

Dramatis Personae



Nº 4

Fanzine Digital sobre
AQUELARRE

Aquelarre en Francia

¡Cumplimos un año!

Ayudas de Juego:

Tabla de Eventos del Cazador
por Pedro García

El Medievo
por Juan Pablo

Personajes Pregenerados
por Antonio Polo

Heráldica
por Luismi

Tablas de Píñas
por Antonio Polo y Hardeck

Los Relatos De Ricard Ibáñez

Un "Aquelarriano" en Suiza
por Javier Santos

La Aquelarrenología
por Antonio Polo

Tus Secciones Habituales

De la Locura del Coronel y El Triunfo del Cruel
por Juan Pablo

Dirigida por Kissinger

www.dreamers.com/laaquelarre/

PRESENTACION

Para comenzar una portada de Raulo, ¿a que está muy bien?. Después de la sempiterna Editorial tenéis el reportaje de Aquelarre en Francia. Ya hasta en París encontraremos aficionados al juego. Continuamos con un test sobre Aquelarre, ¿te atreves a completarlo?; realmente algunas preguntas son difíciles. Y, como parece que los lectores nos piden Ayudas de Juego, cinco de las mismas os encontrareis. La primera de **Pedro García** que continúa con su serie de Tablas de Eventos, la segunda de **Juan Pablo** sobre la vida medieval, otras dos de **Antonio Polo** sobre Personajes Pregenerados y Pifias en Combate, otra de Pifias pero ahora mágicas de **Hardeck** y por última (pero no en importancia) otro interesante artículo de **Luismi** en este caso sobre la Heráldica.

Para desentumecer un poco, nada mejor que un relato de **Ricard Ibáñez** seguido de una sección muy interesante: Aquelarre y sus Ciudades. En este caso le toca el turno a Zaragoza de manos de **Rafel**. Seguimos con un Indice de los dos primeros Dramatis Personae para que encontréis las cosas rápidamente y una sección nueva llamada "Aquelarriano"; en donde un **Javier Santos** al Aquelarre nos cuenta su experiencia rolera en Suiza. El Abuelo Cebolleta no falta a su cita con nosotros sin olvidarnos que recuperamos Literaria de **Villiviri**. Una interesante ayuda sobre como jugar de forma cronológica con los suplementos oficiales escrito por **Rubén Castro**. La Mirada Atrás ,de mano de **Javier Santos**, será sobre Lilita, ¿os acordáis de este suplemento?. Como guinda a todo lo anterior un interesante artículo de la Feria del Vellón. No es exactamente sobre Aquelarre pero si es sobre... bueno, no lo contamos y así lo leéis. Y ya llegamos al final de este número, acabando con la Campaña iniciada en el número anterior escrita por **Juan Pablo**.

Disfrutar de la lectura de este Dramatis Personae

En estas fechas debería haber salido el suplemento dedicado a Asturias de nombre: Asturias Medievale. Escrito por Ricard Ibáñez. Que sepamos, aún no está en la calle y tampoco sabemos la fecha definitiva de lanzamiento

INDICE

Presentación	2
Editorial	4
Reportaje: Aquelarre en francés	5
Aquelarrología	7
Ayuda de juego: Tabla de Eventos Cazador	25
Ayuda de juego: Medievo	26
Ayuda de juego: Personajes Pregenerados	43
Ayuda de juego: Heráldica	46
Ayuda de juego: Tabla de Pifias en Combate	59
Ayuda de juego: Tabla de Pifias Mágicas	61
Relato: Cruz Oscura	67
Aquelarre y sus Ciudades: Zaragoza	76
Entrevista a Jordi Calvo	92
Indice del DP1 y DP2	96
Aquelarriano	98
El Abuelo Cebolleta	100
Literaria	102
Jugando Cronológicamente	105
Mirada Atrás	112
La Feria del Vellón	114
Capítulo II: De la Locura de Coronel	121
Capítulo III:El Triunfo del Cruel	160
Fe de Erratas	203
Despedida y Cierre	206

EDITORIAL

Este es un número de sorpresas. En primer lugar la portada de Raulo, ilustrador de los últimos suplementos de Aquelarre. De segundo, Aquelarre traducido al francés, noticia que adelantamos en exclusiva el Mes pasado en la lista de Aquelarre. Y como no, hemos conseguido un ejemplar y os lo hemos comentado para vosotros. Y la tercera sorpresa es el regreso de la sección: Aquelarre y sus Ciudades. Como veis cargados de sorpresas; todo es poco para los lectores de Dramatis Personae.

Otro acontecimiento, esta vez importante para nosotros, es que cumplimos un año de vida. Puede parecer poco, pero no lo creemos ya que cubrimos un hueco que ni siquiera la Editorial ha entrado y tampoco sabíamos cómo iba a responder el aficionado. Fue una tirada a la piscina y por suerte estaba llena. Gracias a vosotros crecemos en cada número de páginas, aunque nos importa más la calidad que la cantidad, y al cierre de cada número del fanzine ya estamos preparando el siguiente. Aunque tenemos que reconocer, que dejamos que pase un mes para no “agobiar” mucho al aficionado y es entonces cuando nos ponemos en marcha. Sabemos que nos hemos retrasado un poco con las fechas; en principio iba a salir a principios de Diciembre pero al final sale en NocheBuena. Confiamos que nos lo sepáis perdonar

Nos hemos enterado del proyecto de un fanzine que será “hermano” de éste. Eso nos ha alegrado mucho y aún más saber quien llevará el proyecto. En el próximo número, esperamos, ya poder hablar con más detenimiento de esta noticia. Si es así, significa que ha salido hacia delante.

En cuanto a la maquetación, seguimos sin poder ofreceros la que ha nosotros nos gustaría; estuvimos a punto de conseguirlo de forma profesional hace dos números pero no pudo ser. Y aún seguimos buscando un maquetador, si os animáis poneros en contacto con nosotros. Os lo agradecerá, y mucho, el maquetador de Dramatis Personae.

En la página 100 hay un cuestionario. Por favor, rellenarlo y enviárnoslo al e-mail que os indicamos.

Necesitamos saber vuestra opinión: Es muy importante y sólo os costará unos minutos de vuestro tiempo y nos servirá de mucho para nosotros. Ya sabéis que este es vuestro fanzine.

Para acabar y que podáis seguir con la lectura de este número (por qué estais leyendo la Editorial antes que el fanzine,¿no?), adelantaros que el debate que lleva tiempo entre los aficionados sobre donde va la línea Aquelarre será abordado en el siguiente Dramatis Personae. Creemos que su lectura tendrá un gran interés.

Que el turrón y el cava sea del agrado de vuestras mercedes

REPORTAJE DE AQUELARRE EN FRANCES



La portada y la contraportada son las mismas que en la última edición de Aquelarre. Posee 260 páginas totalmente repletas de información. Para los jugadores castellano hablantes no existe ninguna novedad excepto en la caracterización de los personajes. Para tener una excusa, los jugadores franceses tienen la posibilidad de que sus personajes sean del Reino de Navarra pero en vez de vascos o castellanos pueden ser franceses. Este es el texto que viene: "después del acceso al trono de Navarra de un rey de Francia, Luis X, es frecuente ver cortesanos, de comerciantes y de caballeros en busca de fortuna".

Se ha remaquetado la sección de hechizos, la de criaturas, la de hechizos; hay cambios en la maqueta, por ejemplo en la sección de hechizos aparece un pequeño demonio en los laterales de las páginas y en el resto del libro la cara de un soldado. Se ha quitado la sección de los Secretos del Diablo que en principio saldrá en otras ediciones; la de los Santos por ser demasiados españoles para los franceses:).

En los laterales de las páginas, aparte del dibujo del soldado o del demonio, aparece el índice del capítulo correspondiente para que el lector no se pierda; en la sección de criaturas aparece con una letra gótica en

que parte estamos y decenas de cosas mas...

Se nota que le han puesto mucho interés a esta edición y la primera tirada será de unos 500 ejemplares pero, en la Editorial están preparados para satisfacer la demanda francesa.

Parece que la ambición no se queda aquí sino que hay planes para traducirlo en otros idiomas; en principio en inglés ya está traducido pero habrá que ver cuando sacan una edición inglesa.

La editorial francesa que distribuirá el juego es HEXAGONAL y sus planes es ir sacando además suplementos. Empezando serán traducciones del castellano y se tiene pensado que Danza Macabra y Grimorio en que sean los primeros. Pero no se





descarta en ningún momento en sacar suplementos "autóctonos"

El precio del juego básico es de 30 euros y el de los suplementos de 20.

Esta versión que Dramatis Personae tiene en sus manos posee muchos fallos de traducción. Pero eso es normal ya que no es la versión definitiva. Es uno de los 20 ejemplares que se han sacado pensando en ser una Beta. Una forma de presentarlo a las editoriales franceses para que tengan algo tangible. La versión definitiva saldrá con los errores subsanados (o eso esperan el la Editorial).

¿Hay que alegrarse por que Aquelarre se traduzca en francés?.

Sin pensarlo se podría decir que sí. Es bastante significativo y

más aún que sea en francés con lo chauvinistas que son. Pero tiene su vertiente negativa: que se convierta en un producto caníbal para la Editorial CROM.¿Por qué?. Porque puede que se convierta en un producto altamente rentable y deja de un lado al Aquelarre en España para dedicarse en cuerpo y alma al mercado francés. Y tendríamos que aprender francés.....

nota: las imágenes provienen de www.quepunto.net

AQUELARRELOGIA

por Antonio Polo

¿Te consideras un experto en Aquelarre? ¿De verdad? ¿Estás seguro? Dramatis Personae te ofrece la posibilidad de comprobarlo calculando el porcentaje de tu competencia de Aquelarrelogía, la ciencia que estudia los sistemas de juego, comportamientos tribales y conocimientos adquiridos de Directores y jugadores de Aquelarre.

A continuación encontrarás 100 preguntas (referidas a multitud de aspectos aparecidos en los diversos suplementos de Aquelarre) y cuatro respuestas diferentes (A, B, C y D), aunque sólo una de las cuatro es la correcta. Cada respuesta acertada te otorgará un +1% a tu competencia de Aquelarrelogía. Al final del cuestionario encontrarás una tabla con las respuestas correctas (para que tú mismo puedas corregirlas) y tu nivel de Aquelarrelogía conforme al porcentaje obtenido.

¿Estás preparado?

Pues empieza...

Cuestionario de Aquelarrelogía

1 - ¿En qué fecha se publicó la primera edición de Aquelarre?

- A: 31 de diciembre de 1990
- B: 13 de noviembre de 1990
- C: 31 de diciembre de 1991
- D: 13 de noviembre de 1991

2 - En la primera edición de Aquelarre, la competencia Comerciar recibió, erroneamente, otro nombre en varias páginas del libro. ¿Cuál era ese nombre?

- A: Traficar
- B: Negociar
- C: Regatear
- D: Trapichear

3 - ¿Cómo se llaman las tres editoriales que han publicado Aquelarre desde su nacimiento?

- A: Diseños Orbitales, CROM y Joc Internacional
- B: Joc Internacional, Caja de Pandora y La Factoría de Ideas.
- C: CROM, Ludotecnia y Kerykion.
- D: Caja de Pandora, CROM y Joc Internacional.

4 - ¿Cómo se llamaba el desventurado soldado que protagonizaba los ejemplos del sistema de juego de Aquelarre?

- A: Tomás
- B: Miguel
- C: Ignotus
- D: Serafín

5 - ¿Puede un cazador llevar una cimitarra y vestir una cota de malla?

- A: Puede llevar cimitarra pero no cota de malla.
- B: Si a las dos cosas.
- C: No a las dos cosas.
- D: Puede llevar cota de malla pero no cimitarra.

6 - Si una criatura con Fuerza 43 nos atacara con su garra: ¿cuál sería su modificador al daño?

- A: +4D6
- B: +6D6
- C: +5D6
- D: +7D6

7 - ¿Que hechizo necesita agua perfumada con menta?

- A: Visión de Futuro
- B: Filtro Amoroso
- C: Inmovilización
- D: Carisma

8 - ¿Quién es "el Veneno de Dios"?

- A: Guland
- B: Samael
- C: Anael
- D: Frimost

9 - Una de las siguientes especies de aspid es incorrecta. Indica cual:

- A: Prester
- B: Prialis
- C: Triscalis
- D: Emorois

10 - ¿Cuál es el mayor poder de la lamia?

- A: Atraer e hipnotizar a los hombres con su canto.
- B: Convertirse en serpiente.
- C: Atraer e hipnotizar a los hombres con su mirada.
- D: Controlar el aire y el fuego.

11 - Si un personaje contrae el cólera pero no muere, ¿cuantos días podrá estar enfermo?

- A: Un mínimo de 2 días y un máximo de 23.
- B: Un mínimo de 5 días y un máximo de 65.
- C: Un mínimo de 1 día y un máximo de 14.
- D: El cólera es una enfermedad progresiva y no tiene cura.

12 - ¿Quién fundó la Fraternitas Vera Lucis?

- A: Houg de Molay.
- B: Simón de Monfort.
- C: Henri de Montségur.
- D: Adrao el Inapelable.

13 - ¿Cual de los siguientes personajes no aparece en la aventura Una noche en la posada de Alvar el Honesto?

- A: Alvar Fernández.
- B: Julián de Malpartida.
- C: Absalon ben Eleazar.
- D: Koldo de Ituriotz.

14 - ¿Quienes fueron los ilustradores de la primera edición de Aquelarre?

- A: Montse Fransoy y Arnal Ballester.
- B: Arnal Ballester y Montse Bosch.
- C: Montse Fransoy y Alberto Gimeno.
- D: Montse Bosch y Alberto Gimeno.

15 - ¿De donde proceden las aventuras del suplemento Lilith?

- A: De una narración clerical latina del siglo X encontrado en la Biblioteca Nacional.
- B: De un incunable encontrado en la Biblioteca de la Complutense.
- C: De un legajo del siglo XIV encontrado en el Archivo de la Corona de Aragón.
- D: De un libro de horas del siglo XIII encontrado en una librería de viejo.

16 - ¿Quién capitaneaba la coca Mar Blava?

- A: Abbas al-Azred
- B: Damian
- C: Yabiz
- D: Pere Ginesta

17 - ¿Cuándo tiene lugar la aventura El Rostro de la Bestia?

- A: En Año Nuevo.
- B: En Navidad.
- C: En la noche de San Juan.
- D: En el equinoccio de otoño.

18 - ¿Cómo debería ser el título correcto de Rerum Demoni?

- A: Cossi Daemoni
- B: Res reum demoni
- C: Rerum Daemonii
- D: Res Daemonii

19 - ¿Cuál es el otro nombre del demonio András?

- A: Guland
- B: Masabakes
- C: Astaroth
- D: Frimost

20 - ¿De quién es enemigo Nergal?

- A: Samael.
- B: Bileto.
- C: Baalberith.
- D: Rafael

21 - ¿Quién era Abelardo?

- A: Un mago poderoso de la Antigüedad.
- B: Un maestro y monje goliárdico.
- C: Un alquimista y astrólogo escocés.
- D: Un reputado mago y adorador de Lucifer.

22 - ¿Cual de estos ritos se corresponden con el hechizo Danza?

- A: Las hierbas deben recogerse por la noche, antes de salir el sol.
- B: Se toma la mano cortada de un ahorcado y se sumerge en un vaso de cobre.
- C: Se reblandece la cera con agua caliente.
- D: Los componentes se cuecen en el cráneo de un ladrón decapitado.

23 - ¿Cual de las siguientes tareas puede encargarle Surgat a un mago?

- A: Prostituir a alguien consagrado a Dios.
- B: Torturar y asesinar al ser que más quiera.
- C: Robar un tesoro sagrado.
- D: Provocar la ruina física y moral de un ser humano que confíe ciegamente en él.

24 - ¿Quién era César de Devreux?

- A: El portador de la espada de Lucifer.
- B: El marido de Inés de Castro.
- C: El hijo de Frimost.
- D: Un alquimista de la Cofradía Anatema.

25 - ¿Cómo se llamaba el perro de Don Carlos de Mayoral?

- A: Hugo
- B: Bobo
- C: Athos
- D: Pirata

- 26 - ¿Cuáles fueron las nuevas competencias que aparecieron en Rinascita y Villa y Corte?
- A: Arma de Fuego, Artillería, Etiqueta, Ingeniería Militar y Táctica.
 - B: Arma de Fuego, Artillería, Esgrima, Etiqueta y Táctica.
 - C: Artillería, Diplomacia, Etiqueta, Ingeniería Militar y Táctica.
 - D: Arma de Fuego, Artillería, Culebrina, Ingeniería Militar y Táctica.
- 27 - Los ingresos de un pícaro dependen de su porcentaje en:
- A: Seducción
 - B: Robar
 - C: Discreción
 - D: Elocuencia
- 28 - El Retorno de la Espada era una especie de epílogo de una aventura anterior, llamada:
- A: El Compromiso
 - B: Magice Rerum Daemonii Est
 - C: Trovas a un jirón de carne
 - D: El Rostro de la Bestia
- 29 - En la aventura Affer Surat, los personajes viajan a:
- A: Santiago
 - B: África
 - C: Atenas
 - D: Aralar
- 30 - ¿Cómo llamaban en el medievo catalán a los marineros expertos?
- A: Gats de Mar
 - B: Lups de Mar
 - C: Bacalats de Mar
 - D: Vaques de Mar
- 31 - ¿Qué son los esmolets?
- A: Ánimas de personas que han tenido tratos con el diablo.
 - B: Sombras de pecadores cuyas almas están en el Purgatorio.
 - C: Espíritus burlones e invisibles.
 - D: Herreros y forjadores misteriosos.
- 32 - ¿Donde enterraban los gremios medievales de Barcelona a sus Maestros Artesanos?
- A: Iglesia de Santa María del Pí.
 - B: Iglesia de Sant Jaume
 - C: Iglesia de Santa María del Mar
 - D: Iglesia de Sant Pau del Camp

33 - ¿En que aventura los personajes viajan por todo el Mediterraneo?

A: Despertaferro.

B: Gats de Mar.

C: Sefarad.

D: Cuando el viento aulla tu muerte.

34 - ¿A que equivale un florín portugués?

A: A 31 sueldos de plata.

B: A 279 dinheiros de vellón.

C: A 21 maravedíes de plata.

D: Todas las respuestas anteriores son correctas.

35 - Si creamos a un Tapada con una Comunicación de 12, armada con una pistola de silla y protegida por ropa acolchada, ¿hemos cometido algún error?

A: No puede llevar pistola de silla.

B: No puede llevar ropa acolchada.

C: La Comunicación es demasiado baja.

D: No cometemos ningún error.

36 - ¿Qué diferencia existe entre una ropera normal y una ropera mata amigos?

A: La ropera mata amigos proporciona +5% a ataque y parada.

B: La ropera mata amigos proporciona +2 al daño.

C: La ropera mata amigos necesita una Fuerza Mínima de 12.

D: No hay ninguna diferencia.

37 - ¿Qué es un ensalmador?

A: Supuestos clérigos que rezan para alejar el pedrisco y atraer las lluvias.

B: Buhoneros que venden salmos bendecidos.

C: Charlatanes que roban a los piadosos que acuden a ellos para comprar sus remedios.

D: Individuos que eliminan las dolencias recitando salmos ante el enfermo.

38 - ¿Qué es un hipocampo?

A: Criatura mitad caballo, mitad hombre.

B: Criatura mitad caballo, mitad pez.

C: Criatura mitad caballo, mitad león.

D: Criatura mitad caballo, mitad águila.

39 - ¿Cuál de los siguientes edificios no se encuentran a extramuros del Madrid del Siglo de Oro?

A: Palacio del Buen Retiro.

B: La Galera.

C: Matadero.

D: Casa de la Gorguera.

- 40 - Uno de los personajes que habitaban La Barnacla rendía homenaje a una novela de Arturo Pérez-Reverte. ¿Cómo se llamaba?
- A: Jaime de Astelarra.
 - B: Lucas del Corso.
 - C: Diego Malatriste.
 - D: Cachito Gutiérrez.
- 41 - ¿Qué es una mazamorra?
- A: Mujer que oculta el rostro a la sombra de un manto o pañuelo.
 - B: Sopa compuesta de bizcocho y agua.
 - C: Cicatriz en el rostro.
 - D: Manopla gruesa que sirve para proteger la mano de los espadachines.
- 42 - Uno de los siguientes cambios no se incorporó a la segunda edición de Aquelarre. ¿De cual se trata?
- A: El personaje de Prostituta.
 - B: Reglas de sexo.
 - C: Criaturas celestiales.
 - D: Animales míticos.
- 43 - Un personaje que se enfrente a magia demoníaca, ¿a que santo puede pedir ayuda?
- A: San Fructuoso.
 - B: San Cipriano.
 - C: San Lorenzo.
 - D: San Rosendo.
- 44 - Akrasiel es otro nombre para:
- A: Miguel.
 - B: Rafael.
 - C: Cassiel.
 - D: Anael.
- 45 - ¿Cuál de los siguientes ángeles no habita en el infierno?
- A: Tartaruchus.
 - B: Mastema.
 - C: Ramiel.
 - D: Duma.
- 46 - ¿Qué famosos escritores aparecen en la aventura Los amantes, el Don Gil, "la monja" y alguien más?
- A: Miguel de Cervantes y Francisco de Quevedo.
 - B: Francisco de Quevedo y Pedro Calderón de la Barca.
 - C: Lope de Vega y Pedro Calderón de la Barca.
 - D: Miguel de Cervantes y Lope de Vega.

47 - ¿Donde transcurre la acción de la aventura El Estanque?

A: Alejandría.

B: Atenas.

C: Trípoli.

D: Túnez.

48 - ¿Cuál de los cuatro siguientes atributos y facultades no se puede atribuir a la Dama de Amboto?

A: Controlar mentalmente a todos los habitantes de Euskadi.

B: Convocar tormentas y otros fenómenos atmosféricos.

C: Puede actuar de oráculo y consejera para sus fieles.

D: Puede transportar mágicamente de un sitio a otro del país vasco a sus fieles.

49 - ¿Qué es un Herensuge?

A: Ser pequeño de los bosques de color rojizo.

B: Dragón de siete cabezas.

C: Duende doméstico.

D: Espíritu maligno de la noche.

50 - ¿Cuál era el nombre de la antigua divinidad vasca que representaba a la Tierra?

A: Akerbeltz.

B: Eguzki.

C: Iur.

D: Illargi.

51 - ¿Que no acostumbraban a hacer los habitantes de Euskadi los lunes?

A: No se cortaban las uñas.

B: No siembran trigo.

C: No comienzan labores.

D: No cortan piezas de ropa.

52 - ¿Donde instalan sus tiendas los cambistas de Pamplona?

A: En la Aljama.

B: En la Rua Mayor.

C: Junto al Palacio Real de San Pedro.

D: En la plaza de la iglesia de San Saturnino.

53 - ¿Qué eran los raqueiros?

A: Piratas de tierra.

B: Bandidos gallegos.

C: Campesinos rebeldes.

D: Nobles castellanos.

54 - ¿Cómo se puede ahuyentar a un diaño burleiro?

- A: Espolvoreando sal encima de su cabeza.
- B: Enseñándole un gato.
- C: Pronunciando el nombre de Jesús o María.
- D: Bostezando al atardecer.

55 - ¿Qué es un legromante?

- A: Brujo malvado con el poder de guiar las nubes y hacerlas llover.
- B: Persona capaz de predecir y ver la muerte.
- C: Milagrero y exorcista que cura a enmeigados y hechizados.
- D: Hombre que tiene visiones del futuro.

56 - Si seguimos el Camino de Santiago, tras dejar Carrión de los Condes llegaremos a:

- A: Castrojeriz.
- B: León.
- C: Fromista.
- D: Sahagún.

57 - ¿Cual de estas puertas no pertenece a Santiago a Compostela?

- A: Puerta de la Peña.
- B: Puerta del santo Peregrino.
- C: Puerta de Mazarelos.
- D: Puerta de la Catedral.

58 - ¿De cuantas partes se compone la campaña Ad Intra Mare?

- A: De 10.
- B: De 13.
- C: De 15.
- D: De 11.

59 - ¿Qué era Ultreya?

- A: El ritual de purificación xacobeo.
- B: El antiguo nombre del Camino de Santiago.
- C: Un dios pagano que fue vencido por el apóstol Santiago.
- D: El saludo tradicional entre los peregrinos a Santiago.

60 - ¿Puede entrar una criatura demoníaca en una habitación consagrada?

- A: Sí, si tiene 100 o más en IRR.
- B: Sí, si tiene 150 o más en IRR.
- C: Si, siempre.
- D: No, nunca.

61 - ¿Qué don otorga Anael a quien solicita su intervención?

- A: Regenera los puntos de Suerte.
- B: Derecho a una segunda tirada de RR.
- C: Salva de la muerte a quien intente ayudar a un amigo en apuros.
- D: Da fuerza al que combate en una causa santa.

62 - ¿Cuál de los siguientes nombres no se corresponde con el de una de las brujas de Aralar?

- A: Indarr.
- B: Sorguiñak.
- C: Bartirzte.
- D: Birutia.

63 - ¿Cuál fue la primera escisión de la Fraternitas Vera Lucis?

- A: Hermandad del Divino Silencio.
- B: Hermandad de la Razón.
- C: Hermandad de la Luz.
- D: Hermandad de la Verdad.

64 - ¿Cuál de los siguientes no es un fráter de la Vera Lucis?

- A: Fráter Servus.
- B: Fráter Belli.
- C: Fráter Miles.
- D: Fráter Doctus.

65 - ¿Cuál es la Fuerza Mínima para usar una guisarme?

- A: 10
- B: 15
- C: 12
- D: 8

66 - ¿Cuál es el sueldo mensual de un familiar de la Inquisición?

- A: 20 monedas de plata.
- B: 25 monedas de plata.
- C: 15 monedas de plata.
- D: 12 monedas de plata.

67 - ¿Para que servían las garras de gato?

- A: Para impedir el movimiento de cabeza del preso.
- B: Para reducir a tiras la carne del preso.
- C: Para aplastar la cabeza del preso.
- D: Para descoyuntar las extremidades del preso.

68 - ¿Cuál de los siguientes alimentos no puede tomar un musulmán?

- A: Cerdo.
- B: Aceite.
- C: Azúcar.
- D: Lentejas.

69 - Según los nómadas targui del Sahara, ¿quienes provocan las tormentas de arena?

- A: Los keel-essuf.
- B: Los nesnás.
- C: Los dibbuk.
- D: Los yenún.

70 - ¿Qué nombre recibe la profesión de curandero en el mundo árabe?

- A: Arif.
- B: Tabib.
- C: Hazzán.
- D: Tahir.

71 - ¿Qué arma de origen islámico sería la más adecuada para realizar un asesinato por veneno?

- A: La nimcha.
- B: La takuba.
- C: La gumía.
- D: El telek.

72 - ¿En que zona de la Granada nazarí encontrarías el Rabat de Haxaris?

- A: En la Alcazaba Gigida.
- B: En la Alcazaba Cadima.
- C: En la Alhambra.
- D: En la Cerca del Norte.

73 - ¿Cómo duerme a sus víctimas una Mujer-pájaro?

- A: Con un beso.
- B: Con su canto.
- C: Con su mirada.
- D: Con una caricia.

74 - ¿Qué es un peinador?

- A: Una toalla o lienzo.
- B: Un cazo.
- C: Un peine.
- D: Unas tijeras.

75 - Si decimos que un personaje tiene esquinancia, es que tiene:

- A: Herpes.
- B: Anginas.
- C: Modorra.
- D: Catarro.

76 - La zaragatona, tomada con moderación, sirve para:

- A: Detener el estreñimiento.
- B: Combatir los piojos y las liendres.
- C: Cortar hemorragias.
- D: Calmar los ataques de asma.

77 - ¿De donde procede la cicuta?

- A: De una planta.
- B: De un insecto.
- C: Del plomo.
- D: De una serpiente.

78 - ¿Cuál de las siguientes monedas tiene un mayor valor?

- A: Escudo.
- B: Doblón.
- C: Florín de Aragón.
- D: Castellano.

79 - ¿A qué equivale un celemín?

- A: A 4,6 litros.
- B: A 18,5 litros.
- C: A 1,15 litros.
- D: A 55,5 litros.

80 - ¿Cuál es el tope máximo en IRR de una sorguiña al empezar el juego?

- A: 75%
- B: 90%
- C: 85%
- D: 100%

81 - ¿Qué hechizo poseen automáticamente los seguidores de la Dama de Amboto?

- A: Protección contra Rayos.
- B: Suerte.
- C: Mal de Ojo.
- D: Advocación de la Dama de Amboto.

82 - ¿Cuál es la maldición de los Q´deshim?

- A: Se transforman en perros.
- B: Son portadores de la lepra.
- C: Sólo pueden yacer con animales.
- D: Todo lo que tocan se convierte en oro.

83 - ¿Qué tipos de hechizos cabalísticos existen?

- A: Sefiroticos y Guevuraticos.
- B: Guevuraticos y Qlipothicos.
- C: Sefiroticos y Quilipothicos.
- D: Sefiroticos, Guevuraticos y Qlipothicos.

84 - ¿Qué es un lamen?

- A: Una poción.
- B: Un ungüento.
- C: Un maleficio.
- D: Un talismán.

85 - ¿Qué es el hérem?

- A: La expulsión de la comunidad judía.
- B: Oración judía de la mañana.
- C: La penitencia judía.
- D: Manto usado en las celebraciones judías.

86 - ¿Qué es un muccadim?

- A: Un escriba.
- B: Un tipo especial de cabalista.
- C: El aprendiz de un rabino.
- D: Un miembro de la milicia de una judería.

87 - ¿Qué criatura irracional debe colaborar en el hechizo Maldición del Rabishome?

- A: Una bona fada.
- B: Un tronante.
- C: Un demachño.
- D: Un lobushome.

88 - ¿A qué afectan los Talismanes Planetarios de Paracelso?

- A: A la Suerte del personaje.
- B: A los Puntos de Concentración del personaje.
- C: A ciertas Competencias del personaje.
- D: A la Iniciativa del personaje.

89 - ¿Quién escribió el Libro de la Potencia?

- A: Rham al Llois.
- B: Nicolás Flamel.
- C: Aptolcater.
- D: Es anónimo.

90 - ¿Cuál de estas criaturas irracionales no posee ninguna utilidad como componente de hechizos?

- A: Basilisco.
- B: Colacho.
- C: Gul.
- D: Mandrágora.

91 - ¿Qué hechizo convierte a un demonio en un Desterrado?

- A: Velo de Muerte
- B: Abrazo de las Tinieblas
- C: Maldición de Cipriano
- D: Armadura del Diablo

92 - ¿Cuál de las siguientes reglas no se aplica a los hechizos prohibidos?

- A: Por cada lanzamiento se pierde 1 punto de Cultura.
- B: No se pueden aprender durante la generación del personaje.
- C: No se puede usar la Suerte al utilizarlos.
- D: Los PC gastados en el lanzamiento se recuperan uno por semana.

93 - ¿Qué día se celebra la medieval Fiesta del Asno?

- A: 26 de diciembre.
- B: 28 de diciembre.
- C: 1 de enero.
- D: 5 de enero.

94 - ¿Qué es una soldadera?

- A: Mujer soldado disfrazada de hombre.
- B: Artesana de vida disipada.
- C: Cantora de vida ambulante.
- D: Prostituta vieja.

95 - ¿Cuál es la definición de la espagiria?

- A: Aplicación práctica de la alquimia.
- B: Piedra filosofal completamente terminada.
- C: Unidad de peso.
- D: "Azufre" alquímico.

96 - ¿Cuántos tipos de magia existen en Aquelarre?

- A: Magia Negra.
- B: Magia Negra y Blanca.
- C: Magia Negra, Blanca y Roja.
- D: Magia Negra, Blanca, Roja y Azul.

97 - Si un personaje noble de no mucha edad fuera encarcelado en la Córdoba medieval, ¿donde sería llevado?

- A: Torre de la Calahorra.
- B: Torre de los Donceles.
- C: Torre de la Malmuerta.
- D: Cárcel del Concejo.

98 - La ternerilla cobra el aspecto de una ternera:

- A: Sin cabeza.
- B: Con los cuernos en llamas.
- C: Con el rostro de una mujer.
- D: De color verde.

99 - La lista de correo oficial de Aquelarre, la Cofradía Anatema, fue creada el día:

- A: 13 de octubre de 1999.
- B: 3 de octubre de 1999.
- C: 23 de octubre de 1999.
- D: 23 de septiembre de 1999.

100 - ¿A quien ha dedicado Ricard Ibáñez la mayor parte de sus manuales y suplementos de Aquelarre?

- A: A Miguel Aceituno.
- B: A Jordi Cabau.
- C: A Joaquín Ruiz.
- D: A Beatriz.

Niveles de Aquelarrelogía

Nivel 1: Aquelarrelogía 1-30%

Bueno, bueno, bueno... Parece ser que vas un poco retrasado. Pero hay fácil remedio: tómate una raíz de eleboro negro tres veces al día después de las comidas y en una semanita hablamos, ¿de acuerdo?

Nivel 2: Aquelarrelogía 31-60%

La cosa ya va mejor, aunque todavía te falta empuje. Habrá que ponerte tareas: copia quinientas veces "Aquelarre es el único rol e Ibáñez es su profeta" y lo quiero para mañana en mi despacho.

Nivel 3: Aquelarrelogía 61-80%

Ya podemos hablar de un verdadero seguidor de Aquelarre. Has leído casi todos los suplementos y has memorizado la mayor parte de las reglas, así que puedes pelearte con tus jugadores sin problemas, normalmente utilizando la edición de tapa dura como arma ofensiva.

Nivel 4: Aquelarrelogía 81-90%

Has alcanzado un alto grado de Aquelarrelogía, el suficiente para pensar en ocasiones en invocar a un silfo. Has leído todo lo que has encontrado sobre Aquelarre y has jugado y/o dirigido casi todas las aventuras. Eres un verdadero fan fatal, no cabe duda.

Nivel 5: Aquelarrelogía 91-100%

Si no fuera porque está claro que te sabes las reglas, yo diría que eres el propio Ricard Ibáñez. Lo tuyo es enfermizo... ¿De verdad has contestado todas las preguntas sin mirar los libros? Si la respuesta es afirmativa te recomiendo que comiences a abrirte un poco al mundo, que hay otras cosas, de verdad, te lo aseguro, hay vida más allá del Macho Cabrío...

Tabla de Respuestas Correctas

1 =	11	21	31	41	51	61	71	81	91
B	= A	= B	= D	= B	= A	= C	= C	= D	= B
2 =	12	22	32	42	52	62	72	82	92
C	= A	= A	= B	= D	= B	= C	= A	= A	= A
3 =	13	23	33	43	53	63	73	83	93
D	= A	= C	= A	= B	= A	= A	= A	= C	= C
4 =	14	24	34	44	54	64	74	84	94
C	= A	= C	= D	= D	= C	= B	= A	= D	= C
5 =	15	25	35	45	55	65	75	85	95
A	= C	= A	= C	= B	= A	= C	= B	= A	= 1
6 =	16	26	36	46	56	66	76	86	96
C	= D	= A	= A	= D	= D	= C	= A	= D	= C
7 =	17	27	37	47	57	67	77	87	97
B	= C	= D	= D	= C	= D	= B	= A	= A	= B
8 =	18	28	38	48	58	68	78	88	98
B	= D	= B	= B	= A	= B	= A	= B	= C	= A
9 =	19	29	39	49	59	69	79	89	99
C	= A	= B	= B	= B	= D	= A	= A	= C	= B
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
= A	= B	= A	= A	= C	= B	= B	= C	= B	= D



DRAMATIS PERSONAE

¿QUIERES COLABORAR Y NO SABES CÓMO?

A) LAS AYUDAS/MÓDULOS/ARTÍCULOS DEBEN SER INÉDITOS, ES DECIR, NO HAN DEBIDO PUBLICARSE ANTES EN NINGÚN FORMATO

B) SI NO SABES EN QUÉ PODRÍAS COLABORAR, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS, TENEMOS SECCIONES EN EL TINTERO QUE TE ESTÁN ESPERANDO

C) LOS MÓDULOS INTENTAR QUE NO SEAN POR PARTES., ASÍ LOS AFICIONADOS NO DEBEN ESPERAR PARA JUGARLOS

jordicalvo_s@terra.es

Tabla de Eventos: Cazador por Pedro García

1d100	Resultado
01%	El Pj es asesinado a manos de la Fraternitas Vera Lucis
02-10%	El Pj tiene un desagradable encuentro con una banda de ladrones. Deberá superar una tirada de FUE x3 o RES x3. Si falla la tirada el pj perderá el 50% del capital y recibirá una herida seria. Determinar la localización con 1d10 y consultar la tabla de secuelas de la Pág. 50 del manual.
11-20%	El Pj consigue una pieza excepcional. O bien se la queda o puede vender su piel en un centro urbano. Si consigue una tirada de comerciar consigue 30 monedas, en caso contrario 20.
21-25%	El pj tiene un encuentro con una criatura mágica en la montaña (sátiro, follet, lobisome, etc) ganancia +1d10 IRR
26-29%	Ataque de animales salvajes. Si saca una tirada de FUE x3 o RES x3 sobrevive al ataque. Si falla la tirada el pj recibirá una herida seria. Determinar la localización con 1d10 y consultar la tabla de secuelas de la Pág. 50 del manual. Si el pj posee carisma animal, el multiplicador será de x4.
30%	El pj se convierte tras mucho tiempo de dedicación, en un experto rastreador. +25% a rastrear. Esta tirada no es acumulable.
31-41%	El pj enferma. Lanzar 1d6 1-2 Rabia 3-4 Pulmonía 5-6 Tétanos
42-48%	Solicitan los servicios del Pj como guía a través de una zona montañosa, aprovechando su conocimiento de la misma. Ganancia de 10 monedas + 5 por día de ruta (1d6 +1 días en total)
49-51%	Los perros del cazador han tenido una camada. +1d4 cachorros.
52%	El pj se convierte tras mucho tiempo de dedicación, en un experto tirador. +25% a arco. Esta tirada no es acumulable.
53-58%	El pj ya sea por necesidad, por no darse cuenta o por algún otro motivo caza en tierras de un noble que consigue atraparlo con las manos en la masa. El Pj es acusado de robo y juzgado por ello.
59-65%	Buena racha económica, buenas piezas, pieles, etc. Ganancia de 50 monedas.
66-69%	Muerte de un familiar (a determinar)
70-75%	El Pj abandona su tierra natal, por el motivo que entre Master y Pj acuerden y se va a vivir a otras tierras, quizá un reino vecino u otro país. Por cada año que le quede al pj por tirar en esta tabla, sumará un 10% hasta un máximo de CUL x3 en el idioma local.
76-85%	Accidente. Determinar localización y tirar 1d6 en la tabla de secuelas de la Pág. 30 del manual.
86-89%	Ataque de bandidos o asalto caminos. Si saca una tirada de FUE x3 o RES x3 sobrevive al ataque escapando ileso y con todo el capital. De lo contrario, deberá hacer una tirada de suerte. En caso de sacarla, sobrevive sin secuelas de ningún tipo pero pierde el 50% del capital actual. Si fallara la tirada de suerte perderá todo su capital y le propinarán una somanta de palos recibiendo una herida seria. Determinar la localización con 1d10 y consultar la tabla de secuelas de la Pág. 50 del manual.
90-92%	El Pj encuentra a alguien perdido por el bosque (por ejemplo un niño o niña). El pj le acompaña hasta su casa, donde los buscaban todos los vecinos del pueblo desde hace unos días, y recibe en agradecimiento 100 monedas.
93-96%	El Pj descubre por casualidad el refugio donde alguien guardaba un tesoro considerable en monedas, piezas de oro y piedras preciosas. Sin creérselo todavía, carga con todo cuanto puede en su mochila y parte bien deprisa no sea que aparezca de repente el dueño o dueños del mismo. No obstante, el Pj no puede cargarlo todo, y lamentablemente no puede recordar el camino de regreso a por más. Gana 1d6 x100 monedas. Si el Pj además falla una tirada de suerte, un Gnomo (el verdadero dueño de todo lo que el pj ha robado) descubre este hecho y descubriendo quien ha sido el autor, tratará de recuperar su tesoro...
97-99%	El Pj tras una cacería, regresando a casa cuando ya es bien entrada la noche, descubre un aquelarre en un prado. Ancianas y jóvenes desnudas danzan como enloquecidas alrededor de una hoguera, cuando de repente algo horrible aparece de entre la oscuridad y las brujas empiezan a adorarlo. Muy inteligentemente pone pies en polvorosa sin llamar la atención, ganando eso sí, +1d10 a la IRR y llevándose un susto de aupa.
00%	El Pj es víctima de una trampa de cazador, quizá de una que el mismo pusiera alguna vez, con tal mala suerte que se fractura un hueso o huesos y no solo no puede moverse, sino que tampoco nadie le oye y puede venir a socorrerle. Muere de frío, o de inanición, o devorado por alguna fiera salvaje tras una larga agonía.

