se guardó silencio. Todo estaba dispuesto para conquistar el corazón del Levante, la ansiada ciudad de Valencia. El rey miraba a

todos sus ejércitos, con el corazón henchido de júbilo. Su padre, Pedro, había muerto en lucha, y los sueños de expansión por el norte de los Pirineos se había esfumado, pero ahora él, iba a expandir su herencia y la de sus descendientes por aquellas hermosas tierras bañadas por el mar y por el sol. Entonces lanzó un grito animando a todas sus huestes a la batalla.

Terminada la ceremonia, montó en su caballo. Allí estaba, además de Blasco de Alagón y Hugo de Folcalquier, el noble aragonés don Pedro Martínez de Luna, señor de Illueca y Gotor, una de las familias más importantes del reino. Sus antecesores habían luchado con reyes, desde Ramiro I, pasando por Alfonso el Batallador y el propio padre de Jaime, Pedro II. Jaime I estaba seguro de que la victoria estaba de su parte. Contaba con Dios y con los mejores soldados que un rey pudiese tener.



## LA CONQUISTA DE LA CIUDAD DE VALENCIA, CAPITAL DEL REINO

Previamente al asedio de la ciudad de Valencia se sucedieron ataques a las poblaciones cercanas, con el fin de evitar que estas pudiesen ayudar a los musulmanes o entretener a las tropas cristianas. Nuevas tropas llegadas desde el Reino de Aragón se sumaban al ejército conquistador. Estas nuevas tropas llegaban desde Teruel y se unían a las que se encontraban ya en la zona de la Plana de Castellón. Mientras tanto, la escuadra catalana impedía que los musulmanes tuviesen ayuda del sultán de Túnez. De esta

forma fueron varias las poblaciones que se rindieron sin presentar resistencia, ofreciéndose a pagar impuestos al rey aragonés.

Instalado en Ruzafa, el rey estaba dispuesto a conquistar para la corona todas aquellas tierras. Estando así las cosas muchos musulmanes que vivían en las zonas cercanas de la ciudad decidieron refugiarse tras las murallas de Valencia, sumando más bocas que alimentar y mayores probabilidades de enfermedad para quienes estaban tras sus muros.

Las primeras tropas que rodearon la ciudad de Valencia fueron unos trescientos jinetes y no llegaba a mil hombres de infantería. Estas tropas se dedicaron a luchar contra los musulmanes que se resistían todavía en las poblaciones o fortalezas cercanas a la ciudad asediada. Jaime I no quería que nada ni nadie pudiese cortar sus ansias de conquistar Valencia, la ciudad más importante. Con Balansiya en su poder, el resto del Levante caería fácilmente.

Pronto el hambre y las enfermedades empezaron a hacer mella entre los habitantes de la ciudad, que para más inri estaba bloqueada también por mar gracias

a las embarcaciones catalanas. Las tropas cristianas comenzaron atacando los puntos más débiles de las murallas, quizás con más intención de meter miedo a sus moradores que de derribarlas. Pero Jaime I acordó junto a Blasco de Alagón y Folcalquier ofrecer una rendición honorable al rey musulmán, Zayyan, que consistía en dejarle marchar a África con quien quisiera acompañarle, y además respetar las vidas y propiedades de los musulmanes que decidieran quedarse. El hambre estaba empezando a pasar factura entre quienes se refugiaban tras las murallas de Balansiya, por lo que el rey Zayyan aceptó la rendición y Jaime I entró en la ciudad el 9 de octubre del año 1238, añadiendo así la principal ciudad del Levante a la Corona de Aragón. Lógicamente hubo nobles que mostraron su desacuerdo por el acuerdo con Zayyan, pues hubiesen preferido saquear y destruir la ciudad, pero Jaime lo tenía muy claro: él quería un nuevo reino y súbditos que lo quisieran.

Tras la toma de la capital, las tropas cristianas fueron conquistando fácilmente el resto de poblaciones, tal como había imaginado el rey, y muchas, ante las noticias de su generosidad, se rendían sin ofrecer resistencia.

Los mudéjares encabezaron varias revueltas en el norte de la provincia de Alicante entre los años 1247 y 1275, que fueron aplastadas y sirvieron para expulsar a la población musulmana y aumentar la repoblación cristiana. Es bien sabido que los reyes aragoneses deseaban las tierras murcianas, por lo que, en el año 1296, Jaime II conquista el Reino de Murcia, anexionándose al Reino de Valencia los dos tercios sur de la provincia de Alicante, a través de la Sentencia Arbitral de Torrellas



de 1304. De este modo, ciudades como Orihuela, Guardamar, Elche, Santa Pola o Novelda quedaron incorporadas. El valle de Ayora pasaría también de la Corona de Castilla al Reino de Valencia en 1281.

En resumen, los territorios adquiridos entre 1232 y 1245 fueron conquistados a los musulmanes por Jaime I; el valle de Ayora y la mitad sur de la provincia de Alicante fueron originalmente conquistados por el Reino de Castilla, y fueron cedidos al Reino de Valencia entre finales del siglo XIII y principios del XIV.

De esta forma el nuevo reino fue conformándose por gentes de muy diferente condición y origen, tanto religiosa como de nacimiento. Además, tras un conflicto militar en el que las gentes del pueblo perdían lo poco que tenían, la llegada de nuevas personas con ideas y comercios frescos no hacían más que mejorar lo que ya era de por sí, una tierra inmejorable. Las ciudades veían como se incrementaba el comercio en ellas gracias a la llegada de comerciantes de la corona y del resto de Europa. Esto, por otro lado, beneficiaba al rey no solo porque sus posesiones se enriquecían, sino porque restaba poder a la nobleza a la vez que nacía una nueva burguesía. Es sabido que los nobles obtenían sus bienes de los siervos que trabajaban sus tierras y de las conquistas que hacían, arrasando y robando allí donde resultaban victoriosos. Pero una vez terminadas las conquistas y con el comercio aflorando en las ciudades, se restaba su poder de acción, algo que beneficiaba a Jaime I, en especial ante la nobleza aragonesa, condenada a no tener salida hacia el mar ante la decisión del rey de crear un nuevo Reino en las tierras del Levante. Incluso más de un noble pudo llegar a la ruina ante la necesidad de pedir préstamos a los banqueros judíos, que todo

hay que decirlo, exigían unos intereses muy altos para la devolución de sus préstamos.

De esta forma, este nuevo modelo económico llega a arruinar a algunos nobles y a parte de la iglesia, creándose los judíos enemigos no solo en el nuevo reino sino en toda la corona. Aun así, no había disminuido el poder de la nobleza y la Iglesia. También los musulmanes que se quedaban podían ser víctimas de algunos sectores de la nobleza y de la Iglesia, siempre ávida de riqueza terrenal.

La reconquista de Valencia se efectuó de forma rápida, desde la primera conquista, la plaza de Morella, hasta la llegada a Murcia, para ayudar al rey de Castilla, duró apenas quince años. Lo más complicado llegó después, al repoblar tanta tierra, pues fueron muchos los musulmanes que partieron hacia África. Esta repoblación no fue barata para el Reino de Aragón, ya de por sí el menos poblado de la Corona de Aragón. Pero la esperanza de encontrar nuevas y fértiles tierras hizo que muchos aragoneses partieran hacia el nuevo reino. Por otro lado, eran muchos los padres que habían visto partir a sus hijos como guerreros, y que ahora, ante la decisión de estos de quedarse en las nuevas tierras conquistadas, sentían ganas de volver a verlos, con lo cual muchos dejaban su hogar para viajar al Levante y quedarse allí junto a su familia, pues eran quienes les cuidarían llegado el momento. Numerosas zonas del Pirineo, tanto aragonés como catalán, vieron como muchas personas se iban buscando el sol y las tierras que diesen cosechas todo el año. Con todos estos ingredientes sobre la mesa, unos años más tarde surgió una de las épocas de mayor bonanza tanto comercial como artística en el reino, el denominado Siglo de Oro Valenciano.



### **LOS ALMOGÁVARES EN LA CONQUISTA DE VALENCIA**

Los almogávares sirven al rey de la Corona de Aragón desde hace mucho tiempo, y como es lógico participan también en la conquista de las tierras del Levante. Desde Burriana o Peñíscola al sitio de la propia ciudad de Valencia. Sus jefes no recibirán nunca ningún territorio conquistado, tal como otros nobles, sobre todo aragoneses, que sí reciben del rey señoríos y tierras. Los almogávares son recompensados con la libertad del pillaje, algo a lo que están acostumbrados desde su nacimiento como tropa al servicio del rey de la corona.

Aunque en la mayoría de las ocasiones conseguían conquistar aquello que se proponían, es cierto que en la toma de Ruzafa se las ven y se las desean ante los caballeros musulmanes que defendían la plaza. Tuvieron que ser ayudados por tropas aragonesas para poder salir con vida del lugar. Guillem de Aguilón fue uno de los jefes almogávares aragoneses que participaron en la toma de la capital valenciana y, tras esta, siguió atacando incluso a los musulmanes que huían, escoltados por tropas del rey Jaime I, al reino de Granada. Debido a hechos como este y a que tras la conquista ya no son necesarios en estas tierras, son obligados a disolverse, repartiéndose entre el Reino de Aragón y el de Castilla, donde siguieron luchando en guerras fronterizas. Bajo las órdenes del noble Rodrigo de Lizana, participan en las tomas de Xativa, de Alicante y Orihuela. Tras la conquista de Murcia, Jaime I ofreció a los musulmanes que quisieran, irse a Granada escoltados por sus propias tropas. Se dice que los almogávares se adelantaron dos días y esperaron a los más de 30.000 musulmanes que decidieron partir hacia el reino musulmán a las puertas de Granada. Una vez las tropas del rey dejaron de escoltarles, mataron a una gran mayoría y al resto los vendieron como esclavos, incluidas mujeres y niños.

Ante estos hechos, y que la conquista de la Corona de Aragón había llegado a sus límites, hubo que reprimirlos o enviarlos a las Cruzadas. En 1275 hay 8000 almogávares en Murcia. En 1281, Pedro III arma una flota desde Tortosa, contra Túnez, y desde allí muchos partieron hacia Sicilia, donde participaron en las Vísperas Sicilianas.

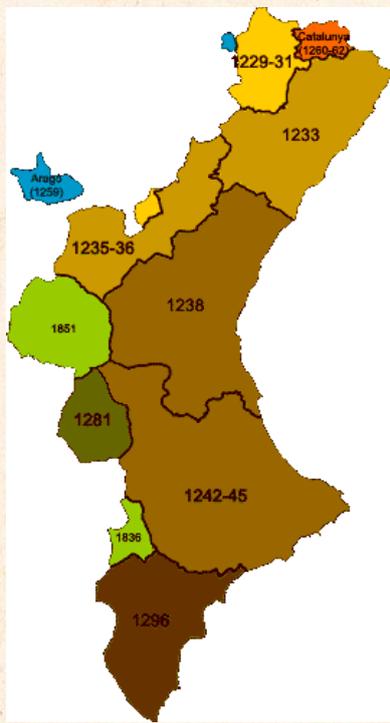
## EL LLIBRE DELS FEITS

Este libro es la única crónica que un rey deja escrita en primera persona. El Llibre dels Feits, en él narra sus hazañas empezando con las conquistas de los Reinos de Valencia y Mallorca. «Per tal que los hòmens coneguessen, quan hauríem passada aquesta vida mortal, ço que nós hauríem fet [...] e per dar eximpli a tots los altres hòmens del món...»

El propio Jaime I relata en este libro cuando conquista Valencia:

«Quan vim la nostra senyera dalt en la torre, descavalcam del cavall, endreçamt-nos vers orient, e ploram de nostres ulls, e besam la terra per la gran mercè que Déu nos havia feita»

Parece demostrado que no está escrito por el propio rey, pues no sabía escribir, sino dictado por él a escribas (entre ellos su hijo natural, el obispo de Huesca, Jaime Sarroca). Está escrito en un lenguaje espontáneo y popular, incluyendo refranes, dichos o expresiones coloquiales. Otra característica es que muestra a los personajes que van saliendo en él comunicándose con la lengua que realmente hablaban: valenciano, catalán, aragonés, castellano, árabe, occitano... de esta forma se puede comprobar la cantidad de lenguas que se hablan en la Corona de Aragón, así como muchos de los hechos que vivió el propio rey.



En el mapa se puede observar el año aproximado en que cada territorio entra a formar parte del Reino de Valencia

## EL SIGLO DE ORO VALENCIANO

Como ya hemos dicho, en esta época comienza un tiempo de esplendor para el nuevo reino. La unión de gentes tan variopintas, con culturas tan diferentes, así como las libertades que otorgó el rey Jaime I a estas tierras, sumado a la emigración de gentes de toda Europa, favoreció que la ciudad de Valencia se convirtiese en una urbe cosmopolita y culta. Tanto el comercio como las artes y las letras se enriquecían con tantas mentes privilegiadas como se habían asentado en unas tierras privilegiadas. Y esto no hacía más que atraer a más artistas y comerciantes, pues es sabido que la riqueza, sea de dinero o de sabiduría, atrae a otra riqueza. Y todo esto se contagiaba a la mayoría de tierras del reino. La misma ciudad de Valencia contaba en ese momento con doce puertas, lo cual puede darnos una idea del poder y la riqueza de la capital del reino.

Veamos cómo pudo comenzar este siglo de oro de las artes en el reino:

Las Escuelas de latinidad o estudios de gramática eran las denominaciones de los centros educativos que se establecieron en muchas localidades durante la Baja Edad Media. Aunque las escuelas de latinidad existían en muchas partes de Europa antes del siglo XIV, hasta esa época no se concebían como un recurso accesible a los laicos, sino casi exclusivamente a los que pretendían continuar con una carrera eclesiástica. Las escuelas de latinidad comenzaron a perder influencia en la Europa católica a medida que las órdenes religiosas optaban por impartir enseñanzas preuniversitarias en lengua vernácula.

Desde el siglo XIII se impartían en la ciudad de Valencia estudios superiores, pues en 1245 el rey Jaime I había obtenido del papa

Inocencio IV la institución de un Studium Generale, éstas eran impartidas por casas y entidades diferentes. Por ello, los Jurados de Valencia se esforzaron en reunir todos los estudios dependientes de la ciudad y de la iglesia en un único "Estudi General." Fruto de este trabajo fueron los estatutos publicados en 1412 y aprobados por el gobierno municipal y el obispo Hugo de Llupià. Inicialmente las aulas se establecieron en unos locales sitios junto a la Iglesia de San Lorenzo, aunque la libertad de educación otorgada por los fueros de Valencia permitió que se establecieran escuelas también en otros puntos.

Gracias a esta primera unificación de los estudios, la Universidad de Valencia nació con la iniciativa del concejo de la ciudad. Durante el siglo XV, Valencia vivió un florecimiento económico y cultural, gracias al comercio con Italia. En ese momento era la ciudad más poblada de la Corona de Aragón y, sin embargo, no tenía universidad. El concejo deseaba que los estudios impartidos en su ciudad alcanzaran el rango de estudios universitarios, igualándolos a los impartidos en Salamanca, Bolonia y otras universidades del momento. Desde el punto de vista logístico, el concejo acordó la adquisición de casas y fincas que sirvieran de instalaciones.

Además de la educación, otras empresas y negocios hicieron posible este enriquecimiento cultural. En el siglo XV existían en la ciudad varias casas de baño (hasta quince se han llegado a contabilizar) o casi cien panaderías, y eso que la gente más pudiente fabricaba los panes en su propia casa. El comercio de las telas atrajo a muchísimos comerciantes de otros países, que venían a hacer negocios en el reino, quedándose muchos de ellos a vivir en él,



trayendo a sus familias consigo.

A continuación, se nombra a varias personas importantes durante el Siglo de Oro Valenciano. Si bien la mayoría de ellos vivieron en el siglo XV, y Aquelarre está más centrado en los siglos XIII y XIV, como autor

he considerado interesante incluirlos pues se pueden introducir en diferentes aventuras ambientadas en el siglo XV. Además, dejar fuera en este suplemento una etapa tan importante para el Reino de Valencia como es su Siglo de Oro, me parecía dejar cojeando dicho manual, aunque me sea necesario estirar un poco las épocas de ambientación del juego.

#### Ausiás March:

Fue un importante poeta y caballero de origen noble. Hay que decir que toda la literatura que se escribe en este periodo está escrita en valenciano. Luchó al lado de Alfonso V el Magnánimo e incluso llegó a enfrentarse a los piratas en el mar Mediterráneo. Los principales temas de su obra son el amor, el dolor, la muerte y las relaciones de Dios con los hombres. Fue hijo del también poeta Pere March. Este luchó contra el rey castellano Pedro I el Cruel durante la Guerra de los dos Pedros. Por lo que ambos, padre e hijo, eran hombres de letras y de armas, algo no muy común en la época. Ambos personajes pueden resultar muy atractivos incluidos en cualquier aventura.

#### Lluís Dalmau:

Fue pintor de Alfonso V el Magnánimo. Nacido a principios del siglo XV, fue el introductor de la pintura hispanoflamenca en la Corona de Aragón. Viajó por Europa, pasando un tiempo en la corte de Flandes. Trabaja en varias poblaciones de la Corona y fallece en el año 1461. Aunque no fue un hombre de armas, si se puede introducir su persona en aventuras de investigación donde el arte, ya sea por sustracción, venta o lo que se quiera inventar, sea el protagonista.

#### Damian Forment:

Fue uno de los principales escultores de la Corona y uno de los primeros en introducir el Renacimiento en la península. Es hijo de un escultor turolense llamado Pablo Forment y de Beatriz Cabot. Trabajó en Italia, en el Reino de Aragón y en Cataluña. Fallece en el siglo XVI. Al igual que Lluís Dalmau, puede ser un personaje interesante en ciertas aventuras.

#### Jaume Roig:

Médico y escritor, su obra más conocida se titula *Espill*. Ejerció de médico de la reina María de Castilla y también conoció a Sor Isabel de Villena, pues hizo labores de médico en el convento donde era abadesa. Amante de la medicina, se decía que su biblioteca contaba casi con 60 ejemplares sobre esta ciencia, además de novelas de caballería y clásicos latinos. Un personaje que bien podría incluirse en esa aventura a la que aspira Sor Isabel de Villena.

### Sor Isabel de Villena:

Se la considera la primera mujer en escribir en valenciano. Su única obra conservada se titula "Vita Christi". Su nombre real es Elionor Manuel de Villena y era hija ilegítima del marqués de Villena. Al quedar huérfana se hizo cargo de ella la reina consorte de Aragón, María de Castilla. Más tarde ingresó por voluntad propia en el convento de La Santísima Trinidad de las Clarisas, llegando a ser abadesa del mismo. Murió por culpa de la peste que asoló el reino a finales del siglo XV.

El hecho mismo de que una mujer escribiese, y que además lo hiciese en valenciano, nos dice mucho de este Siglo de Oro del reino. Se trató de una persona educada en la realeza, a pesar de ser bastarda, de amplias miras y adelantada a su época.

Esta mujer por sí sola ya daría para toda una aventura, pues su vida, su familia, su labor e incluso su muerte, son merecedoras de que cualquier seguidor o seguidora de Aquelarre le dé una oportunidad.



### Joanot Martorell:

Es el autor de la novela de caballerías Tirant lo Blanch. Es un caballero bastante aguerrido y luchador. Vivió en Inglaterra, Portugal y Nápoles además de en su ciudad natal, Valencia. Algunos de estos viajes se debían a diferentes litigios que tenía con otros caballeros. A Nápoles acudió acompañando al rey Alfonso el Magnánimo. Falleció en la ruina sobre el año 1465. Una hermana de Joanot, llamada Isabel, casó con Ausiás March, por lo que de alguna forma eran familia. Creó que no es preciso decir nada más sobre Joanot Martorell... Tirant lo Blanch, Nápoles, viajes, litigios, confrontaciones... para fallecer en la más misera ruina.

### Joan Roíg de Corella de Cabrera:

Fue un caballero, sacerdote, poeta y escritor. Al igual que el resto de personajes, escribió en valenciano y vivió durante el siglo XV. A pesar de ser sacerdote tuvo dos hijos y la madre de ambos fue quien heredó lo poco que tenía en el momento de su muerte. Su familia descendía del Reino de Aragón y tenía relación de parentesco con la familia de Ausiás March.

### El padre Juan Gilibert Jofré:

Se le considera el creador del primer hospital mental de Europa.

El 24 de febrero del año 1409, cuando iba caminando hacia la catedral, presencié un altercado en la calle, donde un grupo de jóvenes golpeaba y se burlaba de un perturbado, al que gritaban "¡al loco, al loco!". El sacerdote intervino, protegió al hombre agredido y lo llevó al convento mercedario, donde le da cobijo y cura.

Es a partir de este suceso, que el monje empieza a preocuparse por los "locos" de la ciudad. Las noticias de sus actos llegan al Papa Benedicto XIII, que autoriza la construcción del hospital el 16 de mayo de 1410, bajo la advocación de los Santos Inocentes Mártires. El día 1 de junio, el hospital es ya una realidad. Como curiosidad, la capilla se dedica a la Virgen de los Desamparados, que más tarde se convierte en patrona de Valencia.

Además de sus obras caritativas, se une a Vicente Ferrer en la evangelización de musulmanes por diferentes zonas de la corona, contribuyendo a la propagación del cristianismo.

### Vicente Ferrer:

Nace el 23 de enero de 1350 en el seno de una familia acomodada de la ciudad de Valencia. Su padre es notario y está bien relacionado con las clases altas, lo cual le permitió conseguir para su hijo un bautismo con ilustres padrinos y el "beneficio de Santa Ana" en la Parroquia de Santo Tomás. Cuando este nació, Valencia terminaba de sufrir la Peste Negra.

Ferrer estudió en una de las múltiples escuelas de latín de Valencia. Tras haber ingresado en el Convento de los Predicadores de Valencia, en febrero de 1367 toma el hábito dominico. Entre 1368 y 1375 fue enviado por sus superiores a profundizar sus conocimientos en Lérida, Barcelona y Toulouse. En Lérida, donde se encontraba el Estudio General de la Corona de Aragón, dio clases como profesor de Lógica.

Aunque considera a los judíos como seres inferiores, tuvo un trato especial con los convertidos, encargando su formación y educación en el cristianismo a personas seleccionadas, al igual que con los conversos musulmanes, como con el moro Atmez Hannexa, que tomó el nombre de Vicente cuando se bautizó, nunca dejando que él ni su familia pasasen hambre ni penas.



### SAN VICENTE, PATRÓN DE VALENCIA

Aunque lógicamente no puede ser utilizado como personaje en ninguna aventura, pues vivió prácticamente en el siglo III, muy lejano a Aquelarre, sí puede ser utilizado su nombre o algunas partes de su cuerpo, pues de todos es sabido como gustaban las gentes en esta época de poseer huesos y otras reliquias de los santos cristianos, y en el reino quien está por encima de todos es su patrón, San Vicente. He aquí una pequeña biografía por si sirve al interesado o interesada:

**San Vicente**, diácono y mártir de Zaragoza, sufrió persecución durante la época de Diocleciano. Nacido en una familia consular de Huesca, fue confiado a San Valero, obispo de Zaragoza, donde se destacó como diácono. Durante una época relativamente tranquila, la Iglesia se expandió, pero Diocleciano inició una brutal persecución en 303.

Bajo el prefecto Daciano, Vicente fue encarcelado, azotado y sometido a torturas, siendo posteriormente llevado a Valencia. A pesar de las adversidades, Vicente mantuvo su fe y rechazó abjurar. Fue sometido al potro y a un lecho de hierro incandescente. En la cárcel, se produjo un milagro: la oscura prisión se iluminó y se llenó de flores. A pesar de ser curado para más tormentos, Vicente murió en enero de 304. Su cuerpo fue arrojado al mar, pero las olas lo devolvieron a la playa de Cullera, donde fue venerado por los cristianos.

San Vicente se convirtió en el patrón de Valencia, y la devoción a él fue propagada por los reyes de Aragón, especialmente Jaime I, quien lo consideró protector de la reconquista de Valencia. Su culto se extendió en la cristiandad, siendo recordado como un valiente mártir que soportó las torturas con fortaleza.

### LA LENGUA VALENCIANA

Durante este época es conocida como “romanç” o “pla”, e incluso en algunos sectores se la denomina “cristianesc” para diferenciarla de la lengua que hablaban los musulmanes. El propio rey Jaime I mandó redactar los fueros del Reino de Valencia en valenciano e insta su uso mediante un privilegio otorgado al reino en el año 1264 en la ciudad de Calatayud (Reino de Aragón). Ya en el año 1343, durante un juicio celebrado en Mallorca, se deja constancia de que la madre del acusado habla “valencianesch”, pues es de Orihuela. Unos años más tarde, sobre el 1395, el fraile Antoni Canals traduce la obra del escritor romano Valerio Máximo al valenciano.

Sea como fuere, será durante el siglo XIV que la lengua hablada en el reino se comience a denominar valenciano al ser la lengua vehicular de sus habitantes.



## LOS FUEROS DEL REINO

Los Furs o Fueros del Reino de Valencia fueron juraros en el año 1261 por el rey Jaime I durante las Cortes del Reino de Valencia.

A medida que se va conquistando el levante peninsular, la nobleza aragonesa aplica en los territorios conquistados los Fueros de Zaragoza, ya que los ricoshombres aragoneses desean que estas nuevas tierras entren a formar parte de sus posesiones. Por otro lado, las órdenes militares aplicaban lo que se llamaba La Costum de Lérida. Al ir creciendo el territorio conquistado se hace necesario crear unas leyes comunes para todos, por lo que Jaime I decide crear unos fueros nuevos y, además, incluye como deber de los futuros reyes el que juren estas leyes antes de subir al trono, tal como ya se hace en Aragón o Cataluña.

Los fueros se redactan en romance valenciano. Además de los fueros, completaban las leyes del nuevo reino "Los Privilegios", promulgados por el propio rey a modo personal, y "Los Actos de Corte", que eran decisiones tomadas por dos de los tres brazos que imperaban en esta (la nobleza, la Iglesia y el rey). Si estas decisiones eran tomadas por los tres brazos, entraban directamente a formar parte de los fueros.

Años más tarde, con el reino ya independiente tanto del Reino de Aragón como de Cataluña, los nobles valencianos solicitan que estos fueros gobiernen todo el Reino de Valencia, ya que todavía existían poblaciones que se regían por los Fueros Aragoneses.

Un tiempo más tarde se crean varios órganos judiciales como el Consulado del Mar y el Tribunal de Aguas.

Los fueros otorgaban tal poder al pueblo que en alguna ocasión la propia realeza tuvo que echar marcha atrás en algunas decisiones tomadas con disgusto de la nobleza valenciana, como el caso de Alfonso IV, el cual donó varios territorios al hijo de su segunda mujer, la reina Leonor. Ante la desaprobación de parte de la nobleza y del pueblo llano, el rey tuvo que anular dicha donación a pesar del enfado de la reina.

