

Historias Secretas:
La Santa Lágrima
Una aventura para Aquelarre – por orthanc
(www.persorof.blogspot.com.es)

Aventura para 1-2 Jugadores en territorio francés durante la Guerra de los Cien Años. Convendría que los personajes fueran soldados del castillo donde ocurren los hechos (aunque no es imprescindible).

Introducción

En el Ducado de Borgoña gobierna Juan I (apodado "Juan Sin miedo"), noble de la dinastía de los Valois. Debido a un nuevo periodo de conflictos dentro de la Guerra de los Cien Años, las trifulcas entre la casa de Borgoña y las de los Armagnac (poderosa familia nobiliaria del linaje de los antiguos duques de Gascuña) son ahora constantes. A varias leguas al sur de Dijón, sobre una roca vigilante y no muy lejos del río Saona, se encuentra el castillo de Miragnón, propiedad de Gautier de Beauchene. Los Jugadores son soldados o sirvientes de dicha fortaleza. Durante dos días al año (el martes y el miércoles de Pentecostés), acuden decenas de peregrinos y devotos al castillo para visitar la *Santa Lágrima*, una reliquia guardada allí por don Gautier y traída de Tierra Santa por un antepasado suyo tras la I Cruzada cristiana.

La aventura

Año de 1413. Martes de Pentecostés, media tarde. Los Jugadores guardan las puertas de la capilla del castillo donde se expone la Santa Lágrima, sobre el altar de la misma. Las puertas de la capilla están abiertas de par en par y no tardará en formarse una larga cola de peregrinos que llega hasta el exterior, pues han acudido a visitar la reliquia con fervor. Ello hará que los Jugadores tengan que mediar en una pelea entre dos devotos: uno acusa a otro de haberle intentado robar unas monedas.

Mientras ponen paz, con una tirada de **Descubrir** verán que un tercero intenta robar algún enser de la capilla (por ejemplo, una custodia bañada en oro, que es un recipiente sagrado donde se pone la Eucaristía para ser expuesta en la adoración, parecido a un candelabro). Si lo descubren, los Jugadores podrán evitar el hurto; de lo contrario, le tocará salir corriendo, si así lo tiene a bien, por las cercanías del castillo para recuperar el objeto litúrgico.

Durante la noche, la Santa Lágrima es clausurada en capilla hasta el amanecer siguiente, y a los Jugadores les tocará hacer guardia nocturna a las puertas de la misma (al menos no están en la muralla, al raso...). Antes o después oirán unos terribles truenos y comenzará a llover. De madrugada, si superan una tirada de **Escuchar** (bonus del 25% por la cercanía), oirán una especie de vibración dentro de la capilla; si entran en ese momento en ella verán a un tipo con una

espesa y larga barba vestido con túnica parda. A su lado hay 1d6 criaturas de aspecto hostil, cubiertas de pelo de jabalí y con ojos blancos, de media vara de altura. Mientras el tipo tiene sujeta en una mano la reliquia de don Gautier, con la otra se verterá sobre sí unos polvos negruzcos, momento en que se desvanecerá en el aire y llevándose consigo el cáliz, claro. Por supuesto, tal prodigio es el hechizo *Polvos de Viaje* (pag. 222). Las criaturas, en cambio, se lanzarán hostilmente contra los Jugadores. Cada vez que acaben con una de ellas, éstas se convertirán en ceniza.

Sin embargo, si no superaron la tirada de Escuchar durante la guardia, los Jugadores no verán al mago llevarse la reliquia, y tal vez no se encuentren con sus extrañas criaturas. Cuando se de la voz de alarma en el castillo (ellos o cualquier otro soldado o criado), don Gautier, alertado, ordenará registrarlos de abajo a arriba (incluyendo torres, los alrededores y también el campamento de los peregrinos formado a las puertas del mismo). **Nota para el Director/a:** durante la noche no están permitidas las visitas a la capilla, los fervientes creyentes han pernoctado de manera improvisada en las afueras para poder adorar a la reliquia al día siguiente. Los Jugadores, por tanto, podrán acatar el mandato de su señor como crean mejor:

- Si registran el castillo no encontrarán nada, aunque si investigan entre la plantilla de siervos, alguno de ellos podrá contar que a medianoche vio un gran atisbo de luz brillando tras la parte sur de la muralla (lo cual era sólo el reflejo de una hoguera del campamento de peregrinos del exterior), así como que esa misma tarde debería haber llegado una carreta con provisiones y prendas para don Gautier, pero que no había sido así. Añadirá que teme que los *Écorcheurs* (ver *Apéndices: los Écorcheurs*) no anden muy lejos.
- Si por el contrario los Jugadores deciden visitar el improvisado campamento de peregrinos, tendrán de atravesar la muralla y rodear la fortaleza hasta la zona sur del mismo. Afuera sigue lloviendo, y los devotos se agolpan sobre mantas, telas, lonas y la vertical de una pared rocosa para resguardarse de la lluvia. Una vez vean aparecer a los Jugadores, algunos peregrinos les preguntarán qué está ocurriendo, puesto que han oído jaleo y algunos gritos de murallas para dentro. Si los Jugadores les preguntan algo relacionado con el asunto del robo, podrán oír de su boca algunos rumores (lanzar 1d4 o elegir el más propicio):

1	Hacía unas horas, mientras llegaban por la tarde hasta las inmediaciones del castillo, vieron una hueste de hombres (algunos a caballo) dirigirse al norte, hacia Dijón. No faltó quien aseguraba que eran los Écorcheurs huyendo de alguna fechoría, o bien buscándola. Por suerte no vieron a los devotos. (Cierto).
2	Uno de los tipos de la trifulca en la larga cola ante la capilla volvió a increpar al otro una vez marchó fuera del recinto del castillo. Se juraron que se volverían a ver las caras, pero ninguno de ellos llegó a más. Eso sí, antes de marcharse, uno de ellos robó unas pertenencias a un tercero. (Cierto).
3	Hace unas horas, poco antes de la medianoche, oyeron entre los árboles más cercanos al campamento el ruido de unos pasos, como alguien estuviera pisando o atravesando los arbustos cercanos. Después tornó en extraños bufidos, y finalmente se hizo un silencio total. (Cierto, aunque sólo se trataba de animales salvajes).
4	Algunos peregrinos dirán haber visto a un tipo con un bastón al otro lado del monte. Parecía vivir en solitario, como un ermitaño a los que tan sólo les importa la soledad y el rezo. Nota: (Se trata del mago que robó la reliquia, quien ha estado apostado los últimos días en dicha cueva para preparar el asalto...).

Sea como sea, los Jugadores habrán de dirigirse hacia la cueva para recuperar la Santa Lágrima. Por el camino se encontrarán con 1 o 2 rastreadores Écorcheurs (de un grupo más grande) que se encuentran movilizados de forma rutinaria por esa zona. Al toparse con los Jugadores, éstos no dudarán en intentar aniquilarlos para luego saquear sus prendas, armas y armaduras, y de paso vaciarle sus bolsillos. De camino hasta la cueva no habrá ningún evento de importancia, y tampoco se tarda mucho. El refugio del mago se explica a continuación:

A	Entrada de la cueva. Nada más acceder a ella los Jugadores percibirán un pútrido olor, como si hubiera algo corrupto en las entrañas de esa gruta. Una tirada de Escuchar les permitirá oír una vibración extraña en algún lugar de la cueva.
B	Al adentrarse un poco más, los Jugadores podrán explorar la siguiente sala, situada a la izquierda. Allí, un jergón de paja y una manta descansan sobre el suelo, rodeado de instrumentos y restos de presencia humana: velas, un candelabro, aceites y brebajes guardados en un zurrón. Las paredes están ennegrecidas por el efecto de una hoguera cercana, ya apagada. Aquí, 2d6 criaturas similares a las que acompañaron al mago en el robo de la reliquia atacarán de nuevo a los Jugadores.

C	Una vez que los Jugadores lleguen al fondo de la cueva, encontrarán una sala iluminada por una antorcha. Verán al tipo de la barba y la túnica sujetando la Santa Lágrima con una mano, mientras que mueve con ciertos aspavientos la otra (como si de la activación de otro hechizo se tratase). Verán que el plateado cáliz se está tornando en negro, mientras de él salen varias chispas (como si se estuviera corrompiendo en esos momentos). De éste infame prodigio procede el pútrido olor y la vibración que antes pudieron advertir. El mago, al ver llegar a los Jugadores, dejará sus infames intenciones por momentos y atacará al grupo con sus artes mágicas. Seguramente le acompañen más súbditos monstruosos como los ya mencionados.
----------	---

El final

Puede que vencer al mago no sea, quizá, tarea fácil. Por ello, el Director/a es libre de añadir la llegada de soldados de don Gautier para ayudar a los Jugadores (aunque tal vez ellos mismos se haya encargado de acudir con ellos). El mago se rendirá una vez que le queden cinco puntos de vida o menos. Tras ello, el destino del mismo puede ser entregárselo a don Gautier o cualquier otro. Una vez que devuelvan el cáliz al noble, éste les recompensará monetariamente, así como como una mejor posición entre sus soldados (nombrándoles sus alcaides o guardianes de su castillo). La Santa Lágrima será guardada un tiempo y no recibirá visitas. Poco a poco, y sin que pueda apreciarse, volverá a adquirir por sí sola su baño plateado.



Recompensas

- Por sobrevivir a los sucesos, 25 p.Ap.
- Por destruir más de cinco criaturas del mago, 15 p.Ap.

Apéndices:

EL ORIGEN DE LA RELIQUIA

Tras el fin de la primera cruzada en 1099, un antepasado de Beauchene, el cruzado Guillaume de Miragnon, le fue concedida una reliquia traída de Tierra Santa, que no fue sino un cáliz que había obrado un prodigio tras la batalla de Ascalón. Por lo visto, cuando los ejércitos cristianos hicieron prisioneros a decenas de soldados fatimíes en esta batalla, éstos fueron llevados a la fortaleza de Sión, lugar donde esperaba largo cautiverio. Sin embargo, hasta sus prisiones acudía cada día un anciano sacerdote cristiano para hacerles entrar en razón y arrodillarse ante la verdadera religión.

Tanto era el fervor del clérigo que con el permiso de los capitanes que guardaban a los prisioneros, éstos fueron llevados al monte del Calvario, y celebró con ellos los Santos Misterios. Cuando el anciano elevó la Sagrada Forma, los prisioneros vieron en su lugar la figura de un niño de gran belleza que brillaba como el sol. Después, al ser levantado también el cáliz, comenzó a emanar de él sangre también resplandeciente. Testigos de éste prodigio, los prisioneros se convencieron de las palabras del anciano

y se convirtieron con el Bautismo. Después, la copa se vació por sí sola, pero quedó una sola gota en su fondo; de esa manera el cáliz y la gota permanecieron intactos desde entonces, y a la nueva reliquia se le dio el nombre de la Santa Lágrima. Godofredo de Bouillón, líder de la orden militar del Santo Sepulcro de Jerusalén, concedió Guillaume de Miragnón el resguardo de la reliquia debido a su valiente intervención en la cruzada. Ésta fue llevada hasta su castillo y guardada durante cientos de años.

La fortaleza no tardó rodearse de culto y devoción, atrayendo a cuantos devotos y peregrinos quisieran verla. Desde entonces, cada Martes de Pentecostés la Santa Lágrima es expuesta en el castillo para honrar el fervor de las gentes cristianas.

LOS ÉCORCHEURS

Este conjunto de soldados franceses desmovilizados formó una compañía de mercenarios conocidos como *Routiers* o *Écorcheurs (Desolladores)*, y su fama se debe a las muchas acciones que asolaron la campiña francesa durante la guerra de los Cien Años, al servicio del rey o de algún poderoso señor. Los Desolladores también actuaron puntualmente en territorio castellano en el siglo XV durante la guerra de sucesión castellana. Su líder más popular fue Rodrigo de Villandrando, conde de Ribadeo, que adquirió apelativos como valeroso y cruel o *L'Empereur des Brigands (El Emperador de los Bandidos)*.

Los Écorcheurs o Rutiers son también descritos en el suplemento *Imago Europe I* (pag. 155).

Dramatis personae

Oberón, el hechicero

Cuyas únicas pretensiones eran corromper la reliquia para su propio beneficio.

FUE 10 **Altura:** 2,04 varas.
AGI 12 **Peso:** 154 libras.
HAB 14 **RR:** 0%
RES 18 **IRR:** 110%
PER 10
COM 15
CUL 20
Protección: Pelliza de piel (1 punto).
Armas: Cuchillos 40% (1d6)
Competencias: Conoc. Mágico 85%, Elocuencia 56%, Medicina, 40%, Astrología 50%, Conoc. Vegetal 65%.
Hechizos: *Polvos de Viaje, Mal del Tullido, Maldición del Hierro, Fuerza de Gigante, Guerra.*

Criaturas de Oberón

Mascotas infernales del mago; se convierten en ceniza si son mínimamente heridas.

FUE 10 **Altura:** 0,50 varas
AGI 12 **Peso:** 80-95 libras
RES 1 **RR:** 0%
PER 10 **IRR:** 90%
Protección: Carecen
Armas: Mordisco 35% (1d6)
Hechizos: Carecen.

Écorcheurs

Bandidos y mercenarios de la zona, dedicados al pillaje y al robo.

FUE 20 **Altura:** 2,20 varas
AGI 15 **Peso:** 170-180 libras
HAB 12 **RR:** 75%
RES 15 **IRR:** 25%
PER 10
COM 10
CUL 8
Protección: Gambeson (2 puntos).
Armas: Lanza corta 45% (1d6+1), Maza 40% (1d8)
Competencias: Cabalgar 45%, Descubrir 35%, Esquivar 45%, Lanzar, 38%, Rastrear 30%
Hechizos: Carecen.
Rituales de Fe: Carecen.