



# TRILOGÍA DE LA

## JACETANIA

### PARTE II



#### EL OFICIO MÁS ANTIGUO DEL MUNDO

JACA 1354

*Alejandro Calvo – Junio 2020*



#### INTRODUCCIÓN

Trascurridos 3 meses tras los peliagudos acontecimientos de “**Matrimonio de conveniencia**” (Trilogía de la Jacetania I), el obispo de Jaca reclama a los PJ. Tiene un asunto delicado y comprometido que requiere de hombres audaces, dispuestos y discretos.

¿Estarán los PJ a la altura?

Obviamente, D. Tancredo enviará a los PJ a Jaca inmediatamente ya que el obispo es persona influyente y poderosa y conviene quedar bien con él.

#### LOS HECHOS (solo para el DJ)

El obispo **D. Pedro Glascario** (Ver **Galería de Personajes**) está inquieto, ya que su sobrino (**Isidro de Terciada** – Ver **Trilogía de la Jacetania I**-) recién llegado de Francia (y previsiblemente despedido por el fracaso de su romance con Helena de Sigüés) lleva 2 meses yendo de putas por toda Jaca haciendo actividades “poco edificantes” y “pervertidas”, que no deben llegar a la opinión pública. La misión es “silenciar” por los medios que sean, pero con discreción, a las meretrices para que no hablen.

Las actividades “poco edificantes” del sobrino yo siempre las he dejado a la imaginación de los PJ. No es necesario entrar en detalles, y al obispo no le apetecerá hacerlo. Cualquier cosa que suponga vestirse de mujer o





relacionadas con el “vicio nefando” serían suficientemente escandalosas para la época como para perturbar al obispo. Queda a discreción del DJ.

D. Pedro quería que Isidro se dedicara a la carrera eclesiástica. Nada malo hay en que un joven “se desfogue”, pero ciertas prácticas pueden dar lugar a habladurías y rumores poco beneficiosos para un futuro obispo.

Por eso necesita a gente de fuera, para que los rumores no se propaguen por la ciudad.

Quiere DISCRECIÓN. No quiere violencia innecesaria, sobre todo de la que trasciende (en plan prostitutas muertas flotando en el río Aragón)

Les dará dinero a los PJ (a discreción del DJ) para sobornos y otros gastos. Amén de una lista con los nombres de las prostitutas que ha frecuentado Isidro (Ver **La noche de Jaca**).

Mientras los PJ se ocupan del “asunto”, ha enviado a su sobrino Isidro al Monasterio de San Juan de la Peña con la excusa de cualquier trámite estúpido. Todo para que el muchacho no se meta en líos y esté alejado de tentaciones (infructuoso intento, como se verá en **Trilogía de la Jacetania III**)

Para cualquier otro requerimiento o información, los PJ deberán contactar con su hombre de confianza, el **Canónigo Padre Eumigio del Panpringao**

Pero **OJO**. Todo esto no es más que una distracción para la verdadera aventura. Gracias a su incursión en el mundo de la prostitución, los PJ descubrirán, por casualidad, los turbios manejos del malvado **Abundio de Cerneda**. Y eso es mucho más grave que un muchacho con gustos sexuales “cuestionables”.

### **LA HISTORIA DE ABUNDIO DE CERNEDA** (solo para el DJ)

**Hace 5 años**, Atilano de Cerneda, el hijo segundón de la casa de Cerneda (Puente La Reina) se inició en las artes de la hechicería. Expulsado de la casa familiar compró una casa bajo el puente de San Miguel en Jaca (a un cuarto de legua de la ciudad). Quería invocar a “**La criatura**” y que inseminara a una mujer. El “hijo” de esa impía unión entraría en él y le daría un gran poder (y trataría por todos los medios de invocar a Angaliarepth y destruir el mundo, pero eso lo ignoraba Atilano).

Contrató a albañiles (a alguno se le puede encontrar por Jaca) para arreglar la casa y hacer el pozo. Realizó la invocación, pero erró en el





hechizo de contención y **la criatura** destruyó la casa, matando a Atilano y cegando el pozo.



Camino  
a  
Jaca



Puente de S.Miguel y casa de Abundio de Cerneda – Fuente: Wikipedia Commons

**Hace 2 años.** Abundio de Cerneda descubre los papeles de su tío-abuelo Atilano y decide seguir sus pasos. Compra la casa del puente de San Miguel y contrata a albañiles para arreglar la casa y despejar el pozo. A los dos albañiles que le ayudaron con el pozo los arrojó dentro porque habían “visto demasiado”.



Consigue contener a **la criatura** con diversos hechizos y finalmente con el círculo de protección del pretil y sigue con el plan de su tío-abuelo.



**NOTA:** Gran parte del ciclo vital de las criaturas sobrenaturales de esta aventura me lo he “inventado” y no he seguido el manual de juego. Porque se adapta mejor a la aventura y porque quiero evitar a los jugadores “sabiendos” que se han leído el manual y saben mucho más de lo que deberían saber sus PJ.



La noche anterior a la llegada de los PJ (**Día -1**), Abundio acude de incógnito al burdel de Ufemia “La bigotes” buscando una moza para que la preñe **la criatura** que tiene en su sótano.





Elige a **Dolores “la morrofino”** (Ver **Galería de personajes**) y, pagando un buen precio, se la lleva a su casa para un “servicio a domicilio”. Se supone que la chica debería volver al burdel a la mañana siguiente. Pero, obviamente, nunca volverá.

El problema es que, aunque Abundio ha tapado el escudo de su carruaje con una tela, no contaba con la curiosidad del zagal (12 años) que hace recados para el burdel (**Juanico “el pelopincho”** –Ver **Galería de personajes**–), que levanta la tela mientras Abundio está negociando el precio de llevarse a Dolores toda la noche, y puede ver el León Rampante característico de la casa de Cerneda. El chaval, cuando Dolores no vuelve, comenta lo que ha visto con Polita, una compañera y buena amiga de Dolores, que está preocupada por ella.

Abundio se lleva a Dolores a su casa, la lleva al sótano y, tras un largo y complejo ritual de 24 horas (ya estaríamos en el **DÍA 0**), la encadena sobre el pozo y la baja a las profundidades donde vive “**la criatura**”. La chica queda preñada y con un trauma mental más que considerable (como se puede imaginar).

Abundio la deja encadenada en un rincón del sótano, esperando el resultado del rapidísimo embarazo de Dolores.

Pero Dolores, aterrada, consigue, sobre la 1,00 am (ya del **DÍA 1**) escurrir sus manos de los grilletes (con graves heridas y abrasiones) y salir por el ventanuco del sótano. Cruza el puente de San Miguel y vaga sin rumbo por los caminos, encaminándose sin saberlo hacia el pueblo de Guasillo. Completamente enloquecida y con un embarazo antinaturalmente evidente.

## EL CICLO VITAL DE “LA CRIATURA”

Abundio invoca una criatura infernal, irracional y maligna. Un ser hecho de tentáculos de sombra, lujuria y maldad.

La criatura puede ser contenida en un pozo con un círculo mágico alrededor y una serie de conjuros muy delicados.

Si “**la criatura**” deja preñada a una mujer, ésta (entre 24 y 48 horas después) dará a luz una criatura de humo y niebla negra que poseerá el espíritu de la primera persona que encuentre (si hay para elegir, cuanto más sabia y erudita mejor). A partir de entonces, esa persona solo vivirá para encontrar el modo de invocar a **Agaliarethp**. Buscará libros,





aprenderá magia..., lo que sea necesario para traer a su maestro al mundo y sembrar la destrucción y el caos.

Abundio desconoce todas las consecuencias de esta última parte. El cree que si le posee la criatura de humo le dará un gran poder y le hará un siervo privilegiado de **Agaliaretp** cuando, en realidad, solo será una marioneta desechable al servicio del Señor de la Sombra.

**DÍA -1** (el día anterior a la llegada de los PJ)

A las **23:00** horas **Abundio de Cerneda** (Ver **Galería de Personajes**) acude al burdel de Eufemia la Bigotes con máscara y un carruaje (con el escudo de los Cerneda tapado con una tela).

Solicita una señorita para llevársela a casa. Va en contra de las normas de la casa, pero paga una gran cantidad de dinero y Eufemia le deja elegir.

Abundio palpa a varias chicas y elige a Dolores la Morrofino por sus buenas caderas (“Buenas caderas, buena paridora” ya se sabe).

Dolores no le hace gracia irse con el desconocido y forcejea un poco.

Más tarde su amiga **Polita**, inquieta, hablará con el zagal **Juanico el “pelopincho”** sobre si ha visto hacia donde se ha ido el carruaje, y éste le dirá que, curioseando, ha visto el emblema del mismo (“Un bicho así con las patas p’arriba” – no sabe lo que es un león ni lo que significa rampante- )

Una tirada de Corte, CULx2 o Conocimiento de Área (con la dificultad que estime el DJ ya que, al fin y al cabo no es una familia de Jaca) o una investigación en la Biblioteca de la catedral o en el Concejo (Ver **Fabián de Asieso** –Galería de Personajes-) permite saber que es el escudo de casa de Cerneda, de Puente la reina, que posee una casa bajo el puente de San Miguel.

Si se pregunta más en profundidad a **Fabián de Asieso** (amigo del cotilleo, al fin y al cabo), se descubre al menos parte de la **HISTORIA DE ABUNDIO DE CERNEDA**, convenientemente expurgada y sin los detalles sobrenaturales: *“Gente rara y poco sociable, los Cerneda, una tragedia lo del derrumbamiento de la casa hace 5 años... Creo que el de ahora, Abundio me parece que se llama, vive con un viejo criado. Apenas se deja ver por Jaca...”*

Finalmente Abundio se lleva a Dolores a su casa bajo el puente de San Miguel donde la encadena en el sótano, junto a El Pozo.



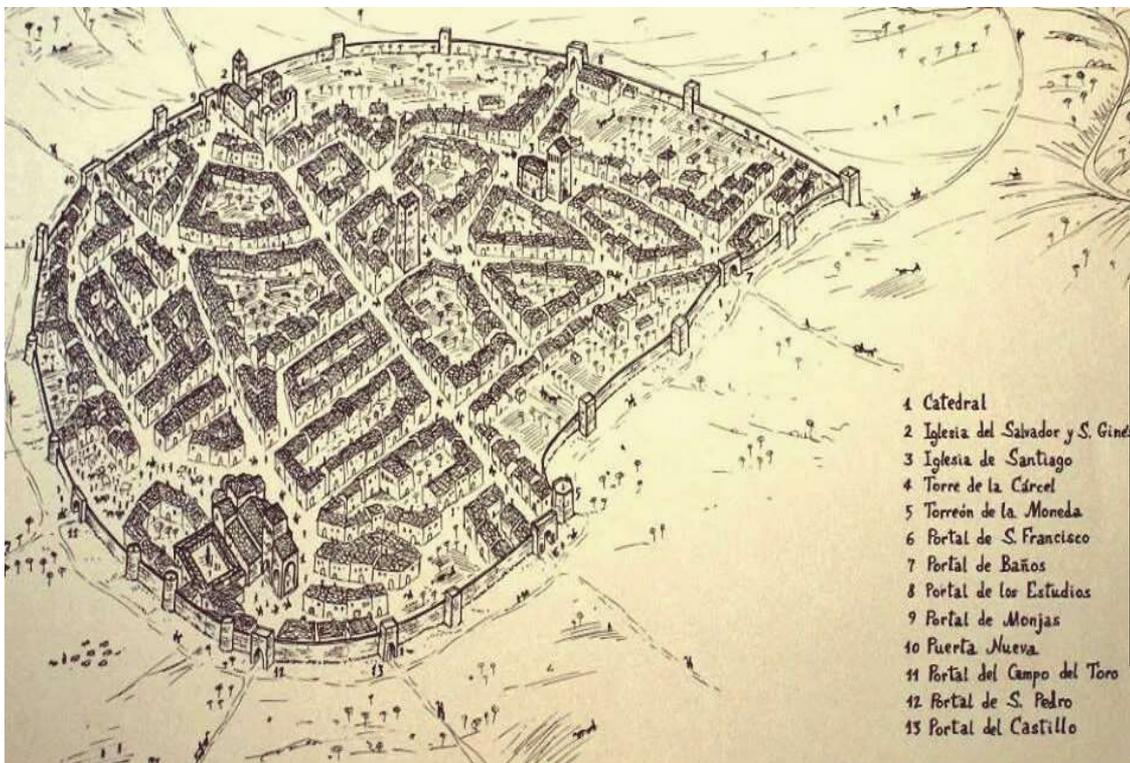


**24,00** Comienza el ritual para propiciar a “la criatura” y preparar a la víctima para acoger a su impío retoño, que durará 24 horas y acabará con la **FECUNDACIÓN**.

### **DÍA 0** (Llegan los PJ)

Sobre las 12,00 los PJ llegan a Jaca. Es fácil encontrar la Catedral. La plaza de delante es prácticamente lo único adoquinado de la ciudad. Al día siguiente (**DÍA 1**) es día de mercado por lo que se ve más bullicio de lo habitual e incluso ya se están montando algunos puestos.

El mercado tendrá lugar todo alrededor de la Catedral.



*Jaca Medieval - Fuente: Desconocida (tenía este mapa impreso desde hace tiempo y no he localizado de donde lo saqué)*

El primer contacto será con el Canónigo **Padre Eumigio del Panpringao** (Ver **Galería de Personajes**), éste les conducirá ante el obispo, Su Ilustrísima **D. Pedro Glascario** que se encuentra en su despacho.

El obispo ha oído hablar (a través de **Guillem “el suave”** –Ver **Trilogía de la Jacetania I-**) de la discreción, ingenio y buen hacer de los PJ.

Su Ilustrísima está preocupado por las andanzas de su sobrino, que anda muy descentrado desde que volvió de Francia. El obispo es un hombre de mundo y comprende que un muchacho necesita “desfogarse”. Pero los rumores que le han llegado son intranquilizadores. Dicen que el muchacho



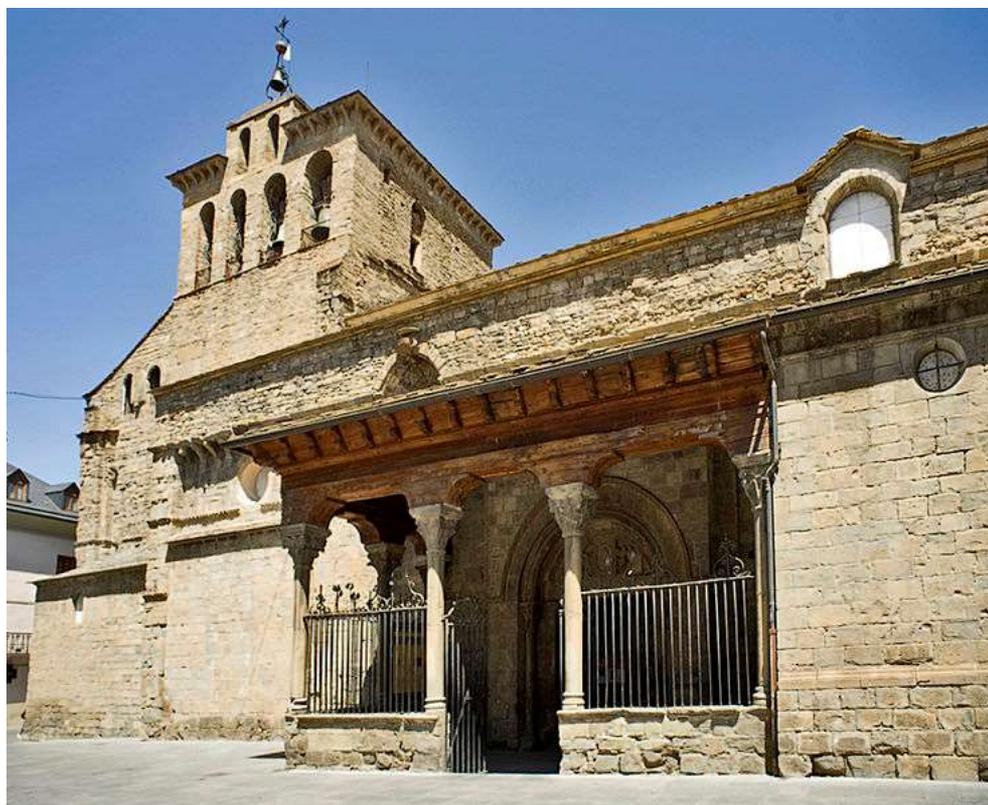


hace “cosas raras” con las prostitutas. Y eso no es bueno para un “futuro alto cargo de la iglesia”.

Simplemente el obispo quiere que los PJ se aseguren de que las prostitutas no hablen ni expandan rumores. **Por los medios que sea**, siempre que sean discretos y no provoquen todavía más habladurías.

Les da dinero para sobornos y otros gastos (a discreción del PJ) y una lista con los nombres de las prostitutas que ha frecuentado su sobrino Isidro.

El obispo no quiere volver a ver a los PJ, el contacto a partir de ahora será el P. Eumigio, el cual les busca alojamiento en la Posada de la Catedral. Justo en la Plaza y uno de los lugares más presentables de la hostelería jacetana.



*Catedral de Jaca – Fuente: Creative Commons*





Catedral de Jaca. Interior – Fuente: Creative Commons



Por otro lado, **Abundio** pasa el día completando el ritual que permitirá a Dolores acoger al impío vástago de **“la criatura”**. Este ritual supone para ella inconcebibles sufrimientos y torturas que la sumergirán cada vez más en la locura.



**24,00:** A las 24,00 la baja al pozo con la polea, donde **“La criatura”** fecunda a Dolores que pierde el sentido y las últimas trazas de cordura que le quedaban.



Abundio, agotado y dejando a Dolores encadenada a la pared, se va a dormir.



**1,00 (ya DÍA 1):** Dolores recupera el sentido y, enloquecida, se suelta de las argollas y huye por el ventanuco campo a través.

### LA NOCHE DE JACA (nos vamos de p...)



Previsiblemente, la noche del **DÍA 0** (la primera tras su llegada), los PJ deberán tener una estrategia para conseguir la discreción de las prostitutas y empezarán a, al menos, explorar el terreno. Con los nombres de las prostitutas (que ha suministrado el obispo) no debería ser muy difícil localizarlas. Si es a base de tiradas o de interpretación, ya es cuestión de cada DJ, pero puede dar lugar a unas cuantas interacciones divertidas.





### A continuación, unas directrices generales:

Excepto la zona de alrededor de la catedral y poco más, las calles están mal iluminadas y sin pavimentar (interesante “ambientar” a los PJ con lo que suponen unas calles de tierra sobre las que pasan animales sueltos continuamente y sobre las que se vierte sin control el contenido de orinales y demás). Pero hay bastante gente (para lo que es normal) ya que mañana es día de mercado y hay gente de fuera que ya ha llegado y quieren explorar lo que la noche en la ciudad tiene que ofrecer.

Si se hace un ruido significativo (peleas, gritos, cánticos) hay un 10% de probabilidad de que aparezca la guardia (5 guardias) que se acumula cada turno que se siga haciendo ruido.

### Guardia de Jaca

|         |     |             |         |           |
|---------|-----|-------------|---------|-----------|
| FUE     | 15  | IRR         | 60%     |           |
| AGI     | 10  | RR          | 30%     |           |
| HA<br>B | 15  | INICIAT     | 10+1D10 |           |
| RES     | 10  | BASTÓN      | 50      | 1D4       |
| PER     | 110 | ESPA<br>COR | 50      | 1D6+1+1D4 |
| CO<br>M | 10  | ESQUIVA     | 40      |           |
| CUL     | 8   |             |         |           |

A continuación, las prostitutas y sus circunstancias:

### Prostituta 1

#### Bonifacia “la molinillo”

Se la encuentra fácil en una casa de dos plantas en un barrio no muy malo de la ciudad. En la puerta de abajo está de guardia:

#### Ginés el Capazorras

|     |    |          |        |         |
|-----|----|----------|--------|---------|
| FUE | 10 | IRR      | 70%    |         |
| AGI | 9  | RR       | 30%    |         |
| HAB | 17 | INICIAT  | 9+1D10 |         |
| RES | 10 | PELEA    | 80/70  | 1D3-1D4 |
| PER | 18 | CUCHILLO | 70/55  | 2D3+1D4 |
| COM | 16 | ESQUIVA  | 60     |         |
| CUL | 8  |          |        |         |





## Prostituta 2

**Zoraida**

Reside en el burdel de **lujo** "El Harem Dorado". Dos guardias en la puerta + uno dentro.

La dueña es **Aljalamita**, una auténtica mora cuarentona ("conversa"). (Ver **Galería de Personajes**)

**Guardias "moros"** (son vecinos "cachas" de la zona disfrazados de moro para darle exotismo al local)

|            |           |                |                |                   |
|------------|-----------|----------------|----------------|-------------------|
| <b>FUE</b> | <b>20</b> | <b>IRR</b>     | <b>50</b>      |                   |
| <b>AGI</b> | <b>10</b> | <b>RR</b>      | <b>50</b>      |                   |
| <b>HAB</b> | <b>10</b> | <b>INICIAT</b> | <b>10+1D10</b> |                   |
| <b>RES</b> | <b>15</b> | <b>PELEA</b>   | <b>60%</b>     | <b>1D3+1D6</b>    |
| <b>PER</b> | <b>17</b> | <b>ALFANJE</b> | <b>60%</b>     | <b>1D10+1+1D6</b> |
| <b>COM</b> | <b>10</b> | <b>ESQUIVA</b> | <b>40%</b>     |                   |
| <b>CUL</b> | <b>5</b>  |                |                |                   |

**Aljalamita**

|            |           |                 |               |                  |
|------------|-----------|-----------------|---------------|------------------|
| <b>FUE</b> | <b>7</b>  | <b>IRR</b>      | <b>30%</b>    |                  |
| <b>AGI</b> | <b>8</b>  | <b>RR</b>       | <b>70%</b>    |                  |
| <b>HAB</b> | <b>12</b> | <b>INICIAT</b>  | <b>8+1D10</b> |                  |
| <b>RES</b> | <b>7</b>  | <b>PELEA</b>    | <b>70%</b>    | <b>1D3-1D4</b>   |
| <b>PER</b> | <b>15</b> | <b>ESTILETE</b> | <b>70%</b>    | <b>1D3+1+1D4</b> |
| <b>COM</b> | <b>15</b> | <b>ESQUIVA</b>  | <b>60%</b>    |                  |
| <b>CUL</b> | <b>5</b>  |                 |               |                  |

## Prostituta 3

**Chusa "la pechotes"**

Hace la calle por las peores zonas de Jaca, su chulo "el mollejas" siempre anda cerca.

**Beltrán "el mollejas"**

|            |           |                 |               |                |
|------------|-----------|-----------------|---------------|----------------|
| <b>FUE</b> | <b>10</b> | <b>IRR</b>      | <b>70%</b>    |                |
| <b>AGI</b> | <b>9</b>  | <b>RR</b>       | <b>30%</b>    |                |
| <b>HAB</b> | <b>17</b> | <b>INICIAT</b>  | <b>9+1D10</b> |                |
| <b>RES</b> | <b>10</b> | <b>PELEA</b>    | <b>80%</b>    | <b>1D3-1D4</b> |
| <b>PER</b> | <b>18</b> | <b>CUCHILLO</b> | <b>70%</b>    | <b>2D3+1D4</b> |
| <b>COM</b> | <b>16</b> | <b>ESQUIVA</b>  | <b>60%</b>    |                |
| <b>CUL</b> | <b>8</b>  |                 |               |                |





## Prostituta 4

### Dolores “La morrofino”

Está en el burdel de **Ufemia “La bigotes”**.

El día -1 se fue con un noble enmascarado con un carruaje negro.

El joven Juanico vio el escudo del costado del carruaje.

Chulo del burdel: **Polonio “el caganutrias”**

|            |           |                 |               |                |
|------------|-----------|-----------------|---------------|----------------|
| <b>FUE</b> | <b>10</b> | <b>IRR</b>      | <b>70%</b>    |                |
| <b>AGI</b> | <b>9</b>  | <b>RR</b>       | <b>30%</b>    |                |
| <b>HAB</b> | <b>17</b> | <b>INICIAT</b>  | <b>9+1D10</b> |                |
| <b>RES</b> | <b>10</b> | <b>PELEA</b>    | <b>80%</b>    | <b>1D3-1D4</b> |
| <b>PER</b> | <b>18</b> | <b>CUCHILLO</b> | <b>70%</b>    | <b>2D3+1D4</b> |
| <b>COM</b> | <b>16</b> | <b>ESQUIVA</b>  | <b>60</b>     |                |
| <b>CUL</b> | <b>8</b>  |                 |               |                |



### Ufemia “la bigotes”

|            |           |                 |               |                  |
|------------|-----------|-----------------|---------------|------------------|
| <b>FUE</b> | <b>8</b>  | <b>IRR</b>      | <b>30%</b>    |                  |
| <b>AGI</b> | <b>9</b>  | <b>RR</b>       | <b>70%</b>    |                  |
| <b>HAB</b> | <b>12</b> | <b>INICIAT</b>  | <b>9+1D10</b> |                  |
| <b>RES</b> | <b>7</b>  | <b>PELEA</b>    | <b>70%</b>    | <b>1D3-1D4</b>   |
| <b>PER</b> | <b>15</b> | <b>ESTILETE</b> | <b>70%</b>    | <b>1D3+1+1D4</b> |
| <b>COM</b> | <b>15</b> | <b>ESQUIVA</b>  | <b>60</b>     |                  |

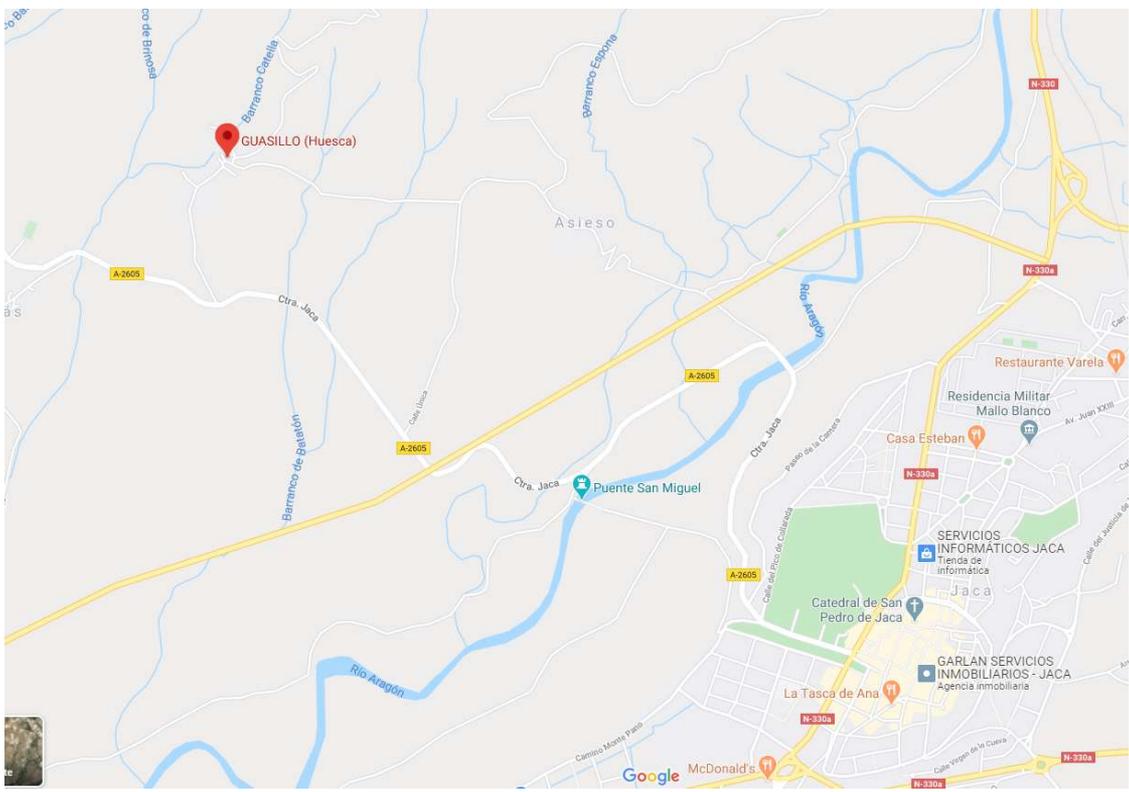


## DÍA 1

**9,00:** Abundio le baja el desayuno a Dolores y se percata de la huida. Sale de casa y empieza a buscarla.

Dolores, sin saber dónde está ni qué hace, totalmente ida, ha cruzado el puente de S. Miguel y se dirige en dirección a Guasillo.





Unas tiradas no muy difíciles de rastrear, deberían poner a los PJ tras la pista de Dolores que va sangrando por las muñecas (de soltarse de los grilletes) y por los pies de andar descalza y va trastabillando y tropezando.

En algún momento de la búsqueda, cuando mejor convenga al DJ, los PJ encontrarán a Abundio de Cerneda, buscando a Dolores, enloquecido, farfullando detalles sobre lo que ha hecho.

**Abundio de Cerneda**

|            |           |                 |                |                 |
|------------|-----------|-----------------|----------------|-----------------|
| <b>FUE</b> | <b>15</b> | <b>IRR</b>      | <b>95</b>      |                 |
| <b>AGI</b> | <b>13</b> | <b>RR</b>       | <b>5</b>       |                 |
| <b>HAB</b> | <b>15</b> | <b>INICIAT</b>  | <b>13+1D10</b> |                 |
| <b>RES</b> | <b>17</b> | <b>ESPADAST</b> | <b>65</b>      | <b>1D10+1D4</b> |
| <b>PER</b> | <b>18</b> | <b>PELEA</b>    | <b>60</b>      | <b>1D3+1D4</b>  |
| <b>COM</b> | <b>20</b> | <b>ESQUIVA</b>  | <b>60</b>      |                 |
| <b>CUL</b> | <b>20</b> |                 |                |                 |

**11,00:** Dolores llega a Guasillo. En casa Pichote (en el Pirineo la gente de pueblo es de "casa tal" o de "casa cual") la atienden (está embarazadísima). En cuanto se encuentra mejor (12,00) se escapa. La campesina que la atendió les indicará la dirección en que se ha ido, diciendo cosas como "Pobre chica, en su estado...". A poco atentos que





estén los PJ se darán cuenta de que la chica a la que siguen se encuentra en avanzado (y antinatural claro, pues han pasado solo unas horas desde la fecundación) estado de gestación, cosa que debería sorprenderles ya que, en ningún momento se ha comentado que Dolores estuviera embarazada. Esto podría ponerles sobre la pista de la horrenda aberración que se ha cometido.

**13,00** Dolores llega a un soto (bosquecillo) cercano. Se sienta apoyada contra un árbol aturdida y agotada. La criatura que bulle en su interior se apodera cada vez más de ella, manteniéndola en una especie de trance.

Al cabo de un rato, X lobos (a voluntad del DJ) la detectan atraídos por su olor. Por un lado, perciben una presa indefensa, pero por otro sienten la presencia de algo extraño y sobrenatural que les frena y atemoriza y no acaban de decidirse a atacar. Permanecerán por la zona hasta que Dolores dé a luz. Entonces, el ser de humo y niebla se irá a poseer a un humano y los lobos devorarán lo que quede de Dolores tras el abominable y antinatural parto.

### Lobos

|            |           |                 |            |            |
|------------|-----------|-----------------|------------|------------|
| <b>FUE</b> | <b>15</b> | <b>IRR</b>      | <b>50%</b> |            |
| <b>AGI</b> | <b>15</b> | <b>RR</b>       | <b>50%</b> |            |
| <b>RES</b> | <b>10</b> | <b>MORDISCO</b> | <b>60</b>  | <b>1D6</b> |
| <b>PER</b> | <b>15</b> | <b>ESQUIVA</b>  | <b>60</b>  |            |

La única posibilidad de acabar con la gestación será matando a Dolores antes de las **24 h** (momento del parto). Si antes de esto es molestada, la criatura que lleva en su vientre tomará el control de su cuerpo en un intento desesperado de defensa.

Por lo tanto, si los PJ se acercan, se incorporará como si fuera una marioneta y alguien tirara de sus cuerdas. Sus ojos completamente negros ya no tienen nada de humanos y atacará con sus uñas ennegrecidas.

### Dolores Poseída

|            |           |                |             |            |
|------------|-----------|----------------|-------------|------------|
| <b>FUE</b> | <b>25</b> | <b>IRR</b>     | <b>100%</b> |            |
| <b>AGI</b> | <b>20</b> | <b>RR</b>      | <b>0%</b>   |            |
| <b>RES</b> | <b>20</b> | <b>GARRAS</b>  | <b>60</b>   | <b>2D6</b> |
| <b>PER</b> | <b>15</b> | <b>ESQUIVA</b> | <b>60</b>   |            |





Todos los que la vean perderán 2D10 de RR si fallan la tirada de RR. Los jugadores deberán sacar una tirada de TEMPLANZA o quedarán paralizados por el terror. Cada turno repiten tirada hasta que la saquen.

**24,00:** Si los jugadores no han conseguido llegar hasta ella (¡Fracaso total!) Dolores da a luz y muere horriblemente (y es devorada por los lobos). La criatura de humo y niebla huye hacia Jaca. Busca a alguien erudito y con acceso a libros para poder invocar a AGALIAREPTH. Una opción que puede ser “divertida” es que posea al canónigo, **Padre Eumigio del Panpringao** que empezará a investigar para preparar el ritual que traiga a Angaliarepth y acabe con el mundo.

### LA CASA DE ABUNDIO DE CERNEDA



Jaca está arriba a la derecha, fuera de la imagen, como a un cuarto de legua, poco más.

*Puente de S.Miguel y casa de Abundio de Cerneda – Fuente: Wikipedia Commons*

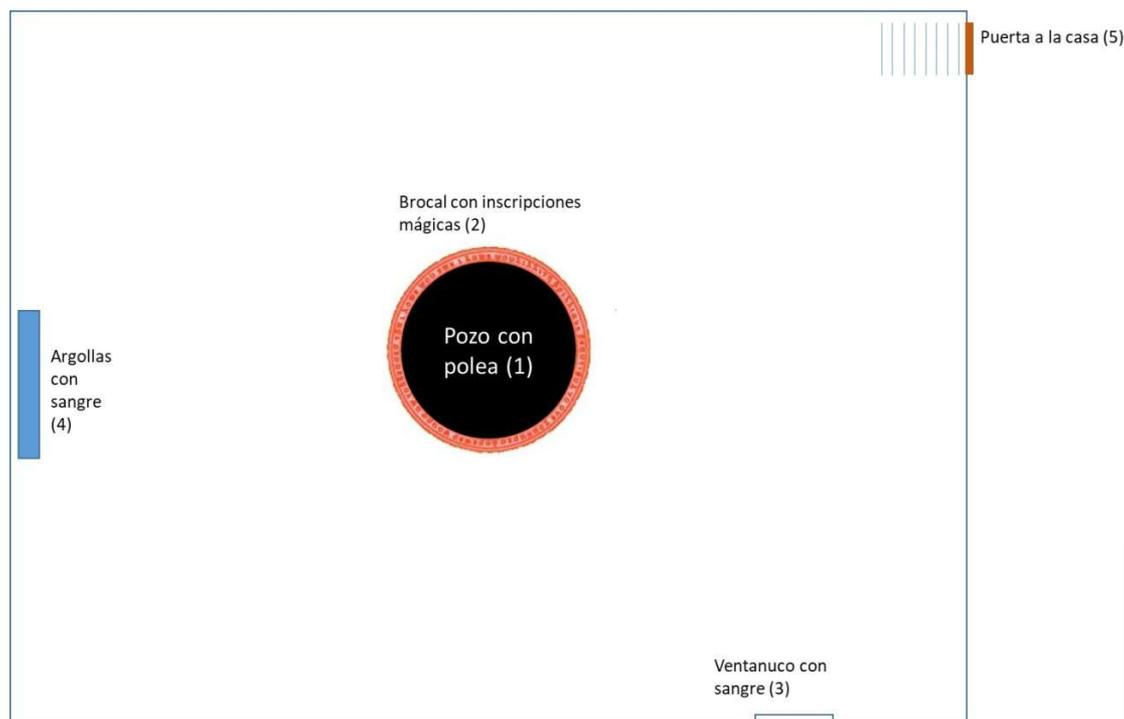
Previsiblemente, en algún momento los PJ llegarán a casa de Abundio de Cerneda. Según a qué hora lleguen, Abundio estará tratando de localizar a Dolores y por lo tanto en la casa solo estará Mariano, el viejo criado sordo de Abundio (Ver **Galería de Personajes**).

Desde el camino de Jaca se llega a un lateral de la casa, donde se ve el ventanuco del sótano a nivel de suelo (Ver plano). A mano izquierda está la fachada principal con la puerta. A la derecha, un corral con gallinas y un cerdo (que cuida Mariano) y un cobertizo donde se encuentra el carruaje. El lado opuesto da al río Aragón.





Solo he puesto el plano del sótano. El resto es una casa normal. En los aposentos de Abundio hay una pequeña habitación cerrada a cal y canto donde guarda sus aperos de invocador, incluidos una serie de hechizos a discreción del DJ, y la descripción de La Criatura y su ciclo vital, que podrá aprovechar el grupo de PJ si tienen algún conocedor de lo sobrenatural.



(1) Pozo de unos tres metros de diámetro. Emite un olor nauseabundo. Del pozo cuelgan una polea con argollas para las muñecas. Si alguien se asoma al pozo surgen 4 tentáculos de sombra que atacan. La Criatura está contenida por el hechizo del pretil, por lo que el alcance de los tentáculos es limitado. Si los PJ se pegan a las paredes no llegan a atacar y vuelven al pozo.



### La Criatura (Tentáculo)

|            |           |                   |                |            |
|------------|-----------|-------------------|----------------|------------|
|            |           | <b>INICIATIVA</b> | <b>15+1D10</b> |            |
| <b>RES</b> | <b>10</b> | <b>PELEA</b>      | <b>60</b>      | <b>2D6</b> |



Tirada contra templanza o quedan paralizados  
 Todos los que fallen tirada de IRR pierden 5% de RR.



(2) El pretil no es tal, está a ras de suelo, tiene una inscripción pintada recientemente todo alrededor. Una tirada de CON MÁGICO permite saber que es una contención que impide que La Criatura escape. Solo puede sacar los tentáculos y a una cierta distancia.





(3) El ventanuco está abierto y tiene claras machas de sangre, tirada de RASTREO o DESCUBRIR con +10.

Por ahí escapó Dolores.

(4) Hay unas argollas ancladas a la pared con manchas de sangre y restos de piel, producidos por la huida de Dolores.

(5) La puerta, cerrada con llave, sube a la casa. Si se explora la casa se descubre en un cuartito cerrado una pequeña biblioteca con hechizos de invocación y protección y la naturaleza de La Criatura y sus descendientes.

### GALERÍA DE PERSONAJES

**Su Ilustrísima D. Pedro Glascario, obispo de Huesca y Jaca:** D. Pedro es un hombre grueso, vestido con lujo y con los dedos repletos de anillos. No es un hombre piadoso. Para él, su cargo eclesiástico es una forma de alcanzar poder y riqueza. Es, simplemente, un noble más. Tiene esperanzas de poder llevar a su sobrino por el camino de la Iglesia, que tan bien le ha ido a él. Pero para ello tiene que conseguir que el muchacho se centre. Será el patrón de los PJ en próximas aventuras (si queda contento, claro).

**Isidro de Terciada:** El joven y atractivo sobrino del obispo (19 años). Tiene grandes dotes de seducción y maneras cortesananas aprendidas en Francia, pero, en general no es ni muy inteligente ni muy dotado en los temas marciales. Su tío el obispo quiere que sea un clérigo importante, pero por ahora Isidro está centrado en divertirse y exprimir todo lo que pueda su privilegiada situación. Ahora ha sido enviado a San Juan de la Peña, a ver si no se mete en líos.

**Padre Eumigio del Panpringao, canónigo de la Catedral:** El Padre Eumigio es un burócrata. Serio y seco, lleva los asuntos menos atractivos del obispado: papeleo, cuentas, gestiones, ...

El obispo confía plenamente en él, aunque sabe muy bien cuáles son sus capacidades y qué se le puede pedir y qué no.

Al P. Eumigio le gusta su vida tranquila entre legajos y números, ya que el trato social no es lo suyo. Sabe de los asuntos del sobrino y de los manejos del obispo. Colaborará en lo que sea necesario, aunque encuentra estos asuntos sórdidos y desagradables y a los PJ, gente que tiene que tratar por obligación, pero que nunca frecuentaría por gusto.

Está al cargo de la pequeña pero selecta biblioteca episcopal. Incluido un gran armario lleno de libros "prohibidos".





**Abundio de Cerneda:** La familia Cerneda reside en Puente La Reina hace generaciones. Es una familia noble, de cierto acomodo, pero siempre les ha perseguido el estigma de la locura.

El tío-abuelo de Abundio, Atilano, ya tuvo esa maldición y, rechazado por su familia, se mudó a Jaca para intentar impías invocaciones.

Sus errores en los hechizos de protección le llevaron a la muerte.

Isidro está poseído por esa misma obsesión. Quiere conseguir poder y gloria a través de seres sobrenaturales y está dispuesto a cualquier acto por muy repugnante que sea para conseguirlo. Conforme avanza el proceso y, sobre todo, cuando Dolores escape, se irá desequilibrando más y más.

|     |    |             |         |          |
|-----|----|-------------|---------|----------|
| FUE | 15 | IRR         | 95      |          |
| AGI | 13 | RR          | 5       |          |
| HAB | 15 | INICIAT     | 13+1D10 |          |
| RES | 17 | ESPADA BAST | 65      | 1D10+1D4 |
| PER | 18 | PELEA       | 60      | 1D3+1D4  |
| COM | 20 | ESQUIVA     | 60      |          |
| CUL | 20 |             |         |          |

**Fabián de Asieso:** Un anciano (55 años) escribiente del Concejo de Jaca. Lleva muchos temas administrativos, entre otros los títulos de propiedad. Se sabe la vida y milagros de todo Jaca y podrá contar a los PJ la historia de los Cerneda. Por supuesto, sin la parte sobrenatural, que desconoce.

**Mariano, el criado de Abundio:** Un pobre criado ya cincuentón, MUY sordo. El hombre no sabe nada de los oscuros tejemanejes de su amo. Solo sabe que pasa últimamente mucho tiempo en el sótano. Que cada vez está más demacrado y que “no le come nada”.

Tiene prohibido bajar al sótano, así como entrar en el pequeño cuartito anexo al dormitorio de su amo (donde tiene sus instrumentos y libros de magia). Ambas dependencias están cerradas con llave y Abundio las lleva siempre encima.

**Juanico, el “pelopincho”:** Un huérfano que ha acabado como “chico para todo” en el burdel de Eufemia “La bigotes”. Aprecia a Dolores y colaborará con los PJ. Siempre a cambio de unas monedas, no la aprecia tanto. Conoce la noche jacetana (más de lo que debería un zagal de su edad) y si se le paga y da un poco de aprecio, puede ayudar bastante a los personajes.

Es el único que, curioseando, pudo ver el escudo de los Cerneda en la puerta de su carruaje mientras estuvo aparcado en la puerta del burdel. Lo comentó con la amiga y compañera de Dolores, Polita.