### **Los Fueros del Reino de Valencia comienzan así:**

*"Nos Jaime por la gracia de Dios, Rey de Aragón, de Mallorca y de Valencia, Conde de Barcelona y de Urgel y Señor de Mompeller: pensando llevar hasta el efecto las cosas sobredichas, teniendo a Dios delante de nuestros ojos; de voluntad y consejo de Pedro Albalat, Arzobispo de Tarragona, y de los Obispos de Aragón y Cataluña, esto es, de Berenguer (Palou), Obispo de Barcelona, y de Vidal de (Canellas), Obispo de Huesca, y de Bernardo (de Montagudo), Obispo de Zaragoza, y de Poncio (de Torrellas), Obispo de Tortosa, y de García (Frontín), Obispo de Tarazona, y de Bernardo (Calvón), Obispo de Vich; y de consejo de los nobles barones, a saber: de Ramón Folch, Vizconde de Cardona, y de Pedro de Moncada, y de Guillermo de Moncada, y de Ramón Berenguer, y de Pedro Fernández de Albarracín, y de Ramón de Peralta, y de Pedro Gisbert, y de García Romeu, y de Gimén de Urrea, y de Artal de Luna, y de Gimén Periz; y de los prohombres de la ciudad (de Valencia), a saber: de Ramón Pérez de Leyda, y de Ramón Muñoz, y de Pedro Sanz, y de Guillermo de Belloch, y de Bernardo Gisbert, y de Tomas Gandell, y de Pedro Balaguer, y de Marimón de Plegamans, y de Ramón Durfort de Guillermo de Lazora, y de Bernardo y Zaplana, y de Pedro Martell, y de Guillermo Bou, y de Estevan de la Gefería, y de Hugo Martí, y de Ramón Muñoz, y de Ferran Periz, y de Andrés de Liñá, y de otros muchos, hacemos y ordenamos las costumbres o Fueros para esta real ciudad de Valencia, y para todo el reino, y para todas las villas y castillos, y alquerías y torres, y para todos los demás lugares edificadas en este reino, o que se edificaren en adelante, sujetos nuevamente por la voluntad de Dios a nuestro gobierno."*

## LA COCINA

Las recetas se basan sobre todo en las comidas de la antigua Roma y en nuevos platos traídos por las culturas árabe y judía. Azúcar, arroz, canela, azafrán, berenjena, alcachofa o espárrago son algunos de los ingredientes que vamos a encontrar en la cocina valenciana. Los pescados son fundamentales, pues no en vano estamos en zona de pesca abundante. Otros productos son el cerdo y el cabrito, la lechuga, los guisantes... como es normal solo se utilizan productos mediterráneos, estando hechas una de cada cuatro recetas a base de pescado de mar. Los únicos productos que se importan son algunas especias. También son conocidos los postres a base de leche, miel, azúcar y almendras, que suelen comerse en la cuaresma.



## LA FIESTA DEL FUEGO

El fuego ya era parte importante en época romana, siendo considerado un elemento sagrado. La quema de árboles como el ciprés en huertos y campos es considerado una bendición para el pueblo. Musulmanes y cristianos mantienen esta tradición llegando a ser parte indisoluble de los habitantes del reino. La práctica más destacada es la creación de las llamadas “fogueras”, que no son sino ramas de ciprés que, colocadas en las puertas de las casas, se queman una vez al año buscando así la bendición para la familia. De hecho, es sabido que el ciprés es el árbol natural de los cementerios cristianos, y aunque al principio fue considerado un árbol pagano, terminó formando parte de la cultura cristiana ante la imposibilidad de esta por disociar el rito pagano del pueblo llano. De esta forma surge un rito cristiano llamado “foc siprés de Campanar”, mediante el cual se prendía fuego a las ramas de este árbol en los campanarios de las iglesias, de forma colgante y manteniendo el fuego encendido durante un tiempo. Más tarde, estas hogueras bajan al suelo creándose nuevos ritos como “la foguera de Canals”. También se celebran hogueras en honor a varios santos, como San Juan o San Antonio Abad.

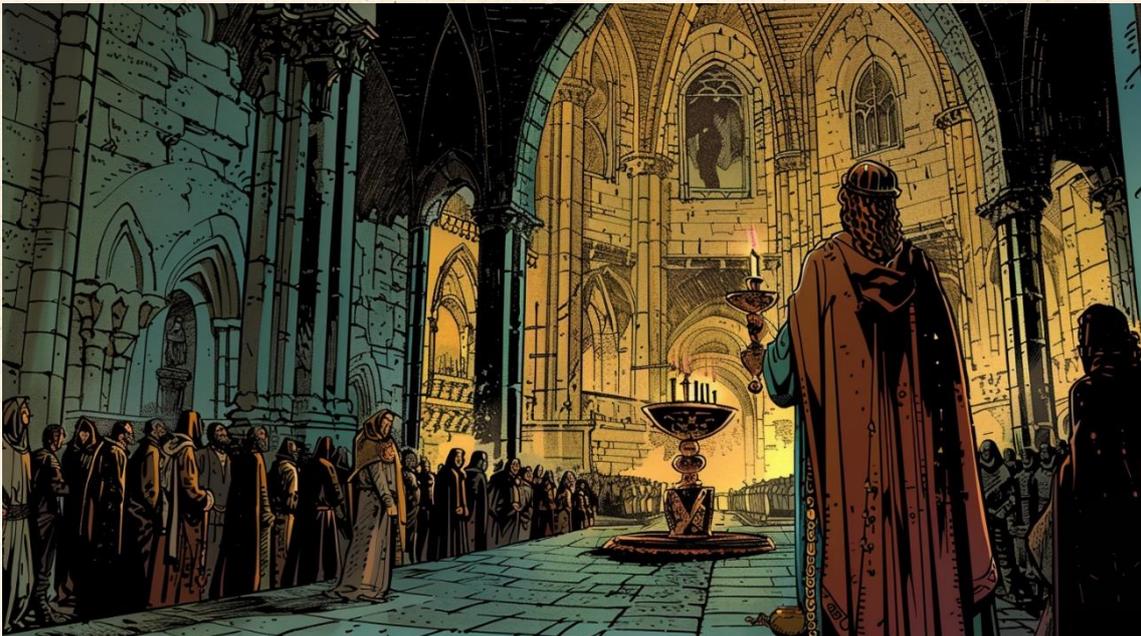
Las Fallas: se supone que el término proviene del valenciano medieval, y este a su vez del latín “fax” (antorcha). En el Llibre dels Fets se menciona como las tropas de Jaime I llevan fallas (antorchas) para darse luz en los caminos y a la entrada de las tiendas acampadas. Dice la leyenda que las primeras fallas están relacionadas íntimamente con los carpinteros (el gremi dels fusters), los cuales quemaban delante de sus talleres todos los trastos viejos en el día de su patrón, San José... aunque no hay nada escrito sobre el tema, lo que sí es seguro es que la tradición de celebrar San José y su devoción se consolidó en Valencia hacia el año 1600. Fecha algo lejana a la ambientación de Aquelarre, pero digna de mención, aunque solo sea como curiosidad.



## ALGUNOS EDIFICIOS IMPORTANTES DE LA CIUDAD DE VALENCIA

### La catedral

La torre de la Catedral de Valencia se fecha en el siglo XIV, aunque se terminó en el siglo XV. La torre no se unió al resto de la catedral hasta finales del siglo XV. En 1378, la Catedral de Valencia cuenta con el primer reloj mecánico de la península que funciona mediante la acción de campanas y muestra las 24 horas del día.



### El Cementerio Medieval de Valencia

El antiguo Cementerio Medieval de Valencia se ubica en el Patio sur de San Juan del Hospital. Se trata de un área sepulcral del siglo XIII y conserva todas las características de un cementerio medieval. Cuenta con un claustro de arcosolios que rodean la capilla del Rey Don Jaime I.

### El orfanato de Valencia

Fundado por Vicente Ferrer en el año 1410. Hasta esa fecha la Iglesia y las grandes fortunas fundaban hospicios para los desamparados y enfermos en general, pero será Vicente quien crea un establecimiento para recoger a los menores sin techo, para cuidarlos, alimentarlos y educarlos en la fe cristiana.

Anteriormente, este edificio, conocido como Hospital de Santa María, se dedica al cuidado de los ermitaños y enfermos eventuales. Vicente Ferrer ordenada a los mismos monjes que se encargaban del edificio que sean quienes cuiden a los niños.

La mayoría de estos niños son moriscos sin familia. A partir del año 1414, con la muerte de Vicente Ferrer, el edificio empieza a llamar Colegio de Huérfanos de San Vicente Ferrer (Espital dels Órfens de Sanct Vicent Ferrer).

### **La Lonja de la Seda de Valencia o Lonja de los Mercaderes**

(en valenciano Llotja de la Seda o Llotja de Mercaders) se encuentra situada en la plaza del Mercado, frente a la Iglesia de los Santos Juanes.

Francesc Baldomar fue el arquitecto del edificio en un principio, comenzando sus obras entre los años 1470-1471. Sus discípulos Joan Ivarra y Pere Compte la terminarían tras la muerte de Francesc.

Sigue el modelo de la Lonja de Palma de Mallorca, siendo uno de los edificios clave y más emblemático durante el Siglo de Oro valenciano, siendo clara señal del prestigio y la importancia que la burguesía valenciana consigue en esta época.

### **El palacio Real de Valencia:**

Era utilizado por los reyes musulmanes y tras la conquista de Jaime I, se convierte en su residencia cuando acude a Valencia. Construido en el siglo XI, está situado a las afueras de la ciudad, a la izquierda del río Turia.

Es saqueado durante la guerra de los Dos Pedros, exactamente en el año 1364, por lo que Pedro IV lo tiene que restaurar. Dispone de varias torres fortificadas y su fachada principal tiene unos 200 metros. Como dato curioso, el edificio dispone de más de 300 habitaciones.

En el siglo XV, el rey Alfonso lo amplía.

En la parte más antigua se encuentran las estancias de la reina, y en la zona más nueva, de construcción cristiana, se encuentran los salones principales, así como dos grandes patios. Desde uno de estos patios se accede al salón principal y desde el otro a la capilla del palacio, dedicada a Santa Catalina. Las habitaciones del rey se encuentran en la torre principal, llamada "La torre de los ángeles". En su entrada se puede ver el escudo real de la casa de Aragón.



## LA PROSTITUCIÓN EN LA CIUDAD DE VALENCIA

Parece ser que Valencia es, en esta época, algo así como el burdel más grande de Europa. Esto puede explicarse porque las grandes fortunas y la riqueza en el sentido más material, atrae también este tipo de servicios.

De esta forma, entre los años 1350 y 1450, surgen actividades ligadas al ir y venir de las gentes y los dineros, y una de ellas es la prostitución. En un principio estaba desterrada a las afueras de la ciudad, pero ante el crecimiento urbanístico, las mancebías quedan dentro de los límites de la misma. Denominada en un principio como Poble de Bernat de Villa, era la zona de prostitución más cara de la Corona de Aragón, reflejo de este Siglo de Oro en que está sumergido el reino. Lógicamente, las prostitutas no vestían simples harapos, si no que van con ricos vestidos. Además de todo esto, se instauró un sistema muy riguroso para controlar la higiene, así como la seguridad de las personas que se aventuraban a la zona. Es conocido el caso del embajador de Venecia, Sigismondo di Cavalli, que relata como la ciudad de Valencia paga hasta a cuatro médicos para que se encarguen de mantener el orden sanitario en el barrio, teniendo que visitar a las prostitutas todos los sábados. De hecho, si alguna mujer enferma, tiene prohibido seguir ejerciendo hasta que no esté curada.



### Las reglas de la mancebía

Estamos en la Edad Media, así que, pese a esta libertad sexual existente, hay reglas que no pueden saltarse. Se prohíbe ejercer la prostitución durante la Cuaresma, Semana Santa, y otras fechas religiosas señaladas, como la Navidad, Asunción o Corpus. Esos días las prostitutas son llevadas a la Casa de las Arrepentidas, donde además se les intenta convencer

para que dejen su oficio, dándoseles una cantidad económica para que puedan reiniciar su vida.

Se consiente incluso en domingo, aunque durante la celebración de misa las prostitutas no podían trabajar (y tampoco es que tengan muchos clientes en esas horas pues acudir a misa es obligatorio para todo buen cristiano).



Está prohibida la entrada a los prostíbulos a los judíos y musulmanes bajo pena de castigo.

Las prostitutas solo pueden trabajar y vivir en la zona de prostitución, tal como reza esta ordenanza: “las mujeres que vivan de ganancias vergonzosas no puedan permanecer ni habitar en ningún lugar de la ciudad, excepto en el Lupanar”.

Los precios están regulados, tanto lo que se debe pagar a las mujeres como lo que se debe pagar en tabernas o casas particulares donde se ofrezca tal servicio.

Hay una persona encargada de vigilar por el orden, al que llaman “Rey Arlot”. Cuida de que las mancebías se cierren y abran en el horario establecido. Es quien debe acompañar a las prostitutas a la iglesia cuando deben asistir a misa. Es de todos sabido que, debido a los abusos cometidos

por este personaje, el rey Pedro IV se ve obligado a sustituirlo por otro funcionario, al que se denomina “el Regente del Burdel”, y que depende directamente del Justicia Criminal. Años más tarde, en 1453, Juan II firma un nuevo privilegio y crea el “Salvaguarda del bordell”, que prácticamente dice que todas aquellas personas que viven en el barrio de la prostitución quedan bajo protección del rey. De hecho, se coloca una horca en la entrada del barrio como método persuasivo hacia quienes pretendan entrar para realizar fechorías.

Las fachadas de las casas de prostitución se adornan con flores y se coloca un pequeño farol de colores. Un guardia se encarga de mantener a buen recaudo las armas de aquellos que entren en las mancebías, siéndoles devueltas a su salida.

Durante la Semana Santa, está prohibido a las prostitutas ejercer, bajo castigo. Se les ordena encerrarse en casa y se les mantiene económicamente con dineros de la propia ciudad.

### El rey Arlot

Puede ser que el nombre de este individuo venga de la lengua franca (harlot en francés, arlote en castellano o arlotto en italiano). Se trata de un oficial o cargo público que vela por el orden dentro de las mancebías de la ciudad de Valencia. También es el encargado de inspeccionar y velar por la seguridad en las casas de juego y las tabernas.

En resumen, y entrando en terrenos de Aquelarre, podemos sugerir que el Rey Arlot sea el equivalente al jefe del gremio de ladrones en otros juegos de rol. Una figura de poder y autoridad de los maleantes y que, además, puede jugar en ambos bandos, ya que es una figura amparada por la ley.

### La Casa de las arrepentidas

En esta casa se acoge a las prostitutas que deciden dejar de ejercer y acogerse al camino de la virtud. Está dirigida por doña Soriana, una monja de la orden de San Francisco.

Es sabido que el propio consistorio de la ciudad otorgó quinientos sueldos para la creación de este edificio, ya que lo veían con

muy buenos ojos.

Más tarde, el rey Pedro IV otorga ciertos privilegios al establecimiento, comprando además otra casa ante la falta de espacio. Se abonaron otros siete mil sueldos para la ampliación del edificio y se aprobó que la Casa de las arrepentidas estuviese siempre gobernada por la ciudad. Los Jurados de

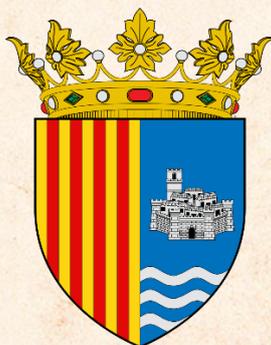
Valencia debían elegir a dos prohombres y dos señoras de conocida virtud para dirigir y administrar el edificio. Así mismo, parte de las limosnas que se recogían en los cepillos de las iglesias, van a ser destinadas a este cumplimiento. Por último, Pedro ordena que una persona nombrada por el obispo de

Valencia, fuese de población en población haciendo sonar una campanilla y solicitando limosna para la casa de las arrepentidas.

La presencia de Iglesia en la Casa de las Arrepentidas es muy importante. El edificio tiene una capilla dedicada a Santa María Magdalena y Santa María Egipciaca, que son modelos de mujeres arrepentidas en otras zonas cristianas.

### **La procesión de las arrepentidas**

El Jueves Santo se permite a las mujeres que se dedican a la prostitución salir en procesión por las calles de Valencia. Es en este día cuando los proxenetes, temerosos de que sus trabajadoras dejen el oficio, provocan desordenes en la ciudad. Obvia decir que la procesión va escoltada por soldados a fin de evitar estos altercados.



## CONFLICTOS ENTRE LA NOBLEZA DEL REINO

Tras la guerra de los Dos Pedros, el reino se enfrenta a grandes cambios. Por un lado, a nivel agrícola y comercial, produciéndose una rápida recuperación del reino de Valencia. Por otro, a nivel político, ya que el rey está demasiado endeudado y ha perdido parte de su patrimonio en manos de los prestamistas que le han ayudado a sufragar la guerra. Esto provoca por otra parte que los nobles y los nuevos ricos burgueses entren en una época de esplendor, ya que son estos los más favorecidos por las deudas de la corona. Estos sucesos conllevan un conflicto sin precedentes en el Reino de Valencia.

La nobleza, creada en muchos casos por donaciones de Jaime I tras la conquista a los musulmanes del reino, ha ido adquiriendo grandes poderes además de numerosas posesiones.

En estos años, existen algo más de 300 nobles en el reino, con capacidad de participar en las cortes y con poder militar. La mayor parte vive en la ciudad de Valencia y está formado por nobles o ricos hombres. Estos nobles se dividían a su vez en tres estamentos: la alta nobleza, los barones o nobles y la baja nobleza, también denominados "generosos" o "donzells".

### **Familias nobles:**

Ferrandis de los Arcos, Guarch, Manresa, Martí, Martínez de Alverro, Ortoneda, Francesc de Perellós, Montrós, Carbonell, Marrades, Jofré, Mercader, Soler o Quintavall.

Por ejemplo, la familia Soler descendía de Lleida. Durante la reconquista, Jaime I donó a Pere y Jaume Soler unas casas en febrero de 1286. Sus descendientes entrarían a formar parte de la oligarquía valenciana. Un descendiente suyo, Pons de Soler, fue condenado a muerte por rebelarse ante el rey en la revuelta que supuso la Unión de nobles contra Pedro IV. De todas formas, los descendientes de Pons no sufrirían ningún

castigo y la familia podría seguir dentro de la nobleza, incluso creciendo gracias a matrimonios concertados más por poder que por amor.

### **Rentas y patrimonio noble**

Los nobles dependen a su vez en demasía del rey. Sus enormes gastos los pueden llevar rápidamente a la ruina o al endeudamiento, ya que una mala época de cosechas puede acarrear que una familia se arruine y deba solicitar un préstamo. Aunque también es cierto que los nobles encontraban otras formas de ingresar dinero... (digno de una buena aventura de juego).

### **Los bandos: contextos familiares y violencia**

Existen pues varios bandos nobiliarios cuya finalidad es la de sumar fuerzas ante intereses comunes.

Este hecho ya se ha visto reflejado anteriormente en el Reino de Aragón, con la unión de nobles contra el rey, y que conllevó una guerra civil dentro del reino. El reino valenciano se ve contagiado a finales del siglo XIV y principios del XV, donde se enfrentan dos facciones: una encabezada por Gilabert de Centelles y la otra por Jaume de Soler. Este conflicto, ocurrido durante el reinado de Fernando I, desemboca en que parte de esta nobleza sea partidaria del rey (Centelles), frente a aquellos nobles partidarios del conde Jaume II d'Urgell (Soler). La victoria final se la llevarían los partidarios del rey en la batalla del Codolar, tras lo cual es elegido rey Fernando de Antequera en el Compromiso de Caspe.

Junto a la familia Soler, estuvieron otras familias nobles como Cervelló, Marrades, Carbonell, Sabata o Alpicat. Mientras que en el bando de los Centelles estaba, por ejemplo, el marqués de Villena.

De esta forma surgen alianzas y enemistades entre miembros de una misma



familia, pues no todos compartían la misma opinión. Así surgen las llamadas “Lletres de batalla”, que no son sino documentos por los cuales unos nobles retan a la guerra a otras familias nobles.

Un ejemplo de todo esto ocurre en el año 1396, cuando Gonçalbo Diez, llamado “Bort Diez”, quizás por ser hijo ilegítimo de Rodrigo Diez, que tenía un contencioso con el caballero y baile general del reino Ramon de Soler y con sus hijos, desafía a los hermanos y ciudadanos Miquel y Joan de Novals. En el documento que les envía en marzo de ese mismo año les recrimina que han ayudado de diversas maneras a los hijos de Ramón de Soler.

Podemos citar también el caso de Giner Rabassa y de su hija Joana. Giner, uno de los doctores en leyes más reconocidos de su tiempo, accede muy pronto a la nobleza. Él y su mujer, Mariferrandis de Tarassona (descendiente con total seguridad de una familia de infanzones aragoneses) tienen dos hijos, Joana y Giner. Joana se casa con Pere de Centelles, hijo de Pere de Centelles y Ramoneta de Riusec, y por tanto hermano menor de Gilabert de Centelles, señor de Nules y Oliva (recordemos partidario de la causa realista). De este matrimonio nace una hija, llamada Aldonça de Centelles. Aunque al principio a Giner no se le conoce afiliación alguna en esta guerra civil, diez años más tarde su hija Joana vuelve a casar con otro noble llamado Francesc de Perellós (reconocido líder del bando que lucha contra el rey), y al mismo tiempo, Ramoneta de Riusec casa a Aldonça con el hijo de un noble realista, Joan de Bellvís. Digno de un culebrón.

### LA GUERRA DE LA UNIÓN

La llamada Guerra de la Unión (1347-1348) es el conflicto militar de carácter de guerra civil que tiene lugar en la Corona de Aragón entre fieles al rey Pedro el Ceremonioso y, por otro lado, una unión de nobles hartos de ver como la realeza tiene tanto poder. Esta unión de nobles que luchan contra el rey se denomina en el reino valenciano “Unión de Valencia” (en el reino aragonés se denomina “Unión de Aragón”. Cataluña es enteramente partidaria del rey, por lo que no sufre este conflicto). Huelga decir que no solo de nobles se abastecían ambos bandos, pues también la burguesía se mostraba simpatizante de uno u otro bando.

En el Reino de Valencia hay un alboroto contra el rey en la capital, Valencia, seguido más adelante por otras poblaciones. Por otro lado, poblaciones como Burriana y Xátiva se mantienen fieles al rey.

Las clases populares, después de una serie de malas cosechas, protestan contra el autoritarismo del rey Pedro, ya que consideran excesiva la carga fiscal impuesta para poder sufragar los diferentes conflictos militares que tiene el rey en el exterior. Tras la victoria del rey se abolen los llamados privilegios de la Unión, que no eran sino concesiones otorgadas por el rey Alfonso II a la nobleza aragonesa y valenciana en el año 1288.

## PRINCIPALES INSTITUCIONES DEL REINO DE VALENCIA

Las Instituciones del Reino de Valencia son el conjunto de leyes e instituciones propias del Reino y creadas en el año 1238 por Jaime I.

Los Furs de València constituyen el conjunto de leyes por el que se rige el reino desde su nacimiento. Redactadas en el año 1239, un año después de la conquista de Valencia, reciben también el nombre de Consuetudines o Costum, siguiendo la tradición catalana. Están escritas en latín y se aplican al principio únicamente a la ciudad de Valencia.

El lugarteniente general: existe desde principios del siglo XV, cuando el rey no está en el reino. Esta persona será quien lo represente (en valenciano se denomina lloctinent general). Al principio es un miembro de la misma Familia Real, pero más tarde pasa a ser algún noble importante del propio reino.

Alrededor del lugarteniente general existe una pequeña corte formada por la nobleza y las élites urbanas y un consejo, integrado principalmente por juristas, miembros de la nobleza y del alto clero, y también por los principales oficiales reales: el portanveces (en valenciano, portantveus), el baile general (en valenciano, batle general) y el mestre racional. Esta especie de consejo real se convierte poco a poco en el principal órgano de gobierno del reino.

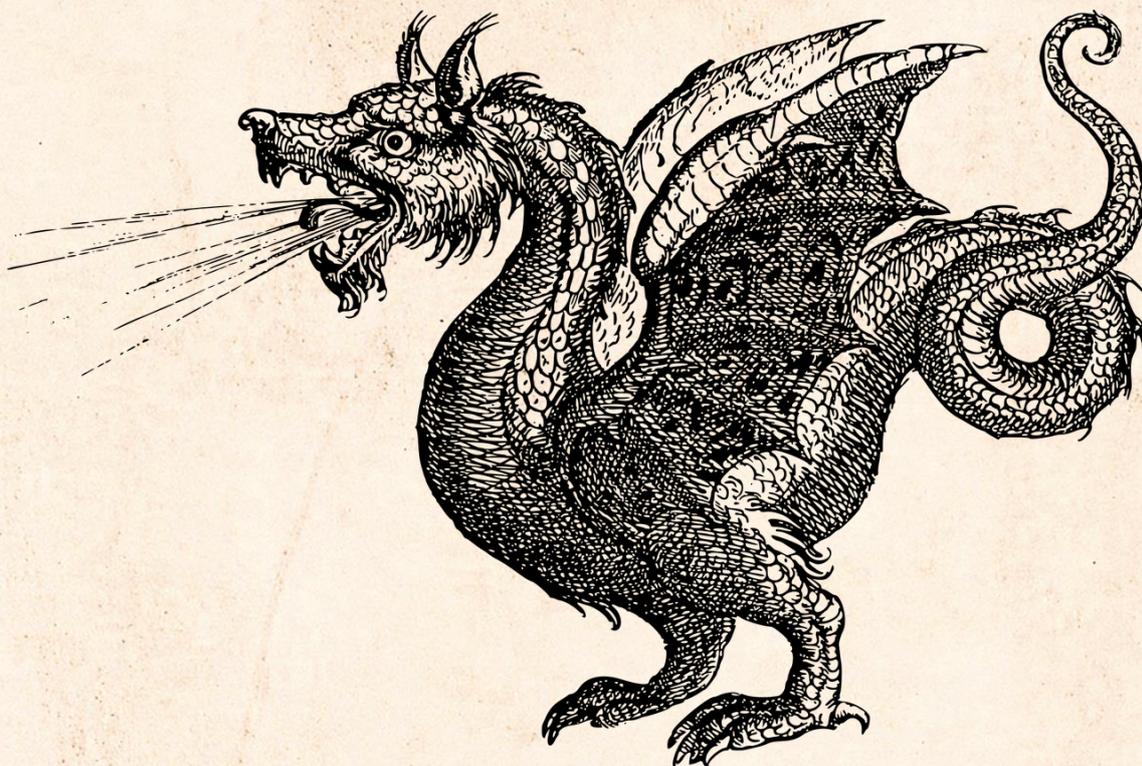
Las Cortes del Reino de Valencia son la asamblea representativa de los tres brazos del Reino (el brazo eclesiástico, el brazo militar o nobiliario, y el brazo real) junto con el rey, a quien corresponde convocarlas, fijando el lugar y fecha de su celebración. En ellas se debaten todos aquellos temas de suma importancia para el reino y el rey.

