

Tormento del piadoso

Aventura adicional para la campaña

"Rincón: Un lugar en el mundo" del juego Aquelarre

Por Adrián Cobos de la Cruz.



Introducción para el PJ

A *NOTA para el lector: antes de nada tengo que decir que todo este contenido ha sido escrito y compartido por diversión, y que su autor original (yo) no permite su reproducción con ánimo de lucro. Aparte de esto, si cualquier lector considera que se puede hacer alguna modificación o crear contenido adicional que enriquezca la historia o la mejore, por favor que se ponga en contacto conmigo en kobos69@gmail.com, me encantaría escuchar cualquier idea/sugerencia.*

Esta historia está un poco inspirada en las aventura "Sendero al infierno" y "En las sombras" jugadas por Jesús (Rolero) en su canal de Youtube en 2014-2015, por lo tanto, le tengo que dar las gracias por la idea y espero que le guste si llega a leerla algún día.

En muchas de las partidas que he visto o leído, los PJ se suelen enfrentar a la amenaza de las fuerzas "del mal", pero ¿qué pasaría si esta vez la procedencia de la amenaza fuera un poco más celestial? Algunas de las situaciones planteadas durante las partidas de Rolero me encantaron, por lo que las tomé como inspiración para crear una aventura donde El cielo tomara represalias contra la actitud de los humanos en la tierra. Y qué mejor que ambientar esta aventura en un sitio tan lleno de color como El Monasterio de San Gabriel (aunque si es necesario, con algunas modificaciones es superfácil cambiar la localización de la aventura).

Si te interesa la idea, léete el pequeño resumen del apartado "**El plan divino**" donde se explica a términos generales la aventura, además de la información contenida en cada apartado de este documento.

El plan divino

Un monje corrupto, aunque devoto del poder divino, ha encontrado en el Monasterio de San Gabriel su guarida, y en sus reliquias y libros antiguos la fuente de su poder. Haciendo uso de su influencia y sus malas artes pretende apoderarse de un poder divino robado de las mismísimas huestes celestiales (ver "**Misterios en el Monasterio**").

Lo que parece una misión sencilla, haciendo de mensajeros para el castillo de Rincón (ver "**Senda a las tinieblas**") pronto se convierte en una ratonera (ver "**El**

ojo de la tormenta"). Acosados por un enviado celestial implacable, los PJ tendrán que indagar entre los monjes y gentes del Monasterio atrapados con ellos (ver "**Miguitas de pan**") para descubrir y perseguir a los verdaderos responsables (ver "**El secreto estaba en los libros**") y detener un macabro ritual bajo los sagrados muros del Monasterio (ver "**Ritual Impío**").

¿Qué alternativas tienen los personajes si llegan al final de esta aventura? (ver "**¿Exterminio? ¿Sacrificio? ¿Temple?**").

Misterios en el Monasterio

Nota para el DJ: lo que se narra a continuación son los sucesos "tal y como ocurrieron en realidad", para que el DJ tenga una visión global de todo. Otra cosa muy distinta es hasta donde van a llegar los PJ investigando el asunto.

Al principio se mencionan los NPC's que aparecerán en esta historia, algunos de los cuales son inventados específicamente para esta aventura. Aquellos NPC's que sean originales de la campaña "**Rincón: Un lugar en el mundo**" se indican con las letras "OR".

La reliquia:

Se ha añadido una reliquia sagrada, para esta aventura, a la vasta colección del Monasterio: una costilla, conservada junto al resto de reliquias en el templo.

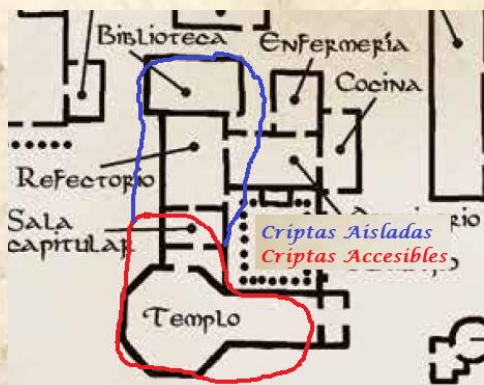
La costilla perteneció a Eusebio de Nicea, un predicador de la antigua Roma del s.IV, que se cuenta que fue elegido para llevar la palabra de Dios a dicha ciudad en un momento de necesidad.

Nota para el DJ: Si los PJ indagan un poco más en la historia, o preguntan inquisitivamente al hermano conservador, podrían deducir que el tal Eusebio se convirtió en un "receptor" del poder de un ser celestial, un Principado (Aquelarre 3E-pág. 312)

Las catacumbas:

Para esta aventura se han incluido unas catacumbas en un nivel inferior al propio monasterio.

Las criptas accesibles desde el templo van hasta poco más de la sala capitular. Según pueden descubrir los PJ, hace un tiempo que algunas secciones se derrumbaron, dejando aisladas la parte de las criptas que se encuentran debajo de la biblioteca, y a las cuales solo se puede llegar mediante el acceso secreto de la biblioteca.



El acceso oculto a las criptas se describe mejor en "**El secreto estaba en los libros**"

Personajes importantes:

- [OR] Monseñor Domingo de Córdoba, abad del monasterio.

- [OR] Dean Anselmo, una ayuda para los PJ... hasta la siguiente aventura.

- [OR] Hermano Alonso y hermano Marcos, dos monjes de aspecto sospechoso para desviar la atención de los PJ.

- [OR] Cualquier otro monje del monasterio del que te quieras servir para dar información a los jugadores.

- Hermano Manuel, un fiel (aunque desviado) creyente del poder divino.

- Antonio "el bizco", joven criado seglar. Tentado por el poder de las promesas y los libros.

- Hermano Matías, conservador de las reliquias del Monasterio. Posiblemente una víctima inocente.

- Hermano Gabriel, un ladronzuelo en busca de la falsa redención.

- Hermano Bernardo, boticario del monasterio. Posiblemente, otra víctima inocente.

- Birila, una prostituta pluriempleada como contrabandista.

- Ausiel, un soldado celestial enviado al monasterio para acabar con cualquier muestra de corrupción.

Nota para el DJ: un ángel castigador, con su espada de plata, queda muy bien a nivel narrativo. En un principio me gustaba la idea de que el cielo hubiera enviado a un Malache Habbalah (con permiso especial para usar su "Espada de Dios"), pero meditándolo un poco quizá era pasarse demasiado en el caso de que los PJ quisieran enfrentarlo. La elección queda en tus manos, en el apartado donde se describen los NPC's te dejo las características de ambos, extraída del libro de Aquelarre.

Previamente en el monasterio de San Gabriel:

Manuel Cadalso (ahora, hermano Manuel) llegó al Monasterio de San Gabriel hace unos meses. Atraído por las reliquias de su templo y la colección de libros místicos de su biblioteca, decidió hacerse pasar por monje del Monasterio de San Justo y pedir asilo.

Tras fisgonear entre las reliquias del templo ha descubierto que una de ellas, la costilla de Eusebio de Nicea, es verdadera y contiene parte del poder del ser angelical que lo poseyó. Tiene el objetivo de hacerse con ese poder y usarlo para su propio beneficio.

Mediante sus artes mágicas y mucha elocuencia se ha ganado la mente del hermano Gabriel y Antonio "el bizco", al cual también ha engañado para que le ayude en su "devota" empresa, y con ello el acceso a algunos de los tomos místicos de la biblioteca. Al investigar largo y tendido entre el conocimiento de estos tomos ha desarrollado un ritual por el cual pretende invocar el poder del Principado que poseyó a Eusebio y absorberlo, como hizo su receptor original, doblegando dicho poder a su propia voluntad.

Haciendo uso de Gabriel y Antonio como si de meras herramientas se tratara, el hermano Manuel pone en marcha el plan.

Primero, roban los ingredientes que necesitan (ver "*Ritual Impío*") de los almacenes del boticario y consiguen el resto gracias a la ayuda de Birila, a la cual matan después, y cuyo cadáver encuentran los monjes en el palomar del Monasterio.



Segundo, roban algunos de los libros necesarios para el ritual, pensando que culparían al hermano Alonso de ello en caso de que dichos libros se echaran en falta.

Tercero, secuestran a Monseñor Domingo de Córdoba usando un potente somnífero, para llevarlo a las criptas del monasterio que se encuentran debajo de la biblioteca, a la cual se accede mediante un conducto secreto tras la estantería de los libros prohibidos.

Cuarto, con la llave del abad, roban la reliquia de la sala segura donde el conservador las guarda, y la llevan a las criptas junto al abad y los ingredientes del ritual.

Quinto, inician el ritual para invocar el poder del principado sobre el cuerpo vivo del Abad, y después filtrar dicho poder sobre un recipiente temporal, para por último poder absorberlo. El proceso de filtrado es lento, por lo que tienen al abad encerrado y atado mientras la esencia se filtra de su cuerpo.

Parece que Manuel ha conseguido su objetivo, pues no falta mucho para que la esencia del Principado termine de filtrarse, hasta que se topa con un problema importante: su "devota" empresa ha llamado la atención de los huestes celestiales, que acosan a los habitantes del Monasterio con visiones proféticas de muerte y destrucción; al tiempo que los mantienen encerrados "mágicamente" dentro del recinto del Monasterio, con el objetivo de que los responsables se arrepientan y se delaten.

Tras unos días, esto no ha dado resultado, por lo que el cielo ha enviado a Ausiel, un exterminador celestial, para eliminar a los responsables y liberar la reliquia del Principado antes de que la corrupción se complete.

Temiendo cualquier tipo de intervención, el hermano Manuel ha protegido las criptas en las que se encuentra el abad con salvaguardas contra los poderes celestiales, lo que hace que Ausiel no pueda localizar la reliquia y deba encontrar a los responsables "al estilo clásico".

Manuel confía en disponer del tiempo suficiente para completar el ritual.

Senda a las tinieblas

Los personajes son llamados ante la presencia del barón en el castillo, el cual les explica que Monseñor Luis ha desaparecido del pueblo hace bastante tiempo, sin que nadie sepa a dónde ha ido ni cuándo va a volver.

Ante la preocupación e insistencia de las gentes del pueblo, pues se encuentran sin guía espiritual, el castillo ha tratado de contactar con el monasterio de San Gabriel para recibir apoyo religioso temporal; pero el abad no ha contestado a los mensajes y los dos soldados que se enviaron como mensajeros no han regresado.

El barón, precavido y desconfiado, ha decidido enviar un grupo más numeroso para que vaya al monasterio y aclare lo sucedido.

Nota par el DJ: si los PJ deciden investigar la desaparición de Monseñor Luis antes de partir al Monasterio (o una vez hayan acabado la aventura), hablando con las gentes de Rincón o accediendo a la casa del párroco, descubrirán que este se ha marchado "voluntariamente" y con prisas para evitar posibles represalias por sus escarceos con las mozas del pueblo (tal y como se cuenta en la campaña "Retorno a Rincón").

Un par de tranquilos días de viaje les separan del monasterio. Cuando el grupo se encuentra relativamente cerca, se cruzan con una figura encapuchada que se dirige en dirección opuesta a la suya y que, previa tirada de Descubrir o Memoria, reconocerán como un viejo conocido suyo (que a ser posible debe estar muerto sin que los PJ lo sepan, y haber sido una persona tan buena como para ascender al cielo).

Nota par el DJ: El personaje para mi aventura se llama Estebanillo. Era un muchacho que trató de ingresar en el monasterio hace bastante tiempo, y al cual los PJ conocieron en la aventura "La fábula de Umbris" (Aquelarre 3E). Estebanillo era un chico bueno y puro que acabo siendo degollado por su amo, el cual estaba a las órdenes de un señor demoniaco.

La única finalidad de este personaje, aparte de dar un toque adicional de tensión, es como gancho para mis jugadores para otra aventura que continua la ya mencionada "La fábula de Umbris", por lo que si quieres, puede prescindir de él.

Estebanillo pedirá ayuda a los PJ, pues se encuentra muy cansado por su caminata (el grupo debe parar a descansar hasta que se haga de noche). Estebanillo les cuenta a los PJ como al final volvió al Monasterio para terminar de convertirse en monje, y les explica de manera difusa que desde hace un tiempo han pasado cosas extrañas: el cadáver de Birila disfrazada de muchacho, la desaparición del Abad y la reliquia, los extraños sueños que tienen los habitantes (si, lo de que están encerrado entre los dominios del monasterio lo sabe, pero no lo va a contar).



Al llegar la noche, Estebanillo, más descansado, les incita a continuar con su trayecto y llegar al Monasterio para ayudar a resolver lo que allí sucede.

Estebanillo es un mensajero que ha tratado de avisar a los PJ para que vayan preparados (y para meter un poco de miedo también), por lo que, al más mínimo descuido, desaparecerá sin dejar ningún tipo de rastro terrenal (una tirada fácil de Rastrear indica que no hay huellas pertenecientes al muchacho).

Nota par el DJ: lógicamente, en el Monasterio nadie reconocerá a Estebanillo, o puede que a algún monje le suene como un muchacho que estuvo allí hace tiempo. Si alguno de tus jugadores deduce lo que acaba de pasar, quizá se merezca una tiradita de IRR y su consiguiente pérdida de 1D10 puntos por haber visto un muerto.

El ojo de la tormenta

a llegada.



Cuando los PJ llegan al monasterio serán recibidos por Dean Anselmo, que se está haciendo cargo de las labores del abad. El monje les proporcionará unas habitaciones en los dormitorios, junto al resto de monjes (saltándose las normas de hospedaje de visitantes al ser ayuda enviada por el barón), y les atenderá y ayudará en todo lo que sea posible, explicándoles la peculiar situación del monasterio y todo lo que necesiten saber (el problema es que Dean Anselmo sabe más bien poco, aunque puede ponerles en contacto con los monjes adecuados para su investigación).

Por otro lado, el hermano Manuel, tratará de acercarse a los forasteros para ganarse su confianza, manipularlos y evitar que descubran la verdad, o incluso que se enfrenten al "maligno poder" que asalta el Monasterio.

Es posible que los PJ quieran ponerse manos a la obra con la investigación, aunque sea de noche; ponles algunas trabas (los monjes están cansados y asustados, siendo poco colaborativos), o incluso deja que hablen con algún monje y descubran algún detalle más sobre la historia (ver "*Miguitas de pan*" y "*Misterios en el Monasterio*"), después de esto, que se vayan a dormir.

El sueño profético.

Primero que todos hagan una tirada de IRR antes de irse a dormir (sí, IRR porque se están resistiendo a los poderes del cielo), aquellos que la fallen (o el que peor resultado obtenga) tendrá la siguiente pesadilla mientras descansa:

La víctima cree despertar del sueño. No aparece en la habitación, sino en el templo en ruinas. Un huracán se ha desatado sobre su cabeza, y se encuentra rodeado de los cadáveres de los monjes y sus amigos, asesinados a limpios cortes de espada que liberan una luz blanca cegadora. Extraños agujeros en el suelo parecen succionar los cuerpos inertes, hacia las profundidades oscuras e infinitas de unas catacumbas. Al acercarse a uno de los agujeros, el maltrecho cuerpo de Estebanillo surgirá del interior y tratará de agarrarle al tiempo que le avisa del peligro que corren "*Os ha seguido el castigo, pues el monasterio es refugio de la infamia, y antes de que se expanda, la gloria erradicará la corrupción y todo lo que lo acompaña*". Tras esto, Estebanillo lo arrastra al agujero. La víctima despierta (esta vez de verdad). Tirada de Templanza para no hacerlo entre gritos de terror y tener un -10% durante las próximas 1d6 horas.

Depende de cómo recuerde el jugador el sueño, podría necesitar una tirada de Memoria para acordarse de los detalles importantes.

Nota para el DJ: *el detalle importante del sueño es que se pregunten si el monasterio tiene catacumbas, pues éstas han sido incluidas para esta aventura.*

El castigo comienza.

Mientras se encuentran en el dormitorio (quizá descansando quizá discutiendo acerca del sueño de su compañero), la puerta de la habitación, aunque la hayan cerrado con llave, se abrirá lentamente como arrastrada por una corriente de aire, y se volverá a abrir de la misma forma si la cierran de nuevo. Cuando salgan de la habitación a revisar el pasillo oirán ruidos de una pelea en una habitación cercana. La puerta de la habitación se abrirá de golpe en cuanto se acerquen, y de ella, tambaleante, aparecerá el hermano Gabriel cubriéndose inútilmente con la mano un gran y limpio corte en el cuello. Al mismo tiempo empezarán a salir otros monjes del resto de habitaciones.



Si cualquiera de los PJ es suficientemente rápido y entra en la celda del hermano Gabriel, será capaz de ver, previa tirada difícil de Descubrir, la imagen de Ausiel difuminándose lentamente en el cielo nocturno más allá de la ventana.

Nota para el DJ: *si te decidiste por utilizar al Malache Habbalah, una tirada fácil de Escuchar permitiría oír el eco de su característica "risa cascada".*

La habitación está totalmente revuelta, como si el hermano Gabriel hubiera tratado de interponer cualquier objeto entre su agresor y él, pero no hay rastro alguno de ningún atacante (si no vieron el rastro del

ángel, podrían pensar que el atacante huyó por la ventana, saltando desde el segundo piso).



Una tirada de Descubrir permite encontrar algunos materiales que el hermano solía escamotear de los almacenes de la botica, y que vendía de contrabando para sacarse unos maravedíes extra.

Los PJ pueden indagar todo lo que quieran entre los monjes que lleguen a presenciar la escena, pero ninguno sabe más de lo que dice, a excepción del hermano Manuel, que en secreto les confesará haber escuchado ruidos extraños en las habitaciones del hermano Alonso y el hermano Marcos.

Exterminio continuo.

Al día siguiente los PJ pueden continuar con sus averiguaciones (ver "***Miguitas de pan***"), lo que hará que el incidente se haga público y notorio entre toda la población del Monasterio. Antonio "el bizco" entrará en pánico, y correrá a refugiarse en las criptas debajo de la biblioteca, donde se encuentra el abad secuestrado. Es muy posible que los PJ se percaten de su desaparición al hablar con el resto de los monjes y/o criados.

A cada noche que pasen en el monasterio, el sueño profético se repetirá en uno de ellos, y una nueva persona, relacionado con el misterio, morirá a manos de Ausiel.

***Nota para el DJ:** si quieres meter más prisa a tus jugadores, acelera la aparición de las visiones (que pueden asaltar a los PJ estando despiertos y siendo de día) y los asesinatos del ángel.*

El orden de las muertes es el siguiente: el hermano Gabriel, el hermano Bernardo, hermano Matías, Antonio "el bizco" (cuando sale de su escondite para robar comida y bebida).

Exterminium imperfectus.

Si para cuando Antonio "el bizco" muere, los PJ todavía no han bajado a las criptas a liberar al abad y evitar el ritual, el hermano Manuel habrá completado la extracción y conseguido esclavizar el poder de un Principado, y con este poder huirá, rompiendo definitivamente el cerco celestial.

Si ocurre esto, un gran temblor sacudirá la cima sobre la que se asienta el Monasterio, a la vez que las reliquias del templo y los libros de la biblioteca estallan en llamas.

***Nota para el DJ:** por consistencia con el resto de la campaña "Rincón: Un lugar en el mundo", la penalización por fallar esta misión es perder la ayuda del abad (pues este muere) y la biblioteca de libros arcanos (lo que seguro echan en falta para la aventura "Maldición del mal señor"). Aparte de esto, queda muy bien que el monasterio haya perdido la "gracia" divina de cara a los sucesos de la campaña "Retorno a Rincón".*

Wiguitas de pan



En este apartado se explican aquellas cosas que los personajes pueden descubrir investigando los extraños sucesos del monasterio. Algunas de estas pistas únicamente sirven para descubrir

detalles sobre la historia que hay por detrás, por lo que todas, en conjunto y con la dirección del DJ, deberían servir para ayudar a los PJ a centrarse en la biblioteca y encontrar el acceso secreto a las criptas.

Las pistas son las siguientes:

- Garcés y Jorge, los soldados mensajeros enviados por el barón, se encuentran alojados en el hospicio. Llegaron al monasterio como los PJ y trataron de informar al castillo de lo que ocurría, pero no pudieron salir debido a “una pared invisible”, al igual que cualquiera de las palomas mensajeras enviadas desde el monasterio. Garcés se asustó mucho y trató de atravesar el umbral de la entrada corriendo. Del golpe que se dio permanece en cama con la cabeza fracturada.
- Ningún monje conoce a un tal “Estebanillo” (podrían presentar a los PJ a un tal Hermano Esteban incluso). Si los PJ son muy insistentes describiendo al muchacho y los monjes pasan alguna tirada de Memoria, alguno podría recordar al muchacho de su época pasada en el monasterio.
- El hermano Alonso es totalmente inofensivo, aunque se presente medio enloquecido por la lectura de grimorios y libros de leyendas (tal y como dice su descripción en la campaña “Rincón: Un lugar en el mundo”). Alguno de los monjes podrían pensar que ha ofendido a los cielos con su soberbia, otros que es el causante de la maldición que se cierne sobre el Monasterio. Él mismo se presentará como un poderoso hechicero. No es mal que una pista falsa y una distracción para los PJ, esto puede ser confirmado tras unas tiradas de Empatía.
- El hermano Marcos (como también se dice en su descripción de la campaña “Rincón: Un lugar en el mundo”) le tiene auténtico pánico a cualquier mención demoniaca, por lo que correrá a devorar carne cruda para aliviar su nerviosismo. Si los PJ hablan con algunos monjes y se percatan de sus escapadas mientras investigan (o quizá cuando se produzcan las muertes nocturnas debido a la espada de Ausiel) quizá quieran interrogarlo o registrar sus aposentos, donde encontrarán

piezas de carne a medio devorar. No es un peligro, y confesará su extraña (e inocente, para esta aventura) adicción al ser presionado. No es más que otra pista falsa y/o distracción, esto también puede ser confirmado con algunas tiradas de Empatía.

Nota para el DJ: si pretendes jugar la campaña “Retorno a Rincón”, es preferible que tanto el hermano Alonso como el hermano Marcos no mueran.

- Las criptas se extienden por debajo del monasterio, en unos túneles excavados en la roca. Debido a su antigüedad, parte de los túneles están en un estado bastante pésimo, lo que ha llevado a derrumbes parciales que por suerte no han afectado a la integridad del resto de estructuras. El último derrumbe se produjo hace unos años, cuando toda una galería se vino abajo, dividiendo las criptas en dos: aquellas bajo el templo, y accesibles desde él (que no contienen nada destacable para la aventura); y aquellas debajo de la biblioteca, que quedaron aisladas.

Si los personajes indagan por la biblioteca, su historia y construcción o reformas estructurales, y unas tiradas de Descubrir, Conocimiento Mineral, o Artesanía (Construcción) les acompañan; se darán cuenta que la biblioteca estaba pensada para tener dos chimeneas para calentar sus estancias, aunque, lógicamente, solo encontrarán una de ellas (la otra chimenea, aunque abandonada, ha sido modificada por el hermano Antonio para dar acceso a las criptas).

- Si los PJ inspeccionan cualquier cadáver ajusticiado por Ausiel podrían darse cuenta, con unas tiradas de Descubrir, Medicina, Conocimiento Mágico, o incluso Teología, que las heridas se infligieron con un filo de precisión y limpieza quirúrgica (algo casi

imposible teniendo en cuenta la herida y los medios de fabricación de la época) que atravesó la carne de la víctima sin esfuerzo. Además, los ojos de la víctima tienen una capa oscura que cubre su globo ocular, como si la visión de algo hubiera carbonizado la capa exterior de sus ojos dejándolo ciego.

- Birila, la muchacha disfrazada de muchacho que apareció muerta en el palomar, es una de las prostitutas que suelen colarse con Teresa la Barragana para ofrecer sus servicios carnales. Alguno de los monjes o criados podría haberla reconocido, aunque no lo confesará por las buenas, las tiradas de Mando o Elocuencia van aquí.

La muchacha tenía relación carnal con Dean Anselmo, y se jactaba de tener otro tipo de negocios muy lucrativos con un monje (el hermano Gabriel y el contrabando). Quizá alguno de los monjes llegó a comprarla cierta mercancía, o quizá su amiga Teresa se haya quedado atrapada también en el monasterio (tirada difícil de Descubrir para percatarse del disfraz), y pueda dar veracidad de sus tratos con el hermano Gabriel.

- Si hablan con el hermano Bernardo, o le echan mano a los registros de los almacenes de la botica y el herbolario, descubrirán que alguien ha robado ciertos suministros. Algunos de estos ingredientes parecen inocentes, pero una buena tirada de Conocimiento Mágico podría levantar sospecha sobre otros: carbón de aliso, cirios rojos y negros, sebo de jabalí... (ver *"Ritual Impío"*)

Si comparan los elementos que faltan de los registros, con aquellos que se encuentran en la habitación del hermano Gabriel, descubrirán que los ingredientes "menos inocentes" siguen desaparecidos (se están utilizando en el ritual). Si además consiguen averiguar con qué tipo de cosas traficaba Birila, descubrirán que en su último pedido recibió el encargo de traer "cosas raras".

- El hermano Matías se toma muy en serio su labor como conservador, y el hecho de que le hayan robado una de las reliquias sin tan siquiera forzar la puerta del conservatorium ni el baúl de los relicarios, le mantiene suspicaz y receloso de cualquier persona. No colaborará con los PJ de buen grado (las tiradas de Elocuencia o Mando deberían ser muy buenas), aunque estos podrían hacer uso de la ayuda de Dean Anselmo. El descubrimiento será un tanto curioso, pues solo existen tres juegos de llaves para la sala

del conservatorium y el baúl relicario: la del abad, la de Dean Anselmo, y la del conservador. Como se ha dicho anteriormente, ninguna cerradura parece haber sido forzada.

- Si los PJ se ganan la confianza del hermano Matías, o indagan entre los libros de historia de la biblioteca, podrían deducir que el tal Eusebio de Nicea, a quien pertenece la costilla robada del conservatorium, se convirtió en receptor de un poder celestial inmenso, debido a su gran y demostrada piedad y devoción. Si son muy meticulosos en dicha investigación, podrían averiguar que dicho poder perteneció a un Principado (Aquelarre 3E-pág. 312)

- Si los PJ se ganan la confianza del hermano Alonso, o consiguen revisar los registros de entrada/salida de los libros de la biblioteca, descubrirán que el acceso a los libros es bastante libre entre los monjes nobles, pero que se controla con mucho recelo la consulta de los manuscritos "menos ortodoxos".

Algunos grimorios, libros de leyendas, bestiarios o libros de consulta de herborismo han tenido más trasiego del habitual.

Algunos de estos libros todavía no han sido devueltos. Cuando comprueben los nombres que aparecen registrados se darán cuenta que son ficticios, lo que demuestra que los registros han sido falsificados, y los libros robados.

Una tirada muy difícil de Descubrir o Memoria desvelará que Antonio "el bizco", pese a ser el ayudante del bibliotecario, jamás ha cogido ninguno de estos libros, lo cual es un poco raro o una falta clara de curiosidad.

Nota para el DJ: Si te inventas algunos nombres peculiares para los libros la profundidad mejora: *"Coeli, terrae et infernum. Certaminis aeternis exercitus"* *"Sedantes de cuerpo y mente: De la Valeriana officinalis al Láudano"* *"El fabuloso libro de las leyendas catalanas"* *"Bestiarium Hispaniae"*

- Los libros más "peligrosos" se encuentran bajo llave en un armario.

Si deciden revisar dicho armario, una tirada de Descubrir, Rastrear, o Escuchar (dificultad variable) revelará que algunas de las estanterías cercanas al armario han sido desplazadas.

Si deciden moverlas, descubrirán el pasaje secreto a las criptas (ver *"El secreto estaba en los libros"*)

El secreto estaba en los libros

Es de esperar que tarde o temprano los PJ acaben investigando en la biblioteca, bien porque se lo indiquen las pistas, bien porque crean que el hermano Alonso y su ayudante tienen algo que ver, o bien por casualidad. Como se ha comentado en la parte final del apartado *"Miguitas de pan"*, si deciden acercarse a la sección que contiene los libros más místicos, podrían descubrir la presencia de un armario pivotante y la entrada secundaria a las criptas inferiores (en la descripción de la biblioteca de la campaña *"Rincón: Un lugar en el mundo"*. La biblioteca se encuentra en la segunda planta de un edificio, la opción más socorrida es describir como el pasadizo desciende verticalmente por el interior de una columna o pared hueca).

Aunque es normal que los PJ tengan un acceso restringido a dicha área de la biblioteca y no se puedan mover con libertad (pues el hermano Alonso no les quita los ojos de encima), podrías ponerles alguna dificultad adicional como que el armario que da acceso al pasadizo parece bloqueado por algún tipo de mecanismo.



En cualquier caso, al final descubrirán el agujero vertical que da acceso a las criptas mediante una escalera de mano. Tirada de Descubrir para prestar atención a que el pasadizo ha sido utilizado recientemente. Y mediante algunas tiradas de Rastrear, podrían seguir la dirección de las huellas.

No hay ningún tipo de luz en las criptas, así que más vale que hayan traído alguna antorcha, vela, o fuente de luz.

Las criptas, excavadas con cuidado y una delicada artesanía, se encuentran en un estado deplorable que

provoca el miedo de derrumbe a cada paso. Están compuestas por corredores de un par de metros de ancho con un techo abovedado de baja altura. A ambos lados existen filas de nichos perforados en la piedra donde se alojan los cuerpos de los sepultados, algunos cuyos sepulcros están muy corroídos por el paso del tiempo. Quizás los más temerosos deberían hacer una tirada de Templanza.

Tras caminar unos angustiosos segundos, llegarán a una cámara central un poco más grande donde las paredes se ensanchan a los lados, apareciendo algunos sepulcros de piedra en el suelo. La sala central tiene tres corredores de salida: por el que han venido, uno lateral que parece conectar con el resto de las criptas, lo que sabrían al pasar una tirada de Conocimiento Mineral (y que llegado a un punto estará derrumbado), y otro que se estrecha ligeramente, hasta acabar en una pequeña puerta de madera podrida por el tiempo, que conduce a la sala del ritual.

Mucho ojo al abrir la puerta, pues en realidad los goznes hace tiempo que se troncharon, por lo que la falta de tacto hará que la puerta chirrie o se caiga. Quizá haya que resolver una tirada de Sigilo.

Dependiendo de cómo de sigilosos hayan sido siguiendo las huellas hasta la sala del ritual, Antonio "el bizco" podría estar esperándoles, o, por el contrario, totalmente despreocupado leyendo alguno de los libros robados.

La composición de la sala del ritual, Antonio, y el abad capturado se describe con mayor profundidad en *"Ritual Impío"*.

Ritual Impio

Tras bastante tiempo que el hermano Manuel descubrió la presencia de una antigua chimenea oculta en las paredes de la biblioteca que, con no poco esfuerzo, consiguió conectar con el nivel inferior, creando una entrada alternativa a la cripta, su guarida: un pequeño mausoleo lateral, expropiado de sus anteriores dueños y reacondicionado como escondrijo privado, que le sirve para realizar sus investigaciones en absoluta privacidad y secreto.

A un lado de la “cámara” hay una humilde banqueta y una mesita de madera, llena de los libros que ambos han ido escamoteando de la biblioteca. Unas pequeñas velas para lectura, junto a una botella de aguardiente, yesca y pedernal. En el suelo hay un saco de tela relleno de paja, que ha servido como cama al pobre refugiado de Antonio, así como restos de la comida que ha ido robando de vez en cuando en sus salidas nocturnas.



Al otro lado de la sala se encuentra el abad Monseñor Domingo de Córdoba, sobre un círculo ceremonial pintado con sangre de cordero en el suelo, y ampliamente decorado con cirios blancos y negros.

El abad se encuentra desnudo, de rodillas con la cabeza caída sobre el pecho y las manos entrecruzadas sobre el regazo. Bajo sus manos, un amplio cuenco de oro recoge el lento pero incesante goteo de una sustancia blanquecina que se filtra a través de dos amplios cortes en sus muñecas. El hombre está totalmente cubierto por una sustancia blanquecina, mezcla de grasas animales y sustancias vegetales, y tiene el cuerpo “decorado” con extraños símbolos tallados sobre su carne (una tirada de Teología indica que son símbolos mágicos relacionados con las huestes angelicales, y una de Conocimiento Mágico que están pensados para mantener un gran poder atrapado en su cuerpo), cuyas heridas no sangran pero relucen con un tono plateado. Una tirada fácil de Descubrir permite localizar la costilla de Eusebio de Nicea, suturada en el costado del abad con hilo un plateado.

El pobre hombre musita una letanía incomprensible de cuando en cuando en un estado aletargado.

Un detalle importante es que todo el perímetro de la sala ha sido cubierto con gran cantidad de símbolos de protección, los cuales impiden que el poder angelical penetre en la sala (tirada de Conocimiento Mágico y/o Teología).

Nota para el DJ: *si te has dado cuenta, pese a lo grotesco y siniestro de la situación, se ha intentado evitar cualquier simbología o referencia satánica o infernal, pues el ritual que se ha llevado a cabo pretende “tomar” el poder celestial de un Principado, por eso mismo, la víctima elegida ha sido Monseñor Domingo, por ser un hombre recto, devoto y piadoso.*

Otra nota para el DJ: *según el manual de Aquelarre, los Malache Habbalah son inmunes a la magia y los rituales de FE, así que si elegiste esta opción, debes saber que los símbolos de protección del hermano Manuel no deberían servir de nada, pero... bueno, este pequeño detalle podría pasarse por alto, bajo la todopoderosa primera norma de oro del ROL.*

Como ya se ha comentado anteriormente, Antonio pasa el tiempo en la cámara tras su huida, vigilando la fase final del ritual al tiempo que trata de aprender todo lo posible de los grimorios robados. Si los PJ no han sido demasiado sigilosos, los estará esperando armado con un cuchillo.

Cuando los personajes hablen (o se enfrenten) al pobre Antonio, este debería ser lo más caótico e incoherente posible, fruto de una mente trastornada y manipulada que defenderá la estancia como buen perro fiel de su maestro, aunque no saldrá de la habitación por miedo a las represalias de Ausiel, como se verá más adelante (ver “*¿Exterminio? ¿Sacrificio? ¿Temple?*”).

¿Esterminio? ¿Sacrificio? ¿Temple?

Nota para el DJ: Como punto final de la historia vamos a jugar con la habitual impaciencia de los jugadores, que normalmente tratan de resolver una situación a la mayor brevedad posible, sin dar posibilidad a la paciencia.

Al poco de que los personajes terminen con Antonio, y tengan algo de tiempo de observar la escena del abad (es una escena bastante grotesca ¿no? Ti Ti Tirada de Templanza), el hermano Manuel aparecerá en escena, llegando a su guarida totalmente despreocupado, pues sabe que el ritual no está lejos de completarse (esto también lo podrían saber los personajes si revisan los libros de Manuel y pasan una tirada difícil de Conocimiento Mágico).

El problema del hermano Manuel es que no viene solo, pues ha atraído la atención de un visitante implacable como Ausiel, cuya forma angelical se desdibujará lentamente tras Manuel, cortando su retirada.

Recuerda que los presentes deberían ganar +1D10 RR en caso de fallar una tirada de RR por apreciar la belleza de Ausiel.

Quizá los PJ sepan que los símbolos de protección de la cámara los mantienen a salvo o quizá no, pero Manuel tiene claro que sin esa defensa se encuentra a merced del castigo divino. El renegado hermano es un hombre sabio y resuelto, puesto que discurre jugar una última carta: Manuel levanta su dedo índice en dirección a los PJ al tiempo que proclama una acusación *"Han sido ellos. Ellos robaron la reliquia sagrada tratando de secuestrar el poder celestial"*.

Quizá los PJ quieran replicar la acusación, lo que lleva a un intercambio de argumentos (y tiradas de Elocuencia)



mientras Ausiel dirige la mirada a ambos lados (pero no origina sonido alguno, que es un ángel muy misterioso).

Nota para el DJ: Aunque los argumentos de los PJ puedan ser verídicos, las tiradas de Elocuencia deberían ir con bastante penalizador. Al fin y al cabo, el hermano Manuel "parece" un clérigo (que ha tenido cuidado de usar a sus secuaces para no verse envuelto directamente en las peores situaciones), ha acusado primero a los PJ, no se encuentra cerca del Abad y la reliquia, y (seguramente) alguno de los PJ tenga bastante más pinta de profano que él.

De todas formas, si el enfrentamiento verbal parece perdido y el ser celestial tiende a decantarse en favor de los PJ, Manuel tratará de huir, siendo interceptado y eliminado por Ausiel.

Ausiel, impotente por su parte, no puede atravesar los símbolos de protección, por lo que se limitará a esperar a ver que hacen los personajes. Una cosa está clara: no se marchará del monasterio sin la reliquia, y la esencia de Principado extraída del abad.

Llegados a esta peliaguda situación, creo que los PJ tienen las siguientes alternativas (aunque los buenos jugadores están sembrados de ideas creativas legados estos momentos de tensión):

- Luchar contra el ángel. Es una idea no muy inteligente, pues se enfrentan a un enemigo formidable (quizá deberías hacérselo saber).
- Destruir los símbolos custodios para permitir que el ángel entre en la cámara. Si muestran una actitud pacífica mientras lo hacen, Ausiel recogerá la reliquia y la esencia y se marchará.
- Esperar a que el ritual termine y, desde la seguridad de la cámara protegida, entregar la esencia y la reliquia. Esta "cobardía" podría marcarlos a todos como pecadores a ojos del cielo.
- Matar al abad o sacar la costilla a la fuerza con el objetivo de interrumpir el ritual. La sangre de Monseñor Domingo manchará la esencia extraída corrompiéndola, pero aún les queda entregar la reliquia (que podrían destruir).

En cualquier caso, en el momento en el que la costilla de Eusebio sea retirada del cuerpo del abad, o el ritual termine con la extracción completa de la esencia del Principado, las heridas de Monseñor se abrirán y comenzarán a sangrar, lo que requiere de buenas tiradas

de Sanar y atención médica urgente si no quieren ver morir al abad.

Nota para el DJ: Si alguno de los jugadores tiene la feliz, estúpida y osada idea de beberse la esencia del Principado (antes o después de completar el filtrado), permítele beneficiarse de dichos poderes para luchar contra Ausiel. Tras 2d10 asaltos, su cuerpo colapsará

debido al poder contenido y se desintegrará lentamente y bajo terribles sufrimientos (como si de una víctima de la radiación nuclear se tratara). Al fin y al cabo, Manuel había estado preparando su cuerpo para absorber dicho poder, pero el PJ no. Además, en caso de ocurrir esto, todos los presentes deberían ganar +1D10 RR en caso de fallar una tirada de RR.

Conclusión y recompensas

Si llegaron a impedir el ritual impío, el aislamiento celestial impuesto sobre el Monasterio será suprimido, y los monjes y las gentes atrapadas dentro serán libres (y ellos ganaran +30PAp). Si por otro lado, como se describe al final de "El ojo de la tormenta", no consiguieron acceder a las criptas y el hermano Manuel tomó el control del poder de Principado. Manuel huirá rompiendo definitivamente el cerco celestial y un gran temblor sacudirá la cima sobre la que se asienta el Monasterio, a la vez que las reliquias

del templo y los libros de la biblioteca estallarán en llamas (y ellos únicamente ganaran +15PAp).

Además, como bonificación por sus buenas obras, por cada alma inocente salvada (Monseñor Domingo, el hermano Bernardo y el hermano Matías) los PJ ganarán +5PAp; y un +5PAp adicional si desvelaron todo el misterio y entregaron la reliquia y la esencia de manera voluntaria.

Como siempre, puede dar algunos puntos adicionales por aquellas ideas o interpretaciones sobresalientes.

Dramatis personae

Hermano Manuel Cadalso

Manuel Cadalso descende de familia noble con tradición eclesiástica, por lo que ha sido ampliamente educado en teología. Fiel y devoto defensor del poder divino que considera que la magia, aunque la iglesia la considere profana, es otro de los regalos de Dios para ser usado por el hombre, pero que solo aquellos dignos deberían tener al alcance. Por supuesto, él es el más digno de todos.

FUE:	12	Altura:	1,75 varas
AGI:	10	Peso:	140 libras
HAB:	15	RR:	10%
RES:	10	IRR:	90%
PER:	15	Templanza:	80%
COM:	20	Aspecto:	13
CUL:	20		

Protecciones: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Alquimia 75%, Conocimiento Mágico 80%, Conocimiento Animal 43%, Conocimiento Mineral 63%, Conocimiento Vegetal 70%, Elocuencia 90%, Empatía 60%, Idioma (castellano) 90%, Idioma (latín)

60%, Leer y escribir 60%, Leyendas 80%, Memoria 40%, Teología 80%.

Hechizos: Arrancar la esencia, Caldero mágico, Círculo de protección, Discordia, Encanto de viajero, Mal de piedra, Manto de sombras.

Nota para el DJ: la combinación de los hechizos conocidos por Manuel es la que ha permitido realizar el ritual, aunque el efecto de algún hechizo difiera ligeramente de su uso.

Antonio "el bizo"

Un joven criado seglar. Encargado de ayudar y vigilar al hermano Alonso en sus labores en la biblioteca dado el estado de "salud mental" de su superior. Debido a la influencia del hermano Manuel y el acceso a los volúmenes de la biblioteca se ha visto tentado por el poder de los grimorios.

FUE:	12	Altura:	1,75 varas
AGI:	10	Peso:	140 libras
HAB:	10	RR:	10%
RES:	10	IRR:	90%
PER:	15	Templanza:	80%
COM:	10	Aspecto:	13
CUL:	15		

Protecciones: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Conocimiento Mágico 20%, Elocuencia 50%, Idioma (castellano) 90%, Idioma (latín) 40%, Leer y escribir 40%, Leyendas 60%, Memoria 40%, Sigilo 40%, Teología 80%.

Hermano Gabriel

Siempre fue un buscavidas y un estafador de la calle. Las malas compañías pasan factura, y al final se vio envuelto en situaciones un tanto oscuras que requieren de expiación (una falsa promesa hecha por el hermano Manuel)... aunque la cabra siempre tira al monte, y unas monedas extra a cambio de ciertos objetos desaparecidos no parecen gran pecado en comparación.

FUE:	12	Altura:	1,57 varas
AGI:	10	Peso:	120 libras
HAB:	15	RR:	20%
RES:	12	IRR:	80%
PER:	20	Templanza:	45%
COM:	20	Aspecto:	13
CUL:	10		

Protecciones: Carece.

Armas: Cuchillo (2D4)

Competencias: Comerciar 70%, Elocuencia 90%, Escamotear 80%, Sigilo 75%.

Poderes especiales:

- **Marcado:** su vida de fechorías y un intento de ritual pagano con el que atraer a la mala suerte han manchado su alma, haciéndole un claro objetivo de cualquier criatura irracional.

Hermano Boticario Bernardo

Su verdadero nombre es Juan "el roble". Un hombre rudo y grande, de campo salvaje. Aprendió el oficio de curandero de su padre, y tras ser acusado falsamente de brujo se vio obligado a huir, y que hay más seguro de la propia Iglesia que un monasterio. Además, sus conocimientos en hierbas y preparados parecen ser de bastante utilidad.

FUE:15	Altura: 1,92 varas
AGI:10	Peso: 185 libras
HAB:17	RR: 40%
RES:15	IRR: 60%
PER:10	Templanza: 60%
COM:5	Aspecto: 12
CUL:15	

Protecciones: Carece.

Armas: Pelea 45% (1D4)

Competencias: Alquimia 40%, Conocimiento Animal 55%, Conocimiento Vegetal 70%, Medicina 50%, Sanar 70%, Teología 20%.

Hechizos: Carece

Hermano Conservador Matias

Un hombre alto, delgado y de gestos refinados; tan refinados que alguno de sus hermanos piensa que se encuentra más a gusto en compañía de hombres que de mujeres. El monasterio es su vida, y el cuidado de las reliquias su única pasión, labor que realiza con dedicación envidiable.

FUE:	8	Altura:	1,85 varas
AGI:	10	Peso:	100 libras
HAB:	15	RR:	70%
RES:	5	IRR:	30%
PER:	20	Templanza:	30%
COM:	10	Aspecto:	11
CUL:	10		

Protecciones: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Artesanía 70%, Conocimiento Animal 40%, Conocimiento Mineral 60%, Conocimiento Vegetal 50%, Descubrir 70%, Memoria 40%, Teología 50%.

Lucía, una pobre encerrada

Amiga de Teresa y Birula, y compañera de profesión de ambas. Al igual que otras chicas, tienen la sana costumbre de disfrazarse de muchacho y colarse en el monasterio mezcladas entre los criados para ofrecer sus servicios carnales. Esta vez, el negocio ha salido rana.

FUE:	8	Altura:	1,65 varas
AGI:	15	Peso:	100 libras
HAB:	15	RR:	40%
RES:	10	IRR:	60%
PER:	15	Templanza:	50%
COM:	10	Aspecto:	22 (Hermosa)
CUL:	10		

Protecciones: Carece.

Armas: Carece.

Competencias: Bailar 75%, Comerciar 65%, Disfrazarse 45%, Elocuencia 70%, Escamotear 40%, Seducción 85%, Sigilo 60%

Nota para el DJ: si no quieres utilizar al personaje de Teresa como la compañera de profesión que también se ha quedado encerrada en el monasterio, utiliza a Lucía.

Zusiel, un soldado celestial

Los poderes celestiales han detectado el intento de profanación de una de sus reliquias y han enviado a un soldado exterminador para eliminar toda muestra de corrupción, a los responsables, y a cualquiera que se interponga.

A. Ángel castigador

FUE:	25/30	Altura:	2,50 varas
AGI:	10	Peso:	300 libras
HAB:	20	RR:	125%
RES:	20/23	IRR:	0%
PER:	10/12		
COM:	5		
CUL:	5/10		

Protecciones: Aura divina (5 puntos de protección).

Armas: Espada de plata 75% (1D8+1+3D6).

Competencias: Cabalgar 75%, Descubrir 50%, Rastrear 50%.

Todos los rituales hasta quartus ordo.

Poderes especiales:

- **Inmunidad a la magia reducida:** Inmune a todos los hechizos de hasta vis tertia.

B. Malache Habbalah

FUE:	25	Altura:	1,95 varas
AGI:	15/20	Peso:	150 libras
HAB:	15/18	RR:	150%
RES:	20/22	IRR:	0%
PER:	20		
COM:	5		
CUL:	5		

Protecciones: Aura de sombras (5 puntos de protección)

Armas: Espada de Dios 75% (1D8+1+2D6+Muerte)

Competencias: Esquivar 50%, Rastrear 50%, Saltar 60%.

No puede utilizar rituales de fe ni hechizos.

Poderes especiales:

- **Espada de Dios:** una herida producida por la Espada de Dios de un malache habbalah es mortal de necesidad, sin tener en cuenta cuántos PD produjo en la víctima, a no ser que ésta tenga éxito en una tirada de RR, en cuyo caso perderá los PD indicados en el daño del arma.
- **Inmunidad a la Magia:** los malache habbalah son invulnerables a cualquier tipo de hechizo y cuando trabajan a las órdenes del Cielo también a los rituales de fe.
- **Teletransporte:** los malache habbalah se pueden teletransportar al lugar que deseen, y cuando se enfrentan a sus víctimas aparecen en las cercanías

(podrían hacerlo justo a su lado, pero lo encuentran poco honorable).

- **Risa Cascada:** cualquier persona que escuche las terribles carcajadas de un malache habbalah deberá hacer una tirada de Templanza: en caso de fallarla, quedará paralizado por el terror, incapaz de hacer nada más.

Nota para el DJ: si no quieres utilizar al personaje de Teresa como la compañera de profesión que también se ha quedado encerrada en el Monasterio, utiliza las características de Birula, con el nombre de Lucía.