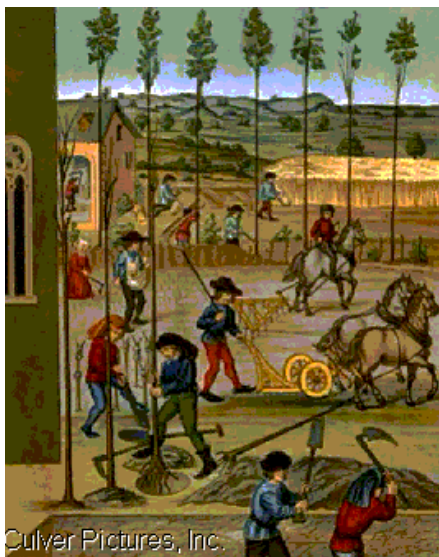
Medievo

por Juan Pablo Fernández del Río

¿Cómo era la vida y la economía en el Mundo Medieval?. El autor de esta ayuda nos ofrece una buena ambientación para que nuestras partidas sean lo más reales posibles

Introducción

Este artículo intentará facilitar la ambientación de las partidas de Aquelarre explicando los



lugares típicos donde se asentaba la sociedad del medievo: los feudos y las ciudades. Intentaremos conocer cómo vivía la gente en estos lugares, a qué se dedicaban, cómo se organizaban y qué clase de personas, edificios y servicios se podía encontrar en ellos. Si muchas veces los PJS han visitado un feudo o una ciudad y no has sabido imaginártelos o no supiste describírselos, este documento podrá ayudarte (espero).

Como complemento se ofrecen unas tablas sobre los reyes de los territorios cristianos españoles, la Corona de Aragón, el Reino de Castilla y el Reino de Navarra.

Concepto y orígenes

La palabra "feudo" significa posesión territorial de un señor. Se trata de una unidad territorial llamada latifundio sobre la que ejercía su poder un noble, el cual la gobernaba y explotaba en su beneficio. Este noble podía ser un guerrero o un clérigo, los cuales imponían su autoridad por la violencia de las armas y el temor religioso respectivamente.

Dos fueron los hechos que condujeron a la aparición de los feudos:

- 1.La ruralización de la Europa occidental, llevada de la mano de los pueblos germánicos que invadieron Roma y se asentaron en Europa durante la Alta Edad Media.
- 2.Las posteriores invasiones de musulmanes, normandos y húngaros, que ocasionaron una crisis del poder de los reyes de los pueblos germánicos.

Las invasiones provocaron varios efectos en la sociedad de la época. Primero, los reyes se veían obligados a realizar importantes campañas militares contra los invasores sirviéndose de la ayuda de sus nobles vasallos; al término de la campaña, el rey se veía obligado a pagar a estos nobles con tierras, ya que el oro y la plata escaseaban. Segundo, algunos de los nobles a los que el rey les cedía territorios, aprovechando su crisis de poder comenzaban a independizarse de él, sobre todo los que gobernaban territorios fronterizos, y establecían una autarquía: ellos eran los que cobraban los impuestos, mantenían sus tropas, impartían justicia, etc. Y tercero, debido a los invasores, que arrasaban los poblados que encontraban

a su paso, los campesinos se vieron obligados a acudir a los señores para que les dieran protección a cambio de hacerse su vasallo y aceptar unas determinadas obligaciones. Así es como nace el señor feudal.

Economía

El sistema de producción se basaba en la agricultura y la ganadería de autoconsumo, es decir, cada feudo debía autoabastecerse. En los feudos había dos tipos de posesiones:

1. Las tierras que eran propiedad directa del señor, en las que trabajaban los siervos de la gleba, y que constaban de tierras de cultivo, bosques y pastizales; en estas tierras se erigía el castillo del señor, verdadero centro económico y militar del feudo, y normalmente construido en un lugar estratégico. Si el propietario era un religioso, este tomaba el mando de una abadía o un monasterio en torno al cual se extendían sus posesiones y la de los villanos.
2. Las tierras de los vasallos del señor (los villanos, en Aquelarre los llamados campesinos), llamadas mansos. Cada manso constaba de viviendas y tierras de cultivo destinadas a alimentar al campesino y su familia. En feudos con mayor densidad de población, un mismo manso servía para alimentar a varias familias. Los campesinos eran dueños de sus tierras, pero estaban obligados a trabajar gratis en las tierras del señor unos días a la semana.

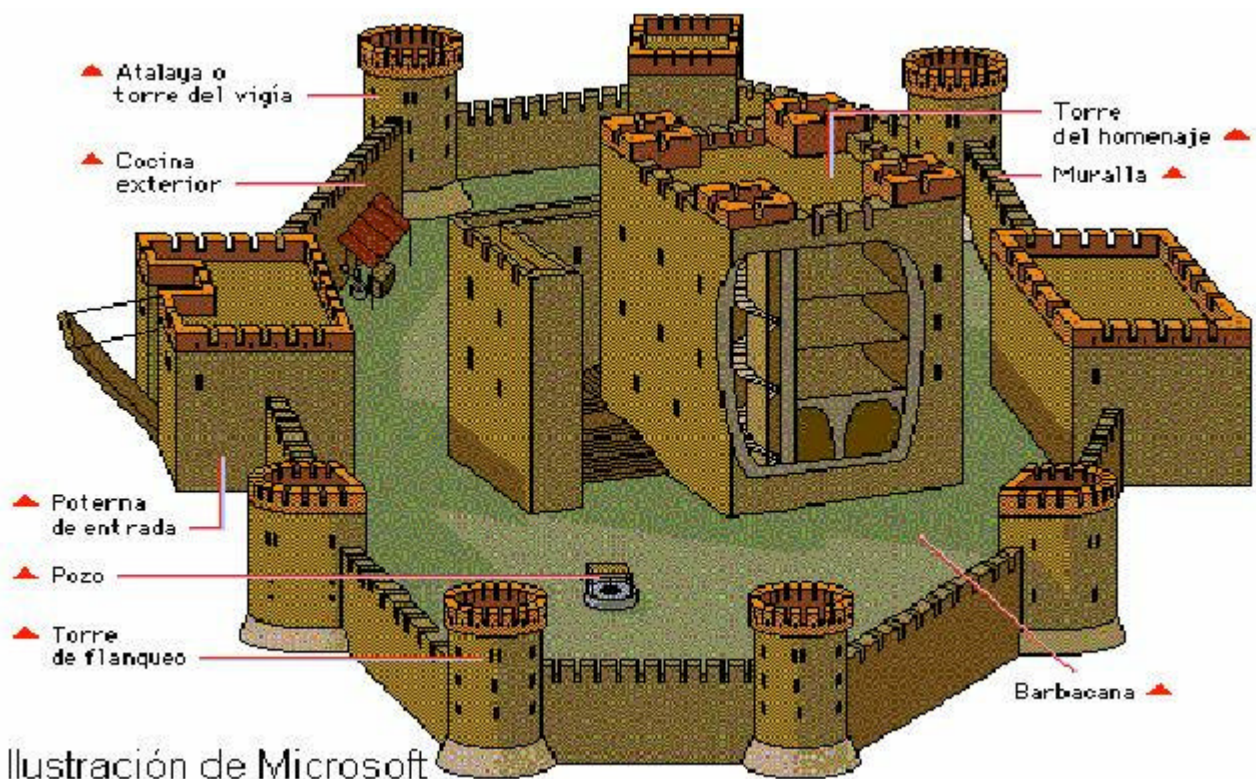


Así pues, en el paisaje del feudo tenemos tres tipos de extensiones: los cultivos y mansos (con sus viviendas adosadas), los pastos y el bosque. A estas se sumaba el castillo o el monasterio.

" Los cultivos: los bueyes fueron poco a poco sustituidos por los caballos gracias a que se fue reemplazando el yugo por la collera. La potencia de los caballos en el arado se mejoró con el uso de herraduras. Se usa el arado de vertedera, que es de hierro y tiene ruedas. El sistema de cultivo era el barbecho, el cual alternaban con trigo, centeno, cebada o avena. También parecen los molinos, de viento, o de agua, si había algún río que atravesara el feudo. Los molinos se utilizaban para moler los cereales, batanear la ropa, mover martillos de forja y como fuerza elevadora. De esta forma se fabricaba pulpa para el papel, se trituraba la mena y se afilaban los cuchillos.

" Los pastos: la cría de caballos era muy importante, pues el señor necesitaba de buenos caballos para sus tropas, por lo que una buena parte del feudo se dedicaba a pastizales. Así, normalmente se pueden ver algunos caballos pastando en estos lugares.

" Los bosques: de ellos se extraía madera para la construcción y para el fuego del hogar. También los usaban los pastores para que pastara su rebaño, normalmente ovejas, y el señor los usaba para practicar su deporte favorito: la caza. En ellos también trabajan los cazadores, que se ocupan de cazar piezas para los opulentos banquetes del castillo.



Los edificios dominantes del feudo

El castillo

Los castillos se solían construir al borde de un precipicio inexpugnable o junto a un río, sobre una colina que dominara el entorno. Gracias a ellos sus habitantes podían protegerse de los ataques de arietes, catapultas y ballestas. En un castillo se distinguen varias zonas:

Torre del homenaje: el castillo se construía en torno a ella. Representaba el último reducto defensivo. Estaba diseñada de forma que los arqueros pudieran disparar desde su interior a los enemigos que accedían a la barbacana. El diseño de la escalera interior permitía la lucha con espada. Dentro había aposentos, una sala mayor donde se comía y dormía, una capilla, zonas de aprovisionamiento y mazmorras.

Barbacana: protegida por la muralla y las torres de flanqueo, la barbacana era un lugar seguro para cultivar alimentos, criar animales y refugiarse en caso de peligro.

Pozo: situado en la barbacana, era un elemento fundamental en caso de asedio al castillo, pues cuando el enemigo lo rodeaba, sólo se lograba resistir si se disponía de agua y alimentos suficientes.

Cocina exterior: la preparación de la comida se realizaba con frecuencia fuera del castillo. Aunque este era de piedra, los suelos y el mobiliario eran de madera, por lo que esta práctica de encender fuego en el exterior minimizaba el riesgo de incendio.

Poterna de entrada: este era el punto débil del castillo, razón por la que solía estar muy bien defendido. Sus sólidas puertas de madera estaban protegidas por una reja metálica o rastrillo, y en los castillos con foso existía un puente levadizo que se recogía para impedir el acceso.

Muralla: los paneles de piedra que defendían la barbacana. En su parte superior se encontraban las almenas, desde donde los defensores del castillo disparaban sus flechas. El adarve de la parte superior sobresalía de la misma, lo que dificultaba la escalada al enemigo.

Atalayas: permitían otear el horizonte y detectar cualquier posible peligro.

Torres de flanqueo: tenían la base gruesa y los laterales curvos para resistir el impacto de los arietes y los proyectiles. Las estrechas ventanas ojivales permitían la entrada de la luz pero no de los proyectiles y los arqueros situados en ellas podían disparar contra todo enemigo que se acercase al recinto amurallado.

El monasterio o abadía

Mientras que el castillo se podía considerar un centro militar, el monasterio era un centro cultural. Sus monjes conservaron la cultura romana, aplicaban a sus tierras de cultivo mejores sistemas de trabajo, convirtiéndolas en granjas modelo para los campesinos vecinos y en sus bibliotecas se conservaban numerosos volúmenes de libros antiguos que han llegado a nosotros gracias a las copias que los monjes hacían de ellos en el scriptorium. Veamos sus partes más importantes:

Iglesia: puede ser de estilo románico o gótico. Tenían principalmente planta de cruz latina, con una nave principal más larga y otra más corta llamada transepto. Al fondo está el ábside, que puede ser cuadrado o semicircular. En uno de los lados, por debajo de las alas del transepto se encuentra el claustro, lugar de paseo y meditación, y en la fachada o cerca del crucero (lugar donde se cruzan las dos naves) está el campanario. El altar mayor se sitúa en el crucero o en el ábside. Los techos son de piedra y en ellos se construyen bóvedas y cúpulas. Las iglesias románicas se caracterizan por tener muros gruesos, no muy altos y con pequeñas ventanas, pues era necesario que estos fueran lo suficientemente resistentes como para soportar el peso de las bóvedas. Al tener pocas ventanas y pequeñas, esto hacía que el interior de la iglesia tuviera que ser iluminado mediante velas. La parte más decorada era el claustro, representando escenas del Antiguo y Nuevo Testamento mediante esculturas y pinturas, que servían para enseñar y recordar los pasajes de la Biblia al pueblo, que no sabía leer. Las iglesias góticas eran más espaciales y luminosas, gracias al arco apuntado y la bóveda de crucería. Se mantuvo la planta de cruz latina, pero el ábside se hizo más grande al adosarle otros más pequeños llamados absidiolos, y se construían una o dos altas torres - campanarios flanqueando la iglesia. También se añadieron naves laterales a la nave principal. Las ventanas, al ser más grandes, se decoraban con fragmentos de cristales de distintos

colores (vidrieras) que formaban escenas de la Biblia y que daban un ambiente mágico al interior de la iglesia. Las esculturas son más esbeltas, y las pinturas se desarrollan sobre retablos con múltiples escenas de vidas de santos, limitándose a zonas específicas como detrás de los altares. En resumen, las iglesias románicas tienen un aspecto más sobrio por fuera y más íntimo y misterioso por dentro, mientras que las góticas ofrecen un aspecto exterior mucho más impresionante y por dentro ofrecen un ambiente mágico proporcionado por la luz de colores de las vidrieras.

Sala capitular: lugar de reunión de los monjes.

Cementerio: aquí son enterrados los monjes pertenecientes al monasterio cuando mueren.

Enfermería: lugar a cargo del enfermero, donde se procura la curación de los monjes.

Refectorio: lugar donde los monjes se reúnen para comer.

Cocina: adosada normalmente al refectorio, está a cargo del cocinero.

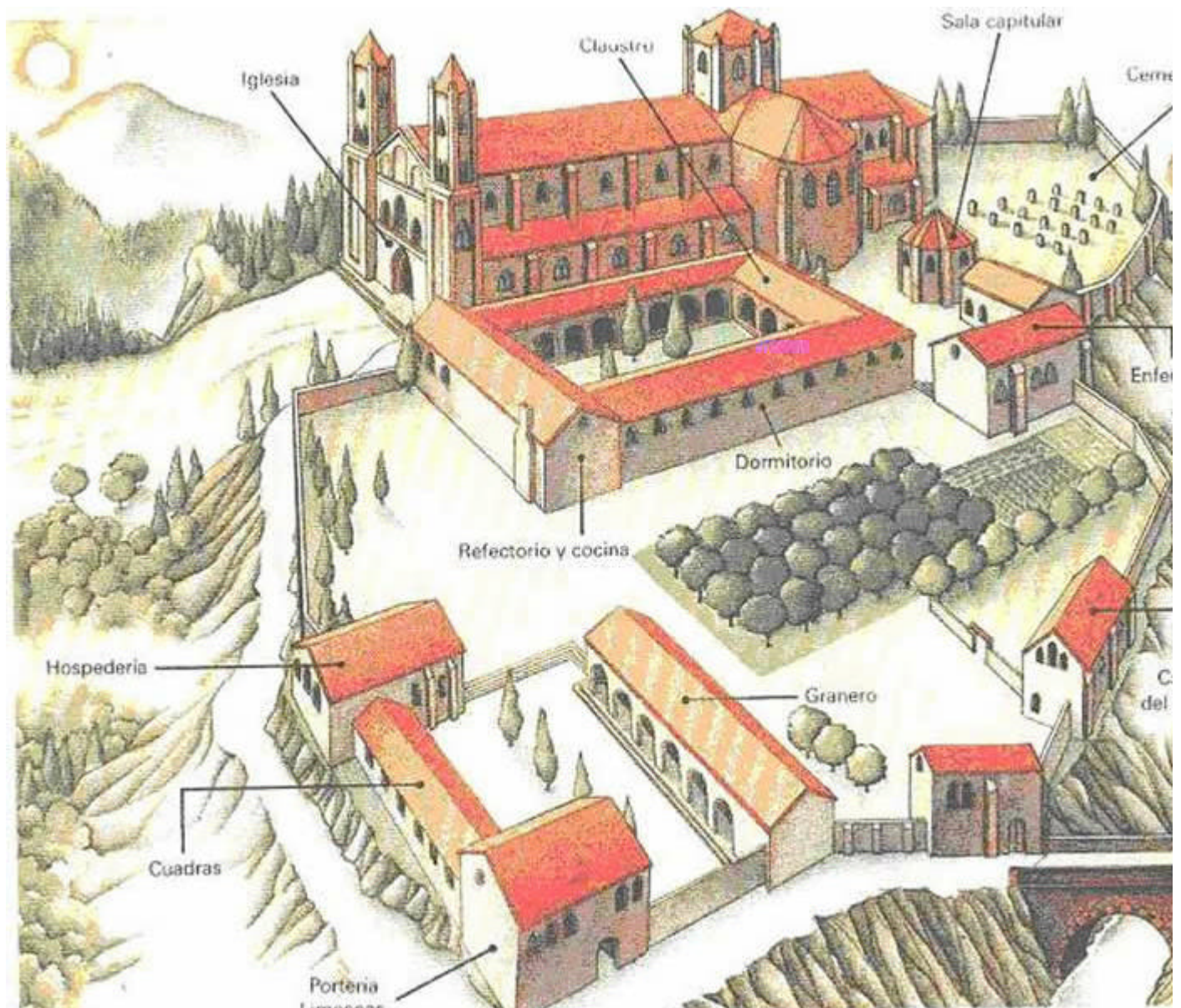
Hospedería: pequeña construcción destinada al alojamiento de los visitantes y los peregrinos.

Granero: el almacén de grano del monasterio.

Cuadras: las caballerizas, donde se guardan los caballos.

Portería: entrada al monasterio, a cargo del portero.

Casa del abad: el superior del monasterio tenía una casa aparte. Los demás monjes dormían en el dormitorio común.



Derechos y deberes

El señor feudal tenía la obligación de defender a sus campesinos-vasallos. Pero también tenía el privilegio del poder jurisdiccional sobre ellos. Los campesinos debían pedir permiso a su señor para casarse y para marcharse a otras tierras. Además debían pagarle la protección que les proporcionaba con una parte de sus cosechas y trabajando en sus tierras unos días a la semana. En las tierras del señor, los campesinos debían arar, cosechar, mantener las vallas de los campos, arreglar los caminos, acarrear leña... Y tenían que llevar a moler sus cereales al molino del señor, que así podía controlar mejor la parte que le correspondía, y pagar por el uso del molino del señor, por cruzar los puentes del feudo, que eran del

señor, y por llevar a pastar su ganado a los bosques del señor... Como veis, las condiciones de los campesinos eran muy duras, tanto que en ocasiones, cuando el señor era particularmente autoritario y cruel, se levantaban contra él y organizaban revueltas que a veces tenían éxito y otras eran sofocadas por las tropas del feudo.

Pero el señor también podía hacerse vasallo de otros nobles más poderosos o del rey cuando necesitaba ayuda para defender su feudo. Este personaje al que el señor rendía vasallaje podía cederle tierras o un castillo. El vasallaje se celebraba con una ceremonia llamada investidura, en la que el noble o el rey entregaba las tierras o el castillo al noble vasallo y le daba una espada si éste era seglar o un báculo si era religioso. A partir de ese momento el noble vasallo se comprometía a acudir con sus tropas en caso de que el señor se lo pidiera.

Servicios

Pocos son los servicios que los PJS van a poder encontrar en un núcleo feudal. Este lugar se dedica principalmente a la producción de alimentos y materia prima, como la lana. En los bosques del feudo encontrarán al cazador y al pastor con su rebaño, mientras que en los mansos pueden encontrar a un curandero o incluso a algún sujeto dedicado a la brujería, aunque estos suelen vivir en soledad fuera de los feudos. También puede haber una que otra prostituta en el castillo (propiedad del señor) y fuera de él, buscando clientes. También en el castillo hay algunos hijos de campesinos que son forzados a convertirse en soldados, mientras que los bandidos son campesinos rebeldes que se han visto abrumados por sus deudas y se dedican al bandidaje, acechando los caminos, normalmente fuera del feudo. En los castillos y abadías se pueden encontrar más servicios: bibliotecas, cuadras (venta de caballos), cocina, enfermería (a cuyo cargo encontramos al médico, y no al curandero), hospederías o salas de invitados, zonas para el culto religioso y mazmorras o celdas. Normalmente estos servicios son gratuitos en los monasterios, pues los monjes están obligados a hospedar y alimentar a los viajeros al menos durante un día, mientras que en los castillos los únicos que pueden acceder a estos servicios (también de forma gratuita) son los PJS pertenecientes a la alta o baja nobleza, debido a la regla de la hospitalidad entre los caballeros, aunque si al

señor del castillo le desagrada el PJ puede poner cualquier excusa para no cumplirla.

La ciudad medieval

Resurgimiento

El resurgimiento de las ciudades se debe a varios hechos:

Decadencia de los pueblos invasores. Las fronteras musulmanas en la península ibérica van retrocediendo, los normandos se asientan y los húngaros son derrotados.

Los progresos técnicos (el nuevo sistema de arado, el molino, etc.) provocan excedentes de productos y siervos, y ambos comienzan a moverse hacia la ciudad.

Mientras en los feudos se producen las materias primas y los alimentos, en las ciudades se concentra la producción artesanal. De esta forma se establecen relaciones comerciales entre el feudo y la ciudad. Al señor feudal le resulta más económico comprar telas, herramientas y armas en la ciudad que fabricárselas él, y al mismo tiempo encuentra en ella el mercado apropiado para el excedente de trigo, lana o carne de su feudo.

Los gremios

En las ciudades el trabajo se agrupaba por oficios. De esta forma nacieron los gremios. Los artesanos no pueden trabajar en la ciudad si no se inscriben en un gremio. El gremio protege a sus asociados y al público: facilita las materias primas a los mismos precios a todos los gremiados, les propone los mismos modelos de productos manufacturados y les fija los precios de venta, calculando unos beneficios razonables. Los artesanos se establecen en una misma calle según su oficio y trabajan todos bajo las mismas condiciones, es decir, no se les permite mejorar las técnicas de trabajo ni ampliar su negocio. Con el fin de que el gremio y el público pueda vigilarlos, los artesanos tienen sus talleres junto a la calle, abiertos con amplios ventanales.

En el taller trabajaban el maestro, que era el dueño del local y de las herramientas y estaba

inscrito en el gremio; los aprendices, que vivían en casa del maestro y no cobraban; cuando los aprendices superaban unas pruebas de habilidad se convertían en oficiales, lo cual les permitía cobrar un sueldo. Sin embargo a los oficiales les resultaba muy difícil convertirse en maestros. Para ello bastaba con que hicieran una obra maestra de su profesión, pero sus maestros no les facilitaban esta labor, ya que al promocionar nuevos maestros se harían ellos mismos la competencia.

El mercado

De esta forma, la ciudad se convirtió en centro comercial de la región, donde acudían los señores feudales y los campesinos de la comarca para vender sus excedentes agrícolas y para comprar los productos artesanos. El lugar donde se llevaban a cabo estas transacciones era el mercado, situado en las plazas más grandes o en la plaza principal de la ciudad.

En torno a estos mercados comenzaron a crecer los comerciantes, que comenzaron a acumular grandes fortunas. Esto ocurrió gracias a que los cruzados abrieron de nuevo la ruta del mediterráneo. Los mercaderes volvieron a ponerse en marcha y compraron especias (canela, clavo, pimienta...) y seda de las regiones orientales para venderlas en occidente.

Pero la apertura de esta vía marítima también propició los ataques de los piratas, que asaltaban y saqueaban los barcos de los marinos que traían los productos de oriente.

También aparecieron rutas terrestres, que seguían viejas calzadas romanas o nuevos caminos, y en algunas de las ciudades que cruzaban se organizaban ferias que enriquecían la economía de la ciudad. Así como las rutas marítimas tenían el inconveniente del ataque de los piratas, en las terrestres el peligro estaba representado por los bandidos, que asaltaban a los comerciantes y se veían obligados a matarlos para no ser denunciados, pues no solían alejarse mucho de sus hogares para practicar el bandidaje, ya que no tenían medios para hacerlo.

Gracias al comercio se volvió a poner en circulación la moneda, y a principios del siglo XIV se acuñaron gran cantidad de maravedíes, reales y ducados.

Llegó un momento en que los negocios de los comerciantes se hicieron tan cuantiosos que hubo que juntar el dinero de varios para poderlos realizar. Así se dieron las primeras formas de asociación entre mercaderes o capitanes de barco para realizar comercio con el extranjero. Y también fue así como aparecieron los cambistas, que se dedicaban a prestar dinero a los comerciantes, marinos e incluso a los monarcas y de cuyos préstamos sacaban unos beneficios.

La aparición de la burguesía

Todo esto propició la aparición de una nueva clase social en las ciudades: la burguesía. Desde un primer momento se incluyó entre los no privilegiados; sin embargo, su poder económico era igual o incluso mayor que el de las privilegiadas (nobles y clero), y no estaban ligados al señor feudal. Así, se hizo una distinción entre la alta burguesía, formada por cambistas y comerciantes ricos, y la baja burguesía (a esta clase se la llama "villano" en Aquelarre), formada sobre todo por artesanos. Los asalariados y vagabundos formaban el pueblo.

La iglesia en las urbes

La iglesia tuvo que adaptarse a esta nueva mentalidad y crear nuevas órdenes religiosas apropiadas para los núcleos urbanos. Aparecieron así los franciscanos y los dominicos, que eran órdenes mendicantes porque la pobreza era su voto más importante y se veían obligados a mendigar su sustento. Los franciscanos se dedicaron a evangelizar más directamente al pueblo con su ejemplo de pobreza y humildad, mientras que los dominicos se dedicaron al estudio de la Teología, dominaron las universidades, y más tarde actuaron a través del Tribunal de la Inquisición contra las herejías.

Las universidades

Nacieron como asociaciones de profesores, o de profesores y alumnos, que buscaban independizarse de las escuelas episcopales, donde el obispo imponía sus criterios. Sin embargo, el Papado, a partir de Inocencio III (siglo XIII), las protegió para dominarlas mejor y mantener sus enseñanzas dentro de la ortodoxia cristiana, jugando los dominicos un importante papel en este aspecto.

La universidad, por lo general, constaba de cuatro facultades: Arte y Letras, Derecho, Medicina, y la más importante de todas, Teología. La facultad con mayor número de alumnos solía ser la de Arte y Letras, y su decano solía tomar el título de Rector y representaba a la universidad.

A partir del siglo XIV comienzan a aparecer colegios junto a las universidades. Estos eran una especie de residencia para estudiantes, los cuales cada vez eran más laicos y menos religiosos. Las clases se daban en latín, y el profesor era el único que solía disponer de libro, el cual leía, explicaba y comentaba para los alumnos, que debían memorizar sus enseñanzas.

Panorama general

Así pues, con toda la información que tenemos, imaginemos un gran núcleo urbano medieval. Cuando entramos a la ciudad tal vez coincidamos con algún mercader que entra o sale de la misma, con su carro lleno de mercancías y tirado por caballos. Al entrar nos encontramos con un barrio problemático, donde podemos encontrarnos algunos burdeles y donde campan algunos ladrones, y tal vez encontremos alguna taberna donde la gente se juega sus sueldos a los dados o a las cartas clandestinamente (el juego está prohibido). Conforme nos acercamos al centro vamos pasando por calles cuyo nombre denomina al gremio de artesanos que viven en ella. Así, en la calle Zapateros nos encontramos a los arte-

sanos zapateros trabajando en sus talleres, que se pueden ver perfectamente desde la calle, junto con algún oficial o un aprendiz, y atendiendo al público. Al pasar por una calle nos habremos encontrado con alguna iglesia, e incluso algún monje franciscano nos habrá pedido limosna. Ahora llegamos a una zona bastante concurrida: el mercado, situado en una gran plaza. Aquí se agolpa la muchedumbre, y se puede encontrar todo tipo de gentes y productos: cerdos, gallinas, especias, telas, lana... En estas plazas también suele haber mesones o posadas. Y si la ciudad es importante tal vez nos topemos con una gran catedral y un edificio imponente, la universidad. Cerca de estos edificios se encontrarán los barrios acomodados, donde podemos contemplar las lujosas casas y palacetes de la alta burguesía.

Servicios

Puesto que en las ciudades se puede encontrar cualquier cosa, si no se conocen lo suficiente se hacen necesarias unas reglas sobre la disponibilidad de los servicios que pueden ofrecer: los diferentes trabajos de artesanos, banqueros, comerciantes, prostitutas y demás. Veamos primero la siguiente tabla:

Tipo de ciudad	Habitantes	Modif
Muy pequeña	Menos de 500	-50
Pequeña	De 500 a 1000	-25
Normal	De 1000 a 3000	0
Grande	De 3000 a 5000	+25
Muy grande	Más de 5000	+50

Según el tipo de ciudad en el que se encuentren los PJS, si están buscando algún producto o servicio añadiremos a su puntuación de Suerte el malus o bonus correspondiente, y a continuación se podrá asignar un malus o bonus de 25, 50 o 75 según la decisión del DJ en cuanto a lo "común" que es ese servicio. Consulta la siguiente tabla para informarte de los diferentes servicios que se pueden encontrar en la ciudad:

Servicio	Notas
Acuchador	El que convierte trozos de ropa en mantas, vestidos, etc.
Albañil	El que construye edificios y puentes con ladrillos y piedras.
Alfarero	El que usa arcilla para hacer objetos.
Alquímista	El que prepara sustancias para diferentes fines, como jarabes, pociones y venenos.
Armero	El que manufactura armas de metal o acero.
Barbero	El que ciuda y afeita cabellos y barbas.
Bordador	El que decora tejidos, ropas y cuero.
Cambista	El que realiza préstamos y cambios de moneda calculando las equivalencias.
Candelero	El que usa cera y mechas para hacer velas.
Carretero	El que manufactura carros, carretas y otros vehículos similares.
Ceramista	El que barniza, decora y amancilla barro y lo mete en un horno para endurecerlo.
Cervecerero	El que hace cerveza, sidra, Malta u otras bebidas alcohólicas.
Constructor	El que construye edificios de madera.
Constructor de barcos*	El que construye embarcaciones.
Coracero	El que fabrica armaduras de metal o de acero.
Costurero / Zurcidor	El que cose o zurce para reparar telas.
Curtidor	El que separa, prepara, trata y cuida las pieles de los animales.
Destilador	El que hace alcohol.
Ebanista	El que fabrica muebles.
Encuadernador	El que ata las hojas de papel para formar libros.
Escriba	El que copia manuscritos u otros documentos.
Estampador	El que decora con diseños y da color al cuero.
Flechero	El que hace proyectiles.
Forjador	El que manufactura utensilios u objetos decorativos de metal, oro, plata, etc.

Panadero	El que usa harina para hacer panes, pasteles, bizcochos, etc.
Papelero	El que convierte la pulpa de madera en papel y la caña en papiros.
Peletero	El que convierte las pieles en ropa.
Pellejero	El que convierte la piel en cuero.
Picapedrero	El que corta y desprende piedras de una cantera.
Posadero	El que proporciona alojamiento.
Prostituta	La que vende su cuerpo para el disfrute sexual de los clientes.
Redero*	El que manufactura y repara redes de pesca.
Ruedero	El que fabrica ruedas.
Sastre	El que convierte la ropa en artículos de vestir a medida.
Soplador de vidrio	El que convierte la arena en objetos de cristal.
Tabernero / Mesonero	El que sirve bebidas y comidas.
Talabartero	El que manufactura sillas y arreos de monta.
Tallador	El que corta y engarza piedras y gemas.
Tapicero	El que cubre los muebles con algún tipo de material.
Taxidermista	El que prepara y rellena las pieles de animales para realizar figuras decorativas.
Techador	El que coloca y mantiene las tejas.
Tejedor	El que usa tejidos para fabricar alfombras, ropas y tapices.
Tintorero	El que tiñe tejidos y ropas.
Tonelero	El que hace o repara toneles y barriles.
Trampero	El que prepara trampas sencillas y valora pieles y cueros.
Vinatero	El que hace vinos.
Zapatero	El que manufactura zapatos y botas.

** El constructor de barcos y el redero podrían ser más comunes en ciudades costeras*

Dos o más de estos servicios podrían ser desempeñados por una persona al mismo tiempo. Por ejemplo, alguien que tenga una posada y que produzca sus propios vinos será posadero y vinatero, un artesano que se dedique a hacer armas y armaduras de metal y que además venda flechas será armero, coracero y flechero.

El procedimiento a seguir es el siguiente. Tras asignar los malus y bonus correspondientes a la población de la ciudad y a la disponibilidad del servicio, se hace tirar al PJ por su Suerte (aplicando los modificadores); si varios PJS están interesados en un mismo servicio, efectuará la tirada aquel cuya puntuación de Suerte sea mayor. De pasar la tirada, encuentra lo que estaba buscando, si no lo pasa, no lo encuentra (lo cual, en ciudades grandes, no tiene por qué significar que no exista el servicio, puede ser que el PJ no lo haya encontrado; en este caso la próxima vez se podría hacer una tirada de buscar con los malus o bonus correspondientes). Si de antemano la tirada de Suerte supera el 100 debido a los bonus, no hace falta tirada: el PJ encuentra el servicio automáticamente. Si los malus hacen bajar la Suerte por debajo de 1, significa que el PJ no encuentra el servicio o que éste no existe. Los productos se pueden encontrar en un mercado o en el lugar donde son manufacturados.

A continuación se da un ejemplo: un PJ manifiesta su intención de buscar una posada para comer y dormir. El PJ en cuestión busca entonces un posadero, se encuentra en Córdoba (que podríamos calificar de ciudad muy grande) y su puntuación de Suerte es 30. El DJ asigna un bonus de +50 por ser una ciudad muy grande, y otro +75 porque se suelen encontrar posaderos en todas las ciudades.

REINO DE CASTILLA

NOMBRE	REINADO
Fernando III el Santo	1230-1252
Alfonso X el Sabio	1252-1284
Sancho IV el Bravo	1284-1295
Fernando IV	1295-1312
Alfonso XI el Justiciero	1312-1350
Pedro I el Cruel	1350-1369
Enrique II	1369-1379
Juan I	1379-1390
Enrique III	1390-1406
Juan II	1406-1454
Enrique IV	1454-1474
Isabel I la Católica	1474-1504
Fernando V el Católico	1474-1504
Felipe I el Hermoso	1504-1506
Juana I la Loca *	1504-1555

* Reinó nominalmente hasta su muerte. Incapacitada para el gobierno del reino en 1506.