Las Cortes se celebran mayormente en la ciudad de Valencia, aunque también en San Mateo, Alcira, Morella o Sagunto. Cuando se trataba de Cortes Generales de la Corona de Aragón, se celebraban en Monzón, y allí acudían representantes de todos los reinos y territorios de la Corona, incluido el Reino de Valencia.

La Diputació del General surge en la segunda mitad del siglo XIV como una comisión delegada de las Cortes. Es la encargada de administrar el impuesto aprobado en Cortes y denominado generalitat. Está formada por seis diputados —dos por cada brazo—, auxiliados por una serie de oficiales.

De los temas judiciales se encargan dos personas: el “justicia criminal” y el “justicia”, que son elegidos para un año por el método de la insaculación de las “bolsas” de ciudatans y de la de cavallers, alternativamente. De los pleitos menores se encarga el “justicia de trescents sous” (justicia de los trescientos sueldos), y de la vigilancia de mercados, el “mustaçaf”, elegido de la misma forma que los justicias.

## BESTIARIO Y OTROS SERES FANTÁSTICOS



Y pasamos ahora a una de las secciones más interesantes y que más juego da en cualquier suplemento para Aquelarre, el bestiario. Aunque el Reino de Valencia está conformado por gentes de otras partes de la Corona de Aragón e incluso de otros reinos y coronas, y por tanto se importan sus propias bestias y demonios, existen seres endémicos del propio reino. Son los que se señalan a continuación.



## BUTONI

El butoni es el similar al coco o al carapuchete aragonés. Se trata de un demonio usado para aterrorizar a los niños, evitando que realicen travesuras, se alejen demasiado de casa o cualquier otro cometido que los padres pretendan que realice. Si los niños no obedecen, vendrá el butoni y se los llevará. La verdad es que el butoni puede ser utilizado tanto para niños como también con adultos, ya que en algunas zonas se le considera un demonio devorador de almas.



**FUE:** 5/10 **Tamaño:** 10/20 cm **AGI:** 20/25 **Peso:** 300/500 g **HAB:** 20/25 **RR:** 0% **RES:** 10/15 **IRR:** 100/150% **PER:** 15/20 **COM:** 10/15 **CUL:** 15/20 **Competencias:** Discreción: 80%, Escondarse: 90%.



### EL MORO MUSSA

El Moro Mussa representa al fantasma del último rey moro de Valencia, el cual al perder la ciudad decidió, una vez muerto, perseguir y arrebatarse las almas de los cristianos que en vida le robaron su reino. Va siempre acompañado de un gato negro y de una serpiente. En algunas zonas se le conoce como a un ser con cola de serpiente y cabeza de dragón que se dedica a raptar doncellas para vengarse de los cristianos.



Al tratarse de un fantasma, poco daño puede hacer a los vivos.

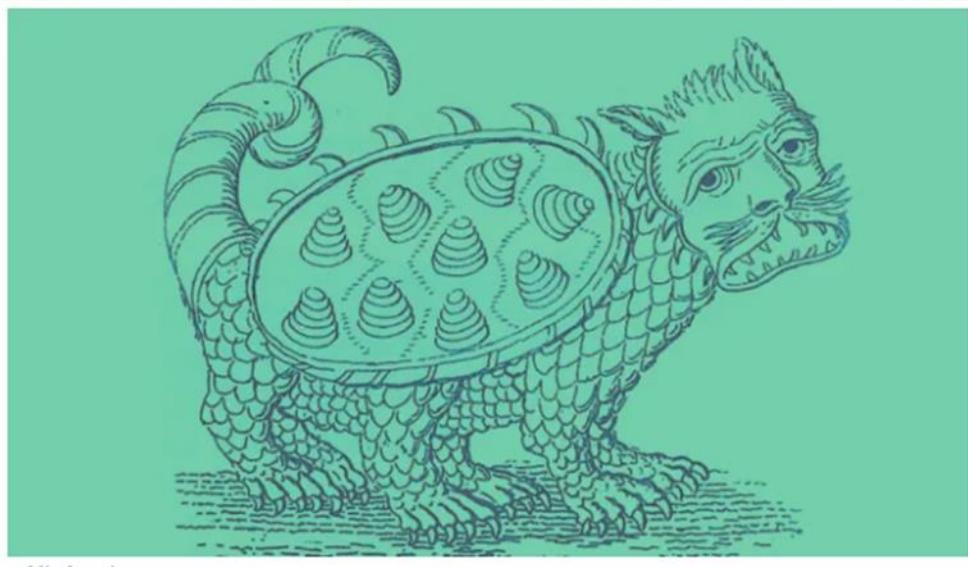
**RR:** 0% **IRR:** 125%

### LA TARASCA

Se trata de una criatura mitológica cuyo origen se encuentra en una leyenda sobre Santa Marta. Es un monstruo con cuerpo de tortuga, seis patas, cola de escorpión y cabeza de león.

Santa Marta, hermana de Lázaro, marcha a Occitania, donde un monstruo al que llaman tarasca (por vivir cerca de la población de Tarascón) se dedica a aterrorizar a las gentes del lugar. Santa Marta acude a la cueva donde vive el monstruo y lo doma predicando un sermón. Lleva consigo al monstruo al pueblo y ante el terror de las gentes, estas matan a la tarasca. De todas formas, esto no es más que una leyenda y hay muchos que dicen haber visto al monstruo por las tierras de Levante.

**FUE:** 20/25 **Tamaño:** 2/2,5 m **AGI:** 10/15 **Peso:** 100/150 kg **HAB:** 5/10 **RR:** 50% **RES:** 25/30 **IRR:** 50% **PER:** 15/20 **COM:** 0 **CUL:** 0 **Armas:** Mordisco: 80% Zarpazo 65% **Daño:** 3D6+3 **Armadura:** Piel dura 70%



### LA QUARANTAMAULA

Hay quien dice que se trata de un gran gato negro, hay quien que es un monstruo mitad humano y mitad gallina, otros lo han visto y afirman que se trata de un ser peludo que solo verlo hiela la sangre.

En algunas zonas de Alicante se dice que vive en los lagos, que tiene el cuerpo cubierto por plumas y cabeza de buitre. Suele lanzar piedrecitas a las ventanas de las casas y cuando las gentes salen a ver qué ocurre, los secuestra llevándoselos al fondo del lago donde tiene su guarida.



**FUE:** 15/20 **Tamaño:** 1,4/1,7 m **AGI:** 25/30 **Peso:** 60/70 kg **HAB:** 5/10 **RR:** 50% **RES:** 25/30 **IRR:** 50% **PER:** 15/20 **COM:** 0 **CUL:** 0 **Armas:** Picotazo: 70% Espolones: 40% **Daño:** 2D6/1D6

## EL SAGINER O TÍO CUIRO

El saginer es el sacamantecas valenciano. Suele ir en un carronato de pueblo en pueblo vendiendo la grasa que extrae a niños y doncellas. La grasa la puede vender en forma de ungüentos o jabones. En algunas zonas del reino se le conoce como Tío Cuiro.



**FUE:** 10/15 **Tamaño:** 1,60/1,75 m **AGI:** 15/20 **Peso:** 60/85 kg **HAB:** 15/20 **RR:** 50% **RES:** 15/20 **IRR:** 50% **PER:** 15/20 **COM:** 5/10 **CUL:** 10/15 **Armas:** Cualquier arma que pueda portar un ser humano. **Cuchillo:** 40% **Daño:** 1D6 **Competencias:** Discreción: 65%, Psicología: 75%, Elocuencia: 70%, Juegos de manos: 65%.

## NYITOLS

Son seres tan pequeños que son capaces de introducirse en las orejas o las narices de la gente. Una vez dentro van devorando poco a poco los recuerdos de su huésped. No los matan, pero llega un momento en que su víctima no recuerda nada. Son muy complicados de extraer una vez dentro del cuerpo. Solo una persona muy diestra en cirugía (de la época, claro), puede ser capaz de extraerlos.

Cada turno o espacio de media hora que pasa con el nyitol dentro, el personaje pierde 1D6 de Cordura. Empieza en 100 y cuando llega a 40, empieza a volverse loco. Si se extrae antes de que la cordura baje a 60, el personaje podrá recuperar 1D6 en cada turno o espacio de media hora.

Para extraerlos con éxito, es necesario conseguir un éxito por cada nyitol, en curar o medicina.

## LA LAVANDERA

Se la puede encontrar en algunas poblaciones pequeñas, en la zona de los lavaderos, sobre todo de noche o justo antes de amanecer. Seguramente pedirá a quienes la ven que le ayuden a lavar la ropa, y cuando se acerquen a ella le clavará sus colmillos. Se la reconoce también porque es una mujer mayor, delgada y alta, y suele vestir de negro.



**FUE:** 10/15 **Tamaño:** 1,50/1,60 m **AGI:** 25/30 **Peso:** 50/70 kg **HAB:** 15/20 **RR:** 50% **RES:** 15/20  
**IRR:** 50% **PER:** 5/10 **COM:** 1/5 **CUL:** 0/5 **Armas:** Mordisco 65% **Daño:** 1D6



### EL CAVALLER DE FOC

Se trata de un caballero que cabalga los montes de noche, siempre envuelto en llamas y enfrentándose a quien se encuentre. Las malas lenguas dicen que se trata del enamorado de una encantaria que incumplió una promesa y fue castigado por esta a vivir eternamente atormentado por las llamas.



**FUE:** 20/25 **Tamaño:** 1,75/1,80 m **AGI:** 10/15 **Peso:** 70/90 kg **HAB:** 10/15 **RR:** 0% **RES:** 20/25  
**IRR:** 200% **PER:** 30/35 **COM:** 1/5 **CUL:** 5/10 **Armas:** Espada: 70% Fuego: 60% Daño: 1D8/1D6  
**Competencias:** Rastrear: 80%, Otear: 70%, Esquivar: 80%.

### LAS BUBOTES

Los fantasmas. Normalmente permanecen invisibles, parados en puntos concretos. Cuando se mueven para asustar a alguien, lo hacen levitando por el aire dejando un rastro que produce escalofríos en los seres vivos. RR 0% IRR 125%



## LA CUCA FERA

Es un dragón monstruoso conocido en toda la Corona de Aragón. Está relacionada con Santa Margarita (venerada en la Iglesia ortodoxa como Marina de Antioquía), quien fue una santa cristiana, virgen y mártir, inscrita en el grupo de los Santos auxiliares. Fue asesinada por su fe bajo la persecución del emperador Diocleciano. Encarcelada por no acceder a los requerimientos del prefecto, se cuenta que consiguió echar, de sí misma, un demonio de su garganta por medio del signo de la cruz. Este monstruo no era otro que la Cuca Fera. Existe otra leyenda que dice que la Cuca Fera se le apareció y la devoró, pero gracias a un crucifijo que portaba la santa, rasgó la tripa del monstruo y consiguió salir de su interior matando a la bestia.



**FUE:** 40/45 **Tamaño:** 20/50 m **AGI:** 10/15 **Peso:** desconocido **HAB:** 0 **RR:** 0% **RES:** 35/40 **IRR:** 250% **PER:** 10/15 **COM:** 0 **CUL:** 0 **Armas:** Mordisco: 75% **Daño:** 2D8+6D6 **Aliento:** 60% **Daño:** 3D10+2D6+1 **Competencias:** Otear 45%.

## EL DRAGÓN DE SAN JORGE DRAC DE SANT JORDI

Al igual que en toda la corona, el Drac o dragón, símbolo de San Jorge, está muy arraigado en el imaginario popular. Son numerosas las poblaciones que viven atemorizadas por un dragón y necesitan de un caballero santo y valiente que les libre de él.

Sus características son las de un dragón.

## LAS BRUJAS

Valencia es ciudad de brujas, algo nada extraño en la época. Como gran ciudad que es, habitan en ella numerosas brujas. Pero no solo en la capital del reino. Son numerosas las poblaciones donde habitan brujas y brujos.

Las brujas buenas, hadas o hechiceras, son conocedoras de la sabiduría de las plantas y ayudan a los viajeros. Las brujas malvadas abundan por igual en el reino, siendo a veces confundidas con hechiceras, encantarias, princesas moras...

### Las fetilleres:

Esperanza Badía fue una de las brujas más poderosas de Valencia. Nacida a finales del 1600, año alejado de la Edad Media, pero incluida porque, quedamos o no, quien nos dice que las brujas no pueden viajar en el tiempo... Se cuenta que, rota por un amor no correspondido, optó por buscar el poder a través de la magia, la videncia y la elaboración de brebajes sobrenaturales, convirtiéndose en una mujer muy influyente gracias a sus conocimientos. De esta forma nació la leyenda de las fetilleres, mujeres poderosas que elaboraban remedios para la salud a base de plantas. Leían el futuro y asesoraban en temas de amor. Era tal el número de estas fetilleres, que varias calles de la zona donde se reunían en la ciudad de Valencia, pasaron a tener nombres de brujas, como la calle Angosta del Almudín, que pasó a llamarse la calle de las Brujas.

Badía fue denunciada ante la Inquisición por una amiga. El proceso acabó con prácticamente todo el consorcio de brujas que trabajaban bajo la protección de

Esperanza. Aquello que comenzó como una historia de amor no correspondido, acabó como uno de los procesos más multitudinario del tribunal en la capital valenciana. En total se denunciaron a 40 personas por malas prácticas amatorias y brujería. 31 eran consideradas fetilleres.

El tribunal fue extremadamente ejemplarizante, en especial con Badía. Las fetilleres fueron torturadas con 100 azotes, algunas de ellas con 200, además de ser expulsadas de la ciudad por cinco años.

Pero no solo había brujas en la ciudad de Valencia, en la zona del interior de Castellón está el pueblo de Zorita del Maestrazgo (*Sorita del Maestrat*). A las afueras de la población hay un edificio religioso enclavado en la roca. En este santuario se cree que luchó el Arcángel Miguel contra el diablo. ¿Y por qué aquí? Eran numerosas las brujas que formaban aquelarres en el lugar, retirado de la población y, por lo tanto, sin que nadie las molestase. El diablo acudía en numerosas ocasiones al pueblo, de tal forma que el párroco del lugar solicitó al Arcángel bajase y lo echase...





**Bruxas:**

**FUE:** 5      **Tamaño:** 1,60/1,75 m  
**AGI:** 20      **Peso:** 60/75 kg  
**HAB:** 15      **RR:** 25%  
**RES:** 10      **IRR:** 75%  
**PER:** 15  
**COM:** 15  
**CUL:** 20

**Bruxos:**

**FUE:** 10      **Tamaño:** 1,60/1,75 m  
**AGI:** 20      **Peso:** 60/75 kg  
**HAB:** 15      **RR:** 25%  
**RES:** 10      **IRR:** 75%  
**PER:** 15  
**COM:** 15  
**CUL:** 20

**Armas:** Ninguna en especial.

**Competencias:** Alquimia: 80%, Astrología: 60%, Buscar: 30%, Conocimiento animal: 30%, Conocimiento mágico: 90%, Conocimiento de minerales: 30%, Conocimiento de plantas: 75%, Leyendas: 45%, Medicina: 45%, Primeros auxilios: 45%, Psicología: 35%.

**Hechizos:** Buen parto, Curación de enfermedad, Virilidad, Fertilidad, Virginidad, Curar la rabia, Pacificar fieras, Curación de heridas graves.

## LOS DONYETS

Son los duendes, espíritus familiares vinculados a una casa o una familia. Son espíritus, con un punto divertido, normalmente de antepasados que vivieron en la zona. Las almas de los difuntos familiares que se mantienen cerca de los vivos y velan por sus descendientes. Tienen un carácter protector del hogar y del campo al que están vinculados, y también son espíritus que no encuentran descanso por sus pecados y vagan por el mundo de los vivos estorbándole en muchas ocasiones. También se les conoce como duendos, uendos o güendos.

Se les responsabiliza de las luces que se mueven dentro de casas inhabitadas y de ruidos que no tienen explicación, lanzamiento de piedras, arrastre de cadenas, patadas... También entran en las casas habitadas y hacen ruido, ensucian y cambian las cosas de sitio, no dejan dormir y molestan. En ocasiones se trata de los mismos campesinos, que utilizan el temor que sienten las gentes hacia los donyets para ahuyentar a los visitantes indeseados. Se juntan varios campesinos y se dedican a hacer ruidos o mover luces cuando grupos de foráneos se acercan a sus tierras.

Los donyets carecen de cuerpo, por lo que no tienen características físicas. Si se quiere incluir un follet o duende a la aventura, las características serían las siguientes:

**FUE:** 3/5 **Tamaño:** 3/10 cm **AGI:** 20/25 **Peso:** 50/100 gm **HAB:** 20/25 **RR:** 0% **RES:** 10/15 **IRR:** 100/150% **PER:** 15/20 **COM:** 25/30 **CUL:** 15/20 **Armas:** Carece, aunque si es preciso se defenderá con cualquier arma que pueda portar, 30%.



# LA INQUISICIÓN

La Inquisición fue creada por los Reyes Católicos en el año 1478. En el reino, la Inquisición o Tribunal del Santo Oficio tenía su sede en el Palacio Real, pero en 1527 se trasladó y construyó su casa-palacio al lado del Palacio de Benicarló.

Una de las primeras personas sometida al Santo Oficio fue Elionor Esparza en 1482. Sólo en Valencia fueron unos doce mil los juzgados, y antes de 1530 fueron condenados a muerte más de setecientos reos en Valencia, la mayoría judíos conversos, pero también moriscos, homosexuales, protestantes, curanderos, brujas, buscadores de tesoros, iluminados y enfermos mentales.

En la época de la Inquisición la homosexualidad se condena muy duramente, junto con judíos y herejes. La pena para ellos, según los Fueros del reino, es la hoguera. En agosto de 1484 llegó el primer inquisidor a Valencia, el dominico Joan Épila.



## **El morro de vaques:**

Así se llama al verdugo encargado de ejecutar los castigos. Se le denomina así por la capucha que lleva, la cual le cae sobre la cara de forma alargada, como si fuese el morro de una vaca.

Aunque ser verdugo es más una maldición que una bendición, ya que acarrea que siempre deba llevar guantes para no tocar nada en los mercados, que en muchas tabernas tengan prohibida su entrada y que, en las que le dejan entrar, deba mantenerse fuera de la vista de la gente y llevar su propia taza donde beber.

Añadimos unas características propias para el morro de vaques, por si se le desea añadir en alguna aventura:

**Fue 15**

**Agi 15**

Competencias primarias:

Hachas, tormento, empatía, sanar

Competencias Secundarias:

Léer y escribir, medicina, pelea, cuchillos, escuchar, sigilo, trepar, con área.

Posición social: villano/ciudadano



Plano de la ciudad de Valencia

## LUGARES DONDE SE CELEBRABAN LOS AJUSTICIAMIENTOS DE LA INQUISIÓN EN LA CIUDAD DE VALENCIA

### La Plaza del Mercado

Aquí es donde se ahorca a los ajusticiados. La pena de muerte es un castigo que funciona como advertencia, de esta forma deben ser públicos para que se les quiten las ganas a otras personas de delinquir. Además de público también deben de ser crueles.

Los ajusticiamientos van acompañados de pregones anunciándolo, para que el resto de ciudadanos comprueben con terror lo

que les puede ocurrir si siguen los pasos del reo. Tras la muerte los cuerpos son exhibidos en las distintas entradas a la ciudad, como escarmiento y aviso a posibles malhechores.

De esta forma, la plaza donde se sitúa el mercado es el lugar ideal para este tipo de "espectáculos".



**La Catedral de Valencia:** No todos los ajusticiamientos tienen como localización la plaza del Mercado. Aquellos que tienen la suerte de ser ejecutados por decapitación, que suelen ser los nobles, se exhiben en un cadalso elevado en la plaza de la Catedral.

**La Almoína:** En La Almoína se ejecuta a personas homosexuales. También se queman las biblias que se consideran falsas. Es conocido el caso de Miquel Borrás, llamado Margarita, hijo de un notario de Mallorca y ajusticiado por homosexual. Fue

ahorcado en este lugar. Algunas veces es el mismo pueblo el que pide hacer justicia por su cuenta, convirtiéndose en verdugos.

**La plaza de la Seu y la de Xàtiva:** Germana de Foix, la que fuera reina consorte de la Corona de Aragón por su matrimonio con Fernando II, fue una de las grandes promotoras de los espectáculos de ajusticiamiento. Las ejecuciones son crueles, y no hacen diferencia entre laicos y consagrados. Los sacerdotes están también bajo la sospecha de la Inquisición, ya que en

Europa corren demasiados vientos de herejía entre miembros de Iglesias distintas a la católica. Sera en la plaza de la

Seu donde se ajusticiará a los miembros eclesiásticos. En cuanto a los medios más

utilizados por los Inquisidores son el potro, la garrocha, con la cual se cuelga al reo por las muñecas y se le colocan pesos en los pies. Tras esto se le sube todo lo alto que da la polea y se le suelta de golpe, lo cual le provoca la dislocación de los brazos y las piernas con un gran dolor. Latigazos, prisión para toda la vida, galeras o destierro.

### EL ASALTO A LA JUDERÍA

La judería es el barrio donde viven los judíos desde la conquistas de Jaime I. Estos barrios se denominan "call", y son zonas marginadas en relación al resto de la ciudad.

En el verano de 1391 surgió un odio hacia los judíos en todos los reinos de la península. Parece ser que su origen estuvo en Sevilla, donde se realizaban predicaciones contra los judíos, extendiéndose a Córdoba, Toledo, y más tarde a Valencia. Hubo saqueos, incendios, matanzas y conversiones forzadas de judíos en las principales juderías de las ciudades. En Valencia, el 9 de julio los cristianos entraron en la call y la saquearon, obligando a muchos judíos a convertirse al cristianismo bajo pena de muerte en ese mismo momento. Para llegar a este punto se necesitó un caldo de cultivo que se fraguó primero entre las gentes más pobres, aquellas que veían en los comerciantes y prestamistas judíos un enemigo. Además, los pobres no tenían nada que perder, por lo que tampoco les importaba crear alteraciones en el orden público. A estas clases más bajas se les unieron muchos vecinos de la ciudad de Valencia que, aunque no vivían en la pobreza, sí se sentían empujados a seguir las ideas antisemitas que imperaban en la península.

Como resultado de estos disturbios se asesinó a más de 200 judíos, muchos de los que sobrevivieron se convirtieron al cristianismo por obligación y otros muchos terminaron en la pobreza al perder todo lo que tenían sin que las fuerzas del orden hiciesen nada por remediarlo.

Esto conllevó que muchos judíos emigraran.



## LEYENDAS DEL REINO DE VALENCIA

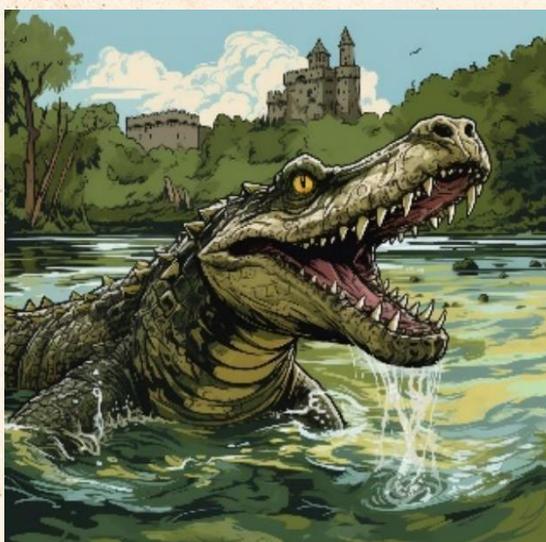
Son numerosas las leyendas que se cuentan en el reino. Tantas gentes y de tantos lugares diferentes conforman el caldo de cultivo de montones de historias, unas con más credibilidad que otras, pero todas igual de interesantes.

### EL CAIMÁN DEL PATRIARCA:

En el río Turia, antes de que el río llegue a la ciudad de Valencia, vive un dragón que atemoriza a las gentes. Parece ser que en realidad se trata de un caimán que ha llegado al río de alguna forma nada ortodoxa. Un día, un joven valeroso se vistió con una armadura revestida de pequeños espejos y se dirigió a la morada del dragón para matarlo. Los espejos provocaron que el supuesto dragón se quedase hipnotizado, momento en que el caballero aprovechó para acabar con él. Aun así, hay gentes que aseguran seguir viendo a un dragón por la zona...

### LA LEYENDA DE LAS TRESCIENTAS DONCELLAS:

Cuentan las gentes que Jaime I prometió a sus soldados antes de acometer la toma de la ciudad de Valencia que los primeros en entrar merecerían el honor de repoblar la ciudad con mujeres traídas de sus pueblos de origen. Fueron tres soldados de Lérida sobre los que recayó tal distinción, y así se hizo venir a trescientas doncellas leridanas. Produciéndose inmediatamente siete matrimonios cuyas cabezas e iniciales pasaron a la posteridad esculpidos en piedra en la Puerta del Palau de la Catedral Valenciana. Una leyenda curiosa y que puede dar lugar a que unos guerreros deban escoltar a las doncellas desde Lérida hasta Valencia...



### **LA LEYENDA DEL ÁRBOL EMBRUJADO:**

En Altea vive una bruja que tiene el poder de decidir cuándo baja la gente que se sube a un árbol frutal que está junto a su casa. La leyenda dice que la bruja es capaz de ordenar al árbol que ofrezca frutos apetitosos, aunque no sea época. De esta forma, consigue que muchas personas que intentan robarle la fruta, se mueran de hambre... Ningún grupo de aventureros querrá cruzarse con ella.



### **LA FUENTE DE ALMANZOR:**

La llamada fuente de Almanzor, en la Sierra de Espadán, abastece de agua a la población de Almedijar. En esta fuente curó sus heridas Almanzor tras perder una lucha contra los cristianos. Dicen que, si se tiene la fe suficiente, esta fuente es capaz de curar todas las heridas provocadas por un arma, pero solo las causadas durante una lucha.

### **LA CUEVA DE LAS CALAVERAS:**

Cuando el Cid llegó a las tierras de Benidoleig, un rey moro llamado Ali Moho, se escondió en estas cuevas junto a sus 150 mujeres y todos sus tesoros. Años más tarde se encontraron 150 calaveras en la cueva, pero todavía no se han encontrado los tesoros que el rey se llevó con él.

### **LA LEYENDA DE TARIK Y ALBA:**

Se cuenta que, cerca de las poblaciones de Chiva, Chera y en las montañas conocidas como el Pico Yervas, Charnera, Oratillos, la Peña Santa María o el lugar que nos concierne, el llano de la Marjana, durante la conquista por parte de Jaime I de estos territorios, luchó un soldado llamado Tarik. Su amada, llamada Alba, pasó junto a él momentos de pasión en aquellos montes que hoy recorren la comarca de Los Serranos.

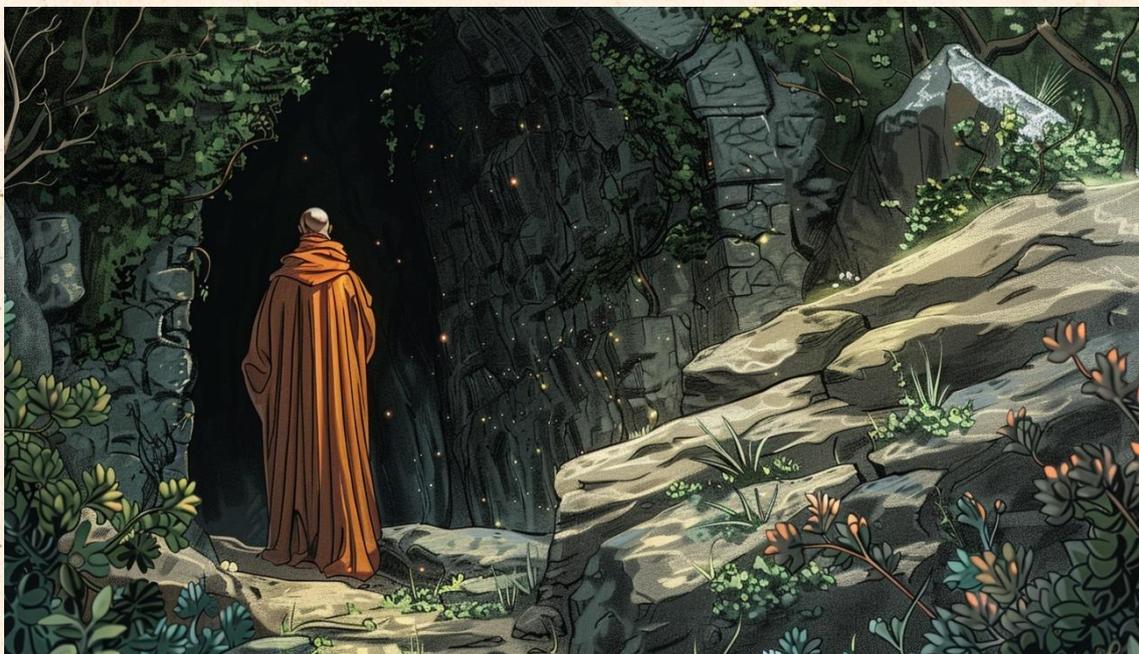
Un día de tormenta se refugiaron en la casa de una bruja. Cuando cesó la lluvia y los amantes se fueron, la bruja se despidió de la joven diciéndole que pronto volvería a la casa a pedirle un favor. Poco después, Tarik murió luchando contra los cristianos y Alba volvió a la casa de la bruja para pedirle que devolviese a la vida a su amado. La bruja le

dio una pócima y le dio unas instrucciones para tomarla: durante la luna llena, en lo alto de aquellas montañas, debía tomarla y, sobre todo, tras tomar el brebaje, no mirar a la luna. Alba hizo todo lo que la bruja le dijo, pero tras tomar la pócima, mientras volvía a su casa, miró a la luna e inmediatamente la joven se convirtió en piedra...

### **LA CUEVA MILAGROSA:**

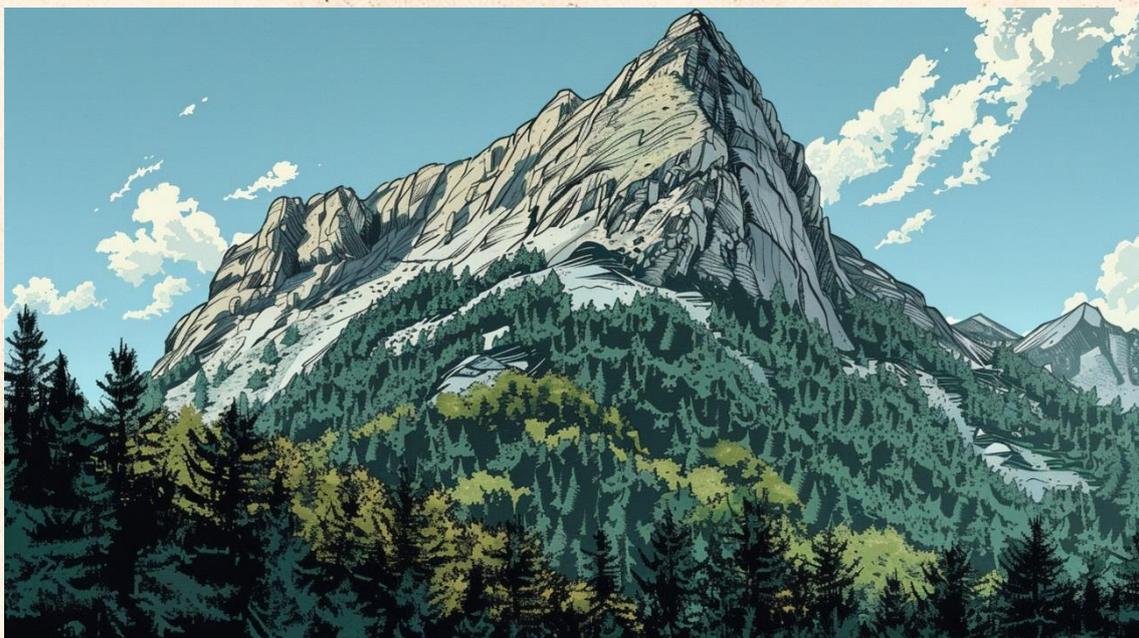
En una aldea que se llama Altura, en tierras de Castellón, se encuentra la cueva del Latonero.

Se cuenta que, en el siglo XIV, un fraile llamado Bonifacio Ferrer descubrió allí la estatua de una virgen, y que por temor a que al sacarla de la cueva sufriese algún tipo de maldición, la escondió. Dicen que esta virgen otorga favores a quien la ve. De hecho, el fraile, tras este suceso, se convirtió en prior de la Orden de la Cartuja.



### **EL PUIG CAMPANA:**

También conocido como La montaña mágica, es un pico de unos 1400 metros. Numerosas leyendas se cuentan sobre esta montaña. Se dice que Roldán, sobrino de Carlomagno, luchó allí con un rey moro, y que las formas de sus paredes se deben a los tajos que dio el franco con su espada Durandarte al luchar contra el infiel...



### **EL SANTUARIO DE LA VIRGEN DE LA BALMA:**

Situado en el término de Zorita, en Castellón, se encuentra este santuario centro de peregrinaciones para venerar la imagen de la virgen que allí se encuentra. Son numerosos los bandidos que se aprovechan de este continuo trasiego de gentes para realizar sus fechorías.

También fue lugar de exorcismos y sanación de endemoniados, siendo encerrados en su interior muchos de estos desgraciados hasta que sanaban o morían.

### **TONETA Y EL NIÑO:**

Esta leyenda se cuenta que ocurrió en la villa de Penáguila. Esta aldea está rodeada de montañas que la hacen inaccesible para muchas personas. El pueblo es pequeño, pero no por ello hermoso. Cuenta con una fuente que tiene veintitantos canutillos de bronce por los que sale un agua limpia y fresca. El agua de la fuente termina muriendo en un lavadero, donde las

mujeres hacen la colada. Se dice que en esta zona del pueblo ocurren cosas extrañas por la noche. – No vayas de noche a lavar – les dicen las madres a sus hijas – nunca se sabe lo que te puede pasar...

Una noche de pleno invierno, Toneta, una joven hizo oídos sordos a los consejos que su madre le daba y acudió en la noche a lavar una manta y una sábana que precisaba tener limpias para el día siguiente. Se dice

que todo ocurrió a partir de las diez de la noche. Había estado nevando todo el día, por eso no pudo ir a lavar con el sol, y ahora, en la noche, los copos dejaban de caer. Cuando se estaba acercando al lavadero escuchó el llanto de un niño. La joven Toneta se acercó a la zona donde se escuchaban los llores y vio a una criatura que apenas llegaba al año. Como el niño no paraba de llorar, lo miró bien por si tenía alguna herida y se dio cuenta de que ya tenía los dientes.

- ¡Pero si este niño ya tiene sus dientes! – exclamó la joven

A lo que el niño respondió con una voz que parecía más del propio demonio que de un querubín

- ¡Y muelas!

Y abrió la boca dejando ver unas muelas picadas y curvas como las de una bestia. Toneta que vio aquello dejó caer al niño al suelo pues a punto estuvo ella misma de desmayarse. Al momento el bebé desapareció corriendo y dejando un fuerte olor a chamuscado que rayaba lo sobrenatural y diabólico. La joven se recompuso como pudo y continuó su camino hacia el lavadero. No iba un niño, por muchos dientes que tuviese, a impedir que ella lavase sus ropas esa noche. Es cierto que debía tener algo de miedo, pero era valiente y, ante todo, poco crédula...

- Seguramente habrá sido una visión por lo poco que he comido – se dijo

Cuando llegó al fin al lavadero pudo ver que había otra mujer allí, lavando su ropa.

- Oiga señora – dijo Antoneta – parece que esta noche va a parar de nevar

La mujer no le respondía. Seguía a lo suyo, lavando su ropa.

- ¿Sabe “usté” lo que me ha pasado viniendo? – insistió la joven

La joven empezaba a temblar ya. Eran demasiadas visiones en tan poco tiempo, y el frío parecía cada vez más intenso, aunque hubiese dejado de nevar.

- He encontrado a un niño pequeño que ya sabía hablar

La mujer de negro la miró entonces. A Antoneta le pareció que los ojos de la lavandera se volvieron rojos como el fuego, y escuchó a la mujer hablar, con una voz tan horrenda como la del niño que había visto hacía poco.

- Es mi hijo

Y sonriendo, dejó mostrar una dentadura igual de picada y negruzca que la del bebé.

La joven Toneta cayó al suelo sin sentido. Se había desmayado. A la mañana siguiente, cuando despertó, estaba en su cama. La habían encontrado medio enterrada en la nieve. La joven nunca olvidó aquel encuentro, pero jamás se lo contó a nadie, pues le daba miedo que la tomaran por loca.



### **LA CUEVA DE LA VENERABLE INÉS:**

Ubicada cerca de la aldea de Serra (Valencia), se encuentra esta cueva donde vive una ermitaña llamada Inés.

Según se cuenta, de niña, Inés, durante la celebración de una misa vio el rostro de Jesús en la ostia sagrada. Intentó entrar como fraile en la Cartuja que había en la zona, pero al ser mujer no se lo permitieron, por lo que decidió vivir en esta cueva de forma ermitaña.

### **LEYENDAS DEL SANTO GRIAL:**

El Santo Grial está custodiado en la catedral de Valencia tras su paso por el Reino de Aragón. Nadie lo ha visto pues el clero lo guarda con celo, pero solo tenerlo sería suficiente para conseguir el favor de Dios, aunque también para llevar a cabo algunos hechizos y tratos con el diablo...

### **LA LEYENDA DE LA ARMENGOLA:**

Cuenta la leyenda que, durante la ocupación musulmán de Orihuela, su gobernador, un tal Benzaddon, cuenta con una nodriza para cuidar de sus hijos. Hermenegilda-Eugenia, alias «La Armengola», era la nodriza de los hijos de Benzaddon. Un día se reunieron varios musulmanes con otros infieles del Reino de Murcia para acabar con la vida de los cristianos mozárabes que vivían en la

población de Orihuela. La Armengola era cristiana, y al poder entrar al castillo de Benzaddon y este contar con su confianza, supo de lo que se tramaba. La mujer avisó a los mozárabes de que el día 16 de julio iban a ser masacrados por grupos de musulmanes a sabiendas del gobernador, pero sin su consentimiento oficial. Para evitarlo, dos cristianos se disfrazaron como si fuesen las hijas de La Armengola y entraron en el castillo junto a ella, pasando a cuchillo a todos los guerreros musulmanes que se encontraron, incluido el propio gobernador Benzaddon. Al día siguiente, Jaime I llegó a Orihuela y terminó por conquistar la población.

### **LAS LEYENDAS DEL PAPA LUNA:**

Pedro Martínez de Luna y Pérez de Gotor, nacido en el Reino de Aragón, fue Papa con

sede en Avignon elegido como Benedicto XIII.

Desde el año 1307, los Papas vivían en Avignon, pero Gregorio XI decidió trasladar de nuevo a Roma la sede de la Iglesia. Al fallecer Gregorio al año siguiente, los cardenales franceses negaron reconocer a su sucesor, Urbano VI, eligiendo a Clemente VII y quedando la Iglesia dividida en dos. Al fallecer Clemente VII en Avignon, nombraron a Pedro Martínez, que subió al trono de san Pedro con el nombre de Benedicto XIII. Pero la existencia de dos Papas, uno en Roma y otro en Avignon, no era sostenible.

En 1417, el Concilio de Constanza pone fin al cisma con la elección de Martín V. Benedicto XIII, ya mayor y viviendo en su castillo de Peñíscola, nunca dio su brazo a torcer y murió considerándose Papa de toda la cristiandad.

Es una persona influyente y su corte papal en Peñíscola y sus acciones desafían las normas y tradiciones de la Iglesia, ganándose una reputación de hombre sabio y erudito, acumulando conocimientos y promoviendo el estudio y la investigación.

**La Cánula de Oro: ¿mito o realidad?:** Dice la leyenda que Benedicto XIII se comunica con Dios mediante una cánula de oro, objeto mágico que además le otorga poderes sobrenaturales.

**El enigmático pergamino escrito por el Papa Luna:** Otra leyenda habla de la existencia de un pergamino escrito por Benedicto XIII, en el cual habría dejado plasmadas sus enseñanzas y profecías. Se supone que está escondido en su castillo de Peñíscola.

**Varios intentos de envenenamiento:** Se dice que han sido varias veces las que se ha intentado acabar con la vida de Benedicto XIII, bien intentándolo envenenar con la comida, o bien directamente asesinandole. Gracias a su astucia siempre sabe evitar estas conspiraciones, ya que se rodea de espías y personas afines a él que darían su vida por salvarlo.

A pesar de los intentos de asesinato, sobrevive en su castillo de Peñíscola, lugar que todo buen aventurero debería visitar al menos una vez en su vida. En este castillo ubica Benedicto XIII su papado, ofreciendo siempre su mano a quienes la necesitasen, por lo que es muy querido en el Reino de Valencia y por ende, en toda la Corona de Aragón. El traslado de la sede papal a Peñíscola generó cierta incomodidad en la Iglesia, pues se ve como un desplante a

Roma, por lo que debe cuidarse mucho de quien le visita y cuáles son sus motivos.

#### **LA LEYENDA DEL TESORO DE SELLA:**

Sella es una población situada en tierras de Alicante. Se dice que dos hombres, el viejo Giner y Roger de Clara, solían vender frutas en el mercado de Alicante. En uno de sus viajes, estando en el mercado, se les acercó un moro que iba a embarcar para Argelia. El hombre les pidió unas cerezas, ya que estaba hambriento. Una vez saciado el hambre, el moro le preguntó a Roger de dónde venía, a lo que contestó que de Sella. Como agradecimiento, el moro les dio un mapa de la zona de Sella donde, según les confesó, había escondido un tesoro...

#### **JIJONA, LA LEYENDA DE LOS ENAMORADOS:**

Cuenta la leyenda que Cántara, la hija del califa de Jijona, se enamoró de dos jóvenes, Alí y Almanzor. El padre de Cántara pide a cada uno de los enamorados una prueba, para así otorgarle el amor de su hija. A Alí le pide que escriba un libro de poesía, y a Almanzor que viaje hasta India y traiga unas especias que el califa pretendía. Al final Cántara se decide por Almanzor y Alí se suicida.



### LA LEYENDA DEL TOMBATOSSALS Y SUS AMIGOS:

Su nombre significa “tumba montañas”. Se trata de un gigante bondadoso y fortachón cuyos padres son la Penyeta Roja y el Tossal Gros. Vive en la cova de les maravelles junto a varios gigantes que comparten su existencia con él. Estos son Bufanúvols, Cagueme, Arrancapins y Tragapinyols. Tombatossals y sus amigos fueron llamados por los hijos del rey Barbut para ayudarle a conquistar las islas Columbretes. Juntos viven aventuras y desventuras y su mayor enemigo es el príncipe Garxolí del Senillar, que quiere conquistar las tierras del rey Barbut y casarse con su hija, la infanta Inés.

Más tarde, con la ayuda de sus amigos, fundará la ciudad de Castellón.



De arriba abajo y de izquierda a derecha: Tombatossals, Bufanúvols, Arrancapins, Tragapinyols y Çagueme



## SEMILLA DE AVENTURA

### LA LEYENDA DE LAS CINCO CAMPANADAS:

Tras la muerte de Enrique IV, tiene que ser su hermana Isabel quien le suceda, ya que lo había dejado el propio rey en su testamento, pero el rey Alfonso V de Portugal, esposo de la hija de Enrique IV, reclama el derecho sucesorio de su esposa, al ser hija del difunto rey. Algunos nobles castellanos deciden apoyar al rey portugués, entre ellos el Marqués de Villena, Diego Lope Pacheco. Da así comienzo una guerra de sucesión por el trono de Castilla.

En Villena, el alcaide, un tal Pedro Pacheco, ordena a todos sus conciudadanos que apoyen al marqués, a pesar de las protestas de algunos sectores de la población.

El alcaide decide pasar a cuchillo a todos aquellos que no apoyen su causa, por lo que decide reunirlos en la iglesia con la excusa de celebrar una misa. La leyenda cuenta

que una mujer se enteró del plan del alcaide y decidió contárselo a uno de los nobles de la población, Cristóbal de Mellinas... Pueden los personajes estar pasando unos días en la ciudad o bien pasar por allí en ese día, o incluso ser parte de los habitantes de Villena y dejar la aventura en una introducción para una campaña.

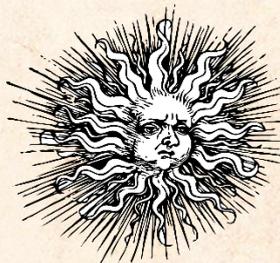
Esta semilla está basada en una leyenda valenciana llamada Las cinco campanadas. Cristóbal Mellinas reunió a todos los habitantes de Villena que no estaban de acuerdo con la traición del alcaide. Cuando la misa se iba a celebrar, los traidores avanzaron por el barrio del Rabal, pero los voluntarios de Mellinas los estaban esperando. Para avisarles, desde la torre de la propia iglesia (Santa María) se darían cinco toques de campana. De esta forma, atacados por sorpresa, los partidarios del alcaide son vencidos.



### EL SAGRADO CÁLIZ EN VALENCIA

En el año 1399 el cáliz se encuentra en el castillo de la Aljafería, en Zaragoza. A la muerte del rey Martín el Humano, será su viuda quien se encargue de él. La reina consorte, Margarita de Prades marcha de Zaragoza a Valencia a vivir, trasladando la corte a esta ciudad. Es entonces cuando los monjes celestinos emprenden un contencioso contra la reina viuda para adquirir ellos el santo cáliz, ya que el rey Martín se lo ha donado a ellos en su último testamento, algo que la reina niega. Tras esto el cáliz pasa por un breve tiempo al Palacio Real de Barcelona y luego al Palacio Real de Valencia. Ya en el siglo XV el rey aragonés Alfonso V necesita dinero para sufragar las guerras en Nápoles y Sicilia, solicitando un préstamo de 40.000 ducados al cabildo de la catedral de Valencia, la cual pide como garantía que el santo Grial pase a custodiarse en la catedral valenciana.

Hay que tener presente que la posesión del santo Grial hace que los reyes de la Corona de Aragón se conviertan en descendientes del propio rey David, convirtiéndose en reyes de toda la Cristiandad, por lo que no es de extrañar que la Iglesia solicitase semejante garantía ante el préstamo solicitado por el rey.





# AVENTURAS

## CARA O CRUZ

(Autor: Demetrius Karras)

### INTRODUCCIÓN

Valencia, Anno Domini 1409

En una Valencia envuelta en tinieblas, donde las intrigas y el poder acechan en cada esquina, la verdad se asemeja a una moneda: siempre posee dos caras, y según quién narre la historia, puede mostrarse como cara o cruz...

Esta es la historia de tres amigos de juventud y cómo los celos, envidias y rencores desembocan en tragedia. Nuestros amigos son Don Severo de Mendoza, Don Ramiro de Montoya y Don Miguel Pérez. Se conocieron a los 15 años en la Universidad de Lleida, cercana a la provincia de Valencia, y juntos estudiaron el Trivium y el Quadrivium. Regresaron a casa después de licenciarse en artes liberales, ya que todos ellos iban a heredar el trabajo de sus padres y ninguno estaba interesado en prolongar su estancia en la universidad por más tiempo. Aun así, seguirían viéndose a menudo y juntos se adentrarían en mil aventuras.

### ENTONCES LLEGÓ EL AMOR:

Una noche de correrías, tras salir huyendo de una taberna donde habían iniciado una reyerta, se detuvieron a refrescarse en una fuente. Fue entonces cuando Don Ramiro,

sentado en los escalones de la fuente, vio por primera vez a Doña Inés. Su corazón se llenó de júbilo al ver al amor de su vida asomada al balcón de su casa, abanicándose

para combatir los calores del verano.

Enseguida mandó callar a sus compañeros para no alertar a su amada de su presencia en aquella oscura plaza, y ese fue el primero de sus errores; pues si no hubiera dicho nada, sus amigos no la habrían visto y no habrían empezado las disputas.

Tras varios meses de cortejo, durante los cuales los tres amigos se distanciaron cada vez más por la competición para conseguir la mano de Doña Inés, esta se prometió con Don Ramiro de Montoya y, poco tiempo después, se casaron. A la boda solo acudió Don Miguel para hacer las paces con su antiguo amigo y felicitarle por el enlace. Poco tiempo después, Don Miguel, que a menudo iba a visitar a su amigo cuando sabía a ciencia cierta que la hermana de Doña Inés, Doña Clara, también se hallaba en la hacienda, se prometió con ella. Don Ramiro supo así que las visitas de Don Miguel eran bien intencionadas, se disiparon los celos y su alegría no menguó, ya que al menos conservaría un amigo.

### ENTRE PILLOS ANDA EL JUEGO:

Pasaron los años y los padres de Don Ramiro y Doña Inés fallecieron, sin llegar a conocer a sus nietos, Miguelín e Inesita, quienes fueron nombrados padrinos por Don Miguel y Doña Clara. Don Ramiro se dedicaba al negocio del aceite de oliva y tenía campos de olivos y tierras de labranza. En ese momento, surgió una vacante en el concejo de la ciudad y Don Miguel, quien también

formaba parte de él, le dijo a su cuñado que, si quería prosperar y darle una vida mejor a Doña Inés, debería intentar entrar en el concejo. Sin embargo, como es sabido, estas cosas cuestan dinero y se necesitan contactos. Aunque Don Ramiro ya tenía algunos contactos, necesitaría capital para facilitar su entrada.

Don Ramiro, que con los años se había convertido en una persona sencilla y tranquila, aceptó debido a los ruegos de su esposa y los ánimos de sus cuñados. Entregó grandes sumas de dinero a su cuñado, quien comenzó a hacer campaña entre sus iguales, promoviendo las virtudes de Don Ramiro. Sin embargo, cada vez que volvía de sus reuniones mensuales, el puesto seguía estando sin cubrir y le decía a Don Ramiro que había otro solicitante, pero que en la siguiente reunión seguro que se resolvería a su favor. A pesar de esto, Don Ramiro necesitaba un empujón aún mayor, pero su cuñado le aseguró que los ingresos que recibiría al entrar en el concejo, al ser el encargado de fijar los precios de la lonja y cobrar las tasas, se recuperarían en poco tiempo. Así que Don Ramiro siguió invirtiendo dinero hasta que se quedó sin recursos.



Doña Inés habló con su hermana (quien por aquel entonces no gozaba de buena salud y

no había podido darle un hijo a su esposo) para que intercediera ante Don Miguel y así prestará dinero a Don Ramiro. Sin embargo, su hermana le informó que estaban pasando por una mala racha debido a unos negocios que se habían hundido en el mar, aunque hablaría con su marido para ver si podían hacer algo.

Don Miguel le dijo a su cuñado que la única opción que le quedaba era pedir un préstamo a unos conocidos suyos a los que había acudido en ocasiones anteriores. Les aseguró que, con el aval de sus tierras y su palabra, no tendría ningún problema en conseguirlo, especialmente considerando que este mes seguro que conseguiría el puesto. Le instó a no echarse atrás y perder todo lo que había invertido, ya que lo tenía prácticamente asegurado. Así que Don Ramiro aceptó y pidió un préstamo a los conocidos de Don Miguel.

A los pocos días, Doña Clara, la esposa de Don Miguel, falleció de una enfermedad y él, debido al dolor, se volvió áspero y retraído. Don Ramiro, preocupado tanto por su cuñado como por su dinero, lo visitaba siempre que podía para levantarle el ánimo y aliviarle el dolor. En una de estas visitas, Don Miguel le mostró un mensaje que había recibido del concejo en el que le comunicaban que se reunirían este viernes para resolver por fin el asunto del puesto. Le pidió que le acompañara a la reunión como su abanderado y le aseguró que ya lo tenían prácticamente asegurado después de tanto esfuerzo. Ese mismo día, decidieron celebrar la ocasión y se fueron de juerga, como solían hacer cuando eran jóvenes. Pasaron la noche bebiendo y celebrando.

#### **EL BESO DE JUDAS:**

Al día siguiente, con resaca incluida, se vistieron con sus mejores ropas y se dirigieron a la sede del concejo, que se



encontraba en una sala dentro de las dependencias de la lonja. Para su sorpresa, encontraron a Don Severo de Mendoza allí, arropado por varios de los presentes y celebrando la ocasión con ellos.

Después de una larga reunión en la que se debatieron los precios y las tasas de varios productos, así como las disputas y quejas entre varios comerciantes, llegó el momento de elegir al nuevo miembro del concejo. Don Miguel pronunció un cálido discurso sobre las cualidades de su cuñado y su valía y honestidad en los negocios. Cuando terminó, volvió junto a Don Ramiro y lo abrazó, susurrándole palabras tranquilizadoras al oído. Luego, otro hombre subió a la palestra para presentar a Don Severo con un discurso breve y poco emotivo.

Después de la presentación, se pidió a los no pertenecientes al concejo que abandonaran la sala para proceder a la votación. Después de un corto periodo, las puertas se abrieron para que el público pudiera acceder a la sala y conocer la resolución. Don Ramiro se sorprendió al escuchar la decisión del concejo: Don Severo de Mendoza había sido elegido como el nuevo miembro casi por unanimidad, convirtiéndose en uno de los hombres justos del concejo.

"Pasó el tiempo y Don Ramiro no fue capaz de hacer frente a sus deudas, y sus bienes fueron embargados, lo que afectó gravemente a su salud. Parecía que había envejecido 10 años en los meses siguientes. Al final, tuvieron que recurrir a la caridad de su cuñado para subsistir. Él les permitió hacerse cargo de una pequeña granja en las afueras y, como padrino de sus sobrinos, asumió la responsabilidad de cuidar de ellos para que no les faltara nada. A la pequeña Inesita, de tan solo 8 años, la mandó ingresar en un convento para su educación hasta el día de su matrimonio, para el cual

Don Miguel se comprometió a proporcionar una buena dote. Al joven Miguel, lo envió a su antigua universidad para que continuara sus estudios y pudiera obtener una carrera. Don Ramiro y su esposa le agradecieron a Don Miguel toda la ayuda que les había brindado."

#### **Y PASARON LAS DIEZ Y LAS ONCE, PASARON LAS DOCE Y LA UNA TAMBIÉN:**

Fueron pasando los años, Inesita cada vez se parecía más a su madre y el joven Miguel fue prosperando en sus estudios y mandaba cartas a su familia cuando podía permitírselo, puesto que con la pensión de su tío apenas le alcanzaba para sus estudios y subsistir en un cuartucho que tenía alquilado a una vieja viuda, que según los rumores el marido se fue a buscar a San Pedro para no tener que aguantarla. Tras acabar los estudios liberales (recordemos el Trivium y el Quadrivium) por recomendación de su tío pasó a cursar teología donde pasó 5 años más en un seminario hasta que sintió la llamada de la Fe y fue ordenado sacerdote tras acabar los estudios.

Finalmente, el padre Miguel acabó siendo el párroco de un pequeño pueblo del norte del litoral.

Volviendo a la pequeña Inesita, fueron pasando los años en el convento y la joven se convirtió en una hermosa mujer, fiel retrato de su madre, pero sin esperanza de abandonar nunca aquel tedioso lugar. Pasaba los días hilando, cocinando, y también le enseñaron a leer y a comprender las palabras, con lo cual, cuando no estaba realizando otras tareas, se dedicaba a leer salmos y a participar en los oficios. Un buen día llegó una carta al convento donde le informaban de la visita de su futuro marido, al parecer, sus padres le habían prometido su mano a un señor de la ciudad. No fue

grata su sorpresa al enterarse de que su prometido era su anciano tío Don Miguel, el responsable del alejamiento de su familia. La boda se celebró en la capilla del convento poco después, pero ni amigos ni familia asistieron a la ceremonia. Poco después, regresó con su marido a la ciudad.

#### **Anno Domini 1449**

Pasaron un par de años y a raíz de la promulgación de la sentencia-estatuto de Pedro Sarmiento, promulgada por el ayuntamiento de Toledo el 5 de junio de 1449, en la que para ocupar un cargo público había que demostrar ser cristiano viejo, lo que significaba no tener antepasados judíos ni musulmanes. Llegaron varias peticiones de fe de bautismo de varios nobles menores, así como de burgueses y artesanos varios. Investigando entre libros llenos de polvo que el anterior párroco, que en paz descanse, no había tenido a bien encargarse de ellos en los últimos años, se dedicó como pudo mientras iba poniéndolo todo en orden a recabar información de tan diversos personajes. Un día por casualidades de la vida topo con los siguientes documentos

#### Acta de Bautismo. Registro No. 1467

*Don Juan Francisco Filio y Loaiza, cura coadjutor de la iglesia de Santo Tomás en (nombre del pueblo), certifica que en los libros de su cargo se encuentra uno forrado en badana colorada, titulado Libro de Bautismo de (nombre del pueblo), Santa Bárbara, San Jorge y Santa Orosia, iniciado en el año 1346, en el cual en la página 165 se encuentra una partida que dice lo siguiente:*

*"En la iglesia parroquial de Santo Tomás, el 22 de marzo de 1350: yo, Don Ambrosio Puche, Vicario de esta Doctrina, bauticé solemnemente a un hombre que nació en el año 1321, y a quien nombré Pedro de*

*Mendoza, hijo legítimo de Aarón ben Josué y de Judith, hebreos del pueblo de (nombre del pueblo en la zona de tu partida), cuyos abuelos son Josué ben Nicomedes y Rebeca, y los maternos David ben Leví y Salomé. Su padrino fue José García, cristiano casado con María García, a quien se le advirtió su obligación y parentesco espiritual, así como su testimonio de la conversión a la fe cristiana y su abjuración de la fe hebrea sin coacción alguna. Para constancia, lo firmo con el señor Cura.*

Después de descubrir esos datos, el padre Miguel reflexionó y decidió enviar una carta a sus padres para comentarles la sentencia-estatuto de Pedro Sarmiento y lo que había encontrado en el libro de registros de bautismo de su iglesia. También les habló de su intención de seguir investigando en diversas iglesias y parroquias de los pueblos que existen entre su iglesia y donde vive ahora Don Severo para poder recrear el árbol genealógico de la familia Mendoza. Si no pudiera demostrar que son falsos conversos, al menos podría demostrar que no son cristianos viejos para hacerles perder su estatus y posiblemente algo más.



Varias semanas después, una carta llegó a la hacienda donde vivían los Montoya, entregada por un mensajero a caballo. El



señor Don Ramiro, que ha perdido casi toda la visión, es incapaz de leer la carta que su hijo le envió. Por lo tanto, su mujer aprovechó un viaje a la ciudad para visitar a su hija y a Don Miguel, y le entregó la carta para que se la leyera. La sorpresa fue totalmente inesperada, tanto que Doña Inés partió de inmediato para comunicárselo a su marido.

Pasado un tiempo prudencial, Don Miguel se excusó y abandonó también el señorío con la excusa de supervisar unos negocios. A paso apresurado se dirigió al distrito mercantil, directamente a las dependencias de la lonja, y pidió a uno de los escribas de Don Severo que le anunciara su llegada y la urgencia de reunirse con él. Rápidamente, fue llamado a su despacho, donde Don Severo estaba sirviendo dos copas de brandy y le dijo: "Hombre, Don Miguel, toma un trago y cuéntame a qué razón se deben estas prisas..."

Don Severo se puso de pie y comenzó a caminar por la habitación, pensando en voz alta. "Lo primero que debemos hacer es evitar que el padre Miguel continúe con sus investigaciones. Podríamos sobornar a algunos curas de las parroquias cercanas para que no le entreguen información o destruyan los registros que puedan comprometer nuestra situación. También podríamos intentar desacreditar a tu sobrino, haciéndole parecer un mentiroso o un traidor a los ojos de los demás."

Don Miguel asintió en acuerdo. "Es cierto, si logramos desacreditar al padre Miguel, nadie creará sus palabras. Pero también debemos estar preparados en caso de que él presente pruebas irrefutables. Podríamos buscar apoyo entre nuestros amigos influyentes para contrarrestar cualquier intento de atacarnos."

Don Severo pensó por un momento antes de añadir, "Además, también podríamos buscar la manera de fabricar documentos o testimonios que respalden nuestra calidad de cristianos viejos. Si se nos acusa, presentaremos nuestras pruebas y desmentiremos las acusaciones."

Don Miguel se levantó y extendió la mano para estrechar la de Don Severo. "Juntos enfrentaremos este problema, y no permitiremos que un simple cura de pueblo nos arrebatte todo lo que hemos construido. Empecemos a poner en marcha nuestro plan."

A partir de ese momento, Don Miguel y Don Severo trabajaron juntos para proteger sus intereses y mantener en secreto su verdadera ascendencia. Sin embargo, el destino y la justicia tienen formas misteriosas de revelar la verdad, y solo el tiempo dirá si sus planes y esfuerzos serán suficientes para mantener a salvo sus secretos y estatus social.

Desde este momento empieza la aventura que puede ser jugada de tres maneras, a las que llamaremos la causa de Don Mendo (Cara), la causa Montoya (Cruz) y dios que hecho yo para merecer esto (¿De canto?)

**Causa de Don Mendo (cara):** Si los personajes de tu partida son un atajo de cabrones despiadados, sanguinarios, que posiblemente venderían su alma y la de su abuela al diablo, este enfoque de la partida podría ser el más adecuado. O simplemente son unos inocentes santurriones que siempre defienden el bien con uñas y dientes, pensando que solo existen dos colores (blanco y negro), y quieres mostrarles cómo es la vida y reírte de ver cómo defienden el bien una vez más y arruinan la vida de algunas pobres personas, este enfoque también podría ser útil.

**Causa Montoya (cruz):** Es ideal para comenzar una campaña con personajes nuevos, especialmente si el grupo está formado por jugadores que no se conocen y es probable que les cueste trabajar juntos y formar un grupo cohesivo. Es importante que los personajes de los jugadores conozcan al padre Miguel, ya sea por ser de su pueblo y asistir a su iglesia (para personajes de origen villano, campesino o incluso noble, si este último tiene un carácter militar) o por haber sido compañeros suyos durante su estancia en la universidad (ideal para burgueses o nobles, tanto eruditos como eclesiásticos).

**Dios que he hecho yo para merecer esto (¿De canto?).**

Monta dos grupos, uno para cada causa y sincroniza las dos partidas. La manera más fácil de conseguir esto es en unas jornadas de rol, puede ser muy divertido ver como se masacran entre ellos los dos grupos, para que matarlos tú cuando lo pueden hacer ellos solitos...



**Causa Don Mendo:** Introduce a los personajes jugadores (PJs) en una ciudad costera, en este caso Valencia, y permíteles explorar la ciudad, divirtiéndose o metiéndose en problemas. Llévalos a la zona portuaria, donde pueden jugar a los

naipes, beber hipocrás e incluso intentar pellizcar las nalgas de las veteranas camareras. Durante su estancia en la ciudad, haz que escuchen rumores sobre un tal "Don Manuel" que está buscando gente para trabajos bien pagados, preferiblemente personas nuevas en la ciudad y con valentía. Espera a todos los interesados al día siguiente en la taberna "La Sardina Salá" a las 12:00h, sin tolerancia para los impuntuales.

Si los jugadores deciden investigar más sobre quién es Don Manuel, no obtendrán ningún dato adicional, aunque pueden recibir algunos puntos de aprendizaje.

En la taberna, habrá los habituales: marineros, portuarios, bribones, alegres señoritas y jugadores, junto con algunos forasteros que creen que cumplen con los requisitos para trabajar con Don Manuel, incluyendo a los PJs. A las doce en punto, el posadero llevará a todos los interesados a una sala donde estará un hombre que se presenta como Don Manuel, aunque su descripción queda por definir. En la sala habrá varias mesas para que cada uno se siente donde desee.

Don Manuel explica que está buscando "gente con valor para hacer un par de trabajos, preferiblemente nuevos en la ciudad, que reconozcan las pocas buenas oportunidades que se presentan en este mundo", haciendo señas a las camareras para que les sirvan algo fuerte a los jugadores. Es el momento para la interpretación y para disfrutar de las risas cuando los jugadores se comportan como mil hombres y se pavonean.

Se irá sentando en las diferentes mesas y haciendo descartes hasta que al final se quede con los PJs (sorpresa). Si te apetece, puedes crear algún personaje no jugador (PNJ) que dé vidilla al grupo.



Si los personajes se muestran interesados, Don Manuel les encomendará una tarea sencilla: colarse por la noche en un almacén del muelle y transportar unas cuantas mercancías a otro almacén en otra parte del puerto. Les pedirá que lo hagan con discreción y cuidado, comentando que intentará sobornar a los guardias del puerto para que vayan más relajados esa noche. La paga será de 20 croats por cabeza, con la posibilidad de aumentarla a 25 si lo solicitan, aunque advierte que no puede pagar más debido a que la guardia portuaria también está involucrada en la operación. Les proporcionará la llave del local donde deben dejar las cajas, y les informará de la situación y numeración de los almacenes, con las cajas identificadas por la palabra "palmera" escrita en letras grandes y blancas. Don Manuel les entregará una bolsa con 10 croats por cabeza como anticipo y les dará el resto al día siguiente en el mismo lugar y hora. Si un jugador se muestra más astuto que los demás y decide investigar un poco, descubrirá que los dos almacenes pertenecen al mismo propietario, es decir, Don Severo, y que su hombre de confianza es Don Manuel. Para aquellos que se aventuren a abrir una caja, encontrarán rollos de lana virgen sin tratar dentro de sacos cerrados. Si el director de juego lo desea, puede hacer que los jugadores realicen tiradas para ver si contraen algún tipo de parásito como la sarna, piojos o pulgas, para añadir un toque de humor a la partida.

#### **Una tarea sencilla:**

Y tan sencilla como que el almacén donde van a "robar" es de Don Severo. La mercancía la llevarán a otro almacén que también es de su propiedad, y la guardia portuaria estará "sobornada" y avisada del trabajo nocturno, por lo que no intervendrán. Si los jugadores son muy

escandalosos en el robo, incluso los saludarán y les darán las buenas noches si se cruzan con ellos.

Te preguntará a qué viene tanta tontería, pues es muy sencillo: Don Manuel no se fía de nadie. Primero está interesado en comprobar si los jugadores cumplen su palabra y si son lo suficientemente inteligentes para saber contar y leer. Además, si resulta que son unos inútiles y acaban detenidos y confesando, la honra de Don Manuel estará a salvo, dado que todo era legal y la guardia estaba avisada del traslado.

Al día siguiente, después de concluir la operación con éxito, Don Manuel volverá a la taberna y les pagará a los jugadores el resto de lo acordado.

Si algún personaje le pregunta por el numerito de los almacenes y le comenta lo que han descubierto, sonreirá y se disculpará. Les dirá que debía asegurarse de que eran capaces de actuar correctamente porque lo que viene a continuación es más complicado y necesita hombres aguerridos, inteligentes y dispuestos a obedecer. Nombrará jefe del grupo al que le haya comentado el tema.

Si no le dicen nada o no lo han averiguado, les planteará otro reto similar, pero esta vez con 50 cajas en las que pone "dátil". Con la misma paga y les invitará a unos vinos. (Como puedes ver, Don Manuel no se fía). Si lo saben y se lo dicen, al ver que el encargo es más de lo mismo, actuará como hemos descrito antes y no les hará cargar las cajas. A la tarde siguiente, Don Manuel volverá a pagarles y les propondrá otro trabajo. Haz hincapié en que se trata de algo serio y delicado. Quiere que le den lo suyo a Don Francisco de Etxeberria, "un tipejo de mala ralea que suele frecuentar un antro de juego llamado La Sota de Oros situado en el

otro extremo del puerto. Suele ir acompañado de dos criados".

Si alguno de los jugadores le pregunta el motivo, él solo dirá que se trata de un ajuste

de cuentas por deudas de juego no satisfechas. También les comunicará que no es necesario matarlo, aunque le gustaría que, si pueden, le dejen una bonita sonrisa en su desagradable faz, y que le es indiferente lo que pase con sus criados. Acto seguido, les facilitará la descripción del individuo... descripción... Dejará pagadas unas rondas, se despedirá, ratificándoles que la paga será la misma, y volverá dentro de dos días.



## Dramatis Personae

### Guardia portuaria

FUE: 15                      Altura:              variable  
AGI: 10                      Peso:                      variable  
HAB: 15                      Apariencia:              variable  
RES: 15  
PER: 10  
COM: 5                      RR              70%  
CUL: 5                      IRR              30%

Armas: Espada 45% (1d8+1d4+1)  
Maza 40% (1d8+1d4+1)  
Ballesta 35% (1d10+1d4)

Armadura: Ropa gruesa + cuero (protección 3)  
Competencias: Otear 25%, Escuchar 25%

### Don Francisco de Etxeberria

FUE: 15                      Altura:              1.65 varas  
AGI: 15                      Peso:                      140 libras  
HAB: 15                      Apariencia:              21  
RES: 15  
PER: 10  
COM: 10                      RR              75%  
CUL: 10                      IRR              25%

Armas: Espada corta 45% (1d6+1d4+1)

Armadura: Ropa gruesa (protección 1)  
Competencias: Jugar 50%, degustar 25%

### Criados (2)

FUE: 15                      Altura:              1'60 varas  
AGI: 15                      Peso:                      70 libras  
HAB: 15                      Apariencia:              12  
RES: 15  
PER: 10  
COM: 10                      RR              50%  
CUL: 5                      IRR              50%

Armas: Cuchillo 40% (1d6+1d4)

Armadura: Ropa gruesa (protección 1)

Competencias: Jugar 40%, degustar 25%  
Pelea 40%

Según lo acordado y si no han sido capturados por los guardias, aparecerá Don Manuel contento porque los jugadores han cumplido con sus expectativas (es decir, han demostrado que no tienen escrúpulos en robar, apalazar o matar a alguien, desfigurarlo y no se han ido de la lengua). Confraterniza un rato con ellos, les paga, los invita a tomar lo que quieran y poco a poco introduce el verdadero tema por el que los ha buscado.

Don Manuel les explicará a los jugadores que, dado que esto va a ser un pacto entre caballeros y gente de bien, tendrán que firmar unos contratos en los que queda reseñada la encomienda. Los espera esta noche a las 00:00 en el almacén n.º 3. Puede que algunos, o todos, se muestren un poco reticentes.

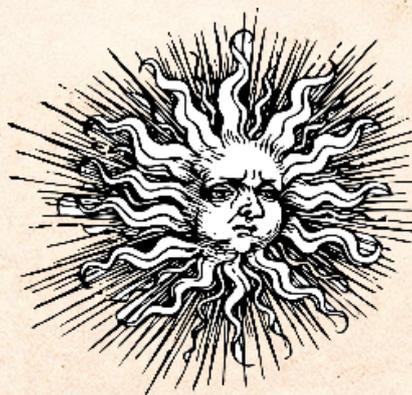
Si hablan con él, intentará convencerlos y tranquilizarlos, dado que solo los compromete a intentar hacer el encargo. Si les extraña la hora, dirá que está muy ocupado y que a esa hora le va bien. Ahora se marcha a redactar la documentación, etc. Si no están de acuerdo o no les interesa, buscará a otros que sigan trabajando para él.

Si aceptan, se despedirá con un sincero apretón de manos hasta la noche.

Si deciden investigar, el almacén pertenece a Don Severo. Hace unos días embarcaron la mercancía (da igual, la que quieras hacia donde sea, no es relevante). La guardia del puerto rondará permanentemente por la zona y los echará si no pueden demostrar que pueden estar. No dejes que entren en el almacén antes de tiempo. Si deciden montar guardia, nadie aparecerá hasta cerca de las doce, cuando llegue Don Manuel con un hombre de armas de su confianza.

Si lo abordan antes de entrar, se mostrará cordial, abrirá la puerta y los hará pasar. Está oscuro, por lo que llevará una antorcha/lámpara y la dejará encima de un tablón que hace de mesa. La luz solo ilumina la zona donde está la mesa. Encima de esta hay un tapete negro, y sobre él hay un pequeño caldero cubierto con una tapa de madera. En el interior hay un alacrán, aunque los jugadores no podrán saberlo por el momento. Junto a este hay un pequeño cuchillo muy afilado y una jaula con un gallo negro dentro.

Don Manuel les explicará que su jefe, aunque no le gustan este tipo de "asuntos", ha llegado a la conclusión de que son muy útiles a la hora de hacer negocios cuando no se pueden firmar papeles y solo se pueden hacer tratos de palabra. Don Manuel les pedirá a todos los jugadores que se pongan en cola a unos 3 metros de la mesa y que se vayan acercando a esta de uno en uno conforme los llame. Cada vez que se acerque un jugador, le pedirá que repita sus palabras: "Yo, [nombre y procedencia del jugador], me comprometo a no hablar de lo que aquí acontece esta noche con ninguna persona que no esté aquí presente, ni a dejar escrito alguno sobre estos hechos". Al acabar, si acepta, le hará un pequeño pinchazo en la palma de la mano y verterá unas pocas gotas de sangre dentro del caldero. Ahora sí podrán ver el interior de este.





"Pacto entre caballeros": Maleficio (Magia de tipo desconocido) Nivel: 0 Componentes: Parafernalia barata, cuanto más negra mejor; grupo de incautos; lugar oscuro Caducidad: Hasta que se divulgue la información Duración: Hasta que los incautos dejen de ser útiles o mueran (lo que ocurra primero)

Descripción: Reúne a un grupo de jugadores, ya sea que nunca hayan jugado a Aquelarre, pero hayan oído hablar de él y crean que saben algo sobre el tipo de magia, o un grupo veterano que cree que sabe todo y que les puedes engañar. Luego los colocas juntos en un lugar oscuro, con una mesa o lápida cubierta, preferiblemente con un tapete negro, y si hay un pentagrama, mejor. Necesitas una olla o caldero con un bicho asqueroso adentro (cuanto más asqueroso, mejor), un cuchillo o algo que pinche, y un gato o gallo negro también puede ser útil pero no es necesario. El ritual debe realizarse preferiblemente a medianoche. Tienes que hacer que cada jugador repita las palabras del juramento uno por uno y darles un pinchazo o hacerles un pequeño corte en la mano que no les quite puntos de resistencia. No hay tirada posible de RR para impedir que el hechizo surta efecto, solo se necesita no ser un crédulo que se trague todo este montaje. El efecto del hechizo si se rompe el "pacto" es que la persona que lo rompa será devorada desde adentro por el bicho en cuestión.

Si alguno de los jugadores hace una tirada de Conocimiento mágico y no saca un crítico o no tiene un porcentaje superior al 60% en la habilidad y falla la tirada, se le hará creer que se trata de un hechizo de tipo maldición y que utiliza componentes humanos, porque el desconoce la verdad detrás del ritual y la magia Goética que se está utilizando. Si el jugador tiene un porcentaje superior al 60% o saca un crítico, se le dirá

la verdad, que son solo patrañas. En caso de que los jugadores decidan rebelarse o abandonar la reunión, será imposible. En las sombras hay suficientes hombres armados para matarlos a todos, y podrán alegar que estaban intentando robar el almacén (lo cual es fácilmente demostrable por la guardia, ya que ya saben de la transferencia de cajas). Si los jugadores han estado vigilando el almacén, es probable que ya hayan sido echados en alguna ocasión. En este caso, el narrador es libre de decidir cómo proceder con la situación, pero no hay escapatoria una vez que los jugadores han llegado hasta aquí.

Si participan en el ritual y lo completan, les pondrá al corriente de lo siguiente: él trabaja para Don Severo, alguien importante en la ciudad que tiene un competidor que está tratando de desprestigiar su honor y valía de la forma más repugnante posible. Este competidor está hurgando en su pasado, tratando de arruinar su posición y desmembrar su familia, difamando su persona, etc. Pretende hacer llegar al Santo Oficio pruebas que acusen a su señor de tener antecedentes judíos en su seno familiar. El Padre Miguel, párroco de la iglesia de Santo Tomás en el pueblo de X, está de su lado y afirma haber encontrado unas partidas de bautismo que demuestran que mi señor posee antepasados hebreos. No contento con querer llevar la causa al Santo Oficio, pretende enriquecerse a costa de mi señor, haciéndole chantaje. Este ser ruin, el Padre Miguel, pretende sacar beneficio de la forma que sea, sin preocuparse por traicionar así la confianza depositada por quien le paga, intentando beneficiarse por ambas partes.

Deja el asunto en sus manos y les da permiso para que lo solucionen de la forma que crean conveniente, obviamente

siempre en beneficio de su señor, quien se mostrará enormemente generoso con ellos si esto concluye de forma satisfactoria para él. Don Manuel les promete la suculenta cifra de 1000 croats por cabeza, proporcionándoles caballos y equipo, y 500 croats para gastos (por supuesto, nada de caballos de guerra ni armaduras completas, como máximo una camisa de mallas y a correr).

Si alguno de los jugadores se le enciende la yesca y pregunta por el árbol genealógico de Don Severo, (más que nada porque en cada fe de bautismo pone de donde son los padres del bautizado, lo que les ayudara bastante, por lo menos para saber por dónde han de pasar el grupo del padre Miguel para reunir las pruebas de los antepasados judíos) este les dará una copia en papel ordinario (nada vinculante) con todas las copias de su familia hasta 10 generaciones (Don Manuel cuando hace las cosas lo hace a lo grande)

Si los jugadores quieren tirar por psicología para ver si este tío habla en serio, tienen un bonus del 25% a las tiradas. Te recomiendo por primera y posiblemente la última vez, que les hagas hacer las tiradas en abierto anunciándoles de antemano la bonificación, a los que las pasen les dices que nada les hace sospechar de traición. Que dice la verdad, no parece que luego se las vayan a jugar y no les paguen. Don Manuel es absolutamente sincero. Y todo esto ¿Por qué? ¿Acaso me he vuelto loco? Nooo. Por qué Don Manuel está convencido de sus palabras, es lo que le ha dicho su señor. Don Severo y Don Miguel, pensaron que sería más convincente Don Manuel si este no estaba al tanto de los verdaderos planes, que consistiría en recompensar a los jugadores con metal, pero habían pensado más bien en acero que oro o plata.

### Pasemos a la acción:

Si van de listos: se llevan el dinero, los caballos y el equipo, a la guardia de la ciudad les proporcionarán pistas y descripciones del grupo de malhechores que asesinaron y desfiguraron a un importante miembro del consejo, y además robaron en su casa, matando a todo el servicio y llevándose todos los objetos de valor y los animales de la cuadra. Por casualidad, los caballos robados llevan la misma marca en la grupa que los caballos de los jugadores, así que los perseguirán y los culparán del crimen. Serán encarcelados y probablemente condenados a muerte. No hay escapatoria de esto, así que piénsenlo dos veces antes de actuar como criminales.

Si van a X, los jugadores de este módulo dormirán muchas noches al aire libre. Siéntete libre de incluir algunos encuentros aleatorios para dar variedad, como bandidos, soldados de un señor local, animales típicos de la época, mercaderes ambulantes o monjes mendicantes.

Las tablas de encuentros aleatorios se utilizan para añadir más color a la partida. Puedes jugarlos tal cual, eliminarlos por completo o crear tus propios encuentros. Puedes ajustar las probabilidades para ser más amable o cruel con los jugadores, o sacarlos directamente sin tiradas.



Ten en cuenta que las probabilidades de tener un encuentro desagradable aumentan a medida que los jugadores se alejan de la ciudad, a razón de un 5% por día de distancia. Esto se debe a que los animales y bandidos suelen evitar los grandes núcleos urbanos debido a la presencia de hermandades o guardias de la ciudad que patrullan cerca de ellas.

Por otro lado, las probabilidades de tener encuentros positivos aumentan un 5% a medida que los jugadores se acercan a la ciudad, ya que esta ejerce una gran atracción para los viajeros debido a sus posibilidades de abastecimiento, comercio y ocio.

#### **Tabla de encuentros negativos**

Tira 1d6 y busca el resultado más abajo

1 Lobos 3d4

2 Bandidos = número de jugadores +1

3 Jabalíes 1d4

4 Bandidos = número de jugadores -1

5 Osos 1d2

6 Bandidos = número de jugadores



### **Tabla de encuentros positivos**

Tira 1d6 y busca el resultado más abajo

1 Buhonero: dispone de algunas mercancías que podrán comprar los jugadores (o robar si son unos cabrones).

2 Barbero: además de cortarse el pelo y afeitarse, este PNJ tiene un 60% de habilidad en primeros auxilios y un 40% en medicina.

3 Patrulla de la hermandad de la ciudad: en principio, les libraré ese día de tener un encuentro con bandidos porque los pillan o los bandidos los ven y huyen.

4 Pastor: le podrán comprar algo de leche o queso, así como un animal si están muy desesperados para comer. Si es para este fin y no tienen agallas para degollar al pobre bicho, el pastor sacará una navaja y lo hará por ellos.

5 Vinatero: este personaje curioso transporta vino por los caminos de posada en posada y de iglesia en iglesia. Si los jugadores tienen botellas u odres, este les podrá vender a buen precio un vino bastante bueno. ¡Salud!

6 Peregrinos/monjes: el número ahuyenta a las fieras, así que ese día no habrá encuentros con animales salvajes. Los pnjs acompañarán a los jugadores por el camino y harán noche con ellos, pero se levantarán muy temprano para seguir con su marcha.

### **Buscando el libro: Ver Cruz**

Existen varias formas de resolver el módulo, pero una de las más sutiles es visitar el pueblo donde el padre Miguel es el sacerdote, tomar prestado el libro y falsificar las hojas de las Fes de bautismo de la familia de Don Severo. Luego, deben devolver el libro a su sitio.

Si los personajes no tienen la habilidad de falsificar, hay una solución sencilla. Pueden llevar el libro a la ciudad y buscar por su cuenta un falsificador, que les cobrará 300 monedas por el encargo. Si logran superar una tirada de comerciar con un 15% de penalización, pueden negociar el precio y bajarlo a 150 monedas. La falsificación de las hojas será de alta calidad, con un malus del 25% en las tiradas de escrutinio para detectar la posible falsificación. El trabajo estará listo en una semana.

Si tus jugadores no son capaces de realizar esta tarea, pueden llevar el libro a Don Manuel y contarle su plan. Este estará maravillado y les invitará a copas y mujeres. Luego, se llevará el libro, prometiendo

devolvérselo en una semana. Mientras tanto, los personajes pueden quedarse en la posada esperando. Don Manuel pagará por todo. Al cabo de una semana, les entregarán el libro para que lo devuelvan a su sitio.

Si los jugadores queman el libro, o incluso la iglesia entera para ocultar las pruebas, surgirá un problema. Don Severo, junto con algunos nobles y burgueses adinerados, no podrá demostrar completamente sus raíces y siempre habrá dudas sobre su legitimidad. Es poco probable que Don Severo se muestre satisfecho con esta situación.

Otra forma de resolver el problema es matando a todos los miembros del séquito del padre Miguel. Sin embargo, esto plantea un problema mayor. Si los jugadores olvidan que la madre del padre Miguel existe y no falsifican el libro, ella se enterará de la desaparición de su hijo y recurrirá a un familiar de la Inquisición. Este entregará las cartas de su hijo y contará todo lo que sabe sobre los acontecimientos. En ese caso, existe un 50% de probabilidad de que el Santo Oficio actúe y otro 50% de que



encuentren a Don Severo y lo hagan confesar todo.

Si esto sucede, los jugadores deberán confesar sus pecados a la Inquisición, porque no les gusta que se maten a personas con sotana.

Cuando los jugadores hayan completado su tarea y regresen a la ciudad para cobrar su recompensa, se encontrarán con Don Manuel en la posada habitual. Este les preguntará sobre cómo ha ido todo el asunto y, como de costumbre, les invitará a todo, incluyendo a las mujeres. Sin embargo, se excusará de pagarles de inmediato por haber llegado sin previo aviso y les prometerá el pago al día siguiente. Si los jugadores realizan una tirada de psicología y tienen éxito, podrán determinar que Don Manuel está diciendo la verdad.

Si los jugadores insisten en cobrar de inmediato, Don Manuel intentará persuadirlos de que es una mala idea acompañarlo a casa de su señor, ya que este no quiere estar involucrado en los hechos.

Si los jugadores no cambian de opinión, Don Manuel los acompañará al señorío de Don Severo, donde un grupo de guardias de la ciudad los estará esperando para pagarles con acero, incluyendo a Don Manuel, quien se quedará sorprendido cuando los guardias lo ataquen con espadas.

Habrá un guardia por cada jugador del grupo, incluyendo a Don Manuel, y uno más por cada dos jugadores (asegúrate de incluir a Don Manuel en la cuenta).

Si los jugadores logran derrotar a los guardias, podrán saquear la casa de Don Severo, incluyendo todo lo que tenga valor, como cuberterías de plata, vajillas, candelabros de oro y plata, cuadros, trajes, perfumes, licores y vinos de alta calidad,

tapices y alfombras, joyas varias, libros (a excepción de los libros de magia), caballos, armas y armaduras, muebles, etc. El valor total de estos objetos podría ser de unos 10,000 croats, pero en efectivo podría ser de unos 500 croats. También podrían encontrar algunos pagarés, aunque cobrarlos podría ser difícil.

Si pierden la batalla y huyen, deberán evitar volver a la ciudad durante un tiempo.

Si pierden la batalla y son capturados, serán encarcelados y sometidos a tortura y juicio. Podrían incluso ser condenados a la horca. Si quieres ser generoso, podrías considerar castrarlos y enviarlos a hacer deporte de remos de por vida.

Si los jugadores pasan la noche en la posada y se emborrachan, es posible que la guardia de la ciudad los arreste en la madrugada por el asesinato y tortura de Don Francisco de Etxeberria, así como por el robo de sus bienes, incluyendo sus caballos y otros objetos de valor. Los jugadores tendrán un malus del 10% en todas sus habilidades si se divierten demasiado. Habrá un guardia por cada jugador del grupo y uno más por cada dos jugadores. Si los jugadores ganan, tendrán un tiempo limitado para recoger sus pertenencias, ensillar sus caballos y huir de la ciudad.

Si pierden y huyen, será mejor que no regresen a la ciudad en un buen tiempo.

Si pierden y son capturados, serán encarcelados y sometidos a tortura y juicio. Podrían incluso ser condenados a la horca. Si quieres ser generoso, podrías considerar castrarlos y enviarlos a hacer deporte de remos de por vida.

Si deciden no pasar la noche en la posada y huir de la ciudad, podrían perder sus caballos y equipo.



Si los jugadores deciden dormir en otro lugar y regresar al día siguiente, deberán repetir los pasos 1, 2 o 3, según el resultado. Sin embargo, en este caso, también se les cargará la muerte de Don Manuel. Si un jugador decide ir solo a reconocer la zona a pie, podrá darse cuenta de la situación y huir.

**CAUSA MONTOYA (CRUZ):** Cuando Doña Inés aceptó la petición de matrimonio de Don Ramiro, Don Severo se frustró y dejó de frecuentar la compañía de sus amigos. Acostumbrado a ser el líder en sus correrías juveniles, no podía aceptar que por primera vez le habían dado en los morros, especialmente por alguien a quien siempre había considerado como corto de entendederas y dócil debido a sus buenas maneras. Poco después, Don Severo volvió a aceptar la compañía de Don Miguel, quien se arrastró como un perro lastimero para pedir disculpas a su amo. Cuando Don Severo se humilló lo suficiente para levantarle el ánimo, su mente maquiavélica se puso en marcha para tramar su venganza y recuperar su orgullo perdido.

Llegó la fecha de la boda y Don Severo, por sus principios, se negó a asistir. Así que envió a Don Miguel, quien tuvo el "placer" de conocer a Doña Clara, la hermana de la novia. Doña Clara era muy diferente a Doña Inés: baja de estatura, estrecha de espaldas, sin cintura y ancha de caderas, rellenita, pero sin la gracia de otras mujeres en su misma condición, con ojos diminutos y juntos, labios estrechos y nariz grande. Era terca como una mula y dura de mollera, además de vestir siempre a la última moda de la corte de París, lo que provocaba escándalo entre la burguesía de la ciudad por el atrevimiento de las vestiduras. Por esta razón, sus padres asignaron una dote que triplicaba la de su hermana, a pesar de que la dote de Doña Inés ya era generosa.

Don Severo no cabía en sí de gozo cuando Don Miguel lo ponía al día, ya que en su enfermiza mente estaba madurando un plan para acabar con Don Ramiro y humillar aún más al tonto de Don Miguel. Le metió en la cabeza la idea de conseguir la mano de Doña Clara, de modo que el pobre iluso cobraría una buena dote cargando con la marrana, y así él tendría un peón dentro de la casa de Don Ramiro. Don Miguel hizo lo que siempre había hecho: someterse a las peticiones de su amigo. Comenzó a frecuentar la compañía de los recién casados, y a cambio de unas monedas y por mediación de una doncella, sabía que Doña Clara se encontraba de visita en el señorío de los Montoya. Don Miguel siempre se presentaba con un detalle para los novios y un obsequio para Doña Clara, a la que poco a poco cortejaba. En una de sus muchas visitas, Don Miguel le contó a Don Ramiro su intención de pedir la mano de Doña Clara, a lo que este le contestó que ya era hora y que hablaría con sus suegros para conseguir su meta. Estos estarían encantados por partida doble: deshacerse de su hija y nada más y nada menos que con un miembro del concejo.

Han pasado varios años y los suegros de Don Miguel y los padres de Don Ramiro han fallecido. Mientras Doña Inés ha dado a luz dos hijos para Don Ramiro, no ha sido el caso para Doña Clara. Acongojado por la situación de su amigo, Don Ramiro acordó nombrar a Don Miguel y Doña Clara como padrinos de sus hijos.

No obstante, Don Miguel poco a poco dejó de intentar tener descendencia y terminó prohibiendo a Doña Clara el constante flujo de médicos, milagreros, curanderos y charlatanes que constantemente visitaban a su mujer con el fin de lograr el milagro que Dios les había negado. Estos solo menoscababan la salud de Doña Clara. Solo



le permitía tomar unas hierbas que él mismo preparaba y a las que ella se había habituado. Estas infusiones de valeriana, ruda, menta y miel calmaban los ardores de Doña Clara, y Don Miguel le negaba a ella la posibilidad de concebir.

Fue por aquellos días cuando surgió una vacante en el concejo de la ciudad y Don Miguel fue corriendo a contárselo a Don Severo, pensando que esta noticia y la posibilidad de conseguir el puesto harían feliz a su amigo. Juntos acordaron que Don Miguel le ofrecería a Don Ramiro la oportunidad única de formar parte del concejo de la ciudad. Don Miguel habló con su esposa y le comentó que tenía la intención de hablar con su cuñado, ya que tras la muerte del señor Fernando, quedaba una vacante en el concejo y había pensado en Don Ramiro para ocupar el puesto. Aunque tenía sus dudas por si él, acostumbrado a una vida sencilla, decidiera rechazar la oferta por no verse involucrado en la política de la ciudad, Doña Clara lo sacó de dudas y le dijo que no se preocupara, que hablaría con su hermana y que, dentro de unos días, aprovechando una cena de familia, le haría la oferta a él, y que con la presión de toda la familia junta, dudaba que él no aceptara. Y así fue cómo sucedió. Doña Clara habló con su hermana y ambas estaban emocionadas porque sus maridos formarían parte de la nueva nobleza de la ciudad, y así su familia subiría un peldaño más en la sociedad de la época. Ya se veían juntas luciendo trajes nuevos en los bailes organizados por las grandes damas de la ciudad, a los cuales Doña Clara no solía asistir porque no se sentía a gusto entre sus iguales, pero ahora que la acompañaría su hermana, las cosas serían diferentes. Llegó el día de la cena y, aprovechando una interrupción entre plato y plato, delante de todos los presentes, Don Miguel se levantó y realizó un brindis por sus amigos y por el

nuevo futuro miembro del concejo de la ciudad, a la espera de que aceptará.

Don Ramiro se quedó estupefacto y casi se atraganta con un trozo de pollo por lo inesperado del momento, pero no le quedó más remedio que aceptar. Más tarde, cuando los hombres se retiraron a tomar un brandy, Don Miguel le expuso los detalles a Don Ramiro, y que, para optar al puesto, este debería hacer una serie de desembolsos económicos para propiciar su entrada, ya que era una ley no escrita en la cual se mostraba la intención de trabajar para la ciudad y no para enriquecerse, con lo que había que demostrar el poderío económico del solicitante. Transcurrían los meses y cuando Don Ramiro no entregaba a Don Miguel una suma de dinero para cambiar las vestiduras de la patrona de la ciudad, era para restaurar los retablos de la sala común del concejo y si no era para terminar de dotar al nuevo hospital de todos los utensilios y mobiliarios necesarios, por supuesto todo ello de forma “anónima”

#### **Empieza la aventura:**

El Padre Miguel decidió investigar el árbol genealógico de don Severo, por lo que envió una carta a su familia sus sospechas y otra al obispado de la zona para pedir permiso para ausentarse durante un breve periodo de tiempo por asuntos familiares. En la carta, mencionó que ya había hablado con el padre Severino, el párroco de la iglesia del pueblo vecino, para dejar a sus fieles a su cargo durante su viaje.

Después de recibir respuesta del obispado, el Padre Miguel aprovechó su última homilía para despedirse de sus feligreses y pedir voluntarios para que lo acompañen en su misión, entre los cuales se encuentran los jugadores a quienes ya conocía. Aunque les expondrá su misión, recurrirá a todos los que se presenten.



"Hermanos, la misión que voy a llevar a cabo es delicada y no está exenta de posibles peligros. Voy a desenmascarar a un posible falso converso o, al menos, demostrar que no es un cristiano viejo. Esta persona es malvada, cruel y un tirano, y es responsable de la caída de un hombre justo, mi padre. Podrías pensar que esta es una misión egoísta motivada por asuntos personales, pero si fuera así, la divina providencia no me habría traído hasta vuestro pueblo, cuna de los antepasados de este malvado ser, donde he encontrado pruebas de su linaje y así poder llevar a cabo mi cometido, como Dios ha deseado. La recompensa podría parecer poca en términos terrenales, ya que solo puedo ofrecerles dejar de trabajar mis tierras y pagar los diezmos durante un año, pero debéis pensar en la más grande de las recompensas, la que se disfruta durante toda la eternidad. Dios verá con buenos ojos a aquellos que me ayuden... Si logro completar mi tarea con éxito y mi familia recupera su posición social, les aseguro una recompensa económica aún mejor. Pero por ahora, eso es todo lo que puedo ofrecer. Vuelvan con sus familias y los que quieran acompañarme, presentarse el martes al amanecer."

Los jugadores tienen dos días para pensarlo y hacer sus preparativos. Si tienen familia en el pueblo, como padres o esposa, deberían comentarles la oferta. No es un ofrecimiento menor, ya que además de no tener que pagar los diezmos, no tendrán que trabajar en sus tierras. Por lo tanto, si viven en casa de sus padres, deberían dirigirse a casa del cura el martes temprano.

El Padre Miguel aprovechó esos dos días para dejar todos sus asuntos pendientes zanjados. Dejó una copia de la llave de la iglesia al Padre Severino, reunió todas sus pertenencias y tomó 400 monedas para

hacer frente a los posibles imprevistos que pudieran surgir durante el camino. Además, se llevó una copia de las fes de bautismo de los antepasados de Don Severo y, por precaución, cambió las tapas del libro de bautismo por las de otro libro. Añadió las fes de bautismo a este libro y escondió el original en el viejo palomar en desuso que se encuentra encima de la sacristía.

En un principio, pensó en dejar el libro en custodia al Padre Severino, pero por si alguien venía y hacía preguntas (no es que el Padre Miguel estuviera al tanto de los planes de Don Severo, pero después de recibir la visita de Don Manuel, era fácil deducir que Don Severo quisiera atar bien todos los cabos sueltos), no quería poner en un aprieto al viejo párroco. Temía que el libro, viejo y ajado, no sobreviviera a las duras condiciones del camino.

El grupo partirá hacia la ciudad donde reside Don Severo y la razón es sencilla: en las fechas de bautismo figuran los nombres de los pueblos de los progenitores. Si consiguen la de Don Severo, les será más fácil hacer un árbol genealógico, ya que solo tendrán que ir al siguiente pueblo para conseguir las demás fes de bautismo y así sucesivamente hasta completarlo, demostrando sus orígenes hebreos. Una vez conseguido esto, el Padre Miguel presentará sus pruebas ante el merino de la ciudad para hacer caer en desgracia a Don Severo, ya que, al ser expulsado del consejo, perdería su estatus y poder. Después de eso, intentará demostrar sus actuaciones pasadas y demandarlo por daños y perjuicios, tanto económicos como a la honra, pero eso es otra historia.

No creas que iba a ser tan sencillo como ir del punto A al B recogiendo papeles. Ahora vamos con el meollo de la historia.

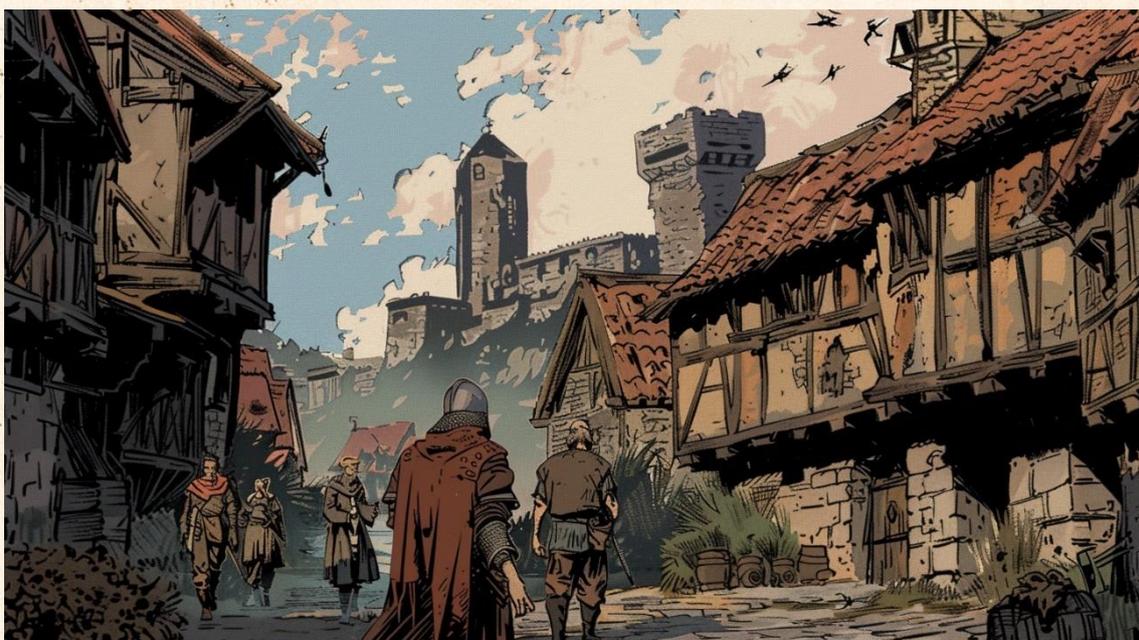
Al llegar a la ciudad, los jugadores se darán

cuenta de que las cosas no serán tan sencillas como esperaban. Después de buscar en los registros de la catedral, no encontrarán la fe de bautismo de Don Severo. Si hablan con el vicario, este les informará que Don Severo no nació allí, pero si les da un día, buscará en los archivos donde se registran los sacramentos del matrimonio, ya que se casó allí. Al día siguiente, el vicario los recibirá y confirmará sus sospechas de que Don Severo no nació en la ciudad. De todas formas, les preguntará para qué quieren esa información y espera una respuesta sincera.

Si los jugadores le dicen que están estableciendo su árbol genealógico por encargo del Padre Miguel, el vicario les responderá que, si era un encargo de Don Severo, ¿por qué no les había facilitado al menos su lugar de bautismo, así como posiblemente el de sus padres? Acto seguido, les pedirá amablemente que se marchen y olviden el asunto. Si, pese a ello, los jugadores intentan amenazarlo o

sobornarlo, este les dará una dirección equivocada y después de ello dará parte a las autoridades y hablará de ello con Don Severo, cosa que hará que este se ponga más nervioso y alerte a sus matones (o a los otros jugadores, si son dos grupos) para que les hagan desaparecer.

Si, por el contrario, los jugadores se inventan una excusa creíble o directamente le cuentan la verdad al vicario, este les dará el nombre del pueblo donde deben buscar. Mientras los jugadores hacen todo esto, el Padre Miguel aprovechará para ir a ver a sus padres y se dará cuenta, seguro si no lo había hecho antes, de que Don Severo va tras él.



## Aventuras que ambos grupos pueden jugar:

### **El ama del cura, que a su hija la case**

Tras un largo día de andar por los caminos, los jugadores llegan por fin al pueblo de villarriba, con el fin, a ser posible de conseguir los datos que les faltan para seguir con su aventura. Al llegar a la iglesia y entrar en ella, oyen el estrepito de vajilla al caer al suelo y romperse, además de las voces de un hombre -. María que días más torpes lleva usted, vaya con cuidado que últimamente se le cae todo. La voz del hombre pertenece al Padre Arnau, si los jugadores le piden los papeles que necesitan, este, se les quedara mirando con gesto pensativo y les dirá que ahora no puede perder el tiempo buscando papeles para resolverles el problema, que el ahora mismo ya tiene bastante con lo suyo, pero si ellos se hacen cargo, él mientras podría, quizá buscar un hueco y ver qué puede hacer. Si los jugadores aceptan les contara su dilema. Al parecer este tiene un problema con uno de los vecinos que gestiona una de las granjas de la zona, todavía no le ha pagado los diezmos de este año, si el Padre Arnau se empeña, puede recurrir a hombres armados para resolver esta situación, pero claro, después de que estos se hayan ido él tiene que seguir viviendo en el pueblo y ya se sabe... los accidentes ocurren, así que decide que es cosa de los jugadores solucionar el problema y si el asunto se les va de las manos... Como dijo Poncio Pilatos...

La granja está a las afueras del pueblo, pero los jugadores podrán llegar sin problemas siguiendo las indicaciones del cura, cuando se aproximan podrán ver a un hombre mayor trabajando la tierra, este deja de hacer lo que está haciendo cuando ve llegar a los jugadores, saca un pañuelo y se seca el sudor de la frente y saluda a los jugadores.

Si estos hablan con él y le comentan la situación a Beltrán, que así se llama el hombre les dirá a los pjs que si no paga es porque no puede, no porque no quiera, de un tiempo acá, su granja parece que este maldita, la vaca no da leche, la marrana estaba preñada y a perdido todos los lechones, se le mueren las gallinas y el almacén donde deja el grano está lleno de ratones que se le comen el grano de la cosecha con el que sembrara el año que viene, además, después de pagar los impuestos al señor, ya no le queda nada con que pagar los diezmos.

### Opciones de los jugadores

- Colarse en la iglesia y buscar lo que necesitan.
- Darle una paliza a Beltrán y saquear su granja para repartírselo entre ellos y el cura.
- Pagar los diezmos del pobre hombre que ascienden a 40 monedas, aunque esto es pan para hoy y...
- Investigar qué es lo que sucede.

Si los jugadores deciden jugarse el tipo para ayudar a Beltrán y deciden investigar un poco para ver qué es lo que pasa podrán hacer las siguientes cosas. Si le preguntan a Beltrán si recibe visitas este les dirá que no, que no suele venir nadie a verlo y que cuando necesita algo baja al pueblo.

Si buscan huellas encontrarán pisadas por todas partes, todas las huellas son de la misma persona, si alguno de los personajes

tiene con animal y examina a los animales, se dará cuenta de que han sido envenenados, con una tirada de con plantas



sabrán que fue con (planta a elegir por el director/a) y si además se fijan en la comida de los animales y pasan una tirada de buscar encontrarán dicha planta entre la comida, si preguntan por la cantidad de planta que hay si se puede enfermar/matar a los animales les dirás que no, que probablemente haya que añadir más para seguir con el efecto o empeorarlo.

Si los jugadores le preguntan a por la planta a Beltrán, este dirá que no la conoce, que solo sabe lo que le enseñó su difunto padre. Si preguntan por dicha planta en el pueblo, los que la conozcan les dirán que es venenosa, que deja insensible la parte del cuerpo que toca, y que si la comes te puedes morir. Si además preguntan por dónde pueden encontrarla, todos les responderán lo mismo, en la antigua ermita de San Antonio, la planto allí el anterior cura para espantar a las alimañas y así que no se acercarán por el lugar.

Si los jugadores preguntan por la ermita, los del pueblo les dirán dónde está, no tiene perdida, está a las afueras del pueblo, no es más que un cobijo de pastores donde una noche busco refugio San Antonio, si preguntan si alguien se hace cargo de ella, les responderán que la María, la ama del cura se encarga de ir por allí de vez en cuando para dejarla limpia, porque entre otras cosas, allí se celebra la misa en fiestas del pueblo porque todo el mundo lleva sus animales para que los bendiga el señor cura. Si van a ver la ermita, la encontrarán en perfecto estado, todo ordenado y limpio, si buscan huellas, encontrarán las mismas que en la granja de Beltrán...

Si preguntan por la María o por el cura, les dirán que solo llevan 2 años en el pueblo, desde que falleció el anterior cura, que la María es la hermana del cura y por eso vive con él.

#### **Atando cabos:**

A estas alturas los jugadores ya deben haberse dado cuenta de quién es la responsable de todo, si hacen guardia en la ermita, escondidos por la noche, no pasara nada. La María, ya ha limpiado el lugar y podado las plantitas, con lo cual no pasara por aquí ni esta noche, ni ninguna.

Si hacen guardia en la granja, escondidos y quietecitos, sin fogatas y sin hacer ruido, podrán ver una figura menuda y encorvada que se acerca a la granja, despacito y sin hacer ruido, moviéndose de árbol en árbol, si la dejan acercarse más, verán que se dirige a los establos y entra en ellos. Llegado este momento, si los jugadores se abalanzan sobre ella, la podrán atrapar sin problemas y cantará de plano a la menor amenaza. Resulta que la María es la Barragana del cura, y no solo eso, además es la madre de su hija, la cual vive en el pueblo de tal con su hermana, y no dispone de dinero para una dote y poder casarla y el padre Arnau no quiere saber nada de dar un duro para la dote, pero si le prometió, que en cuanto quedara una parcela de tierra libre, se la daría al futuro marido de esta, como pasaba el tiempo y su hija se iba haciendo cada vez más mayor decidió poner manos a la obra y “acelerar” el proceso y claro Beltrán es un hombre mayor al que no le quedan muchos años de vida y...

#### **Conclusiones y recompensas:**

Convencer a María de casar a su hija con Beltrán, o bien usando elocuencia y a ser posible interpretándola, o coaccionándola para ello, por supuesto Beltrán encantado. (Carne fresca yumi yumi) 20 p.a.

Muerto el perro se acabó la rabia, si María aparece muerta en mitad de un camino, quizás haya preguntas, sobre todo que hacía a esas horas por ahí... 5 p.a.

Denunciar la situación ante el padre Arnau para que este dé por cobrado el diezmo y a ser posible, ayudando económicamente para recuperarse de las pérdidas. 15 p.a.

Asesinar a Beltrán, 0 p.a. / Pagar sus deudas, 5 p.a. / Hacerse con los papeles de manera sutil, 5 p.a.

## Dramatis Personae

### María la Barragana

FUE: 10      Altura 1.55 varas  
AGI: 10      Peso 100 libras  
HAB: 10      Apariencia 16 Normal  
RES: 10  
PER: 10  
COM: 10      RR 50%  
CUL: 10      IRR 50%

Armas: Ninguna

Armadura: Carece

Competencias: Limpiar 65%, Cocinar 55%, Discreción 30%, Con plantas 25%

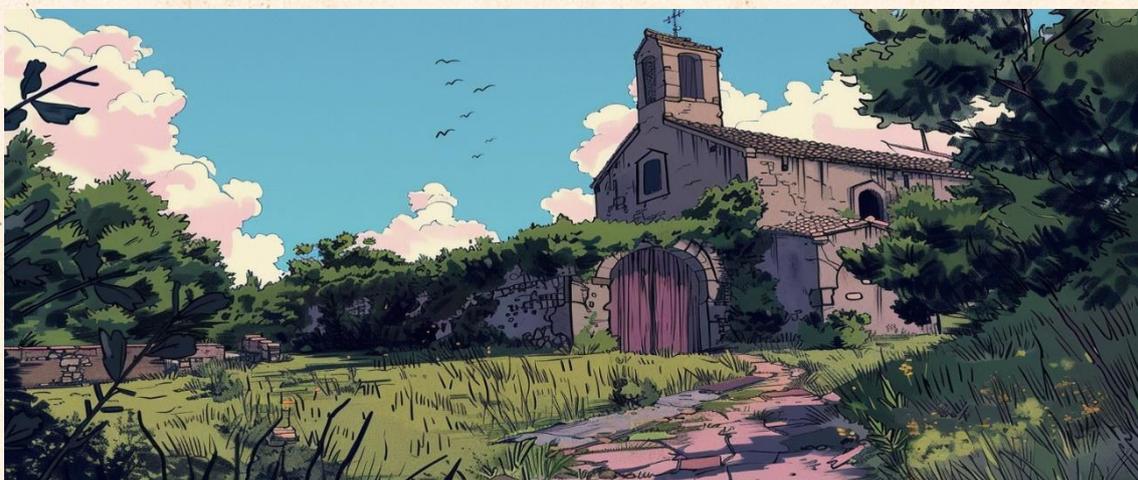
### Beltrán

FUE: 15      Altura 1.65 varas  
AGI: 10      Peso 130 libras  
HAB: 15      Apariencia 12 Normal  
RES: 15  
PER: 10  
COM: 10      RR 50%  
CUL: 5      IRR 50%

Armas: Azada 1D6+1D4

Armadura: Carece

Competencias: Escondarse 30%, Conducir carro 50%, Con animal 30%, Con plantas 30%



### **Lágrimas de fuego:**

Dado que el camino es largo hasta el pueblo de (elegir nombre). Siéntete libre de sacarles alguna cosilla que los mantenga entretenidos y alerta, siempre y cuando te apetezca, claro.

Cuando les falten dos días para llegar a x, al borde del camino (pasando tiradas de descubrir) encontrarán los cadáveres de cuatro hombres, bien armados que al parecer tuvieron un encuentro con otros mejor preparados que ellos. Si los registran no encontrarán ni un real, eso sí, se pueden llevar armas y armaduras con diferentes agujeros. Con una tirada de buscar escondido entre los arbustos encontrarán un cofrecillo, con la cerradura forzada y vacío. Esta decorado con ornamentos florales árabes y forrado de seda verde.

Como se han entretenido por el camino llegarán a la posada cuando sea noche cerrada, por lo que todos los clientes estarán durmiendo. Todos menos Alberto del Rio que intentara sentarse con ellos a pasar el rato, entablando una conversación insustancial y coqueteando con las damas si las hubiere. De él contara poco y solo si le preguntan directamente, se dedica a comerciar aquí y allá, etc. Es un tipo bien parecido, bien vestido, no tiene manos de trabajar con ellas, etc. Cuando los personajes quieran se van todos a dormir.

### **Abanico de posibilidades:**

1- Si los pjs se van a al camita sin más. No pasa nada. A la mañana siguiente se despertarán con un jaleo tremendo procedente del exterior.

2- Si se van a la cama, pero hacen guardias, en el turno que prefieras, entrara en la habitación Alberto del Rio. El que este de guardia se despertara con un bonito chichón, y la voz de alarma la darán otros

que se despertaran porque el DJ es bueno y se lo han ganado por desconfiados. Cuando lo encaren se hará el borracho, “me equivoqué de habitación”, “te di el golpe porque pensaba que me ibas a robar”, etc.

¿Qué van a hacer con él?

a) Si lo apalizan allí mismo no dirá ni mu, ni bajo tortura; si arman mucho escándalo llegaran el posadero e intentará que no lo maten, etc. Al poco aparecerán X (en función del número de jugadores) tipos que dormían en la habitación de al lado, son los amigos de Alberto que no van a permitirlo por lo que o se dan entre todos o lo dejan estar. (Los amiguitos son guerreros todos y no malos)

b) lo dejan irse de rositas.

c) lo matan allí mismo y se deshacen del cuerpo. O lo apalizan, lo dejan allí mismo y se largan corriendo.

### **Resolvamos este embrollo:**

1 = El posadero y su familia estarán en el exterior presos del pánico. En el patio estará Alberto del Rio muerto y con signos de tortura. Al poco bajarán los X clientes de la habitación contigua y se pondrán a hacer preguntas, a presionar a todo el mundo para averiguar qué pasó con su compañero, etc. Si los pjs se ponen bravos no llegara la sangre al rio pues no quieren bronca allí misma, excepto que sean los jugadores los que den primero, entonces “a las armas”. Si no pasa nada cada uno por su lado.

2 a) = Todo bien en la posada. El resto de clientes se marchó temprano. Cuando lleven un rato de camino previa tirada de otear encontrarán a Alberto del Rio al borde del camino escondido entre los arbustos, desnudo, muerto y torturado. Si prosiguen su camino, al caer la noche tienen que dormir al raso porque hasta el pueblo no hay hospedaje.

b) = como en 1.

c) = Dependiendo del ruido que hagan los de la habitación de al lado tendrán más o menos posibilidades de enterarse. Con lo que saldrán, verán el fiambre e iniciarán inmediatamente la persecución.

Tanto si los persiguen como si duermen al raso acabamos llegando a lo mismo, es decir:

- Cuando se hayan ido a dormir estén tranquilos y relajados, con guardias o sin ellas, llegaran por sorpresa los amigos del muerto a hacerles una visita. Solo quieren que "se lo den", "que entreguen la mercancía y los dejen en paz", "no queremos problemas con vosotros, entregádnoslo y no nos volvéis a ver", etc.

No quieren matarlos, de momento... solo quieren la "mercancía". Si los jugadores se rebotan un poquillo, les darán algunos golpes y se largarán a toda prisa, despidiéndose hasta dentro de un ratito para que se lo piensen y nadie salga herido por error. Si los pjs deciden que quieren pelear pues adelante, que gane el mejor.

- Si optas por la persecución cuando les den alcance les reclamaran por lo sucedido preguntándoles "para quien trabajan", "que es lo que quieren", "porque les han robado", etc. Como en el párrafo anterior, si hay opción quieren lo suyo sin pelea, si no pues adelante.

#### **Historia de este embrollo:**

Hace unos meses, por azar, llego a poder de Don Federico de Bielsa información sobre "las lágrimas de fuego" poderoso amuleto que concede vida, belleza y riquezas ilimitadas al que los posea. Solo existen en el mundo tres ejemplares, que nadie sabe dónde se encuentran...hasta ahora. (Pero esa es otra historia mucho más larga que no

necesitamos saber ahora y que será contada en otro momento).

Federico ha pagado grandes sumas por una de estas Lágrimas que hace unos días llego a puerto, y que sus hombres han ido a recoger.

Por otro lado, Doña Margarita Alonso de Bielsa, es decir su encantadora esposa, se enteró de esto, como de tantas otras cosas porque Federico habla en sueños. Margarita decidió que si conseguía la Lágrima conseguiría cualquier cosa que se propusiese, entre ellas no depender de su esposo... Lo que nos lleva a Rafael Guevara, apuesto joven, sin oficio ni beneficio, excepto ser ahijado de Federico y beneficiarse a su señora cuando a esta le viene en gana, previa ausencia de su esposo, obviamente.

Margarita en una noche de vino y rosas, ríos de vino para ser exactos le conto algo a Rafael, aunque no todo. Con lo que tenemos a tres personas buscando lo mismo, por razones diferentes y en medio a nuestros pjs.

Los cuatro hombres muertos que los jugadores se encontraron al borde del camino, eran los encargados por Federico de recoger, pagar y llevarle la mercancía. Tuvieron la mala suerte de encontrarse con Alberto del Rio y sus X amigos que están pagados por Rafael para que se la lleven. Por otro lado, Alberto del Rio, experto y vigoroso amante de Margarita (esta mujer es insaciable), juega con dos barajas y también trabaja para su amante. Como estas cosas nunca salen bien, los X amigos han descubierto el doble juego de Alberto, y es aquí donde comenzamos.

La noche los jugadores llegaron a la posada, Alberto estaba despierto porque se oía lo que le tenían preparado sus compañeros de viaje. La llegada de los pjs le llevo a un



último intento desesperado. Esa noche se coló en la habitación y escondió la Lágrima entre las pertenencias del jugador que tú quieras. Como es el puto amo en esto de apropiarse de cosas ajenas, pudo entrar y esconderlo sin que lo vieran. Según se hayan desarrollado los acontecimientos ya sabes si lo pillaron al acabar la faena, cuando ya se marchaba o no. La conclusión es la misma, él está muerto y los hombres de Rafael no tienen la joya, y no ha sido difícil atar cabos o sonsacar donde esta...

Ahora todo está en manos de los jugadores, según procedan los llevara por un camino u otro.

Resolviendo... o no...

- Puede que se hagan un lio y piensen que lo que "los malos" lo quieren sea el libro..., déjalos a ver que se les ocurre (aparte de pasar a cuchillo a todo el mundo) Si deciden hablar, entregar el libro o cosas similares, van a tener dos problemas en vez de uno porque los pnjs no los van a dejar en paz porque eso no es lo que buscan.

- Si deciden enfrentarse al grupo de pnjs, juega el encuentro y a ver quien sobrevivió. Si todos los pjs caen, pues personajes nuevos y otra cosa. Si alguno de los pnjs queda vivo y lo torturan les contara toda la historia, él trabaja para Rafael Guevara, lo que busca, un colgante con un rubí tallado en forma de lagrima y donde tiene hacer la entrega pon tú la ciudad un poco más lejos que el pueblo de Miguel.

- Si optan por intentar hablar con los pnjs, si se lo trabajan con interpretación y tiraditas de elocuencia estos les describirán el colgante y les garantizaran que los dejaran tranquilos una vez lo devuelvan. Que saben que Alberto se lo dio a ellos, lo que también quisieran saber es para quien trabajan. Si buscan, devuelven el colgante y se portan

bien, todos contentos, se largarán y los dejarán con sus asuntos.

- Si se les ocurre que Alberto pudo entrar en su habitación para esconder la Lágrima y deciden buscarla entre sus pertenencias, la encontrarán entre las cosas del pj que hayas decidido anteriormente. Si la entregan, pues ya sabes... Pero quizá decidan que mola y quieran quedársela. No hay forma de convencer a los pnjs que ellos no la tienen, así que no se los van a quitar de encima tan fácilmente. Por otro lado, solo es un colgante, ¿Quién se lo queda?; ¿lo vendemos y repartimos?; etc.

- Si deciden quedárselo, de momento no pasa nada, pero dentro de unos días, los suficientes para que los compañeros de Alberto del Rio vean que no va a volver, comenzaran a investigar y buscarlo. Al fin y al cabo, es uno de los suyos. Dependiendo de lo que hagan, quedárselo, venderlo, o quizá decidan ir a casa de Federico a cobrar por devolvérselo... el caso es que es cuestión de tiempo que este otro grupo los encuentre y decida ajustar cuentas con ellos.

- Si una vez resuelto el anterior cometido que los ocupaba deciden ir a casa de Federico, dependiendo de la forma en que se dirijan a él y le planteen las cosas optara por pagarles, enfrentar a sus hombres con ellos, etc. Federico quiere el colgando y hará lo que sea para conseguirlo.

Margarita intentara seducir al pj que sea el portador para quedárselo, prometiéndole lo que quiera. Rafael es un cobarde así que no intentara nada. Juégalo como quieras porque a estas alturas no sé si habrá llegado alguno vivo hasta aquí.



## Dramatis Personae

### Alberto del Rio

FUE: 5      Altura: 1,62 m

AGI: 10      Peso: 78 kg

HAB: 10      RR: 25%

RES: 10      IRR: 75%

PER: 15      Aspecto: 17

COM: 20

CUL: 15

Armas: Cuchillo 45% 1D6+1

Armadura: Carece

Competencias: Discreción 45%, Esquivar 60% seducción 40%

### Secuaces, "amigos de Alberto"

FUE: 10      Altura: 1,72 m

AGI: 15      Peso: 65 kg

HAB: 10      RR: 50%

RES: 20      IRR: 50%

PER: 20      Aspecto: 12 a 15 (normal)

COM: 15

CUL: 10

Armas: Esp. Corta 45% D: 1D6+1

Armadura: cuero (P2)

Competencias: Discreción 45%, Esquivar 60%.

### **Lágrima de fuego**

Obviamente no es la auténtica. No conceden todos esos dones al poseedor. No tienen forma de saber si es la auténtica o no porque nadie ha visto una ni sabe a ciencia cierta el alcance de su poder. Pero si es mágica. Si concede la juventud eterna a su portador, aunque a su modo. Sigue envejeciendo, afectándole el paso del tiempo, etc. Pero solo internamente, por fuera estas fresco y guapetón como una rosa.

### **La noche de los muertos vivientes:**

En el año 1250 la Fraternitas Vera Lucis ejecutó a una bruja que había abjurado de Satán hacía muchos años y que se dedicaba a hacer el bien entre sus vecinos, pero un día un hermano del santo oficio se presentó en el pueblo para completar su cuota a la espera de encontrar pequeños pecados que purgar, pero en cuanto empezaron los interrogatorios algunos vecinos asustados enseguida señalaron a la pobre vieja. Durante el juicio la bruja nunca negó serlo, aunque afirmó repetidamente que estaba arrepentida de sus pecados y que había renegado del maligno y que desde entonces se había dedicado a ayudar al prójimo y proteger la aldea de la influencia del mal, ante tales confesiones el juicio duro poco y fue condenada a la hoguera, como última voluntad la bruja pidió ser enterrada en terreno sacrosanto. Los vecinos aterrados por tocar sus restos pagaron a un buhonero que pasaba por allí por recoger sus restos y llevárselos a otra parte, este que presenció el acto de fe y se apiado de la anciana acepto y se llevó un saco con los pocos restos de huesos y cenizas y decidió enterrarlos detrás de la tapia del cementerio pensando que al estar tan cerca bastaría, se equivocó.

Pasaron los meses y la aldea volvió a la normalidad, ya nadie hablaba del asunto y cada uno se dedicaba a lo suyo, hasta que llegó el aniversario de la muerte de la bruja.

Esa noche, todos los muertos del cementerio se levantaron de sus tumbas, desde los que apenas eran un conjunto de huesos hasta los más frescos y atacaron a los vecinos causando muchas muertes, la mayoría por el pánico y accidentes al huir de los muertos, se declararon varios incendios y se derrumbó la iglesia pasto de las llamas, pero al llegar el amanecer, los muertos volvieron a sus tumbas. Muchos vecinos se marcharon para no volver, pero los que se quedaron, intentaron levantar otra vez el pueblo, no pidieron ayuda a nadie por miedo a ser declarados brujos o cosas peores.

Al año siguiente volvió a pasar lo mismo, y además se sumaron los cadáveres de animales y personas que habían sido asesinadas por el camino, incluso algún recién nacido que había sido abortado y enterrado en el patio trasero de alguna casa. Esa vez se marchó prácticamente todos los que quedaron con vida, excepto una familia, que vivía más alejada del pueblo y que pensó que podrían medrar gracias a quedarse con las tierras de sus vecinos. Cuando llegó el aniversario, esa vez no sobrevivió nadie.

### **El bandido Vendetestas:**

Es medio día, los jugadores marchan tranquilamente por el camino, ese día todavía no se han cruzado con nadie desde que recogieron el campamento del día anterior, a pesar de hacer frío el sol brilla en lo alto del cielo, cuando al girar una curva, ven a lo lejos una persona en mitad del camino (una tirada con éxito de otear les dirá que va armado con una ballesta) cuando se acerquen los jugadores este les dará el alto, les dirá que es el bandido



Vendetestas y que si siguen sus instrucciones nadie saldrá herido. Si los jugadores se rinden (cosa que dudo) saldrán sus hombres de los lados del camino y los dejarán con poco más de lo puesto, si hay alguna mujer en el grupo se la llevarán con la excusa de usarla de rehén y diciendo que la soltarán cerca de algún pueblo del camino (mentira cochina).

Si los jugadores no se rinden, pues... pelea, como veras estos bandidos son más bien flojitos, y si cae Vendetestas o la mitad de los suyos intentaran huir como puedan, solo luchando hasta la muerte en caso de ser acorralados. Los bandidos llevan más bien poco encima, en total unas 30 monedas, algunas cotas de cuero, arcos cortos y porras, la ballesta de Vendetestas y una vieja y oxidada camisa de mallas y una espada mellada, también llevan algo de comida, pero poco más que pan duro y algún que otro trozo de que queso y cecina de ciervo.

Después de este lapsus los jugadores continúan camino, y al atardecer divisan el humo de una posada en mitad del camino, un buen sitio donde descansar y recuperarse del susto, además el día anterior durmieron al raso con el frío que hacía así que supongo que tendrán ganas de una comida decente y una cama calentita y blanda.

#### **La posada de don Froilán:**

Don Froilán, un antiguo mercenario que había trabajado casi toda su vida para un mercader de la zona y que había recorrido esta ruta hasta hartarse, protegiendo las mercancías de su señor, siempre había pensado que este era un buen sitio para establecer una posada, puesto que no había ninguna en dos días en cualquier dirección del camino y su señor siempre se había quejado de tener que dormir tantas noches

al raso. Cuando decidió colgar la espada, hablo con su antiguo señor y a cambio de una ayuda económica para abrir su negocio, Froilán le prometió cama y comida para su sequito gratis, siempre que pasaran por allí. Así que Froilán compro a muy buen precio una granja abandonada y casi en ruinas que había en mitad del camino y con ayuda de unos albañiles en pocos meses pudo cumplir su sueño, y enseguida traslado a su mujer e hijos, así como todas sus pertenencias y se estableció como posadero.

La posada esta nueva, las mesas aun no tienen marcas de cuchillos, las ventanas estas enteras y tiro de la chimenea traga sin problemas, todo está muy limpio y las paredes blancas y sin desconchones, decoradas con los trofeos de caza de toda una vida, encima de la chimenea hay una enorme cabeza de jabalí, y en las demás paredes hay colgadas cabezas de cabras montesas, ciervos y demás fauna de la península. Los precios de la posada son estándar, consulta el manual. Pero por todo lo demás es de buena calidad, los vinos, la comida, las habitaciones.

Don Froilán recibe a los jugadores con alegría y enseguida les trae una bebida y les pregunta si van a hacer noche en su casa, también les dice que su mujer ha preparado un guiso excelente y que estaría encantado de compartirlo con los clientes, también podrán si lo desean tomar un baño, aunque deben decidirse pronto porque dentro de un rato anochece y no es plan de ir arriba y abajo con cubos cuando hay que atender las mesas. Poco después de llegar los jugadores, se oye ruido de cascos de caballo y las voces de unas personas en el exterior, enseguida sale un joven de la cocina y escabulle por la puerta que da a la calle, poco después entran cinco personas varias portan armaduras y armas y una de ellas, la



que entra el ultimo, parece ser un comerciante, al momento sale Froilán y les recibe con su habituada cortesía los acompaña a una mesa y les sirve una bebida. Don Froilán no para de ir de un sitio a otro atendiendo a sus huéspedes y de la cocina sale el aroma de una deliciosa promesa en forma de banquete.

Si se está jugando al modo Dios que he hecho yo para merecer esto es hora de que llegue el otro grupo de jugadores.

Si cualquiera de los jugadores le pregunta por la posada o por los trofeos de caza, don Froilán estará encantado de contarles su historia y como todo buen cazador exagerará cualquier anécdota de caza.

Al cabo de un rato entrara por la puerta Tomas, un vecino de un pueblo cercano al que se le ha roto la rueda del carro y debido a las horas ya no podrá llegar de día a su casa y decide hacer noche aquí.

La velada transcurre con normalidad y los jugadores pueden descansar al calor de la lumbre, don Froilán se acercara a su mesa para retirar las jarras vacías y para traer la cena, el esperado guiso de liebre, receta secreta de su mujer, en mitad de la cena, y cuando estén más relajados los jugadores, los trofeos de caza empezaran a gruñir y chillar, moviendo la cabeza de un lado a otro y abriendo y cerrando la boca, los trozos de comida que se hayan quedado en los platos, empezaran a moverse, grita todo lo que quieras y se todo lo macabro que puedas describiendo la escena (piensa en la película evil dead). Todos los jugadores que tengan menos de 75% en IRR ganan 1d4 de IRR ante la grotesca escena.

Poco después, entrará un cadáver por la puerta, atacando a los jugadores, Tomas, el vecino del pueblo de al lado se quedará como catatónico, repitiendo siempre lo mismo "Hoy, tenía que ser hoy, justamente

hoy" cuando hayan terminado con el cadáver y quizá desecho de los trofeos de caza y los restos de comida, podrán hablar con Tomas, siempre que lo hagan con tacto, las amenazas no valdrán de nada y solo lo pondrán en estado de histeria. Tomas hasta hoy siempre había creído que eran cuentos de viejas, para que los niños se acostaran pronto y no se alejaran del pueblo, les contara la historia de la bruja y de la aldea abandonada de San Juan, el relato se verá interrumpido por el ataque de más cadáveres, unos 20 más o menos, no te cortes, cuando veas la ficha veras que son morralla, descríbelos en distintos estados de putrefacción y recuerda que no tienen cerebro por lo cual no piensan estrategias, no escalan paredes, no se desmayan y no huyen, se limitan a entrar por la puerta atropelladamente y por las ventanas de la planta baja, si estas están cerradas las arañaran y golpearan hasta romperlas.

#### **Las opciones más o menos son las siguientes:**

-Pies para que os quiero: Los jugadores salen corriendo de la posada como alma que lleva el diablo, los que intenten montar a caballo tienen que pasar una tirada de conocimiento de animales antes de poder montar y otra de cabalgar para no caerse.

Cada media hora tienen un 50% de encontrar más esqueletos, si vuelven por donde han venido, se encontrarán de nuevo con el bandido Vendetestas y sus secuaces, los cuales pese a ser cadáveres, como son tan frescos retienen sus recuerdos y habilidades (licencia poética) pero esta vez no caen inconscientes por la pérdida de resistencia, ni se rinden ni huyen a disfrutar...

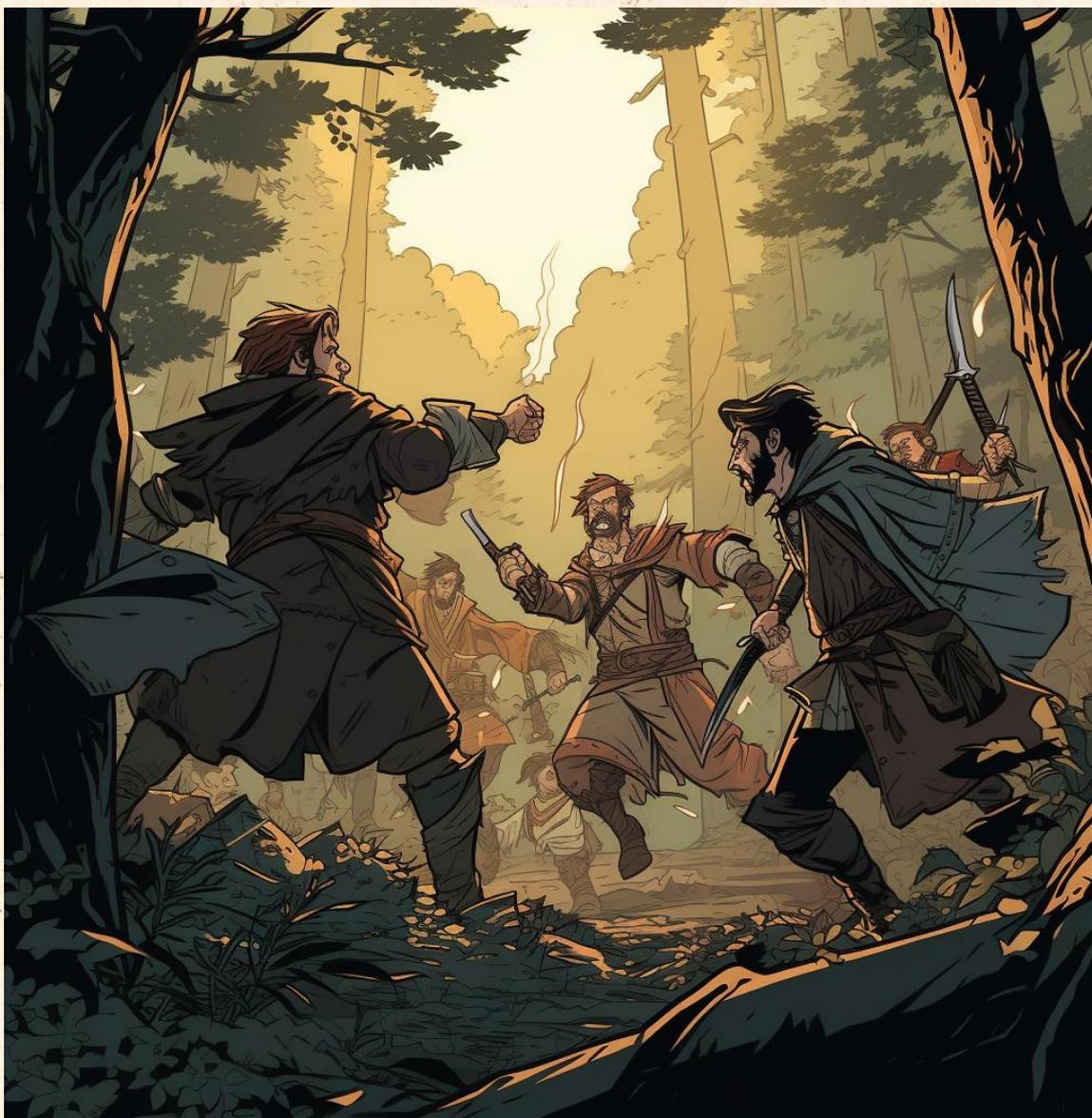
-Aguantar hordas de esqueletos, hasta el asalto final cuando llegue Vendetestas y sus secuaces. Al salir el sol acaba (Por este año).

-Buscar el pueblo de San Juan o más bien lo que queda y llegar al cementerio aquí quedan pocos muertos con lo que no creo que sea problema para los jugadores, buscar los restos de la bruja (espero que se hayan traído una pala y un saco), entrar en el cementerio y enterrar los restos, ha se me olvidaba, en este cementerio hay un nido de guls, que vienen atraídos a esta zona cada año por estas fechas debido al número de cadáveres que se congregan aquí y de los que dan buena cuenta.

#### **Atando cabos:**

Los cobardes que salieron huyendo dejando a los demás atrás, pues nada. Los jugadores, descerebrados, pero con músculos para pasar la noche encerrados en la posada matando esqueletos ganan 10p.a.

A los intrépidos jugadores con agallas que le dieron su debido descanso a la bruja de San Juan 25 p.a.



## Dramatis Personae

### El bandido Vendetestas

FUE: 15      Altura: 1.70 varas  
AGI: 10      Peso: 130 libras  
HAB: 15      Apariencia: 15  
RES: 15  
PER: 10  
COM: 10      RR: 65%  
CUL: 5      IRR: 35%

#### Armas:

Espada 45% (1d8+1d4+1)

Ballesta 40% (1d10+1d4)

Armadura: Mallas (protección 5)

Competencias: Otear 25%, Escuchar 25%

### La recua de secuaces

FUE: 15      Altura: variable  
AGI: 10      Peso: variable  
HAB: 15      Apariencia: variable  
RES: 15  
PER: 10  
COM: 5      RR: 50%  
CUL: 5      IRR: 50%

#### Armas:

Arco corto 35% (1d6+1d4)

Garrote 40%(1d6+1d4)

Armadura: cuero reforzado (protección 3)

### Don Froilán

FUE: 20      Altura 1.75 varas  
AGI: 10      Peso 180 libras  
HAB: 15      Apariencia 15  
RES: 20  
PER: 15  
COM: 15      RR 70%  
CUL: 5      IRR 30%

#### Armas:

Espadón 70% (1d10+1d6+2)

Arco 50% (1d10+1d4)

Armadura: Ropa gruesa (protección 1)

Competencias: Jugar 40%, degustar 25%, Pelea 40%

### Los walking deads

FUE: 10      Altura: variable  
AGI: 5      Peso: variable  
HAB: 10      Apariencia: variable  
RES: 12  
PER: 5  
COM: 1      RR: 0%  
CUL: 5      IRR: 100%

Armas: Pelea 10% (1d2)

Poderes especiales: No se desmayan, no huyen

### **Póker de rufianes:**

Los jugadores van por el camino hacia el pueblo donde nació don Severo cuando oyen jaleo en un lateral del camino. Si se fijan verán un grupo de personas forcejeando, y al momento salir huyendo a 4 personas armadas con garrotes en dirección al bosque.

Si se acercan a socorrer a los heridos (y más les vale por que una de ellas es el cura del pueblo donde van...) se encontrarán con 2 personas molidas a palos vestidas con hábitos. Son el Padre Daniel y su asistente Martín.

Martín es un muchacho grande y robusto que esta inconsciente entre los brazos del cura. El padre Daniel está sollozando e intenta reanimarlo con suaves sacudidas, si cualquier jugador le realiza una tirada de sanar con un bonus de +25%, Martín recupera la consciencia. El padre Daniel les pedirá que les ayuden a volver al pueblo.

Martín apenas puede caminar, pero con la ayuda de los jugadores podrán llegar a este en menos de una hora, durante el trayecto, el padre Daniel les contara a los jugadores lo sucedido: han sido asaltados por unos bandidos. Aunque le pareció reconocer a uno de ellos como uno de los jóvenes problemáticos del pueblo, el problema está en que llevaban encima el dinero necesario para remplazar la campana del pueblo que está en las últimas y estaría muy agradecido si los jugadores pudieran recuperarlo.

Al llegar al pueblo los vecinos que están por la calle acuden raudos a socorrerlos y llevaran en carro hasta la iglesia a los heridos. Una vez allí las gentes del pueblo se irán acercando a intervalos regulares conforme corra la voz de lo sucedido para visitar al cura llevándole alimentos ya preparados para que se recuperen de los

palos. Al poco de caer la noche entrara en la sacristía Pepe, el otro asistente del cura acompañado de su padre, el cual lo va increpando durante todo el camino. Pepe tiene claros signos de haberse pasado la noche anterior de farándula, así como la cara hinchada y marcada por los dedos de la mano de una persona que se pasa la vida trabajando la tierra. Parece ser que este se pasó la noche anterior en la taberna del pueblo jugando a los dados y bebiendo con malas compañías, resulta que en su estado hablo más de la cuenta y les conto a sus compañeros de farra que mañana volvía el cura y el santurrón de Manuel con los dineros para la nueva campana, y al parecer fueron ellos los que les asaltaron, obviamente ninguno de ellos ha vuelto al pueblo y seguramente andarán por las cuevas del "dimoni", bebiendo y repartiéndose el dinero para después, irse del pueblo, cansados de trabajar la tierra, a buscarse la vida en otra parte.

El padre Daniel no quiere oír hablar de nada hasta que se recupere el dinero. Obviamente los jugadores a partir de aquí tienen 2 opciones, montárselo como sea para escarbar entre los libros del padre Daniel mientras este está con Manuel para conseguir lo que quieren, o bien ir a buscar a los chicos malos para recuperar el dinero.

Como los jugadores no son de la zona, el padre de Pepe les dirá que su hijo los acompañará a los jugadores a la mañana siguiente a las cuevas. Estas no están muy lejos del pueblo, a unas 4 horas caminando, durante el trayecto, si alguno de los jugadores le pregunta a Pepe por el nombre de las cuevas este les dirá que se llaman así por habladurías de pastores y cuentos de viejas al parecer cada vez que se pierde un animal o una persona por la zona y no vuelve a aparecer dicen que ha sido el dimoni, que se ha escapado del infierno y ha



venido a por el incauto, pero nunca nadie lo ha podido ver y que realmente es un cuento para que los niños no jueguen por ahí y se descalabren o se pierdan en las numerosas cuevas.

Como siempre que en aquélarre cuando dicen que son cuentos o leyendas, para los pobres jugadores siempre hay algo de verdad en esas historias aunque aquí la peor parte se la han llevado los chicos malos del pueblo, tras llegar a las cuevas, envalentonados por haber llevado su plan a buen fin empezaron a beber para festejarlo y se quedaron durmiendo en las cuevas, bebidos como estaban a ninguno se le ocurrió la idea de hacer guardia, aunque tampoco hubiera servido de mucho, puesto que en mitad de la noche apareció el dimoni y se los despacho a gusto.

Cuando los jugadores llegan a las cuevas, el olor a sangre y a vísceras es muy fuerte, así como el ruido de las moscas, a lo largo de una de las cuevas están los cuerpos de 3 de los pobres desafortunados, semidevorados y despanzurrados por las paredes y suelos, ante tal visión, pepe hecha el desayuno, se hace sus cositas encima y se larga con las de Villadiego. Si los jugadores registran los despojos, (Tiraditas de templanza por favor) encontraran poco o nada de valor, si registran el lugar, encontraran unas manchas de sangre hechas al arrastrar un cuerpo así como marcas de arañazos y alguna que otra uña arrancada, como si alguien luchara por qué no se lo llevaran en dirección al interior de una de las cuevas, si siguen el rastro sorteando las paredes de la cueva, hallaran a los pocos pasos al último de los desafortunados, encima de un gran charco de sangre, el cuerpo tiene una de las piernas roída hasta dejar a la vista el blanco del hueso, cuando los jugadores toquen el cuerpo, este abrirá los ojos y empezara a escupir sangre, al parecer el fango creado

por su propia sangre y la tierra del suelo, tapono la heridas del cuerpo impidiendo que a corto plazo muriera el desdichado desangrado, que al quedarse inconsciente, la bestia lo dio por muerto y dejo de ensañarse con el (deja que los jugadores si quieren, pierdan el tiempo intentando sanar al pñj, está más allá de cualquier posibilidad de curación (A no ser que usen la magia), y solo es cuestión de tiempo que pase a mejor vida) mientras tanto “el dimoni” que esta encima de una roca desde la que vigila la entrada de la cueva, mira con curiosidad la escena que se desarrolla delante de él, se despereza y se lanza sobre el grupo pillándolo por sorpresa si no sacan una tirada de **perx1**.

El dimoni en realidad es un endriago, este tiene forma de felino gigante, con cuernos de carnero en la cabeza, facciones medio humanas y cola de toro, aunque se desplaza normalmente sobre sus cuatro patas es capaz de mantenerse firmes para combatir usando sus garras delanteras e incluso dar unos cuantos pasos. El endriago es muy territorial y combatirá hasta expulsar a sus enemigos de la cueva o perecer en el intento, si los pjs consiguen vencerle, al registrar la cueva, entre los distinto restos de animales y alguno humano encontraran, un saquillo con varias gemas por valor de 200 croats y monedas de distinto valor y procedencia por valor de otras 100, así como alguna arma oxidada y restos de anillas de alguna que otra armadura, todo esto pertenecía en su día a una banda de asaltadores que tenían su base aquí, y al querer despejar un pasillo bloqueado por rocas, liberaron a la criatura que había atrapada en su interior, como llego hasta aquí es un misterio que solo lo conocía la criatura que ahora está muerta. Además de lo anteriormente mencionado hallaran también una mochila con marcas de los dientes de la bestia y con las correas

destrozadas, al parecer cuando el ultimo desgraciado intento huir, lo engancho de la mochila y lo introdujo en el interior de la cueva donde se despachó a gusto. En el interior de la mochila está el dinero para pagar la nueva campana de la iglesia que asciende a x monedas de plata.

### Conclusiones y recompensas:

Los jugadores tienen la opción de robar los papeles y largarse con la excusa de su... ¡Qué coño! la que quieran y punto.

Bueno, si los jugadores lucharon con la criatura y han muerto no hace falta leer más, pero supongo que alguno habrá sobrevivido, así que vamos por partes, con la criatura muerta, el dinero del cura en el bolsillo ¿Qué puede pasar?

Si los jugadores son unos buenazos, pues... devolverlo y el Padre Daniel tan contento, les ofrecerá asilo y comida, pero poco más, pues poco tiene y por supuesto les ayudara con su misión.

Si los jugadores son unos cabrones, pero no se les ha ocurrido ojear entre los papeles del

cura... y son capaces de aguantar el tipo, bueno pues tú mismo o les das lo que buscan o casualmente una patrulla del camino que pasaba por el pueblo... - A ver por favor los papeles de la burra y vacíen las alforjas...

Si, por lo contrario, son inteligentes y robaron los papeles y después de matar a la criatura no pasan por el pueblo, pues más dinero para ellos, puesto que pepe no se quedó a ver qué pasaba con los jugadores, en el pueblo darán por sentado que el dimoni se los llevo perdiendo así el dinero de la campana, puesto que lo que dios da con una mano con la otra la quita...

Si los jugadores socorren al Padre Daniel y a su asistente 5 p.a.

Si aceptan llevar a cabo la misión de recuperar el dinero y lo consiguen 15 p.a.

Si son pobres pero honrados y devuelven el dinero 5 p.a.

Si algún jugador se le ocurre hurgar con éxito en los papeles del Padre Daniel y consigue las fes de bautismo que necesitan 10 p.a. para ese jugador.

## Dramatis personae

### El Dimoni (endriago)

FUE 30      Altura    2.10 cm (de pie)

AGI 10      Peso     125 kg

HAB 5      Apariencia -

RES 20      Armadura Nat 1

PER 20

COM 0      RR      0%

CUL 0      IRR     175%

Armas: Garras 40% (1d8+3d6)

Mordisco 50% (2d6+1d4)

Armadura: Carece

Competencias: Otear 65%, Correr 45%, Discreción 30%

# LA FONT DE LA JANA

(Autor: El guardián de los arcanos)

Aventura para Aquelarre emplazada en la noche de San Juan y pensada para un solo jugador, aunque puede ser fácilmente ampliable a varios, donde la suerte y la fortuna podrán acompañarle o sumirle en una perdición eterna.

Esta aventura está inspirada en la leyenda de la “Joanaina”, una hada del agua, una diosa de las fuentes (Ars Maléfica 58) que concede deseos durante la noche de San Juan, la madrugada del 23 a 24 de junio. El requisito es que se cargue con ella, sin darse la vuelta, hasta su fuente, la Font de la Jana, sin volverse para verla en ningún momento, pues se trata de un ser del mundo feérico. Estamos ante una leyenda localizada en Teulada, Alicante, aunque puedes adaptarla al lugar que más te plazca. Lo interesante de esta aventura es mostrar un aspecto diferente al que todo el mundo presupone. No solo el fuego es característico de esta noche, el agua también adquiere propiedades mágicas y muchos son sus poderes para quien sepa buscarlos.



## Resumen de la aventura:

El jugador/es llegará a un pequeño pueblo en la víspera de la noche de San Juan, encontrándose con una pequeña niña acosada por un bandido. Al defenderla se mostrará agradecida prometiendo llevarle ante su madre que le recompensará. En su

camino hacia la fuente, a la que le lleva la niña, múltiples sucesos entre el mundo real y el irreal tratarán de retrasarle y alejarle del camino a la fuente. Si consigue superar las pruebas y ser firme en su determinación alcanzando su destino antes del amanecer, el agua potenciada con las energías mágicas de tal día, le otorgará un justo premio.

### **Un encuentro propicio:**

Como ya he mencionado antes, la localización de la aventura es indiferente, sitúala donde mejor se ajuste a tu campaña. El personaje, agotado y cubierto por el polvo del camino llega a una perdida y remota aldea que no conoce ni de la cuál jamás había llegado conocimiento a sus pobres entendederas. Es la noche del 23 de junio, y el sol comienza a desaparecer por el horizonte. No queda más que buscar un lugar de descanso apropiado para su exangüe bolsillo y curar las ampollas que cubren sus doloridos pies. Pero he aquí que una desdichada zagala, que cargada con su cesta, intentando vender algunos niscalos que hubiere recogido durante el día, se encuentra amenazada por un gigantesco bruto que con grandes aspavientos de ambos brazos duras palabras la dirige.

Maldita seas y maldita sea tu estampa. Que lo que me debes algún día habré de cobrarme y no seré tan tonto como para que vuelvas a engañarme. Parece fuera de sí, aunque no llegará a tocar a la niña. Cuando el jugador se le acerque podrá ver su expresión cargada de ira, y la furia que pone en tensión todo su cuerpo.

No es más que un pueblerino cualquiera, aunque parece curtido y experimentado. No lleva ningún arma y en cuanto note otra presencia se dará la vuelta y marchará, murmurando entre dientes y maldiciendo. Desde luego su léxico es rico en improperios.

La muchacha se mostrará agradecida y dedicará a su "salvador" una amplia y cálida sonrisa. Se llama Jana y es una pequeña de grandes hoyuelos y ojos claros, con un alborotado cabello moreno y las ropas sucias con tierra seca. Porta una cesta llena de niscalos que vende por unas pocas

monedas. Se muestra asustada y se pegará al jugador, afirmando que ese bruto la asustado. Que no sabe a qué se refería, pues ella solo ofrece lo que recoge de la tierra con sus propias manos. Un loco, nada más. Encantada con su "rescatador" se ofrece a mostrarle el pueblo y a presentarle a su madre, que seguro que lo acogerá en su hogar por esta noche.

El pueblo es pequeño, aunque rebosa de actividad, todo el mundo se prepara para festejar la fecha y varias parrillas se preparan en la plaza para cocinar sabrosos manjares. La gente baila y se ríe, y con gran confianza piden al jugador que se una. Le ofrecen panes con chorizos y le emplazan a jugar partidas de cartas o de dados que animan con pequeñas apuestas. Incluso alguna mujer de conducta casquivana le ofrece placeres y goces con cierta desvergüenza, a la par que una mano se desliza hacia lugares poco frecuentados últimamente. Mientras la niña, agarrada de su brazo le insiste en unirse a su madre, que de seguro algo que ofrecer tendrá. Si el personaje se deja llevar por la algarabía y la fiesta, por la mañana se despertará algo desorientado en medio del pueblo, sin lograr que nadie consiga darle noticias de la niña, la cual los oriundos creían iba con él. Consigue así librarse de la trampa del camino, pero habrá perdido la oportunidad de conseguir su recompensa.

### **La búsqueda de la Jana:**

La pequeña no encuentra a su madre y comenta que debe encontrarse en la fuente donde abreven los animales, que se halla situada a las afueras, atravesando por el camino que cruza los huertos y sembrados hasta el pinar que cubre una ladera cercana.

Addenda: El niscalos o robellón es un tipo de seta que se recoge de octubre a diciembre, especialmente cuando las lluvias han sido



generosas en verano, algo que solo debería notar el personaje con una tirada de conocimiento vegetal. Si le pregunta que de donde los ha sacado, se encoge. De hombros y dice que siempre hay por estas tierras.

La zagala se muestra preocupada por la tardanza de su madre e insta en ir a su encuentro, no fuera que algo la hubiese pasado. Que, si se la encuentra seguro que algo tendrá que ofrecer, siendo de naturaleza generosa para con quien tan bien se comporta. Es oriunda de estas tierras y conoce de los grandes tesoros que muy pocos conocen.

Esta es la última oportunidad para el jugador de librarse del hechizo de la ninfa, si acepta ir con la pequeña a la fuente solo tiene dos salidas, el triunfo o la prisión eterna.

#### **El inicio del camino:**

La hogueras quedan atrás. Nada más partir del pueblo, saldrá a su encuentro el bruto que amenazaba a la pequeña al inicio de la noche.

Esta vez no se va a conformar solo con escupir palabras e insultos, su porte denota la furia que lo domina. Porta en su mano un garrote de buen tamaño y sus ojos inyectados en sangre claman violencia. No se puede razonar con él y no se dignará a hablar con nadie que no sea la niña.

Basta de juegos y de chanzas. No más palabras. Mi paciencia tiene un límite y lo has sobrepasado. Obtendré lo que me merezco o saciaré mi ira con tu vida.

Dicho lo dicho se lanza a por la niña blandiendo su arma y no se detendrá ni atenderá a palabras. Solo el aventurero puede cruzarse en su camino hacia la pequeña, y ha de ser detenido. Peleará con una rabia animal y no parará hasta quedar

reducido a 0 puntos de vida. Por más que se le ataque con una arma de filo o punzante, no sangrará, aunque no se lo digas salvo que el jugador expresamente busque algo raro en su adversario.

Una vez derrotado, la nena no le dejará tiempo para recobrase o buscar algo. Se encuentra tirada en el suelo, llorando y quejándose de su tobillo. Ante el susto por lo visto se ha caído hecho daño, entre sollozos pide que la lleven con su madre. A partir de ahora deberá ser llevada a caballito. Si se la dejase en el suelo, o se diera la vuelta, volveremos al comienzo del camino, repitiendo los mismos encuentros una y otra vez, sin importar que nos dirijamos de vuelta al pueblo o de camino a la fuente. Estamos en la espiral de la Jana, y ya no se puede abandonar.

Eso es lo que le ocurrió al pobre desgraciado con el que se ha peleado. Nada más que un simple bandido, que, atraído por la joanaina, en una figura más adulta y atractiva, accedió a acompañarla pensando en violentarla arropado por las sombras de la noche. Desde entonces se encuentra encarcelado en el bucle de una noche que no se acaba y se repite sin fin.

Si estamos jugando la aventura con varios personajes, iguala el número de bandidos con los que se enfrenten, y juega de manera separada con los que opten por actuar de forma distinta. Cada uno deberá volver al inicio del camino encontrándose con una representación ad hoc de la niña. Si alguno resulta muerto en su enfrentamiento pasará a formar parte del grupo de atrapados para la eternidad en esta charada.

#### **La lavandera:**

Desde este momento la niña se duerme y no vuelve a hablar, cualquier intento de comunicación por parte del jugador solo

recibirá el silencio o un pequeño murmullo de duermevela diciendo: mamá, donde está mi mamá. Mientras carga con la pequeña a su espalda, tratando de buscar donde poner el pie en una noche donde la luna es generosa en su iluminación. Llega a la orilla de un pequeño arroyo donde una mujer se encuentra lavando. Sonríe y se dirige alegremente al recién llegado.

¡Qué buena noche ha quedado!, de verdad que se está a gusto a la fresca, ahora que corre el aire. A ver si acabo de una vez de limpiar estas prendas que me voy a perder las hogueras.

Continuará su tarea, sin decir más, salvo algún canto popular en susurro o silbando alguna baladilla típica de la zona. Si se gasta algún tiempo observando a la lavandera, uno se da cuenta que la cesta de ropa sucia no acaba de vaciarse nunca, así como la cesta de ropa limpia no alcanza a llenarse, sin importar el tiempo que emplee o la cantidad de ropa que pase por sus manos.

Al marchar por el camino se volverá a este mismo punto, repitiéndolo exactamente igual. A estas alturas el jugador ya debería haber llegado a la conclusión de que algo raro ocurre. Pero está atrapado en la espiral y no puede salir. Cualquier intento realizado sobre la lavandera tendrá los mismos resultados, esta le ignora y continúa con sus tareas. Incluso si se la atacase, moriría traspasada sin defenderse, y al moverse el personaje volvería al inicio del camino. Lo mismo ocurre con la ninfa, está permanecerá dormida sobre la espalda, si se la abandona, volvemos al inicio del camino y repetimos todos los pasos. Si se atacase a la pequeña esta se revelaría en su auténtica forma y condenaría al desdichado por siempre.

Por más que se trate de ir a norte, sur, este u oeste el resultado siempre es el mismo,

volvemos una y otra vez al mismo punto del camino en que está la lavandera en la orilla del arroyo enfrascada en su trabajo. Solo queda una salida, seguir adelante. El jugador debe darse cuenta de que está en algún tipo de ilusión, que no es real y que debe ignorar. Cuando te diga que ignora a la mujer y sigue el camino permítele hacer una tirada de **Racionalidad**, si la supera se habrá dado cuenta de la charada y seguirá su camino pasando al siguiente encuentro. Si la falla vuelve al inicio del camino. Pero se generoso, y si ha pasado tiempo observando a la mujer y se da cuenta del bucle en el que se halla, dale un bono de +15% para superarla.



#### La sombra del miedo:

La senda continúa y el personaje sigue atrapado en la ilusión de la Jana. A través de los matorros y arboles que tratan de arrojar el camino sombras acechantes asoman acompañando al viajero. Cada vez más y más cerca, más y más claras, la figura de una amenaza se hace más real entre la tupida vegetación. Describe una forma imposible, que es más bestia que otra cosa y fija sus ojos rojos en el jugador, al que de manera intimidatoria. Ante cualquier ataque en su contra, el que lo realice lo traspasa y vuelve a encontrarse al inicio del



camino. Mientras, el aire comienza a vibrar con energía y pequeñas yescas iluminan la noche. La intensidad de las mismas aumenta y prenden los matojos que se arrollan alrededor del paso. El campo y los pinos parecen sumirse en llamas que rugen y crecen en cuestión de un suspiro. Este fuego es tan real como lo piense el jugador, una ilusión que puede tornarse en una grave amenaza.

Esta prueba se supera con una tirada de templeza, pero modificada por las acciones del personaje. Si ha ido superando el resto de pruebas y siempre ha mostrado su voluntad por proteger a la pequeña otórgale un bono de +15%. En cambio, cualquier acción que realice ante la sombra, ya sea soltar a la niña, sacar un arma, buscar un atajo, o intentar apagar el fuego, por cada una réstale un -10%.

Si falla la tirada logrará avanzar por el trecho en llamas sufriendo el daño por fuego como si estuviese en una hoguera, pues su temor lo ha convertido en tangible, aunque solo para volver a verse al inicio del camino. Si llegase a sucumbir a las llamas pasaría a formar parte de la ilusión del hada para siempre.

Sin embargo, si logra superar la tirada de templeza, las llamas no afectarán al personaje, que avanzando determinado observará a la temible sombra tornarse cada vez más pequeña, hasta desaparecer completamente.

#### **La diosa de la fuente:**

Por fin logra atravesar el pinar que ocupa la colina y consigue alcanzar la fuente que riega la naturaleza de los alrededores. No se trata de una fuente majestuosa o de imponente presencia. Un simple caño que sale de la roca, del que fluye un generoso chorro de agua que cae en un largo rectángulo hecho de piedra y adobe, lleno

en sus bordes de un musgo de vivo color verdoso.

En este momento la muchacha se despierta y baja de la espalda del jugador avanzando hacia el agua ensimismada. Como si de un sueño se tratase a cada paso que da su piel se vuelve más y más transparente hasta parecer hecha de agua en movimiento.

Mostrando su verdadera forma se dirige a su portador de la siguiente manera.

“Agradecida estoy por haber encontrado a alguien que hasta aquí me trajese. Y aunque un premio esperases recibir, recuerda que la naturaleza devuelve en la medida que uno mismo se ofrece.”

Tras esto se funde con el agua de la fuente y desaparece.

El sentido de las palabras de la joanaina está en que toda diosa del lugar que se precie, exige una ofrenda antes de otorgar sus dones. Pero debe ser algún bien que el personaje aprecie y lo haya llevado durante algún tiempo. Si se decide por echar a la fuente simplemente dinero, logrará salir de la espiral, despertando al día siguiente desorientado y libre, pero sin recompensa alguna. Mas si un preciado bien o utensilio, querido y cuya pertenencia retrocediese muy atrás en el tiempo, arrojarlo al agua, la Jana agradecida estaría y muchos serían los dones que al personaje otorgare.

#### **Conclusión:**

Tras diversos vericuetos el jugador habrá logrado demostrar su bondad al ayudar a una pequeña niña desvalida, su valía al derrotar a un poderoso enemigo, su determinación al ignorar a la lavandera y seguir por la senda, su templeza al no caer derrotado ante la sombra del miedo, y por último, su generosidad al ofrecer a la diosa de la fuente su bien más preciado. Todo esto se verá premiado por la poderosa hada

que lo colmará con 35 puntos de aprendizaje a gastar en competencias de medicina o de conocimiento sobre la naturaleza, según los deseos del personaje. Además, al día siguiente se despertará completamente restablecido de toda herida que sufriese durante la noche, o con anterioridad, fuera la que fuera. En el

pueblo nadie conoce a la niña ni a su madre y son incapaces de recordar alguna fuente más allá del pinar. Por más que se esfuerce, jamás logrará volver a encontrarla, y es que en algunas noches se abren puertas a un mundo en el que algunos no creen.

### Dramatis personae

#### El bandido

FUE	18	Alt:	1,82	Peso:	75 kg.
AGI	15	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	16	Apariencia:	8		
RES	15				
PER	12				
COM	5				
CUL	5				





Maquetado por **Simón Blasco Perales**

Aventuras escritas por **Alejandro Escamilla Audivert** y **El Guardián de los Arcanos**

Dedicado a la Comunidad Valenciana

Gracias a **Ricard Ibáñez** por crear el juego de rol **Aquelarre**

Gracias a todas las personas que habéis dedicado parte de vuestro tiempo a ampliar el universo de este juego de rol

Gracias a (Víctor) **Rol Master** por sus consejos y al grupo **Amanuensis Collusio** (Facebook) por confiar en mí

Ilustraciones extraídas de Internet y realizadas por Inteligencia Artificial

**AÑO DE NUESTRO SEÑOR DE 2024**

**Última revisión, el 26 de septiembre**