CORONA DE ARAGÓN

NOMBRE	REINADO
Petronila	1137-1162
Alfonso II	1162-1196
Pedro II el Católico	1196-1213
Jaime I el Conquistador	1213-1276
Pedro III el Grande	1276-1285
Alfonso III	1285-1291
Jaime II	1291-1327
Alfonso IV el Benigno	1327-1336
Pedro IV el Ceremonioso	1336-1387
Juan I	1387-1396
Martín I el Humano	1396-1410
<i>Interregno</i>	1410-1412
Fernando I de Antequera	1412-1416
Alfonso V el Magnánimo	1416-1458
Juan II	1458-1479
Fernando II el Católico	1479-1516

REINO DE NAVARRA

NOMBRE	REINADO
Íñigo Arista	810-852
García Iñiguez	852-870
Fortún Garoés	870-905
Sancho Garoés I	905-925
García Sánchez I	925-970
Sancho Garoés II	970-994
García Sánchez II	994-1000
Sancho III el Mayor	1000-1035
García de Nájera	1035-1054
Sancho IV de Peñalén	1054-1076
Sancho V (Sancho I de Aragón)	1076-1094
Pedro I (I de Aragón)	1094-1104
Alfonso I el Batallador (I de Aragón)	1104-1134
García V Ramírez	1134-1150
Sancho VI el Sabio	1150-1194
Sancho VII el Fuerte	1194-1234
Teobaldo I de Champaña	1234-1253
Teobaldo II	1253-1270
Enrique I	1270-1274
Juana I	1274-1305
Felipe I (IV de Francia)	1284-1314
Luis I el Obstinado (X de Francia)*	1307-1316
Juan I el Póstumo (I de Francia)	1316
Felipe II el Largo (V de Francia)	1316-1322
Carlos I el Hermoso (IV de Francia)	1322-1328
Juana II	1328-1349
Felipe de Evreux	1328-1343
Carlos II el Malo	1349-1387
Carlos III el Noble	1387-1425
Blanca I	1425-1441
Juan II (II de Aragón)**	1425-1479
Leonor	1479
Francisco I Febo	1479-1483
Juan III de Albret	1483-1512
Catalina	1483-1512

* Al morir Juana I, su hijo Luis heredó los derechos de sucesión, aunque no fuera coronado hasta 1314

** Carlos, príncipe de Viana, reinó nominalmente desde 1441 hasta 1461 con el nombre de Carlos IV

Tabla de PNJs Pregenerados

Nombre	Características							RR/IRR	Armadura	Armas	Competencias y Hechizos
	FUE	AGI	HAB	RES	PER	COM	CUL				
Aldeano	15/20	10/15	15/20	15/20	10/15	5/10	5/10	50/50	-	Palo 45% (2D4+1) Cuchillo 40% (1D6+1D4)	Escuchar 35%, Esquivar 40%, Otear 35%.
Alquimista	5/10	5/10	10/15	10/15	15/20	10/15	15/20	25/75	-	Palo 40% (1D4+1)	Alquimia 90%, Astrología 70%, Conocimiento Mágico 80%, Elocuencia 45%, Psicología 60%, Medicina 70%, Conoce 1D6+5 hechizos de hasta nivel 5.
Asesino	10/15	15/20	15/20	15/20	10/15	5/10	5/10	50/50	Ropa Gruesa (1)	Daga 80% (2D3+1D4) Espada 45% (1D8+1+1D4) Maza Pequeña 40% (1D8+2+1D4)	Esquivar 40% Correr 65%, Esconderse 40%, Esquivar 35%, Otear 65%, Rastrear 50%, Tortura 45%.
Bandido	15/20	10/15	15/20	15/20	15/20	10/15	5/10	50/50	Peto de Cuero (2)	-	Alquimia 85%, Astrología 95%, Conocimiento Animal 75%, Conocimiento Mágico 90%, Leyendas 65%, Conoce 1D6+5 hechizos de hasta nivel 5.
Brujo	10/15	10/15	15/20	15/20	15/20	5/10	15/20	25/75	Ropa Gruesa (1)	Espada Corta 60% (1D6+1D4+1)	Artesanía 75%, Comerciar 80%, Correr 60%, Elocuencia 80%, Esconderse 60%, Esquivar 40%, Psicología 50%.
Buhonero	10/15	15/20	15/20	10/15	10/15	15/20	10/15	50/50	Ropa Gruesa (1)	Espada Corta 60% (2D6+1)	Cabalgar 60%
Caballero	15/20	15/20	10/15	15/20	10/15	10/15	10/15	60/40	Cota Malla Reforzada (6)	Lanza Larga 65% (2D6+1D4) Espada 40% (1D6+1)	Conducir Camo 40%, Conocimiento Vegetal 65%, Conocimiento de Animales 40%
Campesino	10/15	10/15	10/15	10/15	10/15	5/10	5/10	40/60	-	Gamote 35% (1D6+1D4) Palo 40% (1D4+1)	Esquivar 60%, Rastrear 55%.
Cazador	10/15	15/20	15/20	15/20	15/20	5/10	5/10	50/50	Peto de Cuero (2)	Arco 75% (1D10+1D4) Cuchillo 30% (2D6)	Elocuencia 50%, Enseñar 65%, Latín 45%, Teología 60%.
Clerigo	5/10	5/10	10/15	10/15	10/15	15/20	15/20	50/50	-	Espada Corta 25% (1D6)	Cabalgar 70%, Discreción 45%.
Corregidor	10/15	10/15	15/20	15/20	15/20	15/20	15/20	50/50	Cota Malla (2) + Casco	Hacha Mano 75% (1D8+2+1D6) Escudo 80%	Discreción 45%, Esconderse 75%, Esquivar 60%.
Criado	10/15	10/15	10/15	15/20	15/20	10/15	5/10	50/50	Ropa Gruesa (1)	Espada Corta 45% (1D6+1)	Conocimiento Animales 65%, Conocimiento Plantas 80%, Medicina 60%, Primeros Auxilios 80%.
Curandero	10/15	10/15	15/20	15/20	10/15	10/15	15/20	50/50	Ropa Gruesa (1)	Gamote 30% (1D6+1D4)	Cantar 60%, Discreción 45%, Latín 15%, Seducción 20%.
Dama	5/10	10/15	10/15	5/10	15/20	15/20	10/15	50/50	-	Cuchillo 25% (1D3+1+1D4)	Palificar 50%, Latín 70%, Árabe 40%, Leer/Escribir 70%, Memoria 50%.
Escriba	5/10	10/15	15/20	10/15	15/20	10/15	15/20	50/50	Ropa Gruesa (1)	Espada Corta 30% (2D6+1)	Discreción 60%, Disfrazarse 65%, Elocuencia 40%, Escuchar 80%, Forzar Mecanismo 40%, Psicología 80%.
Espía	10/15	15/20	15/20	10/15	15/20	15/20	15/20	50/50	Ropa Gruesa (1)	Daga 80% (2D3+1D6) Pelea 50% (1D3)	Cabalgar 60%, Conocimiento Mágico 45%, Discreción 75%, Escuchar 35%, Rastrear 40%.
Fráter Miles (PVL)	15/20	10/15	15/20	15/20	10/15	10/15	10/15	75/25	Cota Malla (5) + Casco	Espada o Hacha 65% (1D8+1+1D4) Cuchillo o Ballesta 45% (1D6+1D4) Escudo 40%	Cantar 45%, Elocuencia 75%, Esquivar 40%, Juego 75%, Música 35%, Robar 55%.
Goliardo	10/15	10/15	10/15	10/15	10/15	15/20	15/20	50/50	Ropa Gruesa (1)	Cuchillo 65% (1D6+1D4) Pelea 45% (1D3)	

Personajes Pregenerados

Por Antonio Polo

La siguiente tabla intenta echarle una mano al DJ. En ella aparecen los valores básicos y esquemáticos de hasta 39 profesiones típicas en las partidas de Aquelarre que pueden ser utilizados para calcular rápidamente las características y competencias que se requieran de algún personaje secundario de la aventura o algún sirviente contratado por los personajes. Naturalmente, el DJ es libre de modificar a su antojo los datos aquí indicados, que no son más que los que podrían encontrarse en un ejemplar estereotipo de dichas profesiones.

Hechicero Gótico	5/10	5/10	10/15	15/20	10/15	15/20	10/15	15/20	25/75		Palo 35% (1D4+1)	Alquimia 45%, Astrología 90%, Conocimiento Mágico 90%, Elocuencia 65%, Esquivar 35%. Conoce 1D6+6 hechizos de hasta Nivel 5.
Herrero	15/20	10/15	15/20	15/20	10/15	15/20	10/15	5/10	50/50	Peto de Cuero (2)	Maza 75% (3D6)	Artesanía 80%.
Jugador	10/15	15/20	15/20	10/15	15/20	10/15	15/20	5/10	50/50	Ropa gruesa (1)	Cuchillo 45% (1D6+1D4)	Correr 40%, Juego 75%, Juegos de Manos 50%, Robar 60%.
Ladrón	10/15	15/20	15/20	10/15	10/15	10/15	10/15	5/10	50/50	Ropa gruesa (1)	Cuchillo 40% (1D6)	Discreción 40%, Esquivar 35%, Robar 45%.
Leñador	15/20	10/15	10/15	15/20	15/20	15/20	5/10	5/10	50/50	-	Garrote 50% (1D6)	Conocimiento Vegetal 65%, Rastrear 50%.
Marinero	10/15	15/20	15/20	15/20	15/20	15/20	5/10	5/10	40/60	Peto Cuero (2)	Hacha 65% (1D10+1D4+1D4)	Nadar 50%, Navegar 40%, Otear 75%, Trepar 75%.
Matón	15/20	10/15	10/15	15/20	10/15	15/20	5/10	5/10	50/50	Ropa gruesa (1)	Maza Pequeña 45% (1D8+1+1D4) Hecha de Mano 40% (1D8+2+1D4) Garrote 35% (1D6+1D4) Cuchillo 40% (1D6)	
Mendigo	10/15	10/15	10/15	10/15	10/15	15/20	5/10	5/10	50/50	-	Cuchillo 35% (1D6) Palo 40% (1D4+1)	Elocuencia 35%, Esquivar 30%.
Mercader	5/10	10/15	10/15	10/15	15/20	15/20	10/15	10/15	50/50	-	Cuchillo 20% (1D6+1D4) Palo 15% (2D4+1)	Conocimiento Animal 40%, Comerciar 60%, Elocuencia 75%.
Mercenario	15/20	15/20	15/20	15/20	10/15	15/20	5/10	5/10	50/50	Peto Cuero Reforzado (3)	Espada 45% (1D8+1D4+1) Cuchillo 55% (1D6+1D4) Ballesta 35% (1D10+1D4)	Pelea 65%, Esquivar 40%, Saltar 45%.
Milicia	15/20	15/20	15/20	15/20	10/15	15/20	5/10	5/10	50/50	Peto Cuero (2)	Espada 40% (1D8+1+1D4) Lanza 50% (1D6+1+1D4)	Buscar 35%, Discreción 40%, Esconderse 40%, Otear 35%.
Monje	5/10	10/15	10/15	10/15	10/15	10/15	5/10	15/20	50/50	-	Cuchillo 30% (1D6+1D4)	Cantar 45%, Latín 50%, Leer y Escribir 90%, Teología 75%.
Murciad fm judío	10/15	15/20	15/20	15/20	10/15	15/20	5/10	5/10	50/50	Ropa gruesa (1)	Garrote 60% (1D6) Cuchillo 45% (1D6+1D4)	Escuchar 45%, Esquivar 40%, Otear 30%, Psicología 45%.
Niño peregrino	5/10	10/15	10/15	10/15	10/15	10/15	5/10	5/10	50/50	-	-	Juego 55%
Pirata	15/20	15/20	10/15	15/20	10/15	15/20	5/10	15/20	50/50	-	Pelea 25% (1D3)	Elocuencia 60%, Esconderse 65%, Leyendas 75%
Posadero	15/20	10/15	10/15	15/20	10/15	15/20	5/10	5/10	50/50	-	Cimitarra 50% (1D6+2) Arco Corto 40% (1D6) Garrote 60% (1D6+1D4)	Esquivar 35%, Nadar 35%, Navegar 60%, Otear 75%, Saltar 45%.
Prostituta	5/10	15/20	15/20	10/15	15/20	15/20	5/10	5/10	50/50	-	Estillete 40% (1D3+1+1D4)	Comerciar 75%, Psicología 45%.
Rabino	5/10	10/15	10/15	10/15	15/20	15/20	5/10	5/10	50/50	-	-	Comerciar 65%, Discreción 60%, Elocuencia 60%, Seducción 80%.
Señor Feudal	15/20	15/20	15/20	15/20	10/15	10/15	5/10	15/20	50/50	-	Palo 35% (1D4+1)	Teología (Hebreo) 80%
Soldado	15/20	10/15	15/20	15/20	10/15	15/20	5/10	5/10	50/50	Peto Cuero Reforzado (3) + Casco	Espadón 65% (1D10+2+1D6) Lanza Larga 40% (2D6+1D4) Espada 65% (1D8+1+1D4) Ballesta 35% (1D10+1D4) Lanza Corta 40% (1D6+1D4+1)	Caballar 50%, Escuchar 45%, Rastrear 60% Caballar 40%, Escuchar 40%, Otear 45%, Rastrear 30%



Debido a la mala calidad de algunas tablas al ser maquetadas, las podreis encontrar, en su formato original en La Llamada del Aquelarre:

WWW.DREAMERS.COM/LLAAQUELARRE

HERALDICA

por Luismi

¿Cómo eran los escudos tanto en la Península Ibérica como en el resto de Europa?. Lee esta ayuda y lo descubrirás

I) La Heráldica en España

Difícilmente puede afirmarse con exactitud cómo y cuándo nace la Heráldica como tal ciencia en España pero podríamos apuntar hacia comienzos del siglo XI. En una definición simple pero acertada diríamos que es aquella ciencia o arte que enseña a descifrar y a componer con acierto los escudos de armas, conforme a las leyes y reglas, usos y costumbres en cada nación.

Era a los reyes de armas a quienes les estaba encomendada la tarea de distinguir y determinar los escudos de cada uno de los linajes nobles, teniendo jurisdicción preventiva con los Fiscales de los Consejos para la denuncia de blasones falsos. Además, en nuestro país, los reyes de armas tenían plenos derecho para conceder escudo a los nobles en cualquiera de sus grados.

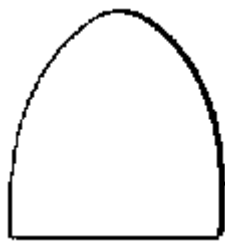
II) Los Escudos

a) Formas de los escudos en los distintos países de Europa

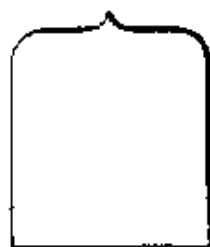
Los escudos heráldicos adoptan diferente forma, según el país a que pertenezcan, sin que quiera decir esto que su forma ha de ser única, pues siempre a su lado subsisten otras formas creadas por el capricho del artista y por el estilo artístico dominante. Sin embargo, en todas sus formas, el escudo ha de tener seis de alto por cinco de ancho



Escudo Medieval



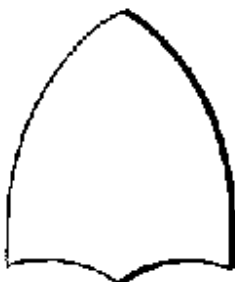
Escudo Español



Escudo Francés y Portugués



Escudo Inglés



Escudo Suizo



Escudo Italiano



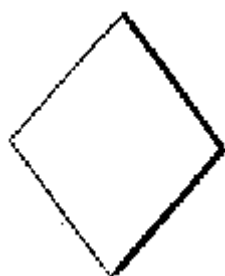
Escudo Alemán



Escudo Polaco



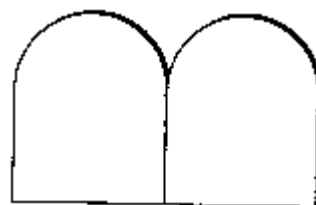
Escudo de Damas



Escudo Eclesiástico



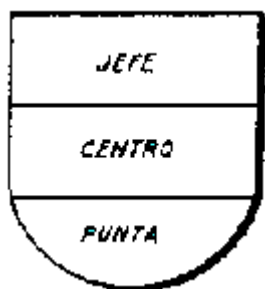
Escudo acodados



Escudos acodados

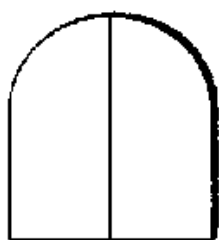
b) Campo y particiones del escudo

El campo es el espacio comprendido dentro de las líneas que limitan el escudo. Longitud es la distancia comprendida entre lo alto de la parte superior hasta lo más bajo de la parte inferior del escudo. Longitudinalmente hay que considerar en el escudo el jefe, el centro y la punta.

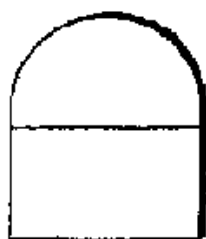


Es preciso advertir que por "lado diestro" y "lado siniestro" del escudo se entienden los contrarios a los lados del espectador.

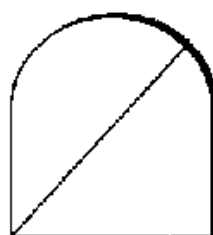
El escudo puede ser simple o compuesto. Es simple cuando todo el campo no ostenta más que un solo esmalte, y es compuesto cuando en el campo aparecen dos o más esmaltes. Los escudos compuestos pueden ser:



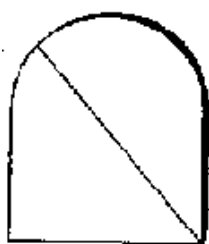
E. partido



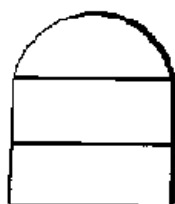
E.cortado



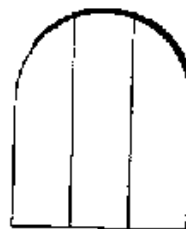
E.tronchado



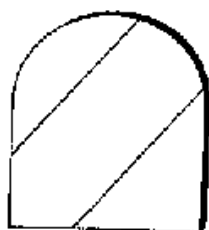
E.tajado



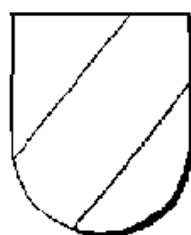
E.terciado en barra



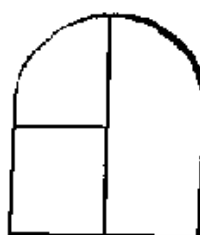
E.terciado en palo



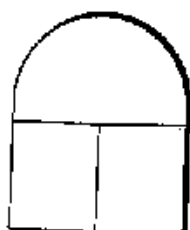
E.terciado en barra



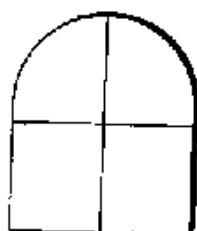
E.terciado en barra



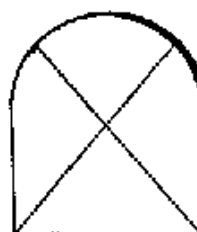
E.medio cortado y partido



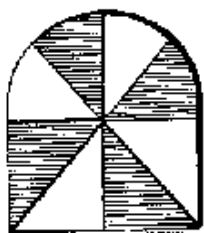
E.medio cortado y partido



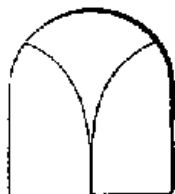
E.cuartelado



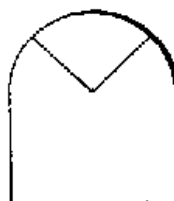
E.cuartelado en aspa o souter



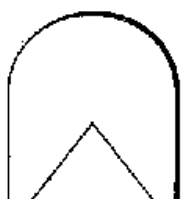
E.jironado



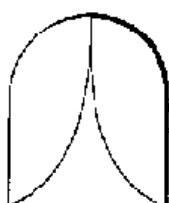
E.mantelado



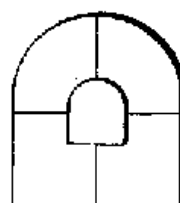
E.entrado en punta



E.entrado en jefe



E.calzado



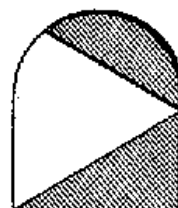
E.sobre el todo



E.adiestrado



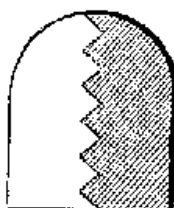
E.siniestrado



E.embrazado



E.Enclavado

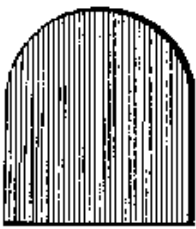


E.endentado

c) Esmaltes: colores y metales

Se entiende por esmalte los metales y colores con que se adorna el campo del escudo. Se usan dos metales (oro y plata) y cinco colores: el rojo (gules), el azul (azur), el verde (sinople), el morado (púrpura) y el negro (sable.).

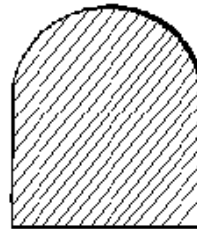
Pero para representar los escudos heráldicos sin necesidad de acudir a la pintura, ideó el jesuita italiano padre Silvestre Petrasanta, las siguientes expresiones:



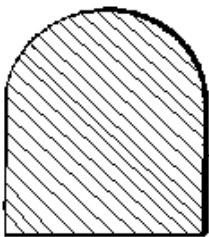
E.rojo o gules



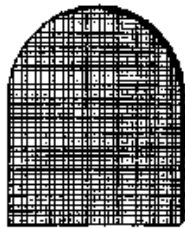
E.azul o azur



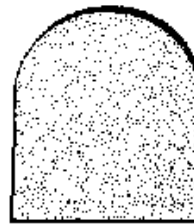
E.verde o sinople



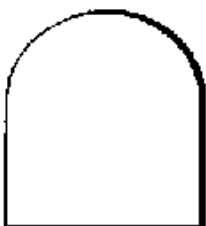
E.morado o púrpura



E.negro o sable



E.oro



E.rojo

El rojo o gules se representa por rayas perpendiculares. El azul o azur, por rayas horizontales. El verde o sinople, por líneas diagonales de derecha a izquierda. El morado o púrpura, por líneas diagonales de izquierda a derecha. El negro o sable, por líneas horizontales y perpendiculares. El oro se representa por puntos esparcidos en el campo del escudo y la plata dejando el campo en blanco.

d) Leyes heráldicas

La Heráldica tiene las siguientes reglas inmutables:

- I. Nunca debe ponerse en los escudos metal sobre metal ni color sobre color, sino que ha de ir forzosamente, metal sobre color y color sobre metal.
- II. Cuando no hay más que una sola figura en el escudo, se coloca en el centro del mismo, llenando todo su campo, sea cual fuese su tamaño natural, pero sin tocar los extremos del escudo.
- III. Cuando las figuras que no son piezas honorables están en el escudo en número de tres, se ponen dos en jefe y una en punta.
- IV. Toda figura animada que no esté de frente, ha de ponerse forzosamente mirando hacia la derecha del escudo. Si miramos hacia la izquierda, ha de señalarse.

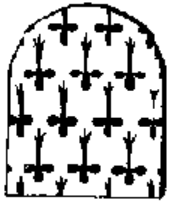
e) Forros: armiños y veros

Los escudos se adornan con una especie de doseles, formados por pieles finísimas, que se llaman forros. Estos son los armiños y los veros.

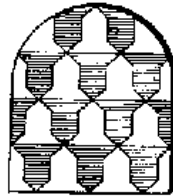
El armiño es un pequeño animal, del tamaño de un ratón, de piel blanca, finísima, con la cola negra. En Heráldica se ponen los armiños sobre plata, representándolos por unos puntos de los que penden tres rabillos de cada uno, todo en negro..

Los veros son una especie de escuditos o campanitas, siempre de plata y azur, colocados y opuestos unos a otros.

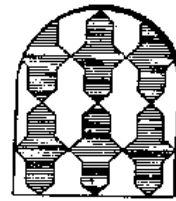
Si la base de cada vero de metal está juntada a la base de otro también de metal, y la de cada uno de color con otro también de color, se llaman contraveros. Si las puntas de unos veros tocan el centro de la base de los de su misma clase de la línea superior, se denominan veros en punta. En Cataluña es frecuente el uso de veros en ondas.



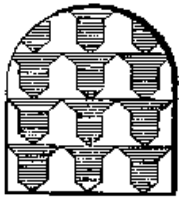
E.armiños



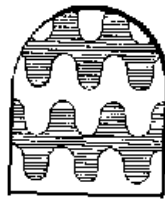
E.veros



E.contraveros



E.veros en punta



E.veros en ondas

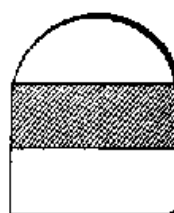
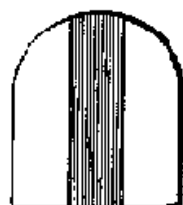
III) Las Figuras

Se denominan figuras o piezas todos los objetos que se colocan en el campo del escudo. Podemos distinguir cuatro clases de figuras: heráldicas, naturales, artificiales y quiméricas, y que pueden ser representación de cuanto se ve en la Naturaleza, y, aún más, de muchas creaciones fantásticas que no se encuentran en la vida real.

a) Figuras Heráldicas

Las figuras propiamente heráldicas reciben el nombre de piezas. Dentro de ellas podemos distinguir tres grupos: piezas honorables, piezas honorables disminuidas y las seantes paticiones.

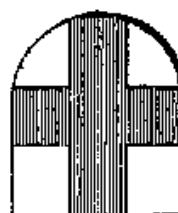
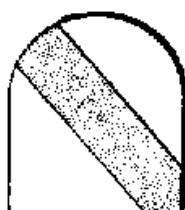
- Piezas honorables



E.jefe

E.palo

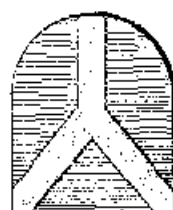
E.faja



E.banda

E.barra

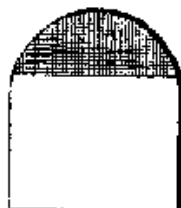
E.cruz



E.aspa o souter

E.chrevón

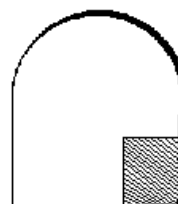
E.perla



E.campaña

E.bordura

E.orlda



E.trechor

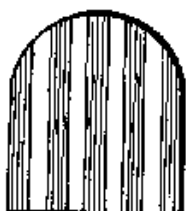
E.jirón

E.cantón

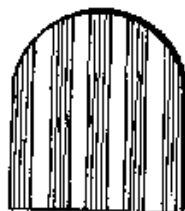
- Piezas honorables disminuidas



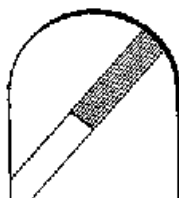
E.comble



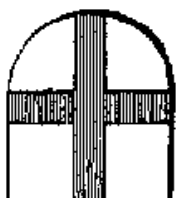
E.vergetas



E.ceñidor



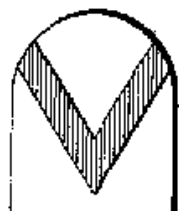
E.contracotiza



E.estrecha



E.lazo



E.estave



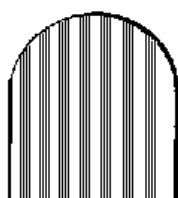
E.filiera



E.travesera o bastón de Pery



E.burelas



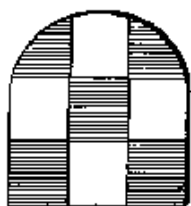
E.gemelas



E.tercias atrinas

- Las seantes particiones

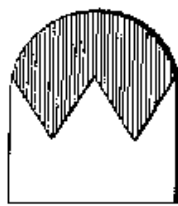
Se llaman así estas piezas porque llenan el campo del escudo guardando distancias y estando alternadas. Y son:



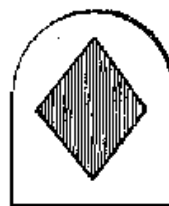
Puntos equipolados



Jaquelado o ajedrezado



Encajes



Losange



Fusos



Fretes



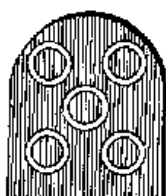
Mallado



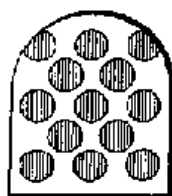
Rustrado



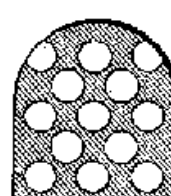
Billeteado



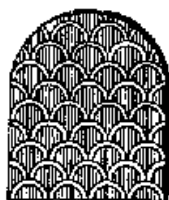
Amilletes



Roelado



Bezanteado



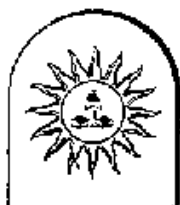
Papelonado

b) Figuras Naturales

El campo del escudo puede adornarse con esta clase de figuras, imágenes de todos los cuerpos de la Creación, tanto humanos como vegetales, animales, celestes, etc. Entre ellas hemos de distinguir los astros y meteoros, los elementos, las figuras humanas, los animales cuadrúpedos y las aves, reptiles, insectos y peces.



Sol



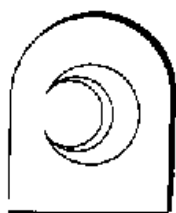
Sol figurado



Creciente



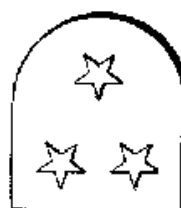
Menguante



Luna tornada



Luna contornada



Estrellas



Cometa



Árbol



Flores de lis



León



León contornado



Leopardos



Lobo



Águila



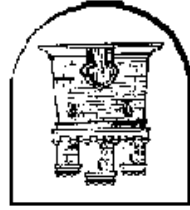
Águila explayada

c) Figuras Artificiales

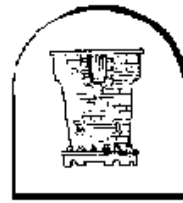
Son reproducciones de objetos creados por el hombre, cuyo amplio abarca desde el castillo o fortaleza hasta las rosetas de las espuelas:



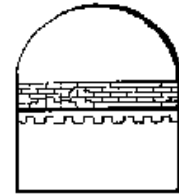
Corona



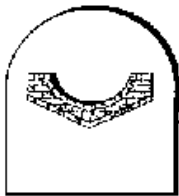
Castillo



Torre



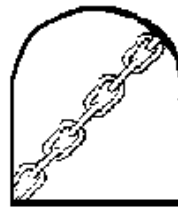
Muralla



Puente



Villa



Cadenas

d) Figuras Quiméricas

Son las fantásticas, creadas por la imaginación de los poetas y juglares medievales. Seres como grifos, dragones, hidras, sirenas, tritones o arpías pueden hallarse en los escudos:



Dragón

IV) Escudos de armas

Por último, aquí trataremos de poner en pie todo ese conjunto de datos que hemos visto, a través de una serie de ejemplos prácticos que nos servirán para aprender el lenguaje técnico de la Heráldica y cómo deben distinguirse las partes que ya conocemos:



Herranz: En oro, una torre, de gules, surmontada de un águila explayada, de sable



Calvo: Gules, dos ciervos pasantes de plata, puestos en faja y surmontados de dos celadas del mismo metal.



Ibáñez: En gules, bordura de oro, con seis cuervos de sable.



Polo: De plata, con una banda de azur, acompañada en lo alto de dos aves de sable con picos de gules, y en lo bajo de otras dos con los mismos colores.

Tablas de Pifias para Aquelarre

Por Antonio Polo

Basándome libremente en las Tablas de Pifias de RuneQuest escribí hace ya algún tiempo algunas Tablas de Pifias para utilizarlas en Aquelarre, al tratarse de sistemas de juego muy similares. Para utilizarlas simplemente haz una tirada de 1D100 en la tabla correspondiente cuando alguno de los participantes en un combate obtengan un resultado de pifia en la habilidad de armas a utilizar (tanto en ataques como en paradas) o en Esquivar. Los resultados se aplican directamente, aunque el DJ tiene completa libertad para modificarlos según las circunstancias.

Tabla de Pifias de Ataques y Paradas Cuerpo a Cuerpo	
1D 100	Efectos de la Pifia
1-10	Pierde 1 acción de combate
11-20	Pierde 2 acciones de combate
21-30	Pierde 1D3 acciones de combate
31-35	La sujeción del escudo se rompe: este cae al suelo (si no se lleva escudo: el arma con la que se para o un objeto que se lleve en la mano)
36-40	La sujeción del escudo se rompe: como el "31-35", pero además se pierde 1 acción de combate.
41-45	La sujeción de una pieza de armadura se rompe: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
46-50	La sujeción de una pieza de armadura se rompe: Como el "41-45", pero además se pierden 2 acciones de combate.
51-55	Cae al suelo: pierde todas las acciones defensivas que le quedan por hacer durante ese asalto y tardará 1D3 asaltos en levantarse.
56-60	Torcedura de tobillo: su tasa de movimiento se reduce a la mitad durante los próximos 5D10 asaltos.
61-63	Torcedura de tobillo y caída: combina los resultados "51-55" y "56-60".
64-67	Visión empañada: -25% en todos los ataques y defensas. Para aclararse la visión se necesitan 1D3 asaltos dedicados sólo a eso.
68-70	Visión empañada: -50% en todos los ataques y defensas. Para aclararse la visión se necesitan 1D6 asaltos dedicados sólo a eso.
71-72	Visión impedida: no se puede atacar ni defenderse. Para recuperar la visión se necesitan 1D6 asaltos dedicados sólo a eso.
73-74	Distracción: el siguiente asalto, los enemigos tienen una bonificación de +25% en sus ataques.
75-78	Arma caída: el arma o escudo con la que se ataca o para cae al suelo y se puede recuperar en 1D2 asaltos.
79-82	Arma volando: el arma o escudo sale despedida a 1D6 metros en una dirección aleatoria. Se puede recuperar en 1D3 +1 asaltos.
83-86	Arma rota: el arma o escudo se rompe (si el arma está encantada o es mágica puede evitarse total o parcialmente).
87-89	Golpe al amigo más cercano: le hace el daño normal del arma (si no hay amigo cerca, se golpea a sí mismo).
90-91	Golpe fuerte al amigo más cercano: le hace el máximo daño del arma (si no hay amigo cerca, se golpea a sí mismo).
92	Golpe crítico al amigo más cercano: le hace el máximo daño del arma ignorando armadura (si no hay amigo cerca, se golpea a sí mismo).
93-95	Golpe a sí mismo: se golpea a sí mismo haciéndose el daño normal del arma.
96-97	Golpe fuerte a sí mismo: se golpea a sí mismo haciéndose el daño máximo del arma.
98	Golpe crítico a sí mismo: se golpea a sí mismo haciéndose el daño máximo del arma e ignorando armadura.
99	¡La ha hecho buena!: tira 2 veces en esta tabla y aplica ambos resultados.
100	¡La ha hecho buena del todo!: tira 3 veces en esta tabla y aplica ambos resultados.

Tabla de Pifias de Pelea y Esquivar

1D100	Efectos de la Pifia
1-10	Pierde 1 acción de combate.
11-20	Pierde 2 acciones de combate.
21-30	Pierde 1D3 acciones de combate.
31-35	La sujeción de una pieza de armadura se rompe: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
36-40	La sujeción de una pieza de armadura se rompe: Como el "31-35", pero además se pierden 2 acciones de combate.
41-50	Caída: éste asalto pierde todas sus acciones defensivas.
51-60	Caída y tobillo torcido: éste asalto pierde todas su acciones defensivas y durante 5D10 asaltos se velocidad se reduce a la mitad.
61-70	Visión empañada: -25% en ataques y defensas durante los siguientes 1D3 asaltos.
71-73	Visión empañada: -50% en ataques y defensas durante los siguientes 1D3 asaltos.
74-75	Visión impedida: no ve nada durante 1D3 asaltos.
76-80	Distracción: durante el siguiente asalto, los enemigos tienen +25% en sus ataques.
81-85	Distensión muscular: recibe 1D3 pto de daño en una localización al azar.
86-90	Golpe al amigo más cercano: le hace el daño normal de Pelea (si no hay amigo cerca, ver "81-85").
91-94	Golpe fuerte al amigo más cercano: le hace el daño máximo de Pelea (si no hay amigo cerca, ver "81-85").
95-96	Golpe crítico al amigo más cercano: le hace el daño máximo de Pelea ignorando armadura (si no hay amigo cerca, ver "81-85").
97-98	Golpe fuerte a sí mismo: se golpea a si mismo haciéndose el daño máximo de Pelea.
99	¡La ha hecho buena!: tira 2 veces en esta tabla y aplica ambos resultados.
100	¡La ha hecho buena del todo!: tira 3 veces en esta tabla y aplica todos los resultados obtenidos.

Tabla de Pifias de Armas a Distancia

1D100	Efectos de la Pifia
1-10	Pierde 1 acción de combate
11-20	Pierde 1D4 acciones de combate
21-30	Aturdido: no puede realizar acción alguna en los siguientes 1D3 asaltos.
31-40	Se rompe la sujeción del arma cuerpo a cuerpo: ésta cae al suelo.
41-50	Se rompe la sujeción de una pieza de armadura: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
51-60	Se rompe la sujeción de una pieza de armadura: como el "41-50", pero además se pierden 2 acciones de combate.
61-65	Caída: ese asalto pierde todas sus acciones defensivas.
66-70	Visión empañada: -50% en sus ataques y defensas durante 1D3 asaltos.
71-73	Visión impedida: no se puede ver nada durante 1D3 asaltos.
74-80	Arma volando: el arma usada sale despedida a una distancia de 1D6-1 metros en una dirección aleatoria. 1D3 asaltos para recuperarla.
81-85	Arma rota: el arma se rompe (si está encantada o es mágica puede evitarse total o parcialmente).
86-89	Golpe al amigo más cercano: le hace el daño normal del arma (si no hay amigo cercano como en "81-85").
90-92	Golpe certero al amigo más cercano: le hace el daño máximo del arma (si no hay amigo cercano como en "81-85").
93-94	Golpe crítico al amigo más cercano: le hace el daño máximo del arma ignorando armadura (si no hay amigo cercano como en "81-85").
95-98	¡La ha hecho buena!: tira 2 veces en ésta tabla y aplica ambos resultados.
99-00	¡La ha hecho buena del todo!: tira 3 veces en ésta tabla y aplica todos los resultados.

Pifias Mágicas

por Hardeck

He aquí una bonita tabla que consultar, cuando los aguerridos magos y brujas pifian en sus conjuros, y es que no hay cosa mas peligrosa que pifiar en magia...

El Dj es libre de hacer tirar a la victima o elegir un efecto que se adecue a la situación. En un caso o en otro, se recomienda que la tirada sea oculta, y que el Pj descubra con el paso del tiempo cual ha sido el verdadero resultado de su pifia. Si el resultado de la tirada no se ajusta al hechizo lanzado, el Dj puede decidir que el Pj se libra por esa vez, u obligarle a tirar de nuevo ...

(*): Aquellos efectos que tengan estos símbolos indican que el mago se ha dado cuenta que pifiaba y ha intentado remediarlo a ultima hora. El mago tiene derecho a una tirada del mínimo de Conocimiento mágico/2 e IRR-malus del nivel del hechizo. Si la sacase el hechizo se conseguiría lanzar con éxito en extremis, aunque el mago seguirá sufriendo los efectos de la pifia.

1	Nada: El Pj ha pifiado de la mejor manera posible, solo provocando el fallo del hechizo. No obstante el Dj es muy libre de no decírselo, dejándolo que sufra preguntándose lo que le espera ...
2-3	Ataque de nervios: El Pj ha pifiado y lo sabe, aunque no sabe las consecuencias concretas que producirá. Esto provoca un profundo nerviosismo y desasosiego -25 a todo durante 4D6 horas.
4-5	Inseguridad: El Pj empieza a dudar de sí mismo y de sus conocimientos por lo mal que lo ha hecho. Toda tirada de magia dobla su posibilidad de pifia durante 4D6 horas (o hasta que se saque un critico de magia a discreción del Dj).
6-7	Insensibilidad (solo ungüentos): el blanco sufrirá una insensibilidad permanente ante el dolor, de hecho, nunca sabrá cuantos puntos de RES pierde por los ataques, debiendo pasar una tirada de <i>Medicina</i> para tener una idea aproximada. La ventaja es que no pierde los bonus por características altas.
8-9	Perdida del gusto (solo pociones): el blanco perderá el sentido del gusto, de hecho todo lo que beba siempre le sabrá como la poción que origino la pifia.
10	Verrugas: la fama de verrugas de las brujas quizá tenga origen en esta pifia. El Pj pierde 1D3 puntos de APA, ganando en su lugar ese numero de “hermosas” verrugas.
11-12	Perdida de confianza en la magia: lo dicho. El Pj gana 2D6 de RR.
13	Marcado: esta pifia a marcado al Pj. Si vuelve ha lanzar un hechizo en condiciones exactas a las tenidas cuando se pifio, habrá un 50% (o más) de posibilidades que se ponga extremadamente nervioso y no logre lanzar el hechizo. Si no se dan todas el % se reduciría, según criterio del Dj. Ejemplo: alguien que intentase enamorar a una bella morenaza, en la noche de San Juan bajo una luna llena.
14-15	Pesadillas: a partir de la pifia, el Pj ve sus sueños perturbados por voces susurrantes que le hablan en un extraño lenguaje, no dejándole dormir. Necesitara un anular maldición o protección contra los demonios nocturnos para poder descansar. Efectos iguales al hechizo de maldición.

14-15	Pesadillas: a partir de la pifia, el Pj ve sus sueños perturbados por voces susurrantes que le hablan en un extraño lenguaje, no dejándole dormir. Necesitará un anular maldición o protección contra los demonios nocturnos para poder descansar. Efectos iguales al hechizo de maldición.
16-17	Exhausto (*): En un intento de salvar el hechizo, el Pj da el todo por el todo. EL Pj pierde 3D6 PC. Si no tiene bastantes, perderá un punto de RES por cada dos PC que le falten (redondeando hacia arriba).
18	Consunción (*): Variante mucho mas peligrosa de la anterior, pues en lugar de usar su fuerza mística, el Pj usa su fuerza vital, envejeciendo 2D6 años y debiendo tirar en la tabla de edad, si se diese el caso.
19	Locura (*): el hechizo no solo ha salido mal, si no que al intentar remediarlo ha perturbado la mente del pj, volviéndolo loco. Además de los efectos obvios de una locura (a determinar por el Dj), se añaden los efectos del hechizo de locura.
20	Balbucesos (*): algo ha salido mal, tan mal que no eres capaz de expresarlo, de hecho ha afectado a tu capacidad de hablar. Cada vez que el pj quiera hablar deberá hacer una tirada de idioma -50% o solo dirá un galimatías sin sentido. Esto también afecta a la magia, debiendo hacer la tirada bajo su conocimiento mágico o el hechizo fallara. Tirada cada asalto.
21	Razonamiento perturbado (*): Al intentar remediar el desastre en el ultimo momento, algo ha cambiado en tu forma de razonar, haciéndolo tomar un sentido totalmente ilógico y extraño: -50% a cualquier competencia que implique concentración: leer, escribir, matemáticas, arquitectura, criptografía, cábala, etc.
22	Comprensión perturbada (*): Variante de las dos anteriores. El Pj no comprende a quien le hable, para el todos le hablan en un galimatías. Tirada de Idioma -50% para poder enterarse. Tirada cada asalto.
23	Adición mágica (*): El Pj ha experimentado un subidón al intentar arreglar el hechizo. Algo que le ha marcado y que inconscientemente quiere volver a repetir. El Pj sufrirá una adicción a la magia y deberá al menos lanzar un hechizo diario o sufrir los efectos de los hechizos de maldición, debido a su "mono".
24	Alergia mágica (*): El Pj ha experimentado la peor sensación de toda su vida al tratar de salvar el hechizo. De hecho ahora siente una extraña sensación de rechazo ante la magia. Si lleva algún objeto mágico encima sufre un malestar físico que le provoca un malus de -20% a todas sus acciones físicas. Si esta bajo los efectos de un hechizo, otro malus de -10%. Si esta cerca de gente con objetos o bajo los efectos de un hechizo -10%-20% (según su numero). Si esta cerca de seres IRR -25%-50% (según tipo y numero).
25	Inspiración caótica (*): El Pj al intentar salvar el hechizo, ha empezado a asociar términos mágicos de una forma extraña. Esto le producirá un ensimismamiento (una inconsciencia en que el Pj solo hará delirar sobre términos mágicos) que le durara 2D6 horas. Al termino de esta, si saca una tirada de Conocimiento mágico -75%, habrá aprendido/inventado un nuevo hechizo. Si falla el cacao mental le habrá hecho perder 2D10 puntos en conocimiento mágico.
26-27	Perdida de hechizo (*): Al intentar salvar el hechizo, la memoria y el caos mental del momento le juegan una mala pasada al Pj, pues olvida de forma permanente como se prepara, usa o lanza el hechizo. En un futuro podrá aprenderlo otra vez, aunque le costara el doble de tiempo y la posibilidad de aprenderlo será la mitad (se resiste a volver el puñetero...)
28	Perdida de orientación (*): Al intentar salvar el hechizo, la capacidad de orientación del Pj se ha hecho añicos completamente: no distingue los puntos cardinales, la derecha de la izquierda y si se deja solo se perderá fijo.
29	Memoria débil (*): El esfuerzo de intentar salvar el hechizo, se ha llevado buena parte de la capacidad memorística del Pj. En un futuro todas las tiradas de Memoria tendrán un -50%.
30-31	Mala fortuna: La mala suerte solo ha hecho comenzar: -25 a la suerte del Pj, hasta que se saque un critico de suerte (o de cualquier otra competencia si el Dj lo permite).
32	Gafe: la mala suerte se ha fijado en el Pj, aunque no parece afeitarle. Los que rodeen al Pj verán sus posibilidades de pifia dobladas, mientras este este presente.
33	Heraldo del infortunio: la mala suerte ha hecho del Pj su mensajero. Cada persona

33	Heraldo del infortunio: la mala suerte ha hecho del Pj su mensajero. Cada persona que cruce su mirada con el pierde 1 punto de suerte. Si pasa un día sin que el Pj produzca este efecto, es él el que pierde un punto de suerte. Si se consigue descubrir la naturaleza de la pérdida de suerte, los amigos del Pj podrán evitar mirarle a los ojos, aunque en situaciones de estrés (como en el combate), se puede pedir una tirada de suerte para no hacerlo.
34-37	Estigma de brujo (solo hechizos de goecia): el Pj gana un estigma de brujo: el fuego se vuelve azul, el vino se agria, la leche se corta, los niños lloran en su presencia. los animales se vuelven inquietos y nerviosos, los animales preñados abortan (las mujeres también si el contacto es prolongado y fallan una tirada de RR), las plantas no mágicas (posibles ingredientes) se van marchitando poco a poco, etc.
38-40	Servidor de las tinieblas (solo hechizos de goecia): el Pj gana un estigma asociado a los adoradores de los demonios mayores, en concordancia con el hechizo lanzado.
41	Engendro (solo hechizos de goecia): Tirar por secuela, si sale algo distinto a cicatriz, el Pj pierde la parte del cuerpo asociada (mano, pie, brazo, ojo, -1D3 RES permanente si es torso), la cual cae al suelo y en 1D3 asaltos se transforma en un engendro del infierno, el cual saldrá corriendo. El Pj no tiene ningún control sobre él, aunque en un futuro se establecerá una relación amor/odio entre ellos.
42	Alibante (solo hechizos de goecia): Los paganos hablaban de la ley del circulo y el pj lo va a experimentar. El hechizo no ha fallado, mas bien ha funcionado, pues los fallos del Pj han lanzarlo han creado una peligrosa variante de invocación de animas. A partir de ese momento el Pj se vera perturbado por un alibante de alguien que el Pj halla matado, que ha vuelto del infierno con mas mala idea que nunca.
43	Intercambio de poder (hechizos con blanco distinto al lanzador): El Pj y el blanco conectan de forma extraña sus poderes mágicos, provocando una reacción: intercambia los valores de RR e IRR de ambos (el Pj tendrá la IRR y RR del blanco y viceversa).
44	Intercambio de almas (hechizos con blanco distinto al lanzador): todo se vuelve oscuro para el Pj y el blanco durante unos segundos. Al abrir los ojos descubrirán que cada uno ocupa el cuerpo del otro.
45	Concepción mística (solo mujeres): La Pj cae el suelo sufriendo terribles dolores, que le duren 1D3 asaltos, tras los cuales parecen remitir. Pero con el tiempo descubrirá que esta preñada. Ni decir tiene que el niño será muy especial.
46-47	Amor: Si el hechizo usado es de goecia, el Pj se enamora de su blanco. Si es de magia blanca el blanco se enamora del Pj. De una forma u otra el amor triunfa...
48	Sapos y culebras: parece no haber pasado nada, pero el Pj descubrirá que cada vez que pifíe una tirada en que se implique hablar, se vera afectado por un ataque de arcadas y vómitos que le duren 3D6 asaltos, en los que vomitara sapos (1-29%), culebras (30-50%), áspides (51-59%), gusanos (60-79%), un moco verde corrosivo (80-89%) o solo bilis y el almuerzo (90-00%). Repetir la tirada cada asalto. Todo lo que el Pj “eche”, no le producirá daño físico.
49-51	La Marca: algo ha marcado al Pj tras la pifia, algo que la gente normal nota, aunque no sabe que es, produciéndole un terrible desasosiego. Todas las competencias sociales tienen un -25%, aparte que el Pj no se ganara las simpatías de nadie de primeras. Con los niños e inocentes es todavía peor: si sacan una tirada IRR, le vendrá inconscientemente la palabra "brujo" a la cabeza. Los que sepan magia negra parecen ser inmunes a los efectos que el pj inspira.
52-53	Marcado por Dios (solo hechizos de goecias): el Pj descubrirá que el mismo Dios parece acusarlo. Los crucifijos verán como sus cadenas o cordeles se rompen, cayendo al suelo en la presencia del Pj. Las imágenes empezaran lentamente a llorar sangre, si el Pj permanece mucho tiempo ante ellas. El agua bendita, se volverá poco a poco sangre en la presencia del Pj, etc.
54-58	Magia cambiada: ¿el hechizo ha funcionado? Si, pero no como se pensaba. El blanco se ve afectado por un hechizo aleatorio que el Pj o el blanco conociese de la siguiente forma: si el hechizo original era de goecia, el nuevo será de magia blanca, y viceversa.
59	Ilusión de libertad: El Dj hace tirar otra vez al Pj. El Pj se ve afectado por el nuevo resultado, aunque puede librarse momentáneamente de él, durante al menos 1D3 días, si besa durante al menos 1D3 asaltos a alguien. El Pj no conoce este detalle, ya lo descubrirá con el tiempo

60-61	Suceso inexplicable: se produce un hecho inexplicable: llueven sapos, el agua "llueve" hacia arriba, todos los vasos de una posada explotan, los fuegos de apagan, los bancos y mesas de madera florecen, se congelan todos los líquidos, etc. Tirada de IRR general o ganancia de 1D6.
62	Llamada de ultratumba (solo hechizos de goecia): si hay algún cadáver cerca en el momento en que se pifia, este se anima y ataca al brujo, y después al resto de los vivos de la zona. Si no lo hay, alguien asesinado por el Pj se levanta de su tumba y va en su busca ...)
63-64	Maldición (solo hechizos de goecia): el Pj se ve afectado por un hechizo de tipo "maldición" o alguna maldición que el imaginativo Dj decida.
65	Ofensa mágica: el Pj parece haber ofendido a la magia en si. Todos los talismanes, pociones y ungüentos que lleve encima caducan automáticamente.
66-67	Magia simpática: el hechizo original ha fallado, pero en su lugar un talismán, poción o ungüento aleatorio que el blanco o el mago (esto lo dirá el malévolo DJ) llevaba encima se ha activado. De hecho, si alguien mas llevaba un talismán, ungüento o poción igual, también se activara.
68	Desgarro en la misma creación (solo hechizos de invocación de nivel 5+ o magia cabalística): algo ha ido rematadamente mal, algo que ha abierto una brecha en la misma creación arrastrando al Pj y a aquellos que no saquen una tirada de suerte a otro mundo (¿cielo?, infierno, purgatorio, lugar encantado, plano cabalístico, etc.). A ver como vuelven a casa ... si vuelven.
69-75	Blanco erróneo: el hechizo ha funcionado, aunque no en el blanco que debía ... El Dj determina sobre quien ha funcionado.
76-79	Invitado inesperado (solo hechizos de invocación): el hechizo de invocación a fallado al intentar traer al que debía, pero en su lugar a traído a otro ser ... a determinar por el Dj,
80	Blasfemia mágica: la pifia de las pifias. La propia magia parece haberse ofendido con el Pj, y en un futuro le mandara mensajes para que no vuelva a practicarla. Cada vez que el Pj falle un hechizo, se considerara pifia.
81-82	Fogonazo mágico: la pifia ha hecho literalmente explotar el hechizo. Aquellos con IRR 100+ verán un fogonazo de hecho. El mago se "quemara" perdiendo 1D3 puntos de RES. Aquellos con IRR 100+ o seres IRR que se encuentren en un radio igual a la línea del horizonte, sentirán este fogonazo y es muy posible que se acerquen a ver que lo ha producido.
83	Tintineo: la pifia ha marcado al pj de una forma muy extraña, dejando en él una extraña marca. Aquellos con IRR 100+, sentirán/oirán cuando se acerque el Pj, como si este estuviese llevando una multitud de campanillas. En realidad no es sonido, aunque esta es la comparación que mejor se expresa en palabras.
84	Invocación de alimañas: si el hechizo tenia algún componente animal, ese tipo de animal se vera atraído hacia el Pj. De hecho, los animales de ese tipo de la región, que se encuentren en el radio del horizonte, empezaran a hacer un peregrinaje hacia donde se encuentre el Pj. No se mostraran hostiles hacia el Pj, pero intentaran por todos los medios, estar cerca de él.
85-86	Crecimiento/segregación anómalo: si el hechizo contenía pelo, uñas, saliva, lagrimas o sangre, el Pj empezara a sentir como empieza a crecer o a segregarse uno de ellos (aleatoriamente), de forma extraña: el pelo le crecerá en un día como en una semana, salivara constantemente, llorara constantemente, etc.
87	Ecos mágicos: la pifia ha perturbado la misma capacidad de usar la magia del Pj, creando ecos. Cuando el Pj vaya a lanzar un hechizo, provocara la manifestación de un "eco" relativo a algo que sucedió cuando se dio la pifia, el cual será visible y palpable para los presentes y que solo durara hasta que se termine de lanzar el hechizo. Ejemplo: si se pifio al tratar de lanzar un hechizo de discordia en una posada muy calentita, durante una noche que nevaba, el eco puede ser uno de los siguientes: un sensación de discordia, un olor como de vino, un aumento de la temperatura, que empieza a nevar, etc.
88	Ecos perseguidores: parece como el mismo destino, no quisiera que el Pj olvidase la pifia. Si el Pj se queda mas de 1D3 noches en el mismo lugar, vera como cada día se empezaran a manifestar "ecos" de la situación en que se dio la pifia. En el ejemplo anterior: si el mago llega a un pueblo, al día siguiente puede empezar a nevar, al otro, aun nevando, donde este el Pj siempre parecerá estar calentito, al otro

89-90	Castigo (solo hechizos de nivel 5+): la pifia ha ofendido a algún ente mágico asociado a la magia, que aparecerá para castigar al Pj por su falta de respeto a la misma (Escroto, etc.)
91-93	Posesión (solo hechizos de invocación): el Pj es poseído en el acto por la entidad que trataba de invocar o por otra aun mas malévola. Si el Dj lo decide, puede cambiar el blanco de la posesión, afectando en lugar del Pj a un ser querido de este, para así hacerle sufrir mas ...
94	Metamorfosis: el blanco o el mago se ven transformados en un animal que fuese ingrediente del hechizo original. Si el hechizo original era el de Metamorfosis , los efectos se pueden hacer permanentes (siempre perjudicando al mago, claro)
95	IRRacionalización (solo hechizos de nivel 5+): la pifia es tan grande que cambia de forma drástica al Pj, convirtiéndolo en ser IRR con sus propias ventajas y desventajas (piensa por ejemplo en Escroto). Normalmente el Pj pierde el personaje, a no ser que el Dj decida lo contrario (quizá dándole en un futuro la oportunidad de volver a su estado anterior).
96	Tempestad (solo hechizos de nivel 5+): la magia se revuelve ante la pifia del Pj, provocando una terrible tempestad que asolará la región durante al menos 1D6 días.
97	Brucolaco (hechizos que usen sangre o provoquen derramamientos de esta): el Pj se ve maldito, convirtiéndose en un brucolaco. En un principio mantiene el personaje, pero si pierde la facultad de aparentar ser humano, puede perderlo (a discreción del Dj).
98	Adversario divino (solo si el blanco tenía Fe o era cura o similar y el hechizo era de goecia): Alguien arriba ha sido testigo de todo. Un miembro de la jauría se levantara al amanecer del día siguiente, con la única misión de acabar con el Pj. Este miembro no será tonto (suicida), teniendo todo el tiempo del mundo para lograr su objetivo, de hecho actuara siempre que puede a través de otros y tendrá siempre una intuición divina de por donde anda el Pj y sus planes.
99	Ancla de difuntos (hechizos de combate o muerte): el Pj se ve afectado por una oscura maldición: cada persona que mate en el futuro se convertirá en un anima, el cual estará siempre atada al pj no pudiendo separarse de él mas de treinta pasos, como si de su reliquia se tratase, siendo totalmente visible (y audible) a él. Estas animas no pueden poseer a nadie. El hechizo de protección contra los demonios nocturnos , logrará que el Pj no escuche sus voces cuando vaya a dormir, pero el resto del tiempo seguirán estando allí ...
100	Atención desafortunada: La pifia del hechizo llama la atención de un demonio menor, relacionado con los efectos del mismo. Este se presentará a la noche siguiente, insistiendo en convertirse en su “tutor” para que no vuelva a fallar de forma tan estrepitosa. Si el Pj es suficientemente juicioso se negara, volviéndose el demonio a aparecerse de vez en cuando, importunando al Pj.

Librándose de los efectos de las pifias

Como se ha visto, los resultados de las pifias son altamente perjudiciales para la salud. La gran mayoría son permanentes. Si algún pj afectado por una pifia, quisiese deshacer el mal que esta le ha producido, solo debemos recordar el karma o la ley del circulo: todo lo que el mago haga a los demás, se le hará a el mismo. Así pues, deshacer entuertos o posibles maleficios a los blancos de las pifias puedes ser un medio, o buscar soluciones mágicas, que pueden dar buenas ideas para aventuras. El Dj tendrá siempre la ultima palabra ...

Un hechizo nuevo

Gloria a Agaliarepht

Nivel: 1.

Tipo: Maleficio.

Componentes: un cuchillo que haya cortado a un inocente.

Caducidad: N/A.

Duración: Instantánea.

Descripción: Este hechizo debe realizarse nada mas pifiar en el lanzamiento de un hechizo. El ejecutante desenvaina el cuchillo y se hace un profundo corte, dejando correr la sangre mientras lanza loas a Agaliarepht. De tener éxito, el resultado de la pifia queda anulado (aunque el hechizo anterior sigue habiendo fallado) y el ejecutante pierde tantos puntos de RES por la pérdida de sangre, como PC costo el hechizo pifiado. Este hechizo es de goecia y no puede ser usado para prevenir pifias de hechizos prohibidos.

Cruz Oscura

por Ricard Ibáñez

Ante la buena aceptación que han tenido los relatos, tenemos una grata sorpresa: Ricard Ibáñez nos ha enviado uno. Disfrutemos con su lectura

Brilla una luna llena en un cielo tan estrellado y limpio que se podría incluso leer bajo su luz blanquecina, si se supiera de buenas letras. El joven soldado poco aprecio y escaso conocimiento tiene de ellas, y tampoco está de humor para abrir un libro, caso de que su gente hubiera traído alguno. Se sienta sobre una piedra abrazado a su espada, y se estremece, pese a que la noche es cálida, como corresponde a la noche más corta del año, la noche de San Juan.

El viejo se sienta a su lado, y el muchacho lo agradece en silencio. Sus compañeros afilan las armas, hablan poco o nada con él, se muestran sombríos y desconfiados. Pero el viejo es diferente. Sin caer en paternalismos de menguados, lo trata como si fuera su mentor. Y en muchos casos, ciertamente, así es.

- *Hará una buena noche. El Diablo tiene suerte. ¿Sabes, joven hermano? Dicen los que ello creen que esta noche es fiesta grande en el Infierno, pues para ellos San Juan es tan celebrado como nuestra Navidad, y es el día en que el poder del Mal es más fuerte sobre la tierra...*
- *¿Eso creéis vos? -preguntó el muchacho tragando saliva-*
- *Eso creen ellos, y en la confianza estará su perdición. Dentro de unas horas caeremos sobre ellos... Será una buena cacería. -Miró al joven como si de pronto reparara en él y sonriendo añadió: -Esta es tu primera vez... ¿verdad?*
- *Es mi primera misión de batalla, si...*
- *Es normal tener dudas y miedo la primera vez, hermano. Tras esta noche todo será diferente. Cuando amanezca, tu vida habrá cambiado, y ya nunca podrás dar marcha atrás.*

- *¿Por qué los demás no me hablan y evitan mirarme? ¿Es que acaso... es que acaso dudan de mí? ¿Piensan que a la hora de la verdad seré un cobarde?*
- *No hay cobardes en nuestra sociedad, hermano. Ningún juramentado puede serlo. No, esta es tu primera cacería, y lo saben, y les gustaría darte mil consejos, y al mismo tiempo temen establecer contigo un lazo y que luego mueras... ¡Perdemos a tantos hermanos! No hay tiempo para hacer amigos, ni ganas de hacerlos. Somos hermanos en nuestro credo y en nuestra lucha, y eso debería bastarnos. Falta aún un rato. ¿No quieres descansar un rato?*
- *No tengo sueño, ni creo que pudiera dormir.*
- *Entonces entretendré tu espera con un relato. Posiblemente lo conozcas en parte, pero nunca lo habrás oído como te lo voy a contar hoy...*

...

La vieja tropezó y cayó, jadeante, con los pulmones a punto de estallar en el pecho, incapaz de dar un paso más. Sus perseguidores habían estado jugando con ella, y lo peor de todo es que la anciana lo sabía. Del mismo modo que podía ver más allá que ellos, del mismo modo que veía el fin de todo.

Se encogió sobre sí misma, hecha un ovillo, y cerrando los ojos rezó a la diosa. Parecía un montoncillo de harapos tirados sobre el camino...

... pero eso no iba a engañar a los que la seguían, que irrumpieron dando gritos en el lugar. Se pararon al ver a la vieja, y pareció que andaban temerosos de acercarse. Pero nunca la malicia humana ha necesitado del contacto físico para matar, y si el buen Dios ha llenado el mundo de piedras, por alguna cosa será. Y piedras llovieron sobre la vieja, entre risotadas y bravatas, de esas que, en el fondo, no son otra cosa que hijas del ayuntamiento entre la cobardía y el miedo.

- *¡Pero...! ¿Qué Infiernos?*

El caballero había aparecido montado en su caballo, que avanzaba al paso, no tanto por no

forzarlo como para que su jinete pudiera disfrutar del viaje. Era evidente que era un caballero, y era evidente que no iba a la guerra, sino que venía de ella. Vestía un simple peto de cuero en lugar de la túnica de malla, que traía sin duda envuelta en la manta, en la grupa de su caballo. De la silla colgaban también el escudo y el casco. Era evidente que el azar y no otra cosa lo habían llevado hasta allí. Y era evidente también que no le gustaba lo que veía.

Los campesinos dejaron de apedrear a la vieja, que seguía sin moverse, quizá muerta ya, mirando al señor como unos niños sorprendidos en mitad de una travesura. Finalmente uno de ellos, más audaz que los otros, lanzó una piedra contra el caballero. Lo hizo con buen tino, que le dio en el hombro, pero con ello rompió el hechizo. El jinete lanzó un rugido de ira, desenfundó la espada y cargó contra los alborotados, que se dispersaron como palomas asustadas. Todos menos uno, que cogiendo una piedra de mayor tamaño corrió contra la vieja, farullando palabras inconexas, sin duda para asegurarse que se quedaba bien muerta. Como no podía ser de otro modo, el caballo fue más rápido que él, y la espada del caballero lo abatió en mitad de su carrera.

La vieja sólo se movió cuando el caballero la tocó con el pie, para saber si andaba viva o muerta. Entonces pareció resucitar, estirando poco a poco sus miembros, doliéndose de las magulladuras y de los quebrantos. El caballero la miraba con curiosidad, entre intrigado y divertido.

- Pero mujer... ¿Qué les has hecho a éstos para que te acosaran como lebreles? ¿Te tienen por bruja y les amenazaste con un maleficio?

- No crees, primero de los primeros. Pero pronto creerás- le contestó con un susurro la vieja mientras se frotaba sus heridas. El caballero le respondió con una risotada, mientras buscaba entre las alforjas del caballo y sacaba vino, pan y algo de carne seca

- ¡Ahórrate tus cuentos para los crédulos, vieja! Ten más seso, si es que no se te ha desparramado con tanta pedrada. Y piensa que si no anduvieses con estos negocios, a buen seguro que te habrías ahorrado el susto y la paliza, que ese de ahí -dijo señalando el cadáver del campesino- buen odio que te tenía, y solamente pensaba en darte muerte...

- Muerte... Por ello fue. Conozco los secretos del pasado, del presente y de lo que está por venir. Mucho insistió él en que le hablara de su futuro, y cuando le predije que moriría antes que yo... quiso demostrarme que andaba errada. Matarme a mí era darse la vida a sí mismo, pues oyó mi profecía y la creyó maldición.

- Buena lengua gastas, vieja -rió el caballero sentándose en una piedra e hincando diente al pan. Pero es fácil hablar de predicciones cuando ya se han cumplido. Y ése -señaló de nuevo al muerto- no te va a desdecir. ¡Venga! ¡Veamos qué tanto poder tienes! Te desafío a que me digas de donde vengo y a donde voy, y si aciertas te ganarás un trago de mi vino, que a buen seguro que lo necesitas, tanto para que se te pase el susto como para aclararte las ideas.

La mujer suspiró, y se lo quedó mirando con una expresión de cansancio y hastío en los ojos. Finalmente se sentó ante el caballero y le dijo:

- Vienes de un largo viaje. Te iluminó la fe a la ida, te ensombrece la duda a la vuelta, y por mucho que te limpies las manos sigues teniéndolas tintas en sangre. Partiste hace ya tiempo, y tantas cosas te han pasado que te parece que haya sido una vida entera. Y en verdad una vida nueva te espera, al final de tu camino.

La expresión divertida del caballero se disolvió en su rostro, y sin decir palabra arrojó el pellejo de vino a la vieja, que bebió de él con avidez. El caballero se puso a hablar entonces, mirando más allá de la vieja, y su narración estaba dirigida más a sí mismo que a la mujer que junto a él se hallaba.

- Me llamo Houg de Molay, y soy tu señor, pues estas tierras que pisas son mi feudo, y el castillo que se alza sobre la colina es mi hogar. Hace años que lo abandoné, dejando a mi mujer y a nuestro hijo, siguiendo el llamado del Santo Padre de Roma para ir a conquistar Tierra Santa, en poder de los infieles. Cruzamos media cristiandad, desiertos que parecían interminables y territorios poblados por paganos antes de llegar a la ciudad de Jerusalén. Dimos tres vueltas en procesión alrededor de las murallas de la ciudad, mientras los infieles que las defendían se mofaban de nosotros, pues nos habían dicho los sacerdotes que nos

acompañaban que ante nuestra piedad y nuestra fe las murallas se vendrían abajo, como los muros de la bíblica ciudad de Jericó. Pero las torres y las defensas de Jerusalén siguieron tan sólidas como antes, y hubimos de levantar asedio. Los de la ciudad pasaron penuria, pero no pasamos menos nosotros, que los enemigos hostigaban nuestros suministros y sufrimos hambre, tanta que hubo entre nosotros quien empezó a devorar a los enemigos muertos, diciendo que no era pecado comer de la carne de un infiel...

Por fin asaltamos la ciudad... y degollamos a muchos de los que encontramos dentro, tanto defensores como gentes inocentes. Muchos se escondieron en sus iglesias, e hicimos tal mortandad entre los que nos suplicaban clemencia que en algunos templos la sangre llegaba hasta los tobillos. Luego saqueamos la ciudad que decíamos adorar. Muchos se quedaron luego, en ese nuevo reino. Yo me fui.

El caballero parpadeó, y miró a la vieja como si la viera por primera vez. Le sonrió un poco a su pesar y añadió:

- Te has ganado el vino, vieja, pues en verdad has acertado, ya sea por azar o porque en verdad sepas leer el alma de los hombres. Ahora, lo único que quiero es volver a mi hogar, estrechar de nuevo entre mis brazos a mi mujer y ver a mi hijo, que lo dejé en la cuna y ya debe ser casi un hombre...

La mujer no escucha al caballero. Está absorta, casi hipnotizada, mirando el símbolo dibujado en su escudo. Es una cruz con aspas en los extremos, orientadas hacia la izquierda.

- Dime, caballero... ¿Por qué llevas éste símbolo en tu escudo?

- ¿Ésta cruz? Es una cruz cretense, o eso me dijo mi viejo mentor. Cuando partí a la Cruzada nos dijeron que pintásemos una cruz en nuestros escudos, y yo, que era más joven y más ambicioso, quise ponerme una cruz diferente, para destacar y que se me reconociera en las hazañas que en nombre de Dios iba a realizar.

- Su origen es mucho más antiguo y mucho más lejano que la isla de Creta, caballero. Yo que tú no lo adoptarías como signo, pues allá en las lejanas Indias es símbolo de oscuridad...

El caballero lanzó una risotada

- Abusas de mi desgana, abuela, que el que te haya salvado la vida no quiere decir que ande enamorado de ti: ¿Cómo va a ser una cruz símbolo del mal?
- Yo no he dicho el mal, sino la oscuridad. La cerrazón. El no querer ver lo que está ante tus ojos...
- Si tanto sabes y tantos poderes tienes, vieja, ¿por qué no has predicho el ataque de los campesinos?
- Lo predije. Sabía que me atacarían, e igualmente sabría que tú vendrías.
- ¿Y sabes cuando has de morir? -dice el caballero con tono irónico
- Si, mi señor, dueño de mi vida y de mi muerte. Mi hora está muy cercana.

Houg de Molay, señor feudal, caballero y cruzado monta de nuevo, meneando la cabeza y pensando, para sí, que, al fin y al cabo, se en verdad le habían desarreglado los sesos a la vieja de alguna pedrada, si es que no lo tenía ya antes enfermo, en entendimiento. Y mirando lo bajo que está el sol se da cuenta que la noche lo sorprenderá en mitad del camino, a no ser que tome un atajo que conoce desde chico, un viejo camino que cruza el bosque y que conduce a unas viejas ruinas, que no falta quien dice que antaño fueron templo de paganos. Y hacia allí dirige su caballo, sin volver la vista atrás ni decir otra palabra a la vieja, que se le quedó mirando fijamente, murmurando entre dientes:

- ¡Ve caballero! ¡Ve hacia tu destino! Que lo que ha de ser, sea.

...

El senderuelo estaba peor de lo que el caballero recordaba, y esto, unido a la oscuridad creciente, han obligado al caballero a desmontar y llevar su caballo de la brida. Y así andaba, maldiciendo para sí, y pensando que este camino corto había resultado ser el más largo, cuando le sorprendió ver luces en las viejas ruinas. Se paró, pensando que serían gentes acampadas, que buscaban resguardo entre los muros que aún se alzaban en pie. Y llevó la

mano a la espada, pues lo mismo podían ser viajeros perdidos que un grupo de bandidos o de soldados sin señor, que en ambos casos venía a ser lo mismo. Se fijó entonces en que no era una luz de hoguera lo que veía, sino luces de antorchas. Y entonces un grito desgarrador cortó la noche, y el caballero no dudó más.

El primer encapuchado murió sin darse cuenta que lo hacía, tan violento fue el golpe de espada que le hundió el cráneo. Los demás, cuando quisieron recuperarse de su sorpresa, tenían entre ellos un demonio vengador, que les acuchillaba con su espada hendiendo sus carnes y esparciendo sus entrañas por el suelo. Pocos reaccionaron y trataron de huir. Ninguno se defendió.

Solamente el encapuchado que estaba ante el altar ignoró al caballero, ocupado como estaba en arrancar el corazón de su víctima, que yacía sobre un mar de su propia sangre sobre el altar. Ante los ojos horrorizados del caballero, el encapuchado alzó finalmente la mano que hurgaba en el pecho de la víctima, alzando hacia la luna un corazón chorreante. Empezó a gritar una letanía, y el caballero, dando un grito nacido del miedo y de la desesperación, se plantó junto a él de un salto y le hundió en el vientre la espada. Cayó la capucha de su víctima, y Houg de Molay se dio cuenta que el encapuchado no era otro que Anette, su mujer. Ésta le miró con infinito odio, aferrando con sus manos la hoja de la espada. La herida era mortal, pero una fuerza demoníaca parecía poseerla, y en lugar de gemidos de agonía su boca escupió estas palabras:

- Maldito... ¡Maldito seas! Mi señor Agaliarethph me hubiera dado mucho más poder del que podáis imaginaros, tú y tu patético crucificado. ¡Y todo a cambio del alma de tu cachorro! ¡No te creas que lo has salvado, que su alma ya ha sido entregada, y arderá para siempre en el Infierno! Yo... -tosió y se le llenó la boca de sangre, y ya no dijo más, que la vida huía de su cuerpo. Sin embargo, aún tuvo fuerzas para escupirle a la cara un salivazo ensangrentado, antes de morir.

Miró entonces Houg al altar, temiendo lo que vería, sabiéndolo ya, y vio que el cadáver era el de un adolescente, casi un niño. Y pese al miedo y el dolor que estaban marcados en su

cara, reconoció en ella sus rasgos y los de la que había sido su mujer. Y supo que Anette no le había engañado, y que en verdad ese era su hijo...

...

Amanecía ya, y la anciana seguía sentada en la roca, junto al cuerpo de aquel que intentara matarla. Oyó unos pasos quedos acercarse por su espalda, y se giró sin prisas, para enfrentar a la muerte cara a cara. Dijo entonces, sin el menor asomo de sorpresa:

- Tú... Sabía que serías tú, señor de mi vida y de mi muerte...

La espada le cortó limpiamente el cuello. La cabeza cayó por un lado, el cuerpo se derrumbó por el otro. Y Houg de Molay, con la mirada enloquecida, empuñando la espada ensangrentada y aferrando su escudo le habló a la cabeza, como si aún pudiera oírle:

- Sí maldita bruja, yo soy. Creo en tu poder, pero he aprendido que procede del Diablo. ¡Y ahora que vas a los Infiernos, dile a tu señor que le declaro hostilidad eterna, a él y a todas sus criaturas! ¡Emprenderé contra él una nueva cruzada, bajo esta cruz, que tu llamas de la oscuridad, pero que yo te digo que es de la luz verdadera!

- *Y así sucedió, joven hermano -dijo el viejo- Así fue como Houg de Molay fundó nuestra orden. Y por ello esta, la cruz cretense, es nuestro símbolo.*

Miró al cielo, leyó en la posición de la luna la hora que era, y levantándose trabajosamente llamó a los hermanos a su alrededor.

- *Ha llegado la hora, hermanos. Allí abajo, alrededor de esa hoguera, los seguidores del Diablo adoran a su señor. ¡Caeremos sobre ellos y segaremos sus vidas como si fueran mies madura! No escuchéis sus súplicas, no les dejéis hablar siquiera, para que no os lancen maldiciones ni encantamientos. No tenéis que tener piedad, pues no la recibiríais de*

estar vueltas las tornas. ¡Adelante, fráteres!

Y los hermanos de la Fraternitas Vera Lucis prepararon sus armas, y empezaron a bajar silenciosamente la loma, hacia la hoguera que ardía alegremente, dispuestos a derramar, una vez más, la sangre de quienes no compartían su credo. Dispuestos a luchar con el acero contra la magia, a destruir a toda criatura maligna solamente con su valor. A vencer al Diablo solamente con su fe. Aunque ello significara no sobrevivir a esa noche de brillante luna llena...

Aquelarre y sus Ciudades

por Rafel

Retonamos una sección de la cual tenemos un especial cariño. En el número 2 aparecía Córdoba de manos de Antonio Polo y ahora tenemos Zaragoza cuyo autor es Rafel. Ahora no tenemos excusas para que nuestras aventuras no transcurran en esta hermosa ciudad

Zaragoza, la Capital del Reino.

Cuando Zaragoza fue conquistada por Alfonso El Batallador, siguió ostentando el título de Reino y su gobierno era delegado por el Rey en un Señor, el primero de los cuáles fue su primo Gastón, Conde de Bearn. Sin embargo, los caballeros que recibieron tierras en la ciudad en seguida las vendieron, sin quedarse en ella a residir, así primero el Batallador y luego Ramiro II el Monje, se vieron en la obligación de otorgar derechos y libertades a todo aquel que se instalase en la ciudad. Cuantos más “fuegos” tuviese, más impuestos recaudaría el Rey. Así, la ciudad dejó de ser un señorío y pasó a ser una “universidad” o “república”, esto es, pasó a autogestionarse en su gobierno municipal. Una de las peculiaridades más sorprendentes de las Ordinaciones de la Ciudad es que, con la intención de atraer la instalación de plebeyos libres (población productiva), se estableció que para participar en el Concello de la Ciudad quedaran explícitamente excluidos nobles y caballeros y que solo los plebeyos pudiesen desde entonces participar del mismo, así como de sus “beneficios” (o sea, cargos públicos).

Para ostentar empleos públicos de segundo orden puede ser designado cualquier vecino, pero en la selección por parroquias para elegir cargos públicos, sólo pueden participar aquellos que pertenezcan a la “Mano Mayor”, esto es, acrediten poder sostener económicamente un caballo, o sea aquellos burgueses que sin ser nobles, pueden vivir de rentas. No deben ser más de doscientos los “prohombres” que están en esta situación, doscientas casas o fuegos, frente a los más de dos mil fuegos de vecinos de la “Mano Menor”

Este sistema instituye en Zaragoza de hecho un sistema en el que las tensiones entre clanes dirigidos por las familias más fuertes de Zaragoza eran frecuentes, pero también es un sis-

tema que, al excluir a la aristocracia, integra a la mayoría de los moradores de la ciudad en la toma de decisiones, aunque sea indirectamente, a partir de los Trastámaras, y sobre todo con los Austrias, se irá haciendo progresivamente más restrictivo y menos popular, hasta que con los Borbones se instaurará el sistema castellano, dando entrada a la nobleza en la dirección de la Ciudad.

Aunque este sistema es más abierto que la mayoría de los de la época, los conflictos sociales existían, tanto en el plano político (entre las familias de los Tarín y los Bernaldino) como en el plano social con la rivalidad de los labradores (agrupados en la Cofradía del Espíritu Santo) frente a los artesanos (en la Cofradía de San Francisco), llegando en determinados periodos a la lucha abierta, obligando al Reino e incluso al Rey a intervenir para restablecer el orden. Durante la Guerra de los Dos Pedros, Pedro IV tuvo incluso que distraer tropas de la frontera para imponer el orden en la Ciudad.

Los “habitadores” de Zaragoza: vecinos sin derechos políticos:

Los nobles de Zaragoza están agrupados en el Capitol de Caballeros de Zaragoza, tienen su propia representación en Cortes por medio de dos brazos: alta nobleza (“barones mesnaderos”) por un lado (que son alrededor de una veintena en todo el reino) y los caballeros e infanzones por otro, que elegían sus representantes a Cortes por el sistema medieval tradicional en Aragón: la insaculación o sorteo. No participan en el gobierno de la ciudad y bien que les pesa. Muchos de ellos teniendo propiedades en pueblos, mantienen casa en Zaragoza por prestigio, aunque pasen la mayor parte del tiempo en sus predios. Entre todos los nobles, no habrá más de 100 casas en la ciudad.

Población de Zaragoza. 1400

Número de fuegos aprox.

- ciudadanos y prohombres	200 fuegos.
- caballeros e infanzones	200 fuegos.
- artesanos	900 fuegos.
- campesinos y labradores	1200 fuegos
- judíos	150 fuegos.
- musulmanes	250 fuegos.
- viudas y otros	450 fuegos.

Los musulmanes viven en torno a la actual plaza de Salamero, donde está situada la Alhondiga (albergue para viajeros), la madrasa o escuela (con estudios de medicina de cierto renombre), los baños de la comunidad musulmana, la mezquita y la carnicería musulmana; en la calle Azoque está, como su nombre indica, el zoco o mercado, también disponían de baños propios. Los musulmanes de Zaragoza se encuentran bajo la protección del Rey, a quien le pagan sus impuestos. La mayoría son campesinos y trabajan o las tierras de la comunidad musulmana (que son inenajenables) o como exáricos o aparceros tierras de cristianos, entre ellas la mayoría de las del Término del Rabal, en la margen izquierda del Ebro. También son numerosos los alfareros y los albañiles. En la morería hay unas 250 casas.

Los judíos tienen su barrio amurallado dentro del perímetro de la vieja ciudad romana, entre

papal. las puertas de la judería se cierran por la noche, pero a veces algún noble requiere la presencia de algún médico judío a altas horas y para ello usan las llaves de los trenques o portillos abiertos a tal efecto en la muralla. El mercado de los judíos está en la actual Calle Verónica, muy apreciado para productos de lujo y especias. En el actual Seminario de San frente a la Casa de los Morlanes) está el llamado Castillo de los Judíos, antiguo con prestigiosos estu

-
dios de medicina), su sinagoga y su albergue. En el interior de la judería, gestionado por una familia cristiana, hay un molino de aceite en el solar del actual teatro principal. En Zaragoza no había especial animadversión hacia los judíos, pero desde el asesinato de Dominguito de Val, a finales del siglo XIII, se sospechaba que entre los judíos se celebra-

obligación de llevar un distintivo redondo de franjas rojas y amarillas, por edicto papal. La judería de Zaragoza no sufrió ningún ataque masivo durante la Edad Media: ni se culpabi-

Población flotante: a Zaragoza acuden menesterosos de todo el Reino, y también de reinos vecinos, sobre todo navarros, castellanos y bearneses. Vienen a trabajar tanto en el campo (la feraz huerta zaragozana demanda mucha mano de obra) como en la construcción (en esta época hay obras de ampliación y mejora en varias iglesias de la ciudad: La Madalena, San Pablo o La Seo están en obras mayores, y el muro de tierra exterior de la ciudad está siendo sustituido por uno de ladrillo, más consistente). Estos obreros trabajan a cambio de unas monedas de cobre al día, una frugal comida y alojamiento en insalubres barracones junto a la obra. Muchos vuelven a sus casas después de haber ahorrado algo de plata, otros logran instalarse en la ciudad aprendiendo un oficio, pero la mayoría vagan de aquí para allá y son fuente de conflictos.

La Res Pública de la Ciudad.

La ciudad se divide en collaciones o parroquias con una finalidad fiscal: el Concello asigna a cada Collacion una parte alícuota de los impuestos que se ha comprometido a pagar al Rey y también es el centro de recaudación de las contribuciones ordinarias: en 1281 el Concello aceptó pagar al Rey de forma solidaria la contribución exigida para la guerra, en vez de reclutar vecinos: 100.000 sueldos jaqueses, 200 vacas y 2000 obejas fueron aportados por las parroquias; después de la Peste de 1348 se instauró un impuesto urbano: aquel que tuviese un patrimonio inmueble superior a 80 sueldos pagaría todos los domingos en su parroquia un dinero, quien tuviese menos de ese valor en propiedad, una mialla.

Las Collaciones de Zaragoza:

- *Sta. María la Mayor (El Pilar)* en la actual plaza estaba el fosar o cementerio, donde se reunía el concello con una representación de los vecinos, por parroquias, cuando se producía una crisis o emergencia. Junto a él, se encontraba el mercado de pescados. Es un barrio donde abundan los mercaderes ricos. En él se encuentra la Zuda, con su torreón, donde se encuentra la Ceca donde se acuña moneda de plata. Hay una guardia importante. Pared con pared, se encuentra la Casa de San Juan de Jerusalem, o de los Caballeros Hospitalarios: San Juan de los Panetes (los domingos les dan un panecillo a los menesterosos que van a pedir). En la Basílica se venera el Pilar sobre el que vino en carne mortal

la Virgen María. Todavía no se ha situado sobre el Pilar la talla gótica de la Virgen con el Niño (mediados del siglo XV), o sea que se venera El Pilar, no a la Virgen.

- *San Salvador (La Seo)* El típico barrio noble, en él se encuentra el Palacio Arzobispal, las Casas del Puente o sede del Concello, y La Seo (Catedral), de fábrica románica, aunque el Arzobispo Pedro de Luna ha iniciado obras para su ampliación, y la torre sigue siendo el viejo minarete musulmán, en La Seo se celebra la Lonja de Mercaderes, con las transacciones al por mayor entre los grandes comerciantes de la ciudad y extranjeros (catalanes sobretodo, también castellanos cuando no hay guerra y hasta alemanes o italianos), lo que causa no pocos problemas a a hora del culto.

- *San Johan lo Viello o del Puente.* Entre la Puerta de la Alcántara o del Ángel y el palacio arzobispal: sus parroquianos eran los vecinos del Rabal, pues en la margen izquierda del Ebro no hay iglesia construida.

- *San Jaime o Santiago.* En el chaflán de la C/ Santiago con C/ San Gil en sus escaleras el Concello administraba justicia públicamente en los pleitos entre vecinos.

- *Santa Cruz, ubicada en la Plaza homónima.* En esa plaza tienen su Casa los Tarín (en el siglo XVI se construyeron el actual caserón renacentista donde está ubicada la Peña El Cachirulo). Barrio poco poblado pero de gente de calidad.

- *San Felipe, en su actual ubicación,* parroquia muy populosa, de artesanos sobre todo, en la Calle Nueva (une la Plaza de San Felipe con el Mercado, a través de un trenque recién abierto en la Muralla)

- *San Gil, en su actual ubicación,* destaca el número de comerciantes locales, aunque también hay artesanos. Típico barrio pequeño burgués.

- *Sta. María Magdalena:* mayoritariamente de labradores, en la plaza Asso estaba el mercado de hortalizas y verduras y en el solar del actual Instituto ESO, la Escuela de Artes,

donde los bachilleres estudiaban el Trivium y el Cuadrivium. Hasta el siglo XVI este estudio no fue elevado a rango de Universidad

- *San Nicolás, en la plaza de su nombre*, al lado del Convento del Santo Sepulcro (Castillo de Don Teobaldo), en el barrio del Boterón. Es un barrio de pescadores y barqueros, tripulantes de las barcas que sostienen el comercio fluvial con Tortosa.

- *San Lorenzo, ubicada en la C/ San Lorenzo*. Parroquia de poca población, similar a San Gil.

- *San Pedro. Ubicada en la esquina entre San Gil y San Jorge*. Parroquia de poca población. Similar a San Gil.

- *San Andrés*. En la calle homónima, dentro de la judería, su parroquia son los escasos conversos que mantienen su residencia en el barrio y algunos cristianos.

- *San Pablo (Barrio conocido entonces como La Población del Rey)* es un barrio que nace con la conquista cristiana: todas las parcelas son iguales y las calles están trazadas rectas, con la plaza de la iglesia en medio. Es un barrio donde hay mayoría de labradores, pero también hay muchos menestrales (artesanos) con sus talleres de todos los oficios con la puerta abierta para vender. Es el barrio más populoso de la Ciudad, con alrededor de 800 casas. Anexo al Mercado de la Ciudad.

- *San Miguel de los Navarros*. Acoge un terreno extenso pero con poca parroquia, pues en esa parte, en el espacio entre la Muralla Romana y el Muro de Tierra, hay mucho espacio ocupado por monasterios: San Agustín , Santa Catalina, El Carmen ...) sus parroquianos viven en alquerías o pardinas dispersas dentro del recinto amurallado exterior.

- *Santa Engrancia. situada extramuros*, acoge poca parroquia y toda ella de agricultores que viven en alquerías, torres y pardinas extramuros.

La tríada mediterránea. Pan, vino y aceite.

En Zaragoza se consume mucha verdura y hortaliza, debido a su feraz huerta, y hay varias carnicerías, que están “dadas en treudo” por el Concello (o sea, como una subcontrata) cada parroquia tiene una panadería donde se vende el pan de precio controlado por el Concello. El vino del país es barato, se vende en los mesones a granel o a menudeo, pero quien tenga dinero puede comprar “vino forano” especialmente apreciado el Peloponeso, o su sucedáneo napolitano, llamado “vino grec” (vino dulce tratado con especias y fuerte sabor a madera por su transporte en barrica), también hay “panaderías francas” que venden pan candeal a precio libre.

La circulación monetaria es limitada y la forma de aplicar el encarecimiento de la oferta, no es subiendo los precios, sino reduciendo la cantidad de producto por el mismo precio.

Así, se habla de “un dineral de pan” entendiendo por tal la hogaza de pan que valía un dinero jaqués. En esta época la hogaza denominada “dinal” podía pesar alrededor de 400 gramos. Si había escasez de trigo y subía el precio, el dineral podía reducir su tamaño hasta los 200 gr. Por el contrario, con una buena cosecha, tal vez alcanzaba el medio quilo.

Un miallal de vino es, normalmente, de 7 libras, o sea alrededor de dos litros y medio de vino.

Una arroba de aceite (9’3 litros o 24 libras) cuesta alrededor de 6 sueldos. Una mialla son 2 onzas, esto es 60 gramos. Lo justo para llenar un candil.

Equivalencias monetarias

- Libra Jaquesa (de cuenta)	20 sueldos
- Sueldo (plata)	12 dineros jaqueses
- Dinero Jaqués (vellón)	2 miallas
- 1 mialla	2 pugasas (valor nominal)
- 1 florín (3’4 gr. de oro)	9 sueldos
- 5 maravedís castellanos	8 dineros jaqueses

Las monedas

En Aragón la base para el cálculo de la ley de la plata de las monedas es la Libra Jaquesa, que pesa 351 gr. Es una unidad de cuenta, esto es, no existe como moneda.

Sin embargo los reyes utilizan el vellón para disminuir la ley de la plata de sus monedas. Para contener ese proceso las Cortes aceptaron el pago de un impuesto generalizado cada 7 años: el monedage, que comprometía al Rey a no devaluar la ley de la plata más allá de las 333 milésimas (Ley Ternal). Estas monedas son el Suelto, equivalente a 12 dineros, el Dinero equivalente a 2 miallas y la Mialla, que es la unidad fraccional más pequeña con valor en sí misma.

Los Concellos más importantes pueden emitir “moneda pugesá”, de cobre o latón con valor nominal, esto es, que su valor no está en el metal noble que contiene (pues no contiene ninguno) sino en que el Concello se compromete a responder del valor nominal de la moneda con los fondos de que dispone en su Tesoro.

El Florín es una moneda de oro de inspiración florentina, Pedro IV acuña los florines en Montpellier y más recientemente en Barcelona, pues hay fuertes resistencias en las Cortes a emitir moneda de oro: potencia la especulación (sobre todo del propio Rey) pero sube los precios. Se usa en las grandes transacciones comerciales, pagos feudatarios de un Estado a otro, pago de rescates de rehenes o prisioneros, premios por los servicios prestados, pago de traiciones y sobornos ...

La Ciudad.

La Ciudad es ella misma una República: su gobierno es autónomo del Reino, tiene su propio funcionamiento y se basa en un grupo de hombres libres, con una elevada renta que les exime de trabajar manualmente, siempre que sean cristianos, plebeyos y reconocidos vecinos de la ciudad.

El Concello está compuesto por los Jurados, los consellers y un centenar largo de vecinos, representantes de todas las parroquias, se convoca en tiempos de crisis a rebato con las campanas y se reúne en el Fostar o cementerio que hoy es La Plaza del Pilar, frente a este templo.

Los Jurados son quienes ostentan los oficios o cargos públicos hasta 1414 fueron 12 y después sólo cinco. Para designar a los jurados se utiliza un complejo sistema de turnos y

cooptación entre las parroquias (siempre que estos sean de la Mano Mayor) de forma que al cabo de un número de años todas las parroquias han tenido sus Jurados. Son dirigidos por el Jurado en Cap.

Los Consellers (alrededor de la treintena) son los representantes de las parroquias, también de la Mano Mayor, junto con los Jurados constituyen el Capitol y Consello, que se reúne en las Casas del Puente y es el órgano ordinario para la toma de decisiones necesarias para la ciudad.

El Consello de Ciudadanos. Órgano consultivo que agrupa a ciertos vecinos de gran autoridad, se reúne a petición de los jurados y emite informes que para algunos asuntos son preceptivos.

El municipio disponía de una serie de cargos públicos, cuya remuneración era un porcentaje de lo que recaudasen de tasas, impuestos o multas, a parte de un sueldo fijo en algunos casos.

Cargos Públicos más importantes:

Todos estos cargos han de ser siempre de “la Mano Mayor”:

- Mayordomo: Se ocupa, ayudado por un notario, de administrar la tesorería de la ciudad. Su actividad está fiscalizada por el Racional, ayudado por cuatro Impugnadores de Contos, encargado de examinar y admitir o impugnar las cuentas.
- Zalmedina o Justicia de Zaragoza: es quien juzga en Zaragoza en nombre del Rey, es elegido por éste de entre los prohombres propuestos por las parroquias de la ciudad. Su renta es de 2000 sueldos anuales. Es ayudado por su corte: un lugarteniente para los delitos de cuantía económica inferior a 200 sueldos. Un asesor le orientaba sobre las leyes y un notario levantaba acta. Cuatro Jueces de la Taula fiscalizaban la actuación del Zalmedina y su corte.
- Veiedor de Muros y Carreras: se encarga, junto con un ayudante, de que las murallas y las calles de la ciudad estén en óptimo estado. Durante el siglo XIV se está en obras de refuerzo la muralla exterior (que de una simple empalizada de tierra se convierte en un muro de ladrillo), la interior construida por Roma en el Siglo III es de grandes sillares de piedra y se encuentra en buenas condiciones. Sólo están empedradas las calles que dejaron tal cual los romanos: el Kardo y el Decúmano. Cuando hace aire y tiempo que no ha llovido, las calles

están llenas de polvo. Y si llueve lo hace a mares y el aire seca en seguida los charcos, dejando unas profundas rodadas de los carros en las calles. Al paso de las procesiones, si hace tiempo que no llueve se pide a los vecinos y habitantes “que ruxien las carreras” y si hay barro por la lluvia, las cofradías ponen cañizos en el suelo. El veiedor de las carreras se encarga también de que sean retirados los animales muertos.

Empleados públicos:

Son empleados de la “Mano Menor” contratados por el Concello para ayudar a los cargos más arriba indicados:

En las obras de la Muralla o en las que impulsa el arzobispo en San Pablo, La Seo o La Madalena hay, sin embargo, muchos foranos trabajado en los diversos oficios, contratados por el Concello o el Arzobispo.

Algunos empleados públicos:

Al servicio de los Jurados:

- Escribano: es el que levanta acta de los acuerdos de los órganos municipales.
- 2 Andadores, con 6 Ayudantes de Andador: alguaciles, hacen cumplir las ordenanzas y les dan publicidad, por medio de anuncios públicos de viva voz, auxiliados por los Tromperos, que soplaban una trompa para reclamar la atención.

Encargado de la Casa del Puente, que custodiaba la sede municipal.

Hoste y Correos. Los carteros y su jefe encargado de llevar mensajes de la ciudad fuera o dentro de ella.

Los Porteros, que vivían cada uno en una puerta de la Ciudad que debían custodiar, encargandose de abrir y cerrar y de vigilar a quien entra y sale..

También hay un Procurador de la Ciudad para cuando ésta debe personarse en juicios. Tres Abogados encargados de asesorar a los Jurados en cuestiones judiciales. Y un Procurador de Pobres y un Abogado de Pobres, que representan y asisten a los vecinos de Zaragoza que no tienen posibles.

Al Servicio del Mayordomo:

Los 3 Almutazafes, auxiliados por sendos Pesadores, estaban encargados de supervisar las transacciones mercantiles.

Los Síndicos de dar a treudo. Se ocupan de los bienes propios de la ciudad, así como de

cobrar los derechos de ésta por ciertas actividades o uso de inmuebles

Al servicio del Zalmedina y su corte:

Guardia del Concello: 30 hombres con sus tres jefes o “capdeguitas” que se encargan de mantener el orden dentro de la muralla.

El carcelero y el verdugo, así como un grupo de sayones (encargados del cobro de las multas) y vergueros (encargados de custodiar a los presos, armados con un garrote) ejercían de agentes ejecutivos.

Los guardas de huertas, los guardas de las viñas (viñuelagos) y los monteros o guardas de montes que vigilan el Término de la Ciudad.

Al servicio del Veiedor de Muros y Carreras:

Los Maestros de Ciudad. Solventan los pleitos entre vecinos por edificaciones y ordenan reparar los inmuebles en mal estado. También se encargan de juzgar los pleitos por el uso del agua.

El Reino:

En general el Reino de Aragon ha sido siempre muy descentralizado y débil como estructura política, aprisionado entre el Rey y los poderes del Reino que actúan autónomamente, como Estados dentro del Estado: las ciudades (especialmente Zaragoza), las Comunidades de Aldeas y las dos grandes Casas Ricoshombres aragoneses: los Condes de Luna y los Condes de Villahermosa.

El Reino está representado por la Casa de la Diputación, donde una delegación de los Cuatro Brazos de las Cortes se reúne para hacer cumplir los acuerdos de las Cortes de Aragón, sobre todo en materia de fueros y en materia de impuestos.

El Justicia de Aragón media en los pleitos entre hombres libres. Dispone de la Carcel de los Manifestados (en la actual Plaza del Justicia).

El Rey:

El Rey posee el Palacio de la Aljafería como residencia extramuros de la ciudad. Tiene su propia guarnición y sirvientes.

Además, existen una serie de cargos delegados del Rey, residen en la Aljafería:

El Gobernador de Aragón es el encargado de mantener el orden, tiene un Regimiento de

Caballería a su disposición y es el representante del Rey en su ausencia

Merino: Administra los bienes del Rey (muebles e inmuebles), invierte el capital de éste, negocia sus deudas y recauda los impuestos de la Ciudad para el Rey.

Sobrejuntero: Vigila el cumplimiento del orden en el territorio asignado, cobra el “derecho de cena” (10 ó 15 sueldos por lugar) y la “quinta del ganado” (porque persigue a los cuatros) , esto es, está obligado a ir por los pueblos patrullando y capturando y ahorcando bandidos y coordinando las juntas locales de vecinos, siempre bien dispuestas a organizar una partida para linchar a algún desgraciado que tenga aspecto de bandido. El Sobrejuntero acostumbra a estar de viaje por toda la Ribera del Ebro, el Bajo Jalón, el Campo de Cariñena y el de Belchite, hasta Albalate del Arzobispo, siempre con cuidado de no entrar en terrenos de Señores de Horca y Cuchillo, esto es, que tienen jurisdicción en sus terrenos. En ocasiones los bandidos se refugian en esas tierras (protegidos por estos nobles) y también en ocasiones el Sobrejuntero se excede en sus funciones e invade estos señoríos persiguiendo a malhechores, lo que puede dar lugar a protestas de los nobles ante el Rey en las Cortes o ante el Justiciazgo, exigiendo resarcimientos económicos.

Leyenda Mapa de Zaragoza

PARROQUIAS

- 1 La Seo de San Salvador (catedral)
- 2 Santa María la Mayor (El Pilar)
- 3 San Pablo
- 4 San Gil
- 5 San Andrés
- 6 Santa María Magdalena
- 7 San Juan lo Viello
- 8 San Jaime (o Santiago)
- 9 Santa Cruz
- 10 San Felipe
- 11 San Nicolás
- 12 San Pedro
- 13 San Lorenzo
- 14 San Miguel de los Navarros
- 15 Santa Engracia

PUERTAS

- A Puerta del Alcántara
- B Puerta de la Tripería
- C Puerta de Sancho
- D El Portillo
- E Puerta del Carmen
- F Puerta de Santa Engracia
- G Puerta Quemada
- H Puerta del Sol
- I Puerta de Valencia
- J Puerta Cinejia
- K Puerta de Toledo

SITIOS PÚBLICOS

- a mercado de pescados
- b mercado de verduras
- c Plaza del Mercado
- d mercado de los judíos
- e carnicerías con arbellón (desagüe a las viejas cloacas romanas, aún en uso)
- f zoco mudejar
- g tenerías
- h curtidor
- i molino de aceite propiedad del Concello
- j prostíbulo
- k fosar (cementerio)
- l Hospital
- m baños cristianos
- n baños judíos
- o Estudio General
- p La Zuda (residencia del Zalmedina)
- q castillo de los judíos (hospital, albergue, escuela, sinagoga) antiguo baluarte romano de la muralla
- r Alhondiga (hospital, albergue y escuela mudejar)
- s Casas del Puente (sede del Concello de la Ciudad)
- t Leprosaría de San Lorenzo
- v algunos mesones documentados
- > línea de acequia de agua potable (relativamente)
-> línea de desagüe de aguas fecales



DRAMATIS PERSONAE

EL OJO CRÍTICO

¿Quieres opinar tu también?. Mándanos tu crítica de suplementos de Aquelarre. En la misma debes de poner una crítica bien fundamentada(es decir, si te gusta algo o no te gusta dí porqué) y una puntuación final. Te la publicaremos bajo la sección “El Ojo Crítico”

jordicalvo_s@terra.es

ANIVERSARIO DE DRAMATIS PERSONAE

Ya ha pasado un año. 4 números. El proyecto ya está consolidado pero no debemos dormirnos en los laureles. Debemos seguir luchando por nuestro juego favorito. Aquí teneis una entrevista a Jordi Calvo, el loco que saco la idea adelante, y un índice de los dos primeros números.

Presentaté a los aficionados.

Uf. Que raro es estar en "el otro lado". Mi nombre es Jordi Calvo y actualmente estoy embarcado en el proyecto de Dramatis Personae

¿Cuánto tiempo llevas en esto del rol? ¿Y con Aquelarre?

Llevo más de 15 años en el rol y con Aquelarre desde que salió la primera edición. Aún tengo ese libro básico de color azul y lo guardo con mucho cariño a pesar que lo tengo muy usado

¿De donde viene Dramatis Personae? ¿Qué te inspiró a crearla? Cuéntanos el cómo y el porqué de su creación...

Pues la idea me viene rondando desde 1999 con la primera versión de mi página web La Llamada del Aquelarre. Dentro de mi cabeza ya surgió que sería muy interesante un fanzine sobre el juego pero aún no había las ganas y tampoco tenía mucho dominio de las nuevas tecnologías para llevarlo a cabo. Y un día navegando por la web vi un fanzine de rol: Drakkos. Me gustó mucho y me abrió los ojos sobre lo que podría hacer los aficionados. Y otra cosa más, una de mis primeros módulos que puse en mi web: La Niebla, fue maquetado por sorpresa por Ignazt y quedó realmente bien y así descubrí el Acrobat. Ya estaba el germen en mí. Pasó el tiempo y por causa del trabajo me desconecté de Internet tal como pueden recordar los colísteros de la lista de Aquelarre y algún que otro de LCJR. Pero llegó un día en que me cansé de planificarlo en mi mente y me cogí la manta y me la llevé al monte.

¿Por qué Aquelarre? ¿Por qué no cualquier otro juego?

Porque es el que más me ha llegado al corazón debido a los buenos momentos que pasé con este juego con ese grupo de jugadores que luego se convirtieron en mis amigos. Tengo recuerdos muy entrañables

¿Puedes hacernos un breve resumen de lo que ha sido Dramatis en este primer año? ¿Cómo ha sido la experiencia?

Siempre he pensado que lo más importante es el primer paso: y así fue. Me quité la vergüenza y empecé a "atracar" a la gente para colaborara en el fanzine. Casi todos accedieron enseguida a mi pequeña locura. Los que no me dieron una buena razón y me animaron a seguir. Y esa "poca vergüenza" aún lo tengo y lo pueden demostrar todos aquellos que han colaborado en Dramatis Personae ya que cuando veo algo que puede servir me lanzo enseguida y sin conocerle me pongo en contacto con él para proponerle participar. Un atraco en toda regla:)

Todo lo que se publica en Dramatis es completamente original: ¿por qué? ¿No supone eso un mayor trabajo tanto para tí como para los colaboradores?

Es verdad que duplica (por no decir que triplica) el esfuerzo de todos y ha habido colaboraciones buenas que por esta política no han entrada en DP. El porqué es bien fácil. Para obligarnos a todos a hacer un esfuerzo por nuestro juego favorito. Publicar cosas que ya está publicado o en alguna web no tiene mérito. Lo que sí lo tiene es hacer algo original. En los cuatro números que han salido de Dramatis Personae se ha conseguido 4 módulos (uno de ellos una campaña), se ha comentado 19 suplementos, 11 ayudas de juego, dos descripciones de ciudad (Córdoba y Zaragoza)... Y todo ello original

Las portadas de algunos Dramatis mantienen la linea de ilustración de la primera época de Aquelarre. ¿La prefieres sobre la actual o es sólo cuestión de nostalgia?

Supongo que son las dos cosas a la vez. La actual línea de ilustración no es que sea mala, lo contrario, pero para mí, cuando pienso en Aquelarre me vienen a la mente los excelentes dibujos de Montse Francio y las ilustraciones de Arnal Ballester

¿Te has sentido apoyado por la afición y la editorial?

Por los aficionados desde el principio, aunque me da la sensación que no pensaban que el proyecto se hubiera llegado a buen puerto tal como así ha sido. Creo que fue una pequeña sorpresa la salida del fanzine a pesar que ya se sabía. Cuando lo vieron se dieron cuenta de lo que es capaz de hacer el aficionado sólo por el amor al juego sin necesidad de apoyo de ninguna editorial. De la editorial... bueno, cuando ya tenía terminado el primer número de DP se pusieron en contacto conmigo para sacar el fanzine el papel. Acepté con la condición de llevarlo yo y de mantener mi independencia. Pero pasó los meses, y más meses y no me decían nada. A pesar de que les mandaba e-mails. Me planté y les dije que o me contestaban o lo saca-

ba por mi cuenta y entonces me respondieron y me dieron las explicaciones de porqué no habían contactado conmigo y el proyecto se había quedado en "stand-by". Así que recuperé el proyecto y lo saqué en Internet. El primer número quedó un poco desfasado pero aún así no podía pedir a los colaboradores que hicieran sus artículos de nuevo; lo encontraba de mala educación por el tiempo que me habían dado. Y ese fue mi primer contacto con la editorial :). Después de eso he tenido un buen contacto con ellos aunque no puedo negar que podría ser mejor. Pero tampoco me preocupa mucho. Este proyecto puede salir adelante sin apoyo de ninguna editorial, solo necesitamos el esfuerzo de todos los aficionados. Además, eso nos permite ser independientes y decir lo que pensamos. Y es una forma de demostrar a la gente que con ganas se puede conseguir todo y que no nos podemos quejar si no hay editorial para el juego. Ya estamos los aficionados para mantener vivo el juego

¿Tienes pensada alguna novedad o idea nueva en futuros Dramatis?

No paran de surgir ideas en mi mente pero muchas se quedan por falta de colaboradores. Y tú lo sabes; siempre te estoy bombardeando con cosas nuevas que podemos hacer. Unas salen y otras no. En el tintero está por ejemplo, una sección donde se explican las jornadas que se celebran sobre Aquelarre, otra llamada "Aquelarre en ruta" en dónde se explica las rutas mágicas, "La otra crítica" para que hayan nuevos puntos de vista sobre las críticas que hacemos en el fanzine.... Siempre que se me ocurre una idea me la apunto enseguida para no olvidarme. Y la lista es grande.

¿Has pensado alguna vez en hacer algo para Aquelarre alejado de Dramatis Personae?

Pues sí. Una eterna campaña de la cual tengo el esquema principal pero tengo que desarrollarlo y también tengo en mente hacer algo con los asesinos, creo que se podría sacar mucho jugo. Tengo pensado como desarrollarlo y el tipo de aventuras que podrían salir; una de las ideas principales es la existencia de dos grupos de jugadores que tendrían que competir para.... y hasta aquí puedo leer:). Pero el no tengo tiempo para nada y el poco que tengo es para mi novia. Supongo que más que un suplemento lo desarrollaré mucho menos y lo sacaré en Dramatis Personae

¿Cuál es el mejor suplemento de Aquelarre hasta la fecha (y mojate)?

Sin dudarlo: Rerum Demoni

Ser Director de fanzine, ¿se hace o se nace?

Mira que preguntas me hace cierto Obispo que conozco.... Se nace. Es la única explicación para poder

sacar las fuerzas necesarias para montar un fanzine

¿Cuál te gustaría que fuera el próximo suplemento de Aquelarre?

AZTLAN. En mayúsculas y gritando. Desde que salió ese nombre en el suplemento Rinascita, se me quedo grabado en la memoria. ¿Aquelarre en el Nuevo Mundo?: me apunto

Preguntas Tipo:

¿Cuál es tu juego de rol favorito?

Aquelarre

¿Qué argumento tenía el mejor módulo que has jugado?

Todo transcurría en un castillo y ocurrió en lo que en mi grupo de rol, GAC, denominamos jornadas intensivas en donde jugábamos todo el día. La aventura tenía un componente sexual y nos costó mucho descubrir lo que pasaba y algunos caímos en la trampa del amor, si es que se podía llamar amor a eso;). Llegó un momento, que al estar tan metidos en la aventura, nos llamábamos por los nombres de los personajes sin ningún esfuerzo. Rafa, si lees esto, muchas gracias por hacer esa aventura; ya sabes que nos lo pasamos genial ese día

¿Qué personaje has jugado que más te ha gustado?

Zarcof Zardin Zindar. Un halfling de D&D de la edición de la famosa caja roja de Dalmau. Era muy pero que muy pesado. Lo interpretaba como insorpotable y lo conseguí. Que se lo pregunten a mis compañeros...

¿Y qué PNJ?

Pues mira, una vez, en una partida de Aquelarre mis jugadores fueron a una casa a preguntar si habían visto un asesinato. Era por la mañana y yo me imaginé a esa hora una maruja en bata y... así salió y con una voz chillona. ¡Cómo nos reímos!. Rompió el misterio de la aventura pero nos lo pasamos genial. Y así, cada vez que iban a una casa a preguntar alguna cosa, en cualquier módulo, les sacaba esa señora para reirnos un rato. A veces, sólo iban a preguntar para obligarme a sacar a la maruja. Aunque parezca increíble me lo paso genial interpretándola

INDICE DEL DRAMATIS PERSONAE 1

Presentación	2
Editorial	3
Breves y Sabías Que	4
De Leyenda	5
De Tanys	8
Literaria	14
Biografías	15
Crítica Fraternita Vera Lucis	20
Crítica Inquisición	21
Crítica Danza Macabra	22
Crítica Al-Andalus	24
Entrevista Pedro García	25
Franciscanos y Dominicanos	28
Reglas de Tortura	34
Entrevista Ricard Ibáñez	40
Aquelarre en Argentina	44
Entrevista Iván Cañizares	47
El Abuelo Cebolleta	53
Fe de Erratas	54
Módulo: Ley y Orden	60
Despedida y Cierre	81

INDICE DEL DRAMATIS PERSONAE 2

Presentación	2
Breves	3
Editorial	4
De Tanys	5
Files de la lista	8
El proyecto de Ayelen	10
Aquelarre en Argentina	11
Entre Bromas y Veras	13
Crítica Amadeo	16
Crítica Amanda Trémula	17
Crítica Juicio de Dios	18
Crítica Los Lobos Castrove	18
Crítica Sefarad	19
Crítica Ad Intra Mare	20
Crítica Jentilent Jurra	21
Crítica de Grimorio	22
Entrevista Hardeck	24
Crítica Ars Medica	28
Entrevista Chris	30
Entre musulmanes	32
Regla: Inquirir	36
Relato	38
El Abuelo Cebolleta	52
Entrevista Arwen	53
Ciudades: Córdoba	57
Literaria	74
Armas y Armaduras	75
Sobre Héroes y Valientes	97
Aker 1.0	99
Entrevista Antonio Polo	101
Apocalipsis Nunc	103
Módulo: Cuando el amor....	106
Despedida y Cierre	126

Aquelarriano

por Javier Santos

El autor estuvo en tierras suizas y nos mando un informe sobre el amiente rolero en el país helvético. Nunca está de más ver como está el panorama rolero en el resto de Europa. Estrenamos nueva seccion; esperemos que os guste

"Un aquelarriano en Suiza. Crónica de lo que allí encontró."

Grüezi mitenand! Que es lo que diría cualquier suizo con buenas maneras en estos casos (o sea, "hola a todo el mundo"). Dado que no me conocéis, me presentaré; soy Javi, jugador de Aquelarre casi desde ese martes y trece de Noviembre del 90, y liado con la tesis he pasado la mitad de los tres últimos años en Zürich, Suiza.

¿Y me he pasado estos tres últimos años sin una partidita? Bueno, no exactamente. Al ser estancias más o menos largas, combinadas con estancias en casita, Córdoba, alguna que otra partidilla ha caído... Y allí, ¿qué tal el asunto del rol por el país del chocolate y del queso? ¿Se juega a rol, o es verdad que allí sólo hay vacas, y todos viven como Heidi? Bueno, pues dejando claro desde el principio que me alejo bastante del reportero ideal, intentaré dar una visión (la mía, claro), del panorama rolero en Zürich.

Al poco de llegar, empecé a explorar la ciudad, como cualquier persona normal haría. Y como cualquier rolero haría, empecé a buscar las tiendas de comics y librerías, donde suele encontrarse el material rolero en España. Y vaya que sí, encontré varias librerías de esas gigantescas, (una, exclusivamente en inglés), y al menos debo señalar tres tiendas repletas de comics, en varios idiomas (por aquello de ser un país con cuatro lenguas oficiales, y otras muy comunes). Y además, es evidente que les va el rollo del "merchandising" y figuritas de las pelis y de comics (incluso una de Jesucristo en plan colega de lo más gracioso)... Vale, vale, pero, y de rol, ¿qué?

Pues poco. Muy poco. Y no me vaya usted a preguntar por qué. Sólo en una tienda he encontrado material de rol, y no mucho. Incluso cosas que han sido traducidas al castellano, allí sólo las ves en el inglés original (por ejemplo, la última edición de Star Wars), y

con un precio de esos que te da la risa (unos 60€, si no recuerdo mal). Básicamente, encuentras cosillas del Mundo de Tinieblas, del AD&D, y pare usted de contar. Ni que decir tiene, que de Aquelarre, ni el nombre.

A mi me resulta curioso, que existiendo muy buenas tiendas en las que típicamente se encuentra este material, simplemente no exista. Y no vale pensar que a lo mejor no tienen el dinero necesario, os aseguro que ese no es el problema. Porque además, resulta que los juegos de tablero sí son muy fáciles de encontrar, y en gran variedad. Si no hubiese de nada, pensaría que los habitantes de esta "islita" centroeuropea prefieren salir a las montañas a quedarse en casa jugando, o salir de copas en vez de interpretar a un juglar borrachín. Y desde luego que salen a las montañas, (ese mito es absolutamente real), y salen de copas (el mito de que no salen es absolutamente falso), pero de ahí a que nunca jueguen...

En fin, si tienes que pasar una temporada en Zürich, mejor que no vengas con la idea en la cabeza de encontrar algo inencontrable en España, porque no lo vas a encontrar (o me retiraré de la profesión de explorador para el resto de los días). Mejor tráete tu Aquelarre en la maleta, busca un grupillo, y móntate una campaña. ¿Que no hablas alemán? Ni falta que te hace, entre otras cosas porque encontrar gente hispano-hablante debe ser el menor de los problemas (bonus de +100% por la increíble densidad de hispano-parlantes en este país). De este modo, a Suiza no le faltará de nada para vivir estupendamente y pasar una temporada fantástica. Ni siquiera el jamoncito y el vinito, que el bueno de Ricard se encargó de recordarme en un e-mail que intercambiamos hace tiempo... Hasta de eso encontrarás sin problemas.

Que ustedes lo pasen bien.

El Abuelo Cebolleta

Hace unos días, Ricard Ibáñez se quejaba que el 13 de Noviembre se cumplían 13 años de existencia de Aquelarre y nadie había dicho nada. Pues es verdad. Yo no había caído aunque tengo excusa ya que todo mi esfuerzo es cuidar a mis nietos ya que sus padres trabajan. Y uno no está para pensar muchas cosas. Pero luego, cuando me quede sólo en casa pensé que no es malo que nadie se haya acordado de esa fecha. Todo lo contrario. Eso significa que Aquelarre goza de buena salud y que sigue vivo entre nosotros. Si tuviéramos que hacer cada año una peregrinación a Barcelona para saludar un nuevo aniversario del juego significaría que su salud no es muy buena. Lo importante es que Aquelarre siga vivo en nuestras mesas de juego más que en nuestros corazones, que sea una realidad y no se convierta en una leyenda. Y eso está entre nuestras manos. Debemos ser nosotros quienes mantengamos vivo el juego sin preocuparnos de editoriales ni de aniversarios. Que sean los dados quienes hablen. 13 años. Como pasa el tiempo. ¿Qué pasará dentro de otros 13 años?. Difícil de predecir aunque a un corto plazo de tiempo si que me lo puedo imaginar. Aunque ese es otro tema.

1 año de Dramatis Personae. Para mí es todo una experiencia ya que dan la oportunidad a este anciano carrabias a desvariar sobre su afición favorita. ¡Solo faltan que me paguen!. Aunque conociendo a este Director eso es difícil que ocurra. En cuanto menos te lo esperes, encuentras un e-mail suyo preguntándote si quieres colaborar en el fanzine. Si contestas afirmativamente ya te tiene cogido en sus redes. Yo lo hice y aquí me tienen, enfrente de un aparetejo llamado ordenador que mi nieto de 3 años usa con más soltura que el que les habla. Pero por mucho que rabie tengo que reconocer que me siento orgulloso de estar aquí con vosotros y de fomentar este juego tan querido.

Y ya para acabar, voy hablar de la traducción del Aquelarre en francés. Parece increíble. ¡Y más en francés!. Antes hubiera apostado más por la edición en inglés pero así son las cosas. Espero que en esa nueva etapa le vaya muy bien a la editorial. No sólo por ellos sino también por nosotros: la afición. Ya han pasado muchos meses sin ningún suplemento nuevo en el mercado. Aunque estoy seguro que sin ellos también saldremos adelante.

Palabra de abuelete

Cuestionario:

1. ¿Quieres más módulos, más ayudas o ella están bien repartidas?
2. ¿Echas de menos algunas sección?
3. ¿Prefieres que sea trimestral con las mismas páginas o bimestral pero con menos páginas?
4. ¿Crees que DP tiene un buen contacto con los lectores?
5. ¿Qué mejorarías de DP?
6. ¿Quitarías alguna sección?, ¿Cuál?
7. Pon una puntuación (0-10) a Dramatis Personae
8. Puntúa la calidad de los módulos (0-10)
9. Puntúa la calidad de las ayudas de juego (0-10)

Por favor, tomaros unos minutos para hacer este cuestionario. Así podremos hacer un Dramatis Personae aún mejor. Mandarlo a:

jordicalvo_s@terra.es

Muchísimas gracias

Literaria

por Villiviri

"JACOBUS" de MATILDE ASENSI

Cuando se habla de la baja edad media hispana, no se puede dejar en el tintero dos temas tan importantes como el Camino de Santiago y el final de una orden tan legendaria como la del Temple; es por ello que este libro no puede por menos que dejar de deslumbrar a todo medievalista que se precie.

El personaje principal, Galcerán de Born, un caballero hospitalario con la misión de investigar unos supuestos asesinatos y acompañado por su escudero, llega a presentar al lector lugares y sociedades como los del Aviñón de los Papas, expulsados de Roma por el Emperador Alemán, el París del Rey Felipe IV, la preparación de las peregrinaciones hacia Santiago de Compostela, lugares tan renombrados como San Juan de la Peña, Jaca, El puente de la Reina, El Burgos de los reyes castellanos y finalmente Oporto, ciudad que la autora nos presenta como la futura propulsora de los viajes portugueses por el África subsahariana.

A lo largo del texto se mencionan varias ordenes militares, aunque no con mucho detalle, consiguiendo crear una trama sobre la desarticulación de la orden del temple y la recolocación de sus miembros. Esto y las enseñanzas que intenta inculcar a su escudero a lo largo de su recorrido sobre todos los misterios que rodean el peregrinaje a Compostela, consiguen no solo entretener al lector, mantenerlo en vilo y enseñarle múltiples lugares que el peregrino habitual suele perderse.

Con una crítica incesante al estilo de Fox Mulder en Expediente X, el protagonista llega a desmenuzar supuestas creencias religiosas presentando algunas de éstas como falsos misterios, lo que en varios momentos puede herir la sensibilidad de aquellos acérrimos ultrarreligiosos que adoran el Camino de Santiago

Matilde Asensi consigue, con una gran técnica narrativa y con enorme conocimiento histórico, mostrarnos una sociedad convulsionada por las luchas, más diplomáticas que militares, entre los papas de Aviñón, los reyes y los nobles franceses, el rey castellano y portugués, las diferentes órdenes militares, los judíos y sabios que huyen de la ignorante europa cristiana buscando la gran Córdoba, reina de la cultura en su momento y finalmente el protagonista que lucha por educar y dar un futuro a un escudero lejos de un mundo regido por unos gobernantes avariciosos y un ignorante pueblo.

Sin duda recomiendo este libro a todo aquel que desee no solo entretenerse, sino también a aquellos que, como yo, se divierten y aprenden con la lectura y les gusta criticar toda cita referente a esta época. Una vez más espero no haberos aburrido con mis largas explicaciones.

Jugando cronológicamente

Por Rubén Castro "Cintoulo"

¿Te pierdes al intentar juntar las distintas fechas de los suplementos de Aquelarre?. Sigue leyendo y verás

Aquelarre, el juego de rol, no sólo es uno de los mejores juegos ambientados en la edad media sino que además es un juego que a parte de permitirnos luchar contra criaturas demoníacas, conocer más sobre las leyendas y costumbres de nuestro país, nos permite descubrir más sobre nuestra historia (que llega a ser apasionante).

Los jugadores (por lo menos mi grupo) están artos de mundos imaginarios y de aventuras demasiado épicas y fantasiosas. Con aquelarre han descubierto con sus personajes, lo que es pasar hambre, morir de una pulmonía o ser pisados por un dragón. Lo que más les interesa ahora es formar parte de la historia con sus personajes y poder participar en acontecimientos importantes; aparte de seguir matando demonios y brujos; y con el juego de aquelarre es posible.

Si recopilamos todos los módulos ya publicados (sobretudo los de Ricard Ibáñez), podremos sumergir a nuestros jugadores en una enorme campaña (por así decirlo) de hasta 5 años seguidos de juego (si los jugadores sobreviven, claro), en la que ellos formarán parte en acontecimientos históricos, más o menos importantes.

Aparte de que esta cronología sirva como ayuda a directores de juego, también me gustaría que sirviese para los autores de módulos, para que se animen a utilizar acontecimientos históricos en sus módulos y a llevar un orden en sus aventuras. Por ejemplo, si alguien escribe un módulo que transcurre en Barcelona el 12 de agosto, que no aparezca otro módulo el 16 de agosto del mismo año en la otra punta del país, porque los jugadores al jugar 15 partidas en puntos distintos no podrán disfrutar y sacar partido a las ciudades que tan bien nos están describiendo en suplementos. Lo ideal es que haya 3 o 4 partidas en una misma

región o comunidad y los jugadores entre partida y partida, aparte de recuperar puntos de vida (recordad 1D4 PV por semana con médico), puedan ir conociendo una ciudad y "relacionarse" con sus gentes.

A continuación os escribo como he decidido agrupar los módulos por fechas para que los jugadores disfruten más de las partidas y que puedan desarrollar mejor sus personajes en las ciudades. Aunque estoy seguro que el autor "Ricard Ibáñez" ya los ha ido escribiendo y fechando así ya apostá.

1350

El director de juego puede prepararles una aventura introductoria en la que formen parte de la campaña de Alfonso XI contra Algeciras.

Mediterráneo

La Ratonera	18 de Marzo, Lorca
Entre las brumas	Finales Marzo, entre Xátiva y Valencia
A bordo del Mar Blava	Abril, Ibiza

Cataluña

Trovas para un jirón de carne	Finales de Abril, Barcelona
Creced y multiplicaos	Mayo, Ricla

Castilla

Es una pena que no se haya publicado un suplemento sobre la ciudad de Burgos. Si los jugadores son nobles podrían participar en las intrigas contra el nuevo joven rey Pedro I y conocer a gente de la corte.

El pacto	Junio, Burgos
Encrucijada	Julio, Burgos
La muerte invisible	Agosto, Nájera
Cruces de sangre	Septiembre, Burgos
La posada del Guardián Eterno	Octubre, de vuelta a Burgos
Román Paladino	16 de Noviembre, Burgos

Galicia

Trabajando ya para la Fraternitas Vera Lucis, la ciudad de descanso puede ser Santiago de Compostela, descrita en "Fogar de Breogán".

La maldición de Dinis	Diciembre, Santiago de Compostela
-----------------------	-----------------------------------

1351

La falsa compañía	Enero, entre Pontevedra y Orense
El niño	Finales de Febrero, Mouromorto
Amanda Trémula	Marzo, O Santo (Pontevedra)
Los lobos de Castrove	Marzo, Castrove (Pontevedra)
El caserío Ouviña	Abril, ramal del Camino de Santiago
Cuatro ahorcados	1 de Mayo, Oudouro (Orense)

Ya que los Pjs pertenecen a la Fraternitas, pueden ser destinados a Toledo, de camino...

Castilla

El sendero de la niebla	Junio, Campoviejo
-------------------------	-------------------

En Toledo (vaya tampoco hay suplemento sobre la ciudad), los Pjs conocen al Pater Toleti y les encarga misiones.

Demonios y dragones	12 de Julio, Daimiel (La Mancha)
---------------------	----------------------------------

Son destinados otra vez a Burgos, allí el Marqués Iñigo de Medina les contrata para ir a Pamplona y escoltar a su futura esposa Inesilla de Castro de vuelta a Burgos, jugando la partida...

Casus Luciferi	Septiembre, Pamplona
----------------	----------------------

Como está aventura termina mal, la Fraternitas Vera Lucis, protege a los Pjs y les manda a un refugio en los pirineos hasta que se calmen las cosas en Burgos, luego la Fraternitas los manda a Barcelona y de camino...

Cataluña

La cueva de la bruja	28 de Octubre, Ribes (Pirineos)
El monasterio	Noviembre, Pirineos
El pacto	30 de Diciembre, Ripoll

1352

Cuando el viento aúlla tu muerte...	1 de Enero, Figueres
Sefarad	5 de Enero, Girona
... El Diablo busca tu alma	8 de Enero, Llers
Ver suplemento Dracs, para la ciudad de Barcelona.	
Días de Ocio	15 de Febrero, Barcelona
Gats del mar	5 de Marzo, Barcelona
Despertaferro	3 de Mayo, Barcelona, Mediterráneo, Alejandría, Atenas, Constantinopla y Transilvania.

Si salen con vida de esta impresionante campaña y pertenecen a la Fraternitas ¡¡¡¡ascenso a cojones!!!!

Vuelven a Barcelona.

En diciembre, doña Blanca de Borbón, futura esposa del rey, entra por el Cataluña y llega a Valladolid, donde va a tener lugar el enlace matrimonial. Los Pjs podrían formar parte de la comitiva para volver a Castilla.

1353

La revuelta de un importante sector de la nobleza

A principios de año, Pedro I logra la rendición de sus tropas de la villa de Aguilar de Campoo. La traición de Alfonso Fernández Coronel fue castigada con la muerte. Es una pena que no se escriba un módulo sobre esto, los Pjs podrían participar en un auténtico asedio.

Luego ya en Burgos habría que ingeniárselas para mandarlos a Pamplona ¿la fraternitas? Y jugar la campaña...

País Vasco

Gestas y pesares

Primavera, Irurzún (Pamplona)

El 3 de Junio, los Pjs, si son nobles pueden asistir al enlace matrimonial entre Pedro I y Blanca en Valladolid. El 5 de junio Pedro I abandona a su esposa para reunirse con su amante, María de Padilla en Montalbán.

Aunque no me convence mucho por la distancia que hay desde Pamplona...

Castilla

El tesoro de Almansur

Principios de Julio, Córdoba

El retorno de Abel

Principios de Noviembre, Salamanca

Ahora llega la campaña de Rincón que encaja bastante bien, debido a las batallas de las que se nos habla en el primero y el último módulo.

Rincón

Los Pjs llegan a la baronía de Rincón (la cual debe estar situada al sur de Salamanca, cerca de Cáceres), la batalla de la que huyen los Pjs al principio del primer módulo puede ser el intento de Captura de Juan Alfonso de Alburquerque, el favorito del rey, que se retira a tierras extremeñas y luego a Portugal. Y se quedan en la baronía por orden del rey para vigilar las tierras contra los grupos rebeldes armados.

El mercader, el ladrón y la lamia

Mediados de Noviembre, Rincón

Pecados veniales

Primeros de diciembre, Rincón

Hijos de Caín

Cena de Navidad, Rincón

1354

La maldición del Mal Señor

Primeros de Febrero, Rincón

La Fraternitas los localiza para una misión...

En las sombras

Febrero, Ureña

¡Mandrágora!

Abril, Rincón

El castillo del llanto

Mayo

Como los personajes no son magos, no se jugará Noche de San Juan, pero como en el valle hay un monasterio de San Gabriel podemos jugar...

El rostro de la bestia

23 de junio, Rincón

El manantial de la doncella

mediados de julio, Rincón

En agosto, Juan Alfonso de Alburquerque, Enrique de Trastámara y otros nobles atacan Ciudad Rodrigo y luego se van a Toledo y se proclaman a todo el reino como defensores de Blanca de Borbón que sigue retenida por el rey.

El 28 de septiembre atacan Medina del Campo.

Camaradas de armas

Finales de septiembre, Rincón

Lo ideal sería que al final de este módulo, los Pjs tuviesen que huir perseguidos por un ejercito y fuesen conducidos por el master a Granada (reino aliado del rey de Castilla) y así jugar...

Al- andalus

La noche del poder

Primeros de octubre

La gruta de Ibrahim Ibn Abu

Finales de octubre

Luego llega la polémica. Ricard Ibáñez, señala en el suplemento Lilita que el módulo Rescatar a un rey, transcurre a mediados de año, luego en el suplemento de la Fraternitas, en el módulo de En las sombras se dice que el rescate del rey es en febrero, pero yo ya he leído en varios libros de historia, que el rey fue echo prisionero en Toro a finales de este año, osea que pueden jugar...

Rescatar a un rey

Noviembre-diciembre

Los Pjs pueden oír rumores del rey capturado y el master debe animarlos a que intenten el rescate o que ya conozcan a Samuel Leví de partidas anteriores y vayan con él.

Pues bien, hasta aquí, como habéis visto hay módulos, luego ya son salteados.

En **1355**, no hay nada publicado, pero se podría jugar...

El tesoro de los templarios

Otoño, León- Francia

Y enlazarlo con...

1356

Por la revista lider...

La guerra interminabile

Brest, Gales

El monte Sant Michel

Francia

Y prácticamente hasta 1362, la campaña Danza Macabra, no hay nada.

Osea que ya sabéis, todos a escribir módulos cronológicamente haber si llegamos hasta la muerte de Pedro I en 1369.

Un saludo a todos los autores, a Ricard y a ediciones Crom por el trabajo tan impresionante que estáis haciendo.

Mirada Atrás

por Javier Santos

El número pasado fue Rerum Demoni. Ahora le toca el turno a otro clásico: Lilith

Lilith, cuentos de la luna negra.

Allá por el año 1991 apareció el primero de los suplementos que editó JOC para Aquelarre. Mucho ha llovido desde entonces, y muy diferentes son los suplementos que se editan actualmente para Aquelarre. Volvamos un momentito la vista atrás, y recordemos como muchos empezamos a jugar...

Empezando por la primera vista, se trataba de un libro a tapa dura, de 71 páginas, con un color morado de fondo, y una de esas fantásticas ilustraciones de Arnal Ballester para la portada, en la que se puede ver a Lilith camelándose a un personaje afanado en la escritura de un manuscrito. En su interior, una edición totalmente similar a la del juego básico, con el mismo tipo de ilustraciones en blanco y negro. Y el precio, realmente bajito. Si no recuerdo mal (lo cual es mucho suponer), a mi me costó, en aquel tiempo, 1200 pesetillas de nada. Y ahora pasemos a su contenido.

Se trataba de una colección de doce aventuras cortas, cada una de ellas centrada en un aspecto de la vida medieval, y complementada con una paginita después de cada aventura comentando dicho aspecto. Eran de lo más variado, y encontramos aventuras relacionadas con la mar, con la Iglesia, la vida de los estudiantes, la ciudad intramuros, el bandidaje, el Reino de Granada, la medicina, la vida en los monasterios, los mercados y ferias, y como no, el amor y la muerte. Una de las aventuras era autojugable, sin necesidad de director de juego, y otra estaba pensada para un jugador en solitario, concretamente un curandero. Además, tenía un par de ayudas de juego un poquito más extensas, una dedicada a las órdenes militares, y la segunda que explicaba las reglas de combate de masas y la actuación de los PJs durante el combate en cuestión.

Bajo mi punto de vista, las aventuras eran correctas. Quizá ninguna vaya a entrar en los anales de la historia, pero se jugaban bien y proporcionaron buenos ratos. Además, al ser tan variadas, obligaban a tocar muchos aspectos diferentes del juego, lo que resulta muy útil para conseguir ambientarse. Las ayudas incluidas tras cada aventura eran muy interesantes, a pesar de ser cortitas, y las extras al final del libro, también.

En mi opinión, es el tipo de suplemento que necesitaba Aquelarre en ese momento. A principios de los 90 internet no era una herramienta habitual (¿existía?), y los que acabábamos de comprar el juego éramos, muchos, novatos en la dirección del rol. Por tanto, una buena colección de aventuras, con una cantidad de información asimilable (nada de cientos de páginas imposibles de aprovechar en su totalidad), era lo mejor que se nos podía ofrecer para "hacernos" con el juego. Es cierto que podría haber incluido una aventura más larga y desarrollada, tipo campaña, pero creo que el contenido que tiene no desmerece para nada la inversión. Ya llegaría la época de campañas míticas en siguientes suplementos...

A pesar de que no es un suplemento del que se hable mucho, y que no parece despertar grandes pasiones, creo que es un muy buen suplemento, sobre todo si tenemos en cuenta las circunstancias y época en las que apareció. Y creo que si eres nuevo en esto del rol, y decides comenzar a jugar a Aquelarre, puede ser todavía un suplemento de gran utilidad, aunque hoy día conseguir aventuras sea realmente sencillo. En fin, yo me voy a mojar dándole una buena nota. Que ustedes lo disfruten.

NOTA: 7.5

La Feria del Vellón

Esto propiamente dicho no es de Aquelarre, pero estamos seguro que os puedo interesar. ¿Os apuntais?

¿Qué es "LA FERIA DEL VELLÓN"?



"La Feria del Vellón" es un juego de ROL EN VIVO y como tal debe reunir historia, ambientación, personajes con objetivos atractivos, y porqué no, buena dosis de misterio y diversión. "La Feria del Vellón" es un juego ambientado en la Cataluña medieval e inspirado en el juego de rol Aquelarre, del cual se han tomado muchas ideas historias e incluso algún personaje como Alvar el Honesto. El juego esta basado en la interpretación y la investigación, se ha eliminado el combate y no existe la posibilidad de "eliminar" a ningún jugador. Aunque aquellos de naturaleza mas combativa podrán demostrar sus habilidades en el Torneo donde se realizan diferentes pruebas, tanto de habilidad, baqueta, tiro al arco como de combate, espadas y lucha de palos.



Todas las situaciones pueden resolverse negociando o pensando. Y se han eliminado tiradas de dados y fichas con habilidades elementos básicos de los juegos de rol en mesa. Queremos acercar la actividad a personas profanas en el mundo de los juegos de rol llevando al límite la interpretación y la investigación como reglas principales del juego. Es por eso que hemos trabajado mucho en las tramas, decorados y disfraces procurando crear un ambiente donde los jugadores se sientan inmersos en el siglo XIV.

La acción se desarrolla en una posada de principios del siglo XIV, a la que los personajes llegan movidos por diversos motivos. La fecha coincide con una feria en la que el artículo principal es la lana. Mercaderes, monjes, comerciantes y otros personajes hacen sus negocios más o menos legales, pero todo queda envuelto por un turbio entramado de historias de codicia, misterio, poder y traiciones bajo la tutela de Alvar, el Honesto, amo y señor de la posada, quien administra e imparte justicia en el lugar. "La Feria del Vellón" es una compleja historia con más de 20 tramas que han de desarrollar los personajes participantes (de 25 a 40), cada uno con diferentes objetivos, ligados a las diferentes tramas que rodean la posada. Una historia que ofrece 24 horas de diversión y una experiencia inolvidable.

"La Feria del Vellón" propicia la creación de distintos grupos con intereses comunes tanto homogéneos

(feriantes, monjes, turcos, ladrones, soldados) como heterogéneos, y a su vez propone objetivos individuales a cada uno de los jugadores. De ésta forma todos ellos necesitan y dependen del buen funcionamiento del equipo, con cuidado de no revelar todos sus secretos si quieren conseguir sus objetivos personales. De esta manera se crea un ambiente cargado de estrategias en las que los jugadores deberán aplicar su capacidad de análisis, investigación, liderazgo, negociación, toma de decisiones y trabajo en equipo; y todo ello en tiempo real. Un grupo de organizadores se mezclan entre los personajes para facilitar y supervisar la progresión del juego, así como para ayudar y animar a las personas que puedan encontrar problemas en la interpretación de su papel. La actividad esta diseñada a partir de módulos complementarios. Esto nos permite adaptar las tramas y objetivos al numero de jugadores variando este entre 25 y 40

"La Feria del Vellón" cuenta con:

- Historia y descripción de personajes y objetivos
- Disfraces y complementos.
- Alojamiento en masía rural, en un escenario de juego abierto al aire libre.
- Comidas de elaboración casera y ambientadas en la época.
- Decoración de interiores (posada, capilla,...) y exteriores (patio, cementerio,...)
- Infraestructura de juego: objetos clave para descifrar enigmas, monedas, tesoros, juegos medievales (baqueta, lucha de palos,...), simulación Haima Turca, cripta,



Los elementos pedagógicos de un ROL EN VIVO

Aunque se asocia un juego de ROL EN VIVO a una actividad lúdica lo cierto es que se basa en facetas muy importantes de la personalidad del individuo, con lo cual se puede ejercer una función didáctica que debe ser aprovechada por el jugador para reflexionar sobre ciertos aspectos de sí mismo, pues se le proporciona una visión diferente, la posibilidad de ponerse en lugar de otro, experimentar sensaciones similares a las que tiene alguien en esa situación.

Algunos de los aspectos que se potencian :

-Relaciones personales

Una vez iniciado el juego, el personaje deberá comunicarse con el resto para conocer su entorno social, localizar a sus amigos, enemigos, rivales, seguidores, etc.

-Análisis:

Todas las situaciones tienen una causa pero pueden desembocar en diferentes eventos, que dependen de las acciones, decisiones y actitudes que tome el personaje. Conviene analizar para poder tomar una determinación que encauce la historia por el derrotero que más convenga a los objetivos del personaje, valorando las posibles consecuencias de sus acciones.

-Capacidad de reacción:

Al desarrollarse en tiempo real, el juego no siempre permite estudiar detenidamente las circunstancias en



las que se puede encontrar el personaje y éste debe actuar con premura y asumir el riesgo de ir contrarreloj.

-Trabajo en equipo:

Según las circunstancias, el jugador no podrá alcanzar sus objetivos por sí mismo; deberá diseñar estrategias conjuntas y organizarse con otros personajes, repartirse tareas y coordinar sus movimientos.

-Liderazgo:

Cuando se trabaja en equipo y no hay unas pautas de comportamiento definidas es muy importante asumir el papel de líder con el fin de organizar, tomar decisiones y asumir responsabilidades derivadas de los actos del grupo.

-Técnicas de negociación:

En muchos casos, para obtener algún objeto, información o servicio, el jugador se verá obligado a negociar, incluso a regatear con otros personajes, sean jugadores o no, y empleará diferentes estrategias, argumentos, teniendo en cuenta la posible reacción de su interlocutor y sopesando los costes y beneficios.

-Resolución de conflictos:

El atractivo del juego radica en la dificultad que plantean ciertos problemas que el personaje debe solventar para alcanzar sus objetivos. La resolución o empeoramiento de estos problemas depende de la actuación de los jugadores.

-Mediador:

A menudo, las diferencias generan conflictos entre otros personajes que puede ser un obstáculo o un beneficio para un jugador. El papel de mediador puede ayudar a eliminar o fomentar estas diferencias.

-Autoestima:

Al verse obligado a participar en la acción, el jugador se siente una pieza importante en el engranaje del juego, lo cual fomenta su autoestima, pues se siente dueño de sus propias acciones y hace suyas experiencias y sensaciones producidas por el entorno en el que se encuentra.

Todo esto hace bueno el lema "SIMULAR PARA MEJORAR"

¿Quién organiza LA FERIA DEL VELLÓN?

"Interprise Accio Lúdica" es un grupo interdisciplinario formado por 18 personas provenientes del mundo asociativo de Nou Barris (Barcelona), con amplia experiencia práctica en el campo de la dinamización socio-cultural y contando con una formación profesional muy diversa en diferentes campos: educativo, económico, social y técnico. El grupo se forma apoyándose en una asociación juvenil, con la intención de realizar actividades relacionadas con el tiempo libre, y diferentes a las que se ofrecen hoy en día.

Actividades en las que los participantes tengan la opción de formar parte de ellas como miembros activos de las mismas y no como meros receptores. Buscamos introducir a los participantes en la trama de la actividad y que sean ellos los que modelen el destino de ésta con sus actos y decisiones. "Interprise Acció Lúdica" viene realizando en los últimos años diferentes actividades dentro de este entorno: juegos de rol en vivo de distinta índole y temática que se han realizado en distintos espacios físicos (equipamientos públicos, parques, en masías rurales,...) y que pueden transcurrir en distintos periodos de tiempo (una noche, un día, un fin de semana e incluso 3 meses). Pero sin duda alguna la actividad que mayor aceptación ha conseguido es "La Feria del Vellón" que ya ha sido realizado en seis ediciones y está planificada para realizarse un mínimo de dos veces al año con inscripción abierta. La próxima edición es en mayo del 2004 los días 15 y 16. Para mas información, fotos, etc **www.feriadelvellon.tk**



LA LLAMADA
DEL AQUELARRE

Tu Web de Aquelarre:

www.dreamers.com/llaquelarre

con vosotros desde 1999

CAPÍTULO II: De La locura de Coronel

por Juan Pablo Fernández del Río

Llega al final esta gran campaña de Juan Pablo.
Esperamos que os haya gustado tanto como a nosotros

Recapitulando

En el primer capítulo vimos cómo se comenzó a gestar la enemistad entre Coronel, el señor de Aguilar, y el mismo rey Pedro I. Alentado por Isidro, Coronel se ha rodeado de un leal grupo de caballeros unidos en contra del rey, que cada vez alberga mayor poder. Y sin duda lo ha demostrado en el capítulo anterior, en el que ejecutó a la antigua reina y a los nobles que la defendieron después de una persecución por toda Córdoba. En la persecución de esta liga de nobles contrarios a él, el rey Pedro I decidió que Coronel, señor de Aguilar, era un objetivo principal a abatir, ya que se mostraba como uno de los cabecillas de esta liga a favor de la reina. Así que el rey decidió despojarlo del señorío que le había otorgado hacía unos años, pero Coronel aplastó al ejército que mandó a Aguilar requiriéndole su feudo.

Año de Nuestro Señor 1352

En el primer capítulo fuimos testigos de cómo los brujos movían los hilos detrás de toda esta parafernalia política. En este capítulo estos brujos desaparecen, pero las tramas que urdieron y los hechos que propiciaron continúan, y han desembocado en una guerra entre Pedro I y Coronel.

Por otra parte, desde que Coronel rechazó al ejército del rey, con una fuerza que nadie esperaba, se ha dedicado a causar destrozos entre las villas pertenecientes a la corona: La Rambla, Santaella, Castro del Río... Estas poblaciones son saqueadas e incendiadas continuamente por el señor de Aguilar. La situación es ya insostenible para el rey, que ha visto colmada su paciencia. En varias ocasiones se ha reunido con el ambicioso obispo de Córdoba y el personal del Concejo para intentar encontrar una solución, sin llegar nunca a nada. Pero un día el obispo de Córdoba visitó al rey durante su estancia a la ciudad y le ofreció una posible solución: Men Rodríguez de Viedma, un joven noble que no era partidario de nadie, experto en el asedio a castillos, que había cosechado varias victorias en los enfrentamientos contra otros nobles contrarios a los intereses de su padre. Rodríguez estaba en racha y nadie lo había podido parar hasta ahora, como pasaba con Coronel. Ilusionado, el rey prometió recompensar al obispo si conseguía convencer a Rodríguez de que presentara batalla a Coronel. El ambicioso obispo ya se veía dueño de un arzobispado, pues había conocido

a Men Rodríguez a través de su padre, que era amigo suyo, y no creía que tuviera problemas a la hora de convencerlo. Sin embargo, cuando el obispo se reunió con él, éste no daba su brazo a torcer. Se negaba a luchar por los intereses del rey, pues aunque consiguiera una victoria y el rey lo recompensara, era bien sabido que Pedro I era impredecible, y lo mismo podía colmar a un noble de premios y alabanzas que al día siguiente perseguirlo hasta la muerte. Y es que él conocía el caso de Coronel, antiguo ayo del rey, quien le había regalado el señorío de Aguilar, pero después había intentado violar a su hija, lo que había obligado a Coronel a ponerse en su contra. Pero además Men Rodríguez era listo, y sabía que el obispo ganaría algo a cambio de convencerlo para que se uniera a la causa del rey; así que Rodríguez pidió algo a cambio al obispo: debería levantar una iglesia en honor a su madre, que había muerto hace poco. El obispo encontró inaceptable esta proposición y despidió a Rodríguez. Pero el obispo era muy astuto, y pronto encontró la oportunidad de engañar a Rodríguez...

También es de destacar el hecho de que durante este capítulo la magia y los demonios no tendrán ningún efecto sobre la historia (a no ser, claro está, que un PJ mago haga gala de sus habilidades), justo al contrario que en el capítulo I, donde todos los hechos eran movidos por los dos magos protagonistas (Isidro y Urraca).

Así como el anterior capítulo discurría entre el señorío de Aguilar y la ciudad de Córdoba, ahora se traslada a la villa de La Rambla, escenario principal de la lucha entre Coronel y el rey y sus súbditos. Sin embargo, la ciudad de Córdoba seguirá siendo un referente en la historia y será frecuentemente visitada por los PJS.

PNJS principales

- Coronel. A lo largo del segundo capítulo se produce una progresión de Coronel hacia un desmesurado delirio de grandeza casi demencial, aunque los PJS no serán testigos de ello hasta el final del capítulo. Al verse capaz de rechazar todos los ataques del rey, ahora Coronel está atacando a todas las villas de alrededor. Cuando Men Rodríguez le plante cara, Coronel demostrará ser un gran estratega y tener la suficiente fuerza como para desafiar al rey.
- Men Rodríguez de Viedma. Un noble segundón que ha visto la oportunidad de hacer fortuna luchando contra Coronel para defender los intereses del rey. Hace poco murió su madre, a la que tenía un gran cariño, y quiere conseguir la salvación de su alma dedicándole la construcción de una iglesia. Esta

idea llegará a obsesionar a Rodríguez, que creará ver cumplido su cometido cuando el obispo acepte construir la iglesia a cambio de su afiliación al rey. Es un hombre lleno de energía y que sabe muy bien lo que quiere, además de un buen estratega lleno de coraje y valor e interesado sobre todo en defender los intereses de su familia.

- Su Ilustrísima, el obispo de Córdoba. Isidoro es un tipo muy ambicioso que siempre está aprovechándose de cualquier situación para ganar poder y dinero. El tipo no es de fiar, aunque él suele saber esconder su ambición tras una máscara de hombre religioso; sin embargo, no siempre puede conseguirlo, sobre todo cuando se encrespa debido a que las cosas no están saliendo como esperaba. Piensa que puede llegar a ser arzobispo si consigue convencer a Rodríguez de que ayude al rey a vencer a Coronel.

Situación de los PJS

Al comienzo del capítulo, los PJS podrían estar repartidos entre Córdoba y Aguilar, sirviendo a Homicio (el jefe de la banda de ladrones del capítulo anterior) o a Coronel respectivamente. Para que se metan de nuevo en la aventura, lo mejor sería que alguno de los PJS trabajara con Homicio, pero si están todos en Aguilar bastará con que vayan a Córdoba por cualquier razón (enviar un mensaje de Coronel a uno de sus aliados, vigilar a un noble enemigo de Coronel, etc.).

PARTE I: EL MILAGRO DEL NAZARENO

La leyenda

El párroco de la parroquia de Santa María salía corriendo un día del año 1352 como alma que lleva el diablo, con las manos en la cabeza. Las únicas palabras que más o menos se le podían entender eran "¡La han robado!". Pronto los habitantes del pueblo de La Rambla supieron el porqué de la desesperación del cura. La reliquia más importante del pueblo, la imagen de Nuestro Padre Jesús Nazareno, había desaparecido. El devoto pueblo lloraba hondamente esta pérdida, nadie llegaba a creerse que jamás volvería a ver la imagen de su Nazareno en procesión. ¿Qué mal bicho les podría haber arrebatado lo que más admiraban? ¿Por qué Dios había permitido esto? El pueblo ahora parecía un cementerio lleno de muertos vivientes, nadie habla-

ba lo más mínimo y muchos decían que al pueblo le había caído una maldición.

María también lloraba, la pérdida de la imagen de su querido nazareno había sido ya demasiado para ella. Hacía semanas que no veía a Carlos, su marido. Antes de la desaparición de la imagen, todos murmuraban cosas sobre él, y decían que seguramente se había ahogado, pues Carlos era un marino que salía de vez en cuando a las aguas del Mediterráneo para pescar buenas piezas, pero nunca tardaba mucho más de una semana envolver.

Pero con la tragedia de la desaparición de la imagen ya nadie se acordaba de Carlos, nadie excepto María. Y cual no sería la sorpresa de María cuando, perdida ya toda esperanza, su marido aparecía por la puerta, sonriente, aunque envuelto en sudor y, lo más extraño, con una cruz a cuestas. Carlos soltó la cruz con cuidado y abrazó a su mujer llorando. Casi al mismo tiempo, el cura anunciaba a voces que la imagen había vuelto a la parroquia, pero que le faltaba la cruz. La sorpresa fue tan grande y agradable que todos los vecinos del pueblo dejaron de trabajar en cuanto se enteraron y acudieron a la parroquia para venerar su amada imagen. El cura, al ver a toda gente allí congregada, se disponía a officiar una misa, y entonces Carlos subió al altar y habló con él. Carlos le pidió que dejara contar algo que le había sucedido, que era muy importante que todos lo supieran y que estaba relacionado con la imagen, y el cura accedió. Entonces, ante la atenta mirada de todos sus vecinos, que también se habían asombrado de verlo allí, se dispuso a hablar:

"Hola a todos, mis queridos amigos y vecinos. Me acabo de enterar de que la imagen de nuestro señor estuvo ausente durante un tiempo, y me veo en la obligación de daros a conocer los maravillosos hechos que han acontecido en mi viaje. Una mañana salí a faenar, y viendo que los pescados no querían caer en mis redes, me vi obligado a zarpar hacia alta mar. Pero tuve muy mala fortuna, de forma que, no sólo no conseguí gran cosa, sino que además me sorprendió una terrible tormenta que volcó mi bote y me llevó a la deriva durante muchas horas. Yo no tenía nada a lo que agarrarme, las olas me empujaban hasta el fondo y en aquellas condiciones era imposible bracear. Luché durante horas por mi vida, pero llegado un punto me encontré tan cansado que ya no pude aguantar más, y me quedé quieto esperando la muerte. Tragué tanta agua que quedé inconsciente, pero para mi sorpresa, llegué a ver el amanecer de un nuevo día. Noté que flotaba sobre algo a lo que me había agarrado, y mis esperanzas empezaron a crecer. Sin embargo, estaba hambriento y agotado, apenas podía abrir los ojos, y ni siquiera pude ver sobre qué me mantenía a flote. Pasaron unos días y volvía a estar al borde de la muerte, necesitaba beber pronto o moriría. Fue entonces cuando en mi desesperación acerté a ver sobre qué estaba flotando. ¡Una cruz!

Pero es que además no era una cruz cualquiera, enseguida la reconocí, supe que era la cruz que lleva a cuestas nuestra querida imagen del nazareno".

El asombro de los allí presentes estaba firmemente plasmado en sus miradas y sus exclamaciones, pero pronto callaron para poder oír más sobre aquel asombroso relato, esperanzados de que al final supieran qué había pasado con la cruz.

"Entonces hablé con nuestro Señor, y le pedí que me salvara, y Él habló a través de aquella cruz, y me dijo que pronto estaría a salvo en la orilla, y me pidió que levantara una iglesia en su honor para que su imagen pudiera descansar allí. Yo le prometí que así lo haría, y que todos sabrían pronto del milagro y me ayudarían a construirla, y para agradecerle aún más aquel milagro que había obrado sobre mí, hice un vía crucis desde la orilla donde me llevó hasta La Rambla. Acabo de llegar, y la cruz descansa en mi hogar."

Todo el mundo parecía muy contento al oír aquellas palabras, todos menos el párroco, que temía que podía quedarse sin la imagen y sin feligreses.

Y así fue como se levantó la iglesia del Sancti Spiritu, famosa porque sus monjes acostumbraban a recoger a los niños abandonados, es decir, obraban de la misma forma que hizo el nazareno con Carlos, "rescatándolos" de las calles. El rey Pedro I la fundó en el año 1353, y desde entonces esta iglesia cobija la imagen del nazareno.

Nota: se han modificado algunos hechos y fechas de esta leyenda para adaptarla al juego.

La verdadera historia

Carlos salió una tarde soleada hacia las costas de Málaga para probar fortuna, y es que hacía tiempo que los riachos de alrededor no podían ofrecerle gran cosa. Cargó la mula con todos sus enseres de pesca, puso el pequeño bote en un carro y se dispuso a recorrer el largo camino hacia el mar. Pero al alejarse dos kilómetros del pueblo ya no dio ni un paso más, pues fue abordado por un personaje que le preguntaba si quería ganar algo de dinero fácilmente. Carlos asintió con curiosidad; si aquel personaje le podía proporcionar el suficiente dinero no necesitaría marchar a la costa. Este condujo a Carlos a un descampado donde, para su sorpresa, se encontró con un obispo. El obispo le dijo que quería construir una iglesia para la imagen del nazareno en La Rambla, pues el Señor se le había aparecido a un monje y así lo había ordenado. A

Carlos le pareció muy buena aquella idea, pero aún no sabía qué papel tendría él en aquella historia.

Entonces el obispo le ofreció una buena suma por permanecer en la ciudad de Córdoba durante unas semanas y luego aparecer por allí y hacer el teatro que ya hemos visto. El obispo le dijo exactamente cuál sería la fecha en la que tendría que volver, la cual le había sido dada por el propio Señor, que haría desaparecer la imagen a voluntad y llevaría la cruz hasta él. A Carlos no le pareció mal aquello, le gustaba la idea de la iglesia y además ganaría bastante dinero. Así que el día elegido lo dejaron a cinco kilómetros del pueblo con la cruz a cuestas. Hasta ahí lo que sabía Carlos. Pero los planes del obispo eran algo diferentes a los que le contó. El superior del Monasterio de los Trinitarios de Córdoba, Francisco, había sido abordado por el obispo, quien le había contado que le habían llegado rumores de que la imagen del nazareno estaba siendo profanada (lo cual es falso). Francisco estaba muy sensible en relación con este tema, ya que esa imagen estuvo en un principio destinada al Monasterio de los Trinitarios de Córdoba, pero al final el escultor se la donó al párroco de La Rambla, y nunca supo por qué. Estuvo hablando largo y tendido con el obispo y al final acordaron que Francisco contrataría a un grupo para que robara la imagen de la parroquia y fuera llevada al monasterio hasta que pudieran levantar una iglesia en el pueblo para que descansara allí bajo el amparo de los trinitarios. Sin embargo, el obispo estaba utilizando al pobre Francisco. En cuanto el grupo contratado consiguió la imagen, unos bandidos contratados por el obispo les estaban esperando. Algunos días después del teatro de Carlos llegó el momento de que apareciera un arcediano para anunciar a los pueblerinos que el milagro había llegado a oídos del obispo y que le había impresionado tanto que iba a financiar la construcción de la iglesia. Pero, ¿por qué tiene tanto interés el obispo en construir una iglesia y guardar en ella la imagen del nazareno? Simplemente, porque así contentaría a Men Rodríguez, que le había pedido que levantara una iglesia en honor a su madre, y haría que se uniera al rey. Pero el obispo no tiene la menor intención de construir la iglesia; al correrse la voz de que la imagen ha obrado un milagro vendrían muchos viajantes a visitar la iglesia, y eso le proporcionará una buena fuente de ingresos, la gente se congregará y donará dinero para el santo, el cual podrá ser reclamado para la construcción de la iglesia; además los monjes se pondrán a trabajar en sus huertos y fabricarán pan que venderán a la población y cuyo dinero se destinará al mismo fin. Pero los planes del obispo son quedarse con el dinero gracias al tesorero, que es su cómplice, y que los demás se las apañen como puedan para construir la iglesia, ya que para que Rodríguez acepte unirse al rey, éste sólo necesita ver que la iglesia se está construyendo. El dinero lo recogerá por medio de este tesorero, pero Francisco (si aún vive, y si no cualquier otro monje superior en su lugar) está interesado de verdad levantar la iglesia, así que al cabo del tiempo, al ver la mala adminis-

tración que el obispo hace del dinero, pedirá explicaciones al tesorero y empezará a quedarse con parte del mismo para la iglesia. El obispo se dará cuenta e intentará por todos los medios quedarse con el botín.

El comienzo

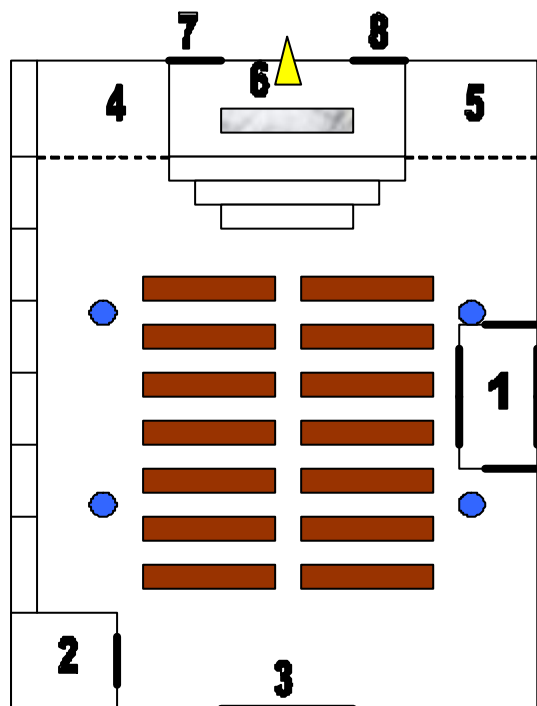
Los PJS serán abordados por Francisco para que lleven a cabo el robo de la imagen. Si los PJS se niegan les dirá que la imagen del nazareno no recibe el trato que merece en la parroquia donde está, y que su intención es levantar una iglesia donde poder guardarla. Si algún PJ trabaja para Homicio, Francisco podría hablar con Homicio y éste podría encargarle el trabajo a los PJS. Si nadie trabaja para Homicio tendrás que recurrir a la típica taberna con el cartel de "Se busca aventureros", a no ser que se te ocurra alguna otra idea. En un principio lo que deberían hacer los PJS es introducirse en la iglesia y robar la imagen cuando no haya nadie. Pueden hacerlo de varias formas, robando la llave del párroco, entrando por algún lugar otro lugar (los tejados), etc.

Enrique

En cualquier momento de la historia mientras estén en La Rambla (pero no al final), incluso antes de llegar, los PJS se encontrarán en el camino o en el pueblo con un grupo de cuatro matones que están acosando a un chico de unos 15 años que se llama Enrique. Lo empujan pasándose los unos a otros, todos ríen (menos el pobre Enrique), mientras Enrique protege algo bajo su vientre. Se trata de una bolsa de monedas que ha ido ahorrando durante unos años para comprar un carro, pues dispone de un asno que heredó de su padre. En el pueblo y en feudos y pueblos de alrededor se produce bastante lana, y desde hace tiempo Enrique está pensando en comprarse un carro para negociar con los productores de lana y ofrecerles la posibilidad de llevarla a Córdoba, ahorrándole el viaje a ellos, a cambio de unos maravedíes (en otras palabras, quiere hacerse mercader de lanas). Así tal vez pueda salir del pozo en el que se encuentran él y su hermana desde que murió su padre. Si los PJS le ayudan les estará muy agradecido y les dirá que no tiene nada que ofrecerles, pero que siempre que vayan a La Rambla y necesiten de su ayuda podrán contar con él. Aparentemente no es mucho, pero los PJS no saben que los hechos que les van a acontecer les pueden llevar a una situación en la que sólo Enrique podrá salvarlos (ver el final). Por cierto, si durante la pelea uno de los matones cae o los PJS hieren a dos o más, huirán de allí (lo que demuestra que sólo eran unos cobardes abusones).

La parroquia

Está construida sobre una antigua aljama. La fachada es alargada y en el centro hay una gran puerta de madera bajo un arco de medio punto. Desde fuera también se puede ver el campanario a la izquierda. Se accede a ella a través de un atrio enlosado con dos puertas a los lados y una más grande al frente (1). La grande se abre solamente para permitir la salida a los feligreses, para entrar se usan las laterales y la principal (3). En la parte occidental de la iglesia hay pequeños huecos dedicados a albergar imágenes de algunos santos. En el centro de la nave se distribuyen dos filas de banquetas de madera que recorren todo lo largo de la iglesia. Al sur, en la esquina derecha, se encuentra el campanario (2), al cual se accede a través de una puerta de madera lisa; se nota que es una construcción más reciente. Justo al lado está la puerta principal (3). En la parte superior a la derecha está el coro (4), lugar donde se reúnen los religiosos para cantar sus oraciones. En la parte superior izquierda se encuentra la pila bautismal (5), de plata. . Se accede al altar a



través de unos anchos escalones. Detrás del altar se encuentran dos lujosos sillones destinados a los obispos y otras presencias importantes, y justo en la pared del fondo, tras el altar, está el hueco donde se encuentra la imagen del nazareno (6). A su izquierda hay una puerta gruesa de madera que conduce a la sacristía (7). Dentro de la sacristía se pueden encontrar algunos objetos de valor, como una bandeja de plata y otros instrumentos destinados al culto. A la derecha de la imagen hay una puerta idéntica a la de la sacristía que conduce al hogar del párroco (8), sencillo pero espacioso. Todas las puertas están cerradas, y podrán ser abiertas con tiradas de forzar mecanismos. Si se usan ganzúas, no pasa nada. Si no, harán mucho ruido y el párroco se despertará si no

pasan una tirada de Suerte con bonus de +25% y el párroco pasa una tirada de escuchar con bonus de +25%.

La imagen

Es una gran obra de arte. La expresión del nazareno denota una gran angustia, a la vez que tristeza y cansancio. Viste ropajes grises y porta una cruz de madera. Tiene una corona negra de espinas sobre su cabeza. Su cabello es oscuro. Tanto los ropajes como la cruz se pueden separar de la imagen. Su punto fuerte reside en sus proporciones prácticamente perfectas, y en la solemnidad que le ha otorgado el autor. Dicho de otra forma, se nota que es el verdadero hijo de Dios el que porta la cruz, y no un judío cualquiera. Su fuerza expresiva hará dudar a los PJS cuando la vean. Si no pasan una tirada de Resistencia x 3 (x 1 si son religiosos, x 5 si no son cristianos), díles algo como esto: *"No has podido evitar detener tu mirada en el rostro del nazareno. Al mirar sus ojos sientes verdadera lástima por él, empiezas a pensar que todo esto es un error"*. Con una pifia les dirás lo siguiente: *"Detienes tu mirada en los ojos del nazareno. Una profunda tristeza te embarga mientras contemplas sus ojos. Empiezas a pensar que quedarás maldito por siempre al cometer semejante atrocidad. Te empiezas a poner bastante nervioso..."*. Los demás PJS notarán esto si sacan una tirada de psicología, y no necesitarán tirada para darse cuenta si el PJ sacó una pifia. La imagen se puede coger en brazos como si de una persona se tratase, tiene articulados los brazos y las piernas. Un PJ debería llevar la imagen y otro la cruz, para repartirse un poco el peso

El robo

Los PJS podrían seguir varios caminos:

- Atacar al párroco, que es quien tiene la llave de la parroquia.
- Entrar en casa del párroco para buscar la llave.
- Usar un hechizo de abrir cerraduras con la puerta de la iglesia.
- Forzar la cerradura. Si lo hacen sin ganzúas harán bastante ruido. El PJ que la fuerce deberá pasar una tirada de Suerte con bonus de +25% o el párroco escuchará el ruido y saldrá a investigar. El PJ tendrá un malus de -25% a la tirada de forzar mecanismos, ya que el tipo de cerradura no es el habitual y es algo más compleja de lo normal.
- Tregar al tejado y descender por el campanario. Para ello podrán tregar por la casa del cura y tregar de nuevo las paredes de la iglesia desde el tejado de la casa del cura (su casa está adosada a la iglesia), pero deberían tener una cuerda de al menos 30 metros (o empalmar unas cuantas) y pasar tres tiradas de tregar con bonus de +50 para no caerse cuando estén descendiendo por el campanario. Si fallan deberán tirar por Agilidad x 3 para evitar caerse. Si sacan pifia se caen directamente. Si se caen recibirán un daño de 9D6 si cayeron en la primera tirada, 6D6 en la segunda y 3D6 en la tercera. Recuerda que podrán

reducir el daño a la mitad con una tirada de saltar. Una vez dentro, deberán encontrar la manera de abrir la puerta, que sigue cerrada.

- Cualquier otra cosa que se les ocurra.

Cuando salgan de la iglesia con el pesado botín, deberán salir del pueblo cuanto antes. Si son altas horas de la noche (de las 2 a las 5) nadie les verá, pero de 12 a 2 de la noche y de 5 a 6 existe un riesgo. El que tenga menos puntos de Suerte deberá hacer una tirada, y si no la pasa aparecerán 1D4 vecinos del pueblo (a saber lo que estaban haciendo a esas horas); si alguno de estos sujetos pasa una tirada de otear les verá y distinguirá perfectamente la imagen del nazareno, y sin duda alertarán a todo el mundo y les perseguirán.

A la salida del pueblo los PJS se verán sorprendidos por el grupo de bandidos del obispo, que les querrán quitar la imagen. Lucharán con fiereza (los pobres están desesperados por pillar unas perras para poder comer algo), pero en cuanto tengan la imagen y la cruz en su poder se irán. Si caen la mitad de ellos o más, los demás huirán.

Después de esto, si los PJS conservan la imagen y la cruz en su poder, no deberían tener más problemas para llegar al lugar de reunión con Francisco (fuera de Córdoba, por supuesto, pues unos individuos portando una imagen y una cruz llaman mucho la atención), que les dará la recompensa acordada: 500 monedas de plata a repartir entre todos, y no volverán a oír del tema hasta pasado un mes.

La persecución de la Fraternitas Vera Lucis

Al mes siguiente, uno de los PJS se enterará de que Francisco ha sido asesinado en Córdoba. La razón de esto es que la desaparición del nazareno ha llegado a oídos de Luis de Luna, pater cordubensis de la Fraternitas Vera Lucis, cuyos miembros han investigado por su cuenta y han pillado a Francisco, delatado por el propio obispo antes de llevarse a cabo el robo, y al que espionaron gracias a un topo de la banda de Homicio al que han comprado. Francisco, bajo tortura, le dio las identidades de los PJS a Luis, que no se ha creído, por otra parte, que el obispo pueda estar detrás del robo de la cruz, cosa que piensa averiguar cuando capture a los PJS. Pero el asesinato de Francisco sólo ocurrirá si los PJS consiguieron llevarle la cruz. Si los bandidos les robaron la cruz, en su lugar será asesinado un PNJ con lazos afectivos especiales hacia uno de los PJS (debe residir también en la ciudad), y si Francisco fue asesinado, este PNJ será

asesinado tres días después (es decir, que morirá de todas formas). El PNJ será asesinado por error por la Fraternitas, creyendo que se trataba del PJ (por lo que deberá ser de su mismo sexo). La identidad del PNJ queda a discreción del DJ.

Si los PJS siguen sin investigar habrá un tercer asesinato de alguien cercano a ellos, y si hay un cuarto se cobrarán la vida de uno de los PJS.

Alrededor de uno de los asesinatos (pero no el de Francisco, ya que los monjes lo enterrarán e impedirán que los PJS investiguen en el monasterio) deberían encontrar las siguientes pruebas, cada una con una tirada de buscar en el orden en que aparecen:

- Un pequeño trozo de metal: los PJS guerreros lo reconocerán enseguida como un trozo de una hoja de espada. Si la llevan a un herrero les dirá que parece el metal utilizado en la construcción de una espada normal.
- Un trozo de naipe: si alguno de los PJS han estado antes en el mesón de las Tafurerías, podrían investigar en la collación de San Andrés, específicamente en los mesones de la Plaza de San Salvador, lugar donde se sabe que se juega a los naipes clandestinamente.

Descubrirán que estos objetos no pertenecen al asesinato porque si registran un poco verán que ni poseía arma alguna ni encontrarán el resto del naipe ni barajas de cartas, ni nada relacionado con el juego (y de todas formas, al ser familia del PJ, se supone que este lo conocía lo suficiente como para llegar a esta conclusión).

También verán que toda la casa está patas arriba, se nota que han estado buscando algo (con una tirada de Percepción x 3).

En los mesones

Los PJS tienen dos pistas: saben que el asesino juega a las cartas y que tiene una espada a la que le falta un pequeño trozo en el filo. Esto hace que los primeros sospechosos sean Homicio y su banda de ladrones y tramposos, que se dedican a ganar dinero cortando las bolsas de los despistados que se acercan a contemplar los puestos de los mercaderes de la Plaza de San Salvador y atrayendo a "primos" al mesón de las Tafurerías, donde les sacan la pasta a base de hacer trampas jugando a los naipes. Se puede encontrar a Homicio en el mesón, rodeado de algunos de sus hombres mal encarados, algunos de los cuales llevan sus

espadas envainadas (para más información, consulta la parte III del capítulo I). Si preguntan sin rodeos sobre el asesinato a Homicio, éste les dirá que él no ha tenido nada que ver, lo cual es verdad. Justo cuando los PJS vayan a salir del mesón, hazles tirar por otear. Quien pase la tirada verá un hombre que se acaba de sentar en una mesa y que juega a las cartas con otros. Lleva una espada al cinto, pero no tiene vaina, y lo más interesante... ¡Su hoja está mellada! Los PJS deberían de actuar con precaución, ya que este es un hombre de Homicio, quien saldrá en su defensa si lo atacan. Lo mejor es esperar que salga, pillarlo por sorpresa e inmovilizarlo. Dirá bajo tortura que él estuvo presente en el asesinato, pero que sólo es un cómplice. Él fue el encargado de espiar a uno de los PJS y de conducir a los asesinos a su casa (o a casa del familiar asesinado, a quien seguiría por error), un total de diez hombres. Con otra tirada de tortura dirá el lugar donde se encontraron, que es en la Iglesia de San Andrés, el domingo, durante la misa a la que acuden los enfermos del Hospital de la Sangre. No sabe quiénes son ni dónde encontrarlos.

Todos al acecho

A los PJS no les queda otro remedio que acudir a la iglesia el domingo y tener los ojos abiertos en busca de pistas. La iglesia es bastante sencilla. Dentro una hilera de banquetas de madera flanqueadas por multitud de cirios conduce al altar, detrás del cual se encuentra la imagen del apóstol San Andrés. Antes de que se presente el párroco, la gente comenzará a llegar y ocupará las primeras bancas (los PJS no deberían acudir armados a la iglesia, al menos no con armas claramente visibles), y luego aparecerá un tipo delgado y con sobrios ropajes, aunque con porte de persona importante, seguido de los enfermos del Hospital de la Sangre, que está enfrente de la iglesia, y algunos de los encargados del hospital. A cualquiera que pregunten les dirá que el tipo es Luis de Luna, fundador del hospital y además Secretario del Concejo de Córdoba. Verán que los enfermos son en realidad locos que no prestan la más mínima atención a la misa y que emiten gemidos y mantienen sus miradas perdidas. Dos o tres de ellos tienen las manos atadas y la boca amordazada (pues Luis sospecha que sean brujos). En un momento dado, Luis se encontrará con la mirada de los PJS y se mostrará sorprendido, aunque lo intentará disimular. Los PJS pueden descubrir su sorpresa con una tirada de psicología. Entonces, disimuladamente, saldrá de la iglesia (se ha dado cuenta de que los PJS son las personas que busca, por la descripción que hizo de ellos el asesinado). En ese momento sólo lleva encima un cuchillo. Irá directamente al hospital y cerrará sus puertas. Si los PJS llaman, uno de los encargados abrirá un postigo y les dirá que don Luis se sintió mal durante la misa y que está indispuerto. Pero claro, al final de la misa volverán a abrir las puertas del hospital para meter allí a los locos.

Los PJS podrían tomar varios caminos:

- Intentar introducirse en el hospital
- Esperar a que salga Luis

Si se meten en el hospital disfrazados de locos o de cualquier otra forma, Luis habrá tomado precauciones y estará bien preparado. Unos diez enfermeros se abalanzarán sobre los PJS, los inmovilizarán y los meterán en celdas atados de pies y manos y los amordazarán, y cuando Luis venga a verlos los bajará a unos sótanos donde los torturará hasta la muerte... Pero los PJS aún tendrían una oportunidad si son capturados, antes de que Luis venga a por ellos, pues en las celdas contiguas a ellos hay un par de PNJS magos que están usando los hechizos de Liberación y Abrir cerraduras para escapar de allí...

Si esperan a que salga Luis, verán salir a unos tres enfermeros que toman distintas direcciones.

- El primero se mete en un mesón y se encuentra con unos amigos, y luego se va a su casa en la collación de Santa Marina y San Lorenzo acompañado por ellos.
- El segundo hace exactamente igual que el primero, pero visita un mesón distinto y se va solo a su casa, que está en la collación de San Salvador y Santo Domingo.
- El tercero comienza a dar vueltas por varias calles sin dirigirse a ningún sitio en particular, pero procurando tomar la dirección de las calles más concurridas, y al cabo de un rato vuelve al hospital (todo esto para despistar a los PJS).

Minutos después sale un cuarto enfermero que se dirige a avisar a los miembros de la Fraternitas, que están en un mesón de la collación de San Nicolás de la Ajerquía. Doblan en número a los PJS. Si los PJS siguen al enfermero le verán hablar con unos tipos normales y corrientes, pero armados. Es decir, que no se darán cuenta de que pertenecen a la Fraternitas. Los PJS deberían darse cuenta de que son demasiados como para enfrentarse con ellos, y que deberían pillarlos uno por uno. Lo primero que harán será acudir al Hospital de la Sangre, pero si no tienen un encuentro con los PJS, más tarde cada uno se dedicará a hacer sus cosas.

Vamos a suponer que hay un máximo de diez miembros de la Fraternitas emparejados en tres o cuatro grupos (si crees que debería haber más, te dejo a ti el trabajo de describir lo que hacen durante el día, y si hubiera menos, simplemente elimina a tu gusto los PNJS que no sean necesarios), y presentaremos en una

tabla lo que van a hacer a lo largo del día. Los PJS podrán seguirlos con tiradas de discreción. Con un fallo les pierden la pista y con una pifia son descubiertos y reconocidos por el PNJ (por la descripción que hizo Francisco o el familiar de los PJS mientras era torturado). Llegada la noche, o si caminan por calles silenciosas y solitarias, los PNJS tienen derecho a una tirada de escuchar si los PJS fallan la tirada de discreción.

9:00 Todos duermen en un mesón de la collación de Santa Marina y San Andrés; a esta hora se despiertan y bajan a desayunar, sin olvidar sus armas, las cuales guardan en sus vainas.

10:00 Se dirigen al Hospital de la Sangre, donde se reúnen con Luis y los demás miembros de la Fraternitas. Entre todos se ponen al tanto de nuevas pistas sobre los profanadores de la imagen (los PJS) si tienen algo nuevo que aportar. Luis reparte el trabajo de investigación entre los diferentes grupos.

11:00 Los grupos indagan por diferentes barrios (collaciones) por separado. Preguntan a la gente, tal vez entran en alguna casa abandonada pensando que es ahí donde podrían esconderse los PJS, visitan algunas tabernas e investigan sus habitaciones, acuden a alguna iglesia o algún monasterio, miran por plazas concurridas, etc.

15:00 Todos los grupos hacen una parada para comer más o menos alrededor de esta hora, pero lo hacen por separado (es decir, que no quedan todos los grupos para comer juntos en la misma taberna).

16:00 Más o menos una hora después reanudan su búsqueda, y lo harán hasta que comience a oscurecer, pues saben que la noche otorga poderes a los adoradores del diablo a quienes suelen perseguir.

19:00 Es el momento en el que se los puede encontrar más relajados, se reúnen todos en el mesón donde se alojan, cenan, beben y algunos se divierten con las prostitutas. Se suelen separar según lo que estén haciendo: habrá un grupo al que le guste beber y se sienten en torno a una mesa en la taberna (si están borrachos tendrán un malus de -25 a -50 a todas sus acciones dependiendo de lo borrachos que estén), otros subirán a sus habitaciones con alguna prostituta, otros incluso podrían salir a dar un paseo, acompañados o en solitario.

Este patrón se seguirá todos los días, pero ten en cuenta que si los PNJS descubren a los PJS podrían no

querer llamar su atención y pillarlos por sorpresa. Como Luis sabe por dónde andan cada uno, puede reunirlos a todos en una hora y dar caza a los PJS.

Para dar un poco de emoción a la cosa y que no pase todos los días lo mismo, podrías introducir los siguientes eventos, cada uno un día diferente:

¢ El grupo que siguen los PJS siguen una pista falsa y se introducen en el escondite de una pequeña banda de ladrones (podrían pertenecer a la banda de Homicio). Surgirá un enfrentamiento entre ellos, momento que pueden aprovechar los PJS para unirse a los ladrones en la lucha y enfrentarse a los de la Fraternitas. Si deciden esperar escondidos, los de la Fraternitas abatirán a los ladrones sin ningún problema y sin que reciban heridas de ellos.

¢ Esta pelea podría producirse en una taberna concurrida, debido a que alguien se está sintiendo observado y descubre que los de la Fraternitas le están siguiendo (de nuevo una pista falsa), y monta una pelea para escabullirse de ellos.

¢ Una persona a la que se haya acercado el grupo de la Fraternitas para preguntar podría avisar a los PJS de que les están buscando y decirles a dónde se dirigen exactamente (por las pistas que les haya dado) para que los PJS puedan tenderles una emboscada.

¢ Esta misma persona podría decantarse a favor del grupo de la Fraternitas y avisarles a escondidas de que el grupo de PJS les está siguiendo. Se las arreglarán para darles esquinazo y tender una emboscada a los PJS.

¢ También puedes hacer que el grupo de la Fraternitas realice una buena acción. Tal vez esto no se lo esperen los PJS, que seguramente los vean como gente malvada y despiadada. Uno de los miembros del grupo podría hacer algo por un PJ, ayudarlo en una emboscada de unos ladrones, empujarlo para que no lo arrolle un carro tirado por un caballo desbocado, etc. Éste no reconocerá al PJ en un principio, y podría incluso hacerse amigo de los PJS, pero en cuanto se entere de quiénes son no dudará en matarlos (así se darán cuenta de lo fanáticos que son).

Ten en cuenta que a medida que vayan eliminando a los diferentes grupos, los miembros de la Fraternitas estarán mucho más alarmados por la desaparición de sus compañeros y se pondrán más alerta.

Pero claro está que los PJS no tienen por qué haber descubierto que Luis de Luna los miraba de forma extraña, o pudieron entretenerse demasiado con los tres enfermeros que salieron antes del que fue a avisar

a los hombres de la Fraternitas. Si esto fuera así, los PJS se podrían ver sorprendidos en cualquier momento por ellos. Esto también puede ocurrir si los PJS pierden el rastro de uno de los PNJS a los que estuvieran siguiendo y éstos advirtieran su presencia. Entonces se cambiarán las tornas y serán los PJS los acechados. Por otra parte, los PJS también podrían descubrir a uno de los grupos por casualidad y dedicarse a vigilarlo. En cualquier caso, como DJ, eres libre de manejar la situación a tu gusto y dirigir el desarrollo de la aventura de la forma que consideres más oportuna.

La aventura transcurrirá normalmente hasta que quede un solo grupo de la Fraternitas. Cuando esto ocurra, este grupo no saldrá del Hospital de la Sangre a la hora a la que salen siempre, sino que se quedará allí. A estas alturas saben que están siendo observados, así que Luis dirá a uno de los enfermeros que se dirija a su casa y luego vuelva para ver si puede descubrir a los PJS. Los PJS sólo verán salir al enfermero, pero si no lo siguen no lo verán llegar y éste los descubrirá si están vigilando el hospital. A partir de entonces Luis sabrá dónde se encuentran a través de este "enfermero - espía". Los PJS deberían vigilar el hospital, pero tal vez al ver que no sale el grupo que están persiguiendo se huelan algo raro y quieran irse de allí. En este caso no importa cómo, pero deben ser descubiertos por el espía para continuar con el final de esta parte de la aventura, que es algo más lineal.

La trampa

Mientras tanto, el Concejo de Córdoba ha abierto una investigación para descubrir a los asesinos de Francisco, la cual está en manos de un grupo de alguaciles de espada. Luis lo sabe, y se le ha ocurrido una buena idea para quitarse de encima a los PJS. Algunos espías de Luis han estado observando los movimientos de estos alguaciles de espada para asegurarse de que no les siguen la pista. El plan de Luis es el siguiente. En este punto los PJS no saben que Luis les ha descubierto, así que dará instrucciones para que el grupo de la Fraternitas aparezca ante sus ojos fingiendo que no los han visto, mientras miran continuamente en ambas direcciones (lo cual hará pensar a los PJS que los están buscando o que van a hacer algo sospechoso). Se dirigirán al lugar donde están investigando los alguaciles de espada, pero llegarán hasta allí a través de calles muy concurridas en las que se agolpa el gentío y es casi imposible avanzar sin dar empujones. En uno de estos empujones, el "enfermero - espía" de antes se las arreglará para introducir un pequeño objeto en las ropas de uno de los PJS. Este objeto podría ser un rosario, un anillo, o algo pequeño típico de un monje; se trata de un peculiar objeto perteneciente a Francisco. El PJ no se dará cuenta de

nada a menos que pase una tirada de Percepción x 1 (lo cual podría cambiar mucho las cosas). El caso es que los de la Fraternitas avanzarán despacio, cerciorándose de que los PJS les están siguiendo (para darse cuenta de esto, de nuevo una tirada de Percepción x 1) pero sin dejar que se acerquen demasiado, ya que los PJS podrían aprovechar la confusión de la muchedumbre para apuñalarlos por la espalda. Al llegar donde se encuentran los alguaciles desaparecerán de los ojos de los PJS, el "enfermero - espía" chocará con el PJ al que le introdujo el objeto cuando estén cerca de los alguaciles, y cuando el objeto llegue a parar al suelo, el espía gritará acusando a los PJS del asesinato de Francisco, ante lo cual los cinco o seis alguaciles procederán a detenerlos, y si se resisten, los miembros de la Fraternitas se unirán a los alguaciles. Los PJS serán torturados hasta que confiesen el robo de la imagen del nazareno (no podrán confesar que han matado a Francisco porque no lo han hecho, pero confesarán el robo). En el juicio se presentarán cargos por robo; prácticamente los PJS están acabados, ya que el robo de una imagen es un sacrilegio que se castiga con la muerte. Los juicios se harán por separado para cada PJ. Si alguno consigue librarse de la condena a muerte, mejor, así podrá pensar algo para salvar a sus compañeros. Sin embargo, al juicio acudirá alguien de La Rambla con amigos influyentes en el Concejo que pedirá que los PJS sean ejecutados en La Rambla.

El final

Los PJS condenados a muerte serán conducidos a La Rambla acompañados de un grupo de alguaciles (máximo tres), un miembro del Concejo y un verdugo. Si quedó algún PJ libre podría intentar detenerlos y liberar a sus compañeros por el camino, pero si lo consigue, Luis y los demás miembros que quedan de la Fraternitas Vera Lucis los capturarán y los llevarán a La Rambla. Una vez allí, todos los vecinos del pueblo estarán esperando a los culpables de la desaparición de la imagen. Les arrojarán tomates, hortalizas, piedras y escupitajos, les pondrán la zancadilla y alborotarán tanto que los PJS deben, paradójicamente, temer por su vida antes de que sean ejecutados. Los alguaciles apenas pueden contener al gentío. Sin embargo, justo en ese momento aparecerá el cura gritando a diestro y siniestro que la imagen está de nuevo en la iglesia. Mucha gente irá a la iglesia, estupefacta por tan buenas nuevas y olvidándose de los PJS. El séquito encargado de ejecutar a los PJS también se quedará aturdido y sin saber qué hacer. El miembro del Concejo irá a la iglesia y pedirá a los alguaciles que vigilen a los PJS. Y en este momento ya todo depende de una cosa: ¿te acuerdas de Enrique, el muchacho de La Rambla al que encontraron los PJS siendo víctima de las bravuconerías de unos matones? Pues bien, si los PJS ayudaron a Enrique, éste aparecerá sigilosamente y cortará las ataduras de los PJS, uno por uno, y les proporcionará unos cuchillos. En cuanto los alguaciles

vean que los PJS están libres intentarán reducirlos. A estos se unirán los miembros de la Fraternitas Vera Lucis, que estaban espiando para cerciorarse de que los PJS eran ejecutados. Enrique les ayudará, pero en cuanto lo hieran huirá. Los PJS se verán obligados a luchar con cuchillos (por lo que deberían buscar el melé), pero en cuanto consigan deshacerse de algunos de sus enemigos podrán coger sus armas. Si en cambio no ayudaron a Enrique, este no les ayudará a ellos, y los miembros de la Fraternitas, al ver que tal vez no vayan a ser ejecutados, aprovecharán este momento para atacarles. Seguramente los alguaciles quieran impedirlo y se enfrenten a ellos, pero los PJS están maniatados, y tal vez lo único que puedan hacer es esquivar, correr... y rezar. La mejor solución en este caso sería correr hacia la iglesia, donde se agolpa la gente en estos momentos, y confundirse entre ellos (con tirada de discreción), ante lo cual los de la Fraternitas se verán obligados a retirarse, y además no entrarán armados a la iglesia.

Puntos de Aprendizaje

- ¢ Por llevar la imagen a Francisco: 10 PA
- ¢ Por deshacerse de todos los miembros de la Fraternitas Vera Lucis: 20 PA
- ¢ Por ideas e interpretación: hasta 10 PA

PARTE II: HISTORIA DE UNA IGLESIA Y UNA GUERRA

Apunte histórico

Aunque en el transcurso de la aventura he intentado ser más o menos fiel a los hechos históricos, muchas veces también he fantaseado un poco en pro de la aventura. Es lo que ocurre con esta parte de la historia que os presento ahora. Ahora la historia gira en torno a la iglesia del Santi Spiritus. Su historia es la siguiente: cuando Pedro I estuvo acampado en el cerro del Mentidero, lugar cercano a La Rambla, durante el sitio de Aguilar, la villa de La Rambla pidió al rey que en atención a que éste pueblo era punto de parada en el camino real de Granada y los viajeros tenían que pernoctar en él, se le concediese la gracia de que a la salida del mismo y contiguo a dicho camino se estableciese un convento de antonianos con hospedería para viajeros, hospital para los mismos y para los vecinos del pueblo. El rey mandó a Alburquerque (¿lo recuerdan?) que extendiese la Real Cédula otorgando la gracia pedida que lleva la fecha del 25 de febrero de 1353. Las obras duraron diez años y tomaron posesión del convento e iglesia los Canónigos

Reguladores de San Agustín, dedicándola a San Antonio Abad.

Así pues en el transcurso de esta parte se fantasea con un intento de construir una iglesia para guardar en ella la imagen del nazareno. La villa de La Rambla pide al rey la construcción de la iglesia, pero éste está demasiado ocupado en su guerra contra Coronel, y el malvado obispo se aprovecha de esta situación, hace creer a Men Rodríguez que va a levantar la iglesia para que él acepte ir a luchar contra Coronel pero todo queda ahí. Al final se supone que los PJS descubren los verdaderos planes del obispo, y cuando Men Rodríguez muere en la guerra, la ayuda económica desaparece y no será hasta el año siguiente cuando el rey escuche al pueblo de La Rambla y le conceda la construcción de la iglesia.

Introducción

La parte II transcurre aún entre Córdoba y La Rambla, un mes después de lo acontecido en la parte I. Gracias a Carlos y a su buen manejo de la situación, el obispo ha conseguido engañar a todo el mundo y comenzar la construcción de una iglesia para albergar en ella la ya famosa imagen del nazareno, aunque personalmente lo que ha conseguido al comenzar a construir la iglesia es ganarse a Men Rodríguez como aliado. El obispo no puede ni tiene intención de hacerse cargo del gasto que va a suponer la construcción de la iglesia; en lugar de esto fue a La Rambla y habló a los vecinos del pueblo durante la misa, animándoles a ayudar en la construcción de la iglesia. Algunos monjes del Monasterio de los Trinitarios de Córdoba se han desplazado aquí para trabajar con el fin de ganar dinero para la iglesia. Lo único que pueden hacer ellos es vender sus productos (pan y poco más) en el mercado del pueblo. Por otro lado, Men Rodríguez llegó a La Rambla cuando acudió el obispo para concienciar a las gentes del pueblo para que hicieran el esfuerzo por su tan querida imagen del nazareno, y al comprobar que la iglesia iba a ser construida aceptó de inmediato unirse a los planes del rey. Pero el obispo ha visto una buena fuente de ingresos en la imagen, ya que muchos viajeros acuden al pueblo sólo para verla y aportan alguna ayuda económica para la construcción de la iglesia, y quiere impedir a toda costa que ésta se construya. Si el presupuesto no es suficiente y no avanza el proyecto, la gente de La Rambla se desilusionará y perderá interés, y entonces el obispo podrá requerir la imagen para que pueda ser guardada en un lugar "digno de ella" (lo que quiere es quedársela y venderla por una fortuna, el muy jodío...).

Sobre el desarrollo de esta parte

A continuación se dan los datos necesarios para que se pueda desarrollar esta parte del capítulo, pero tal vez te sorprendas al ir leyendo y ver que la acción no se desarrolla de forma más o menos lineal, como suele ocurrir. Es decir, no te encontrarás con un texto del tipo "Ahora pasa esto y después esto otro". Me limitaré a ofrecer todos los datos necesarios, pues en esta parte va a primar la investigación sobre la acción, de forma que pueden ocurrir cosas muy distintas dependiendo de lo que hagan los PJS y en qué momento lo hagan. Dicho esto, vamos allá.

PNJS implicados en la historia

A continuación se presenta cada PNJ importante, su personalidad, sus intenciones y su papel en la historia. Tú serás el encargado de diseñar el "guión", es decir, de decidir en qué momento entran en escena e inciden en la historia.

Carlos

Es el pescador que hizo el teatro en la iglesia e hizo creer a todo el mundo que la imagen había obrado un milagro con él. Carlos no es una mala persona en realidad, le gustó la idea de que se construyera una iglesia para el nazareno, y además estaba necesitado de dinero. Gracias a la suma que le ha dado el obispo ahora está más tranquilo y sale menos a pescar. Además de vez en cuando se acerca a la iglesia para ayudar en lo que pueda, pues sufre de cierto sentimiento de culpa por haber engañado a tanta gente y quiere mitigarlo ayudando. Jamás confesará la verdad si no es bajo tortura. Sin embargo, el obispo ha contratado a un espía para que le mantenga informado de sus movimientos y le ha dado orden de asesinarlo si detecta en él alguna intención de confesar la verdad. Lunes, miércoles y viernes sale a faenar al río Salado, cercano a Santaella, a unos 7 kilómetros. Si no le va bien se encamina un poco más hacia el sur, hasta el río de Cabra, que pasa cerca del señorío de Aguilar y está a 15 kilómetros de La Rambla. Otros días viaja hacia el norte para faenar en el río Guadajoz, que está a unos 25 kilómetros del pueblo. El resto de los días trabaja en las obras de la nueva iglesia.

Cristóbal

Es el cura de la parroquia de Santa María, donde se encuentra la imagen actualmente. No está nada contento con el cambio de residencia de la imagen. El obispo ya se olía esto, y, con su peculiar malicia, le dijo que la única posibilidad de que la imagen se quedara en la parroquia es que "lamentablemente" no pueda

construirse la iglesia. Así que será el cura, y no el obispo, el que contrate a unos matones para que se hagan con el control de la cantera que está a las afueras del pueblo. Estos matones echarán por la fuerza a los canteros que trabajan allí extrayendo y cortando las piedras y obligarán a pagar un impuesto a los que quieran hacer uso de ella. Por otra parte el rey está muy ocupado en sus propios asuntos y no podrá atender la denuncia de este hecho hasta dentro de bastante tiempo. Este inconveniente paralizará las obras de la iglesia. Francisco podría contratar a los PJS para echar de allí a los matones. Cristóbal reconocerá haber contratado a los matones si lo acusan cuando ya los hayan echado y se arrepentirá profundamente de ello, y para demostrarlo dedicará todas las limosnas que reciba de los feligreses a los gastos para la construcción de la iglesia.

Francisco

Si Francisco fue asesinado, otro monje se hará cargo de la iglesia e irá frecuentemente por allí. Francisco (o el otro monje) está muy interesado en la construcción de la iglesia, quizá el que más, y se desesperará cuando, pasado un tiempo, vea que el presupuesto no alcanza para continuar con las obras. Es en ese momento en el que interrogará al tesorero y contratará a los PJS para que lo vigilen. Francisco suele decir unas palabras de aliento todos los domingos a los que se acercan a trabajar allí, y les ofrece algo de pan y cerveza gratis.

Rafael

Es el tesorero que se encarga de reunir todo el dinero destinado a la construcción de la iglesia. Cada semana viaja a Córdoba con la excusa de informar al obispo sobre la marcha de las obras y ocuparse de otros menesteres, como buscar mano de obra barata o buenos maestros albañiles, pero en realidad le entrega la mitad del dinero y él se queda parte del mismo. Rafael es considerado un hombre honrado, a nadie se le ocurrirá sospechar de él, pero su creciente ambición le perderá. Si los PJS lo acusan de despilfarrar el dinero, fingirá hacer gala de su honradez confesando que unos ladrones le robaron en la Plaza de San Salvador de Córdoba, y después se mostrará muy cabizbajo y dirá que quiere dejar el puesto por incompetente, pero este fingido sentimiento de culpa le resultará simpático a los presentes, que le animarán a seguir como tesorero, aunque le asignarán una escolta en sus viajes a Córdoba (buena oportunidad para que los PJS lo vigilen de cerca si son contratados para este cometido). Pero seguramente les sonará a los PJS la Plaza de San Salvador; es el centro de operaciones de Homicio. Podrían investigar para ver si es verdad

que uno de sus hombres le robó a Rafael. Este siempre saldrá de la residencia del obispo con la mitad del dinero que llevaba. En caso de ser descubierto por los PJS, en cuanto estos corran la voz, Rafael se encargará de acusarlos a ellos, alegando que le tienen amenazado y le obligan a entregarles parte del dinero, y la verdad es que son los PJS los que llevan la de perder, pues desde lo del embrollo con el robo de la imagen no han caído muy bien entre los vecinos del pueblo. Tal vez los PJS tengan que huir y no aparecer más por allí, pero Francisco confiará en ellos y será el único que crea en su inocencia y en la culpabilidad de Rafael, a quien por otra parte se le asignará otra escolta que tiene la orden de atacar a los PJS en cuanto les vean.

Men Rodríguez

Este caballero acudirá una vez durante la aventura para comprobar cómo van las obras. Si los PJS le comunican las dificultades en las que se encuentra la construcción, Rodríguez puede ser un comodín que puede servir de ayuda a los PJS en caso de que las cosas se les pongan demasiado feas. Si necesitan apoyo militar les proporcionará un par de hombres de armas, y si puede ayudar de cualquier otra forma lo hará, dentro de la lógica de lo posible.

Isidoro

El obispo vigila de cerca los acontecimientos gracias a Rafael, el tesorero, y a su espía, cuya existencia desconoce Rafael. El espía también tiene instrucciones de asesinar a Rafael si lo pillan, para que no confiese que todo es obra de él mismo. Al comenzar esta parte, el obispo no sabrá que los PJS andan por ahí intentando chafarle los planes, aunque tal vez los PJS no sepan nada sobre el obispo; lo divertido es que la persecución que sufrieron por parte de la Fraternitas Vera Lucis la organizó él ofreciendo en bandeja la pista de los PJS a Luis de Luna sin que éste lo supiera. En cuanto el obispo se entere de que los PJS están otra vez molestándole contactará con Luis de Luna a través de otra persona para que vuelva a perseguirlos. Por ejemplo, si los PJS se encargan de escoltar a Rafael, el tesorero, podría propiciar el encuentro entre los PJS y Luis de Luna mientras se encuentran en Córdoba. En el transcurso de la aventura los PJS pueden darse cuenta de que es el obispo el "malo de la película", y sería aún mejor si se enteraran de alguna forma de que además por su culpa los persiguió Luis de Luna. En este caso tal vez los PJS quieran capturarlo o tenderle alguna trampa, pero debes hacerles comprender, con hechos, de que un obispo tiene un buen respaldo y no es una pieza asequible para ellos. Tal vez en este caso deberías ofrecer la ayuda de un PNJ

potentoso, como Men Rodríguez, que sería perfecto, ya que en este caso va totalmente en contra de los intereses del obispo. Pero eso sólo si quieren cazarlo, porque pueden limitarse a chafar sus planes, haciendo frente a todos los impedimentos y consiguiendo que la construcción de la iglesia sea finalmente plausible.

Rodolfo

El espía que ha contratado el obispo. Se trata de un ladrón de mediana edad muy diestro en habilidades de espionaje y sigilo (competencias de percepción y discreción). Los asesinatos los cometerá de la forma más limpia y silenciosa posible, pero si no tiene más remedio usará su ballesta en presencia de los PJS si éstos están interrogando a aquellos de los que Rodolfo se encarga de espiar (Carlos y Rafael) ; en ese caso esta sería una buena ocasión para permitir a los PJS hacer una tirada de otear para que tengan la posibilidad de ver una sombra que se desliza rápidamente y desaparece, de forma que puedan seguirle la pista.

Luis de luna (otra vez)

Este personaje puede jugar un papel en contra de los PJS al principio, pero si descubre de alguna manera lo que está haciendo el obispo, aunque se muestre algo indiferente (ya que lo único que le obsesiona es eliminar a todos los adoradores del demonio), puede reconciliarse con los PJS e incluso prestarles algo de ayuda. Los ataques contra ellos los perpetrará principalmente cuando éstos visiten Córdoba, aunque si ve que ya no van por allí se atreverá a mandar algunos de sus efectivos a La Rambla para buscarlos.

Los vecinos del pueblo

De ellos podrán saber los PJS sobre el milagro que obró la imagen sobre Carlos. Todos se mostrarán muy colaboradores en lo que se refiere a la construcción de la iglesia, algunos incluso acudirán a trabajar allí. De todas formas no serán muy amigables con los PJS, de los que aún sospechan que tienen algo que ver con la desaparición de la imagen, aunque en un principio crean lo del milagro.

Descripción de La Rambla

Se trata de una villa de unos mil habitantes, muchos de ellos se dedican a la agricultura y la ganadería, aunque también podemos encontrar artesanos y mercaderes que se reúnen en dos plazas centrales.

1 - Parroquia de Santa María. El lugar de donde los PJS robaron la imagen del nazareno. Esta imagen se encuentra aquí de forma provisional hasta que terminen las obras de la nueva iglesia. Adosada a la parroquia está la casa del párroco. Para una descripción detallada consulta la parte I.

2 - Castillo. Se trata de un antiguo castillo erigido por los moros hace siglos, cuando La Rambla era Al-Ramla y estaba bajo dominio musulmán. Ante cualquier peligro los vecinos suelen acudir a él, pues aún puede resguardarlos de los ataques y de los saqueos, aunque no sería un gran obstáculo en caso de asedio. Posee mazmorras donde se encierra a los delincuentes y una entrada secreta (v. más abajo).

3 - Mercados. Se distribuyen en dos plazas muy cercanas entre sí. A él acuden mercaderes que suelen recorrer la Campiña (una región de la provincia de Córdoba) e incluso algunos que vienen de lugares más lejanos. En torno a estas plazas se concentran los diferentes gremios.

4 - Casa de Carlos el pescador. Aquí se hospeda Carlos junto con su esposa. Cerca de su casa hay una fuente donde suelen acudir las mujeres para lavar la ropa y donde a veces los niños (y algún que otro adulto) se bañan y juegan.

5 - Obras de la nueva iglesia. De este lugar sale un continuo ruido de martillos y mazos. Todos están muy ocupados trabajando en los cimientos. Hay muchos vecinos dando martillazos, pero también hay una cuadrilla de trabajadores cuyo patrón es el maestro constructor que ha sido contratado por Francisco. Aparte de estos, los únicos que reciben un sueldo por trabajar en la iglesia son los de la cuadrilla de canteros, que cortan las piedras de la cantera del cerro del Mentidero y las acarrean hasta aquí con ayuda de carros. Los carpinteros y demás personal de la construcción pertenecen al propio pueblo y trabajan gratis y por propia voluntad, deseosos de que la imagen del nazareno tenga su iglesia.

6 - Cantera. El lugar de donde se obtiene la piedra para las obras. Es una suerte que se encuentre tan cerca, ya que así no hay que gastar dinero en el transporte de las piedras.

Otros lugares de interés:

Plaza de San Lorenzo: San Lorenzo es el patrón de La Rambla, y tiene una plaza en cuyo centro se alza una estatua dedicada al santo. Alrededor de esta plaza vive la gente mejor acomodada de la villa.

Plaza del Olivo: Otra zona residencial con un pequeño parque, también aquí vive gente acomodada.

Jardín: Se trata de una zona verde perteneciente antiguamente al castillo. Aunque está algo descuidada, muchos niños suelen acudir a este lugar para jugar, y también alguna que otra pareja de enamorados, ya que la vegetación ha crecido tanto que resulta fácil esconderse de las miradas inquisidoras. Cualquiera que

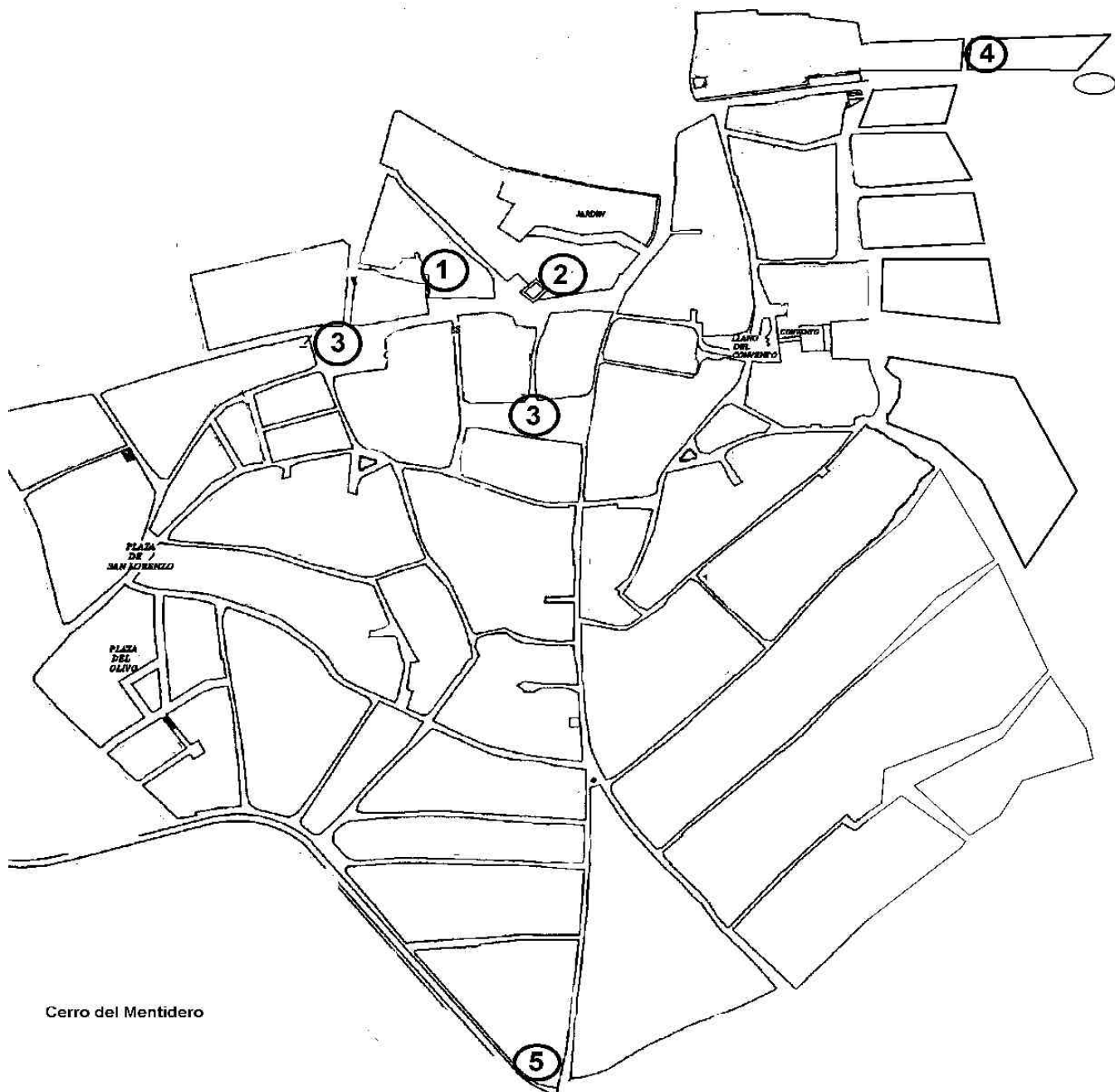
venga a esconderse en este lugar recibirá un bonus de +25%, y aquellos que busquen alguien que se haya escondido aquí recibirá un malus de -25%. Además, desde este jardín se puede acceder al castillo a través de una entrada secreta en su extremo suroeste, donde hay un estanque que se alimenta de un torrente de agua que sale por sendos agujeros en la pared. Para entrar al castillo por aquí hay que sumergirse en el estanque y pasar a través de un agujero que hay por debajo del nivel del agua. Se tarda tres asaltos buceando hasta alcanzar un lugar donde se encuentra una trampilla enrejada que forma parte del suelo del castillo. Sin embargo, la fuerte corriente puede arrastrar a cualquiera que quiera entrar por aquí, por lo que deberá pasar una tirada de nadar una vez dentro, quedando atrapado durante cada asalto que se falle la tirada, y tres si se pifia (no olvides que por cada asalto sin respirar se pierden 2 puntos de Resistencia). Casi todo el pueblo conoce la existencia de esta entrada secreta, pero nadie revelará su existencia a los PJS (tan sólo tal vez Enrique, si lo salvaron de los matones).

Convento: Posee una pequeña iglesia auxiliar de la Parroquia de Santa María. En él viven medio centenar de monjas dominicas. Algunas de estas monjas suelen reunirse en el llano del convento, donde realizan algunas actividades, como por ejemplo dar clases a los niños (separados entre las familias pudientes y los más pobres) o sacar en procesión una imagen de la virgen cuando necesitan ahuyentar enfermedades, hambre y miserias que ocurren en la villa.

Barrios bajos: Se encuentran rodeando el convento de las dominicas, sobre todo por el norte. Se pueden encontrar algunas prostitutas y ladrones y algún que otro matón. Sin embargo, no es un lugar tan peligroso como podría ser la zona barriobajera de la ciudad de Córdoba, por ejemplo.

Cerro del Mentidero: Se trata de un llano que se encuentra justo al lado del pueblo, el cual posee una cantera de donde se saca la piedra para las obras de la nueva iglesia. También es un lugar idóneo para la acampada de los ejércitos que se dirigen a Aguilar, pues desde este lugar es fácil dirigir las tropas y observar los movimientos del enemigo.

Aparte de estos lugares, eres libre de emplazar en el mapa algunos servicios que los PJS podrían necesitar, como curanderos, armeros, herreros, posadas e incluso algún alquimista (cercano a las plazas de San Lorenzo y del Olivo). La mayoría de estos servicios se encontrarán alrededor de las plazas centrales o en otras más alejadas del mercado.



6

Resumen de eventos

Reconozco que esta forma de presentar la aventura puede resultar demasiado compleja de manejar para los DJS menos experimentados, pero piensa que lo que se pierde por complejidad se gana en libertad y ofrece muchísimas más posibilidades que si se presenta la historia de forma lineal, indicando lo que ocurre en cada momento. La capacidad de improvisación es muy importante en este caso, así como el estudiar y tener muy en cuenta todas las posibilidades que se ofrecen para poder hacer uso de ellas en el momento en el que el DJ lo estime más oportuno. Personalmente, y como seguramente habrás podido comprobar en el capítulo I, casi siempre me dedico al juego de hacer creer a los PJS que puede ocurrir cualquier cosa

durante la aventura, aunque en realidad los esté guiando por un camino prefijado sin que se den cuenta. En la parte II tal vez los jugadores puedan percibir de verdad esa libertad, ya que como DJ, tienes muchos elementos en esta aventura que podrás introducir en el momento en que la historia o las acciones de los PJS lo requieran. De todas formas, si no te convence o no te sientes cómodo con este método, hazte un guión e introduce los eventos de la historia en el orden que quieras. Aquí te los presento para que te sea más fácil ordenarlos:

" Los PJS deciden investigar a Carlos el pescador, testigo del milagro del nazareno. Hay dos posibilidades: descubren la verdad o Rodolfo el espía lo asesina antes de que confiese.

" Cristóbal el párroco contrata a unos matones para que se hagan con el control de la cantera y las obras quedan paralizadas.

" Francisco se da cuenta de que la obra va muy lenta y contrata a los PJS para que vigilen al Rafael el tesorero.

" Rafael el tesorero es descubierto sin el dinero y miente diciendo que unos ladrones se lo robaron. Se dan dos posibilidades: si los PJS no lo han estado espionando serán contratados como su escolta, si lo han estado espionando sabrán que es mentira lo que ha dicho, pero Rafael los acusará de tenerlo amenazado con darle muerte si no le entregan el dinero. Los vecinos probablemente crean a Rafael y los PJS tendrán que salir huyendo.

" Los PJS consiguen demostrar que Rafael es el que miente. Rodolfo el espía podría matarlo antes de que confiese que está compinchado con el obispo.

" El obispo se entera, a través de Rafael o de cualquier otra forma, de que los PJS están investigando. Éste intenta que los PJS se encuentren de nuevo con Luis de Luna.

" Men Rodríguez hace aparición en el pueblo para ver cómo van las obras. Si los PJS le cuentan que están teniendo dificultades les ayudará.

Sea como fuere la forma en la que ordenes estos eventos, en cualquier momento o al final debe ocurrir que los PJS se enteren de que el obispo es el culpable de todas las dificultades. Si Rodolfo el espía matara a Carlos y a Rafael, aún Cristóbal el párroco podría decir a los PJS que el obispo le insinuó algo que podría hacer para que la imagen permaneciera en la parroquia.

El final

Si los PJS descubren los planes del obispo seguro que querrán darle caza. Pero debes hacerles saber que no

es tan fácil como parece. Suele estar acompañado de dos o más empleados del portero de la catedral, que son parecidos a alguaciles o guardias. Por otra parte, el obispo suele visitar lugares a los que no se les permite el acceso a los PJS, a no ser que pertenezcan a la alta nobleza. Además, el asesinato de un hombre religioso, y más si hablamos de un obispo, se considera uno de los delitos más graves y se condena con la muerte casi con total seguridad. Sería bueno hacerles saber todo esto a los PJS por medio de algún PNJ. Por supuesto, Francisco no aprobará ese asesinato y no ayudará a los PJS en esa empresa, dirá que es suficiente con ganarle la partida al obispo y conseguir que se construya la iglesia a pesar de sus esfuerzos por impedirlo. También a través de Francisco, los PJS podrían saber que el obispo podría reclamar la tutela de la imagen en caso de que las obras de la iglesia queden paralizadas. El obispo no aparecerá por La Rambla, en cualquier caso mandará a alguien en representación suya si se requiere su presencia para algún asunto importante. Sin embargo, en caso de que se consiga construir la iglesia deberá asistir a su fundación, a la que también asistirá el rey, y todo ello con fuertes medidas de seguridad para las personalidades importantes, aunque esto no ocurrirá hasta dentro de unos años, por lo que esta posibilidad queda fuera de la aventura...

Así que, si los PJS consiguen que la obra siga adelante, deberán tener la sensación de que han ganado aunque no puedan atrapar al obispo.

Puntos de aprendizaje

Los PJS conseguirán 25 P. ap. cada uno si consiguen que la obra prospere. Podría ocurrir que el obispo se saliera con la suya y no consiguieran ningún punto. En ese caso, concede hasta 10 P. ap. por ideas e interpretación.

PARTE III: REMOVIENDO ANTIGUOS ODIOS

Introducción

Después de repartir los P. ap. de la parte anterior, puedes dejar pasar hasta un mes para que los PJS se recuperen de sus heridas o de cualquier otro contratiempo que hayan tenido. Pasado este tiempo, se enterarán por parte de algún PNJ que se haya hecho un buen amigo de los PJS durante el capítulo II (Francisco sería idóneo) de que Men Rodríguez ha decidido unirse al rey y atacar a Coronel. La voz se ha corrido por Córdoba, y también podrían enterarse en cualquier taberna, incluso en alguna de Aguilar. Estaría bien que los PJS se enteraran de que las obras de la iglesia que tanto han defendido han sido las que han hecho que Rodríguez se decida, tal vez oigan rumores de que el rey le concedió levantar una iglesia en memoria de su madre a cambio de hacerle la guerra a Coronel, pero los PJS sabrán que el rey no tuvo nada que ver, ya que si así hubiera sido él habría corrido con los gastos de las obras.

Men Rodríguez es joven y un valiente guerrero que ha vencido a muchos enemigos, pero esto también le ha traído muchas enemistades, y en cuanto sus enemigos se enteraron de que iba a atacar a Coronel, muchos de ellos se unieron al señor de Aguilar como hombres de armas para poder verlo vencido. Quién sabe si incluso la postura de Rodríguez ha beneficiado a Coronel, pues muchos nobles segundones han acudido a él. Precisamente uno de ellos, Tancredo Venegas, le ha dado una valiosa información. En Córdoba, en la zona de la morería, viven tres nobles moriscos que se han visto muy perjudicados por la familia de Rodríguez. Sus padres perdieron Rute hace años y tuvieron que marchar a Córdoba para pedir la ayuda de los familiares que tenían allí, ya que lo habían perdido todo. Estos nobles no se lo pensarían dos veces si alguien les propone perjudicar a Rodríguez de alguna forma. Para contactar con ellos, Coronel se servirá de los PJS. Sus nombres son Badis ibn al-Abu (también conocido como Badis el Farés), Rasiq ibn al-Abid y Yusuf ibn al-Ahmed, aunque Venegas sólo conoce el nombre del primero.

En la morería

Los PJS deben viajar a Córdoba e indagar en la zona de la morería para encontrar a Badis el Farés; este es el único nombre que tienen, pero a través de él también podrán encontrar a los otros dos moriscos. Los PJS deberán entregar un mensaje a Badis el Farés o a cualquiera de los otros dos, en el que Coronel les pregun-

ta si quieren ayudarlo a vencer a Rodríguez. Si aceptan, los PJS tienen las instrucciones sobre lo que tienen que hacer, y deberán colaborar con ellos. Badis es un hombre conocido en la morería, los PJS no deberían tener muchos problemas para encontrarlo. Badis los recibirá en su casa, tal vez los invite a comer, y siempre los tratará con mucha educación. Si tienes el suplemento Al Andalus, te servirá de ayuda echar un vistazo a la sección sobre la vida y costumbres de los musulmanes para recrear el trato con Badis de la mejor manera posible. En cuanto Badis lea el mensaje estará totalmente de acuerdo, pedirá a los PJS que le acompañen e irá a avisar a sus dos primos, Rasiq y Yusuf.

Los moriscos

Badis el Farés: El más amable y cooperador de los tres. Tiene un aceptable conocimiento del castellano y se podrá comunicar sin problema con PJS del reino de Castilla. Aunque es guerrero, recibió una buena educación de la que hará gala en todo momento, es por eso por lo que le apodan "Farés", que significa caballeroso. Parece una buena persona, pero al igual que sus primos, arde en deseos de venganza por todo lo que los Rodríguez le han hecho pasar a él y a su familia. Siempre se mostrará cauto y medirá sus palabras y sus movimientos.

Rasiq ibn al-Abid: Es algo hosco, no gusta demasiado de tratar con los cristianos. Casi nunca hablará con PJS cristianos, y aún así hablará también pocas veces con los suyos. Al contrario que Badis, no se puede decir que sea un dechado de modales y amabilidad. Tiene las ideas muy claras y no siempre actuará según los planes, antepondrá sus intereses y su opinión a la de los demás. Nunca se preocupará por el peligro que puedan correr los cristianos, prestará su ayuda preferentemente a los de su raza, aunque no escatimará esfuerzos para llevar a cabo el plan.

Yusuf ibn al-Ahmed: Este tiene dos caras. La que le da a los cristianos, que es de neutralidad o indiferencia, aunque siempre estará dispuesto a ayudar en lo que pueda, y la del odio que siente hacia ellos, que le hará traicionarlos en cuanto pueda. Si puede hacer que se cumpla el cometido del grupo y perjudicar a los cristianos al mismo tiempo, lo hará. Hay que tener en cuenta que tiene sus razones para no fiarse de los cristianos y traicionarlos, ya que éstos le expulsaron de su hogar. Sin embargo, si los PJS cristianos le defienden y su ayuda resulta crítica para su supervivencia, olvidará ese odio hacia ese PJ específico, aunque no hacia los demás cristianos.

El plan

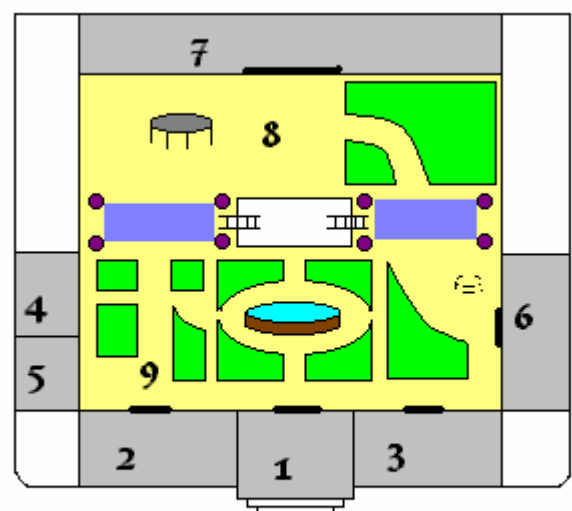
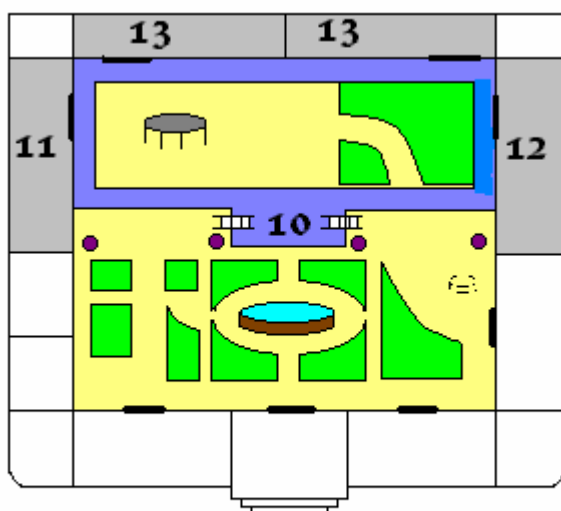
Los PJS, en compañía de los moros, tendrán que raptar a María, la esposa de Men Rodríguez, que se encuentra en la collación de San Nicolás de la Villa, y llevarla a Aguilar. La razón por la que necesitan a los moriscos es porque al ser nobles podrán entrar en la casa donde se hospeda la esposa de Rodríguez con cualquier excusa, sólo será necesario enviar a un mensajero para solicitar una audiencia con la señora. Pero antes hay que espiarla para ver qué excusa se podría poner para entrar a su casa, que por otro lado estará muy bien custodiada. María siempre sale con una escolta de cuatro guardias, pues es bien sabido que Rodríguez tiene demasiados enemigos y éste ha optado por invertir en la defensa de su esposa y de sus bienes. Los PJS podrían seguirla un día hasta alguna plaza, donde María se parará en los puestos donde haya telas y vestidos, pues es algo que le apasiona.

Sabiendo esto, Badis puede hacerse pasar por un rico mercader moro que está parando en Córdoba y a cuyos oídos ha llegado la pasión de la señora por las telas y vestidos. Dos de sus hombres o los PJS pueden actuar como sus criados y cargar detrás de él con un baúl lleno de sus mercancías, donde en realidad se esconden armas (ya que a los criados se supone que no se les permite andar por ahí con armas, y menos dentro de la casa de un noble). Badis hablará un poco con María antes de proceder a mostrarle su mercancía, para dar tiempo a los PJS a prepararse y para hacer un recuento de las posibles salidas y los guardias que las bloquean. Mientras tanto, los demás PJS y los primos de Badis pueden distraer la atención de los guardias de cualquier forma, por ejemplo haciéndose pasar por un mendigo loco que quiere entrar en la casa, o de cualquier otra forma. De esta manera, al oír el alboroto, algunos de los guardias que estén en presencia de María y Badis saldrán para ver qué pasa, dejando la defensa de María más vulnerable, momento en que Badis dará la señal. Por ejemplo, puede decir en voz alta "Llegó la hora de que veáis qué esconde mi baúl, mi señora", o algo parecido para que todos puedan oírlo. En ese momento, el que haga de mendigo podrá sacar una daga y atacar al guardia que esté intentando echarlo, y los demás que estén fuera podrán empujar a los de la puerta hacia el interior de la casa antes de que cierren, cerrando después tras de sí. Este plan podrá ser propuesto por Badis, aunque si los PJS tienen alguna otra idea y Badis considera que es mejor, la aceptará. No olvides que Badis deberá hacer una tirada de disfrazarse con bonus de +25 (ya que está interpretando a un personaje rico que no se diferencia mucho de él). Si la pasa la guardia estará menos alerta e incluso saldrán más soldados a la puerta por lo del mendigo; el ataque les pillará por sorpre-

sa (aplica los malus pertinentes). Si no la pasa, los soldados se mostrarán más alerta, y cuando se produzca el ataque no les cogerá por sorpresa. Si la pifia los guardias sacarán sus armas al instante... Por eso, el papel de Badis podría ser interpretado por un PJ, que recibirá el bonus de +25 sólo si pertenece a la nobleza o a la burguesía (y no necesitará tirar por disfrazarse si es comerciante, por supuesto). En ese caso, a pesar de la tirada de dados, deberías hacer que prime la interpretación (es decir, las consecuencias de un mal resultado podrán atenuarse mediante una correcta interpretación y viceversa).

Los PJS deberán extremar sus precauciones, ya que si un soldado se escapa dará la alarma y pronto la casa será invadida por multitud de alguaciles de espada. Además el baúl debería ser lo suficientemente grande como para que quepa en él María, y en la puerta de la casa debería esperar un carro tirado por caballos para poder sacar el baúl (con María en su interior) de la ciudad a través de la Puerta de Gallegos, situada al oeste, y llevarlo a Aguilar sin que nadie sospeche nada. Para ello también será necesario atar y amordazar a María. Ante cualquier descuido los alguaciles podrían descubrir el pastel, o alguien que pase cerca de la casa y oiga el alboroto podría avisarles y describir a los PJS y los moros si los vieron salir o entrar de la casa. En fin, que no estaría mal que cuando salieran de la ciudad se iniciara una persecución con algunos hombres a caballo.

Esta es la mansión de Men Rodríguez:



La mansión se encuentra en la collación de San Nicolás de la Villa. Consta de un primer piso con dos patios y de un segundo piso construido sobre el patio del fondo. Es muy lujosa, tanto por dentro como por fuera. Se accede a ella a través de un zaguán precedido de unos escalones y una puerta adintelada con arco de mármol y dos columnas flanqueándola. Aquí hacen guardia dos soldados. El zaguán (1) es el lugar más sobrio, da entrada al primer patio, alrededor del cual se encuentran varias estancias; a ambos lados del zaguán están las habitaciones de la guardia (2) y de los criados (3). En la parte izquierda hay un lavadero (4) y unas letrinas (5) usadas indistintamente por los criados, guardias y señores de la casa. A la derecha una cocina con su despensa (6), donde se cocinan los platos que se han de servir en el gran salón (7), muy lujoso, con tapices en las paredes y una gran mesa central que se adorna con candelabros, y sillas forradas con delicados tejidos, que están pegadas a las paredes cuando no se está haciendo uso del salón. La cocinera tiene que atravesar los dos patios para llevar al salón la comida que ha preparado en la cocina. El patio interior (8) tiene un bonito jardín que ocupa casi toda la mitad derecha, con un naranjo y multitud de arbustos que proporcionan un ambiente fresco; en la mitad izquierda hay una mesa de mármol blanco y algunas sillas alrededor. Aquí estará sentada María cuando los PJS entren en la casa. La señora gusta de comer en el patio cuando no está su marido. Esparcidos por el patio hay $1D3 + 1$ guardias, uno de ellos se mantiene cerca de María. En el patio cercano a la entrada (9) también pasean algunos guardias ($1D3$). Este patio es muy bonito, tiene un estanque central rodeado de zona verde con algunos arbustos bajos. Cerca de la cocina hay un pozo. Los dos patios están separados por dos pequeños espacios en cuyas esquinas se levantan cuatro columnas, que sujetan el suelo de la planta de arriba. Entremedias de las columnas interiores hay unos escalones que suben las habitaciones de arriba. Una vez arriba, podemos ver un pasillo rectangular en torno al patio de abajo (10). Su suelo es de piedra, y conduce a las diferentes habitaciones. Hay una estupenda baranda de hierro ornamentada de cara al patio exterior (9), la cual puede verse desde abajo, y otra baranda, también de hierro pero sin ornamentos y algo más baja, rodeando el pasillo de cara al patio interior (8). A la izquierda la habitación de Men Rodríguez (11), a la izquierda la de María (12), y al fondo las habitaciones de invitados (13). Todas ellas con una cómoda cama con colchón de plumas (las de los señores más ornamentadas) y un arcón a los pies de la cama, los cuales contienen ropa; el del señor está cerrado con llave y contiene además su fortuna. Al lado de la cama una pequeña mesita de madera, y en la habitación de Men Rodríguez (11), un escritorio al fondo, con una estupenda pluma y tintero encima de unos pergaminos en blanco (¿le gustará escribir poemas a este hombre?).

Entre los dos guardias de la entrada, los $1D3$ del patio exterior y los $1D3 + 1$ del patio interior no debe

haber más de siete. Los criados correrán a encerrarse en su habitación (3) o se esconderán en cualquier otro lugar que tengan a mano si se produce una pelea. El guardia más cercano a María la defenderá, impidiendo que pueda ser capturada, y los demás guardias harán lo mismo si pueden llegar hasta ella.

En su huida hacia la Puerta de Gallegos, los PJS encontrarán algunos mesones, sobre todo en torno a la puerta, y algunos comercios. La zona suele estar algo concurrida. Pueden optar por mezclarse con la multitud o meterse en alguna hospedería para despistar a sus perseguidores, pero con María en su poder lo mejor es escapar por la puerta cagando leches...

Por cierto, os preguntaréis dónde demonios está Men Rodríguez... Pues en estos momentos ha reunido a su ejército en el cerro del Mentidero, lugar muy cercano a la villa de La Rambla. Desde allí saldrá para sitiar el castillo de Aguilar, pero Coronel está totalmente preparado y ha mandado a La Rambla a una avanzadilla para que informen de la posición del enemigo si estuviera cerca.

El final

Cómo acaben los PJS este capítulo depende del éxito que tengan en su misión. Si no consiguen capturar a María, los que vivan en Aguilar deberán volver y unirse al ejército de Coronel para luchar contra Rodríguez de Viedma. Si consiguieron capturar a María y llevarla a Aguilar, Coronel asignará a uno de los PJS para que haga de mensajero, se acerque al cerro del Mentidero y comunique a Men Rodríguez que Coronel tiene prisionera a su esposa. Ante el horror y la incertidumbre de Rodríguez, el ejército de Coronel avanzará hacia el campamento y lo atacará por sorpresa, dando muerte a Men Rodríguez e incendiándolo todo. Las tropas de Rodríguez correrán a ocultarse en el castillo de La Rambla, mientras que el ejército de Coronel irá en su persecución y saqueará e incendiará la villa de La Rambla por dar cobijo a sus enemigos. Los PJS acompañarán al ejército, y deberás describirles las crudas escenas en las que los soldados incendiaban las casas, irrumpen violentamente en ellas destrozándolo todo a su paso y violando a las mujeres, y sobre todo, sería bueno que los PJS estén presentes cuando destruyan los cimientos de la iglesia por la que ellos tanto han luchado para que saliera adelante, y también que estén presentes cuando violenten o maten a algunos de los amigos que han hecho allí, como Francisco o Enrique. En pocas palabras, descríbeles la escena como un verdadero infierno, con gente corriendo a diestro y siniestro, gritos horripilantes de muerte y terror, violaciones, abusos y masacres. Todo esto mientras ven cómo Coronel se carcajea sombriamente y parece disfrutar con el horrendo espectáculo, parece que la locura se ha apoderado de él. Todo esto

enseñará una buena lección a los PJS: en la guerra nunca existen los buenos y los malos, tal vez sólo los malos y los peores.

Si los PJS expresan su intención de participar en el saqueo, obtendrán cada uno dinero y objetos por valor de su Suerte x 10 monedas.

Puntos de aprendizaje

Si consiguen capturar a María, ganarán 20 P. ap., más otros 10 si participan en la batalla.

Conclusión del Capítulo II

Después de esto, ¿quién se atreverá a enfrentarse contra el terrible señor de Aguilar, a quien nadie, ni las tropas del rey han podido doblegar desde hace tanto tiempo? El rey Pedro I se pondrá hecho una furia al conocer la noticia de la muerte de Men Rodríguez. Mientras que el obispo... bueno, ya ha conseguido todo lo que quería, tener el favor del rey e impedir que la construcción de la iglesia siguiera adelante. No pasará mucho tiempo hasta que decida aparecer por La Rambla y llevarse la imagen del nazareno, alegando que no está segura allí. Sin embargo, ahora la villa de La Rambla ha demostrado ser fiel al rey al esconder en su castillo al ejército de Men Rodríguez, y este le concederá dentro de unos meses la construcción de una iglesia para el nazareno, quedándose el obispo compuesto y sin imagen.

Después de todo lo que ha pasado, el rey ya ha visto colmada su paciencia, y al ver que el estado de Aguilar se hace cada vez más poderoso va a comenzar a tomar medidas drásticas...

Con respecto a los moriscos, protagonistas de la parte III, el señor de Aguilar los acogerá como hombres de armas y se trasladarán a su castillo, si no murieron durante la batalla.

Pero, ¿y los PJS? Si describiste bien la escena del saqueo de La Rambla tal vez se hayan sentido asqueados de la conducta de Coronel, aunque por otra parte pueden haberse establecido ya en Aguilar y por ahora pueden disfrutar de un mínimo de estabilidad... ¿Están contentos con lo que han hecho? ¿Qué han aprendido durante este capítulo? Pregúntales y prémiales con algún P. ap. más por sus ideas, interpretación y si demuestran haber aprendido algo durante este capítulo.

NOTA: Los que hayan leído "Los pilares de la tierra" de Ken Follet tal vez hayan apreciado cierta similitud entre algunas partes del libro y la parte II del presente capítulo. Que quede claro que todo parecido entre ellos no es producto de su imaginación, sino que está hecho deliberadamente ;

Dramatis Personae

Badis ibn al-Abu (el Farés)

Fuerza	16	Peso: 74 kg	Armas: Espada normal 65% (Daño: 1D8+ 1 + 1D4); Daga 40% (Daño: 2D3 + 1D4) Protecciones: Cota de mallas (Protección 5; oculta bajo la ropa) Competencias: Disfrazarse 30%, Elocuencia 45%, Escuchar 30%, Esquivar 25%, Juego 30%, Leer/Escribir 35%, Otear 35%, Psicolog. 40%, Soborno 40% Hechizos: Carece
Agilidad	15	Altura: 1,69 m.	
Habilidad	15	Edad: 35 años	
Resistencia	11	Aspecto: 15 (normal)	
Percepción	14	RR 70	
Comunicación	19	IRR 30	
Cultura	10		

Enrique

Fuerza	12	Peso: 62 kg	Armas: Cuchillo 30% (Daño: 1D6) Protecciones: Carece Competencias: Buscar 25%, Comerciar 65%, Cond. carro 15%, Elocuencia 65%, Escuchar 30%, Árabe 20%, Leer / escribir 10%, Nadar 20%, Ocultar 20%, Psicología 50%, Soborno 60% Hechizos: Carece
Agilidad	11	Altura: 1,57 m.	
Habilidad	12	Edad: 15 años	
Resistencia	13	Aspecto: 13 (normal)	
Percepción	14	RR 55	
Comunicación	18	IRR 45	
Cultura		8	

Isidoro, Obispo de Córdoba

Fuerza	15	Peso: 66 kg
Agilidad	16	Altura: 1,55 m.
Habilidad	7	Edad: 41 años
Resistencia	11	Aspecto: 10 (mediocre)
Percepción	15	RR 70
Comunicación	20	IRR 30
Cultura	16	

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Buscar 40%, Elocuencia 80%,

Enseñar 35%, Escuchar 30%, Griego 35%, Latín

80%, Leer / escribir 70%, Memoria 35%, Psicología

30%, Teología 60%

Hechizos: Carece

Luis de Luna

Fuerza	13	Peso: 80 kg
Agilidad	17	Altura: 1,75 m.
Habilidad	15	Edad: 31 años
Resistencia	16	Aspecto: 12 (normal)
Percepción	14	RR 55
Comunicación	10	IRR 45
Cultura	15	

Armas: Espada normal 75% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4)

Protecciones: Cota de malla (Protección 5)

Competencias: Buscar 35%, Discreción 30%,

Escondarse 30%, Esquivar 40%, Otear 30%, Prim.

auxilios 40%, Tortura 45%

Hechizos: Carece

Men Rodríguez de Viedma

Fuerza	20	Peso: 90 kg
Agilidad	20	Altura: 1,87 m.
Habilidad	10	Edad: 29 años
Resistencia	15	Aspecto: 21 (hermoso)
Percepción	13	RR 75
Comunicación	8	IRR 25
Cultura	14	

Armas: Maza pequeña 85% (Daño: 1D8 + 1 + 1D6);

Lanza corta 80% (Daño: 1D6 + 1 + 1D6); Ballesta 30% (Daño: 1D10)

Protecciones: Arm. de placas (Protección 8), Yelmo (Protección 8), Escudo

Competencias: Cabalgar 90%, Escuchar 30%,

Esquivar 40%, Leer/Escribir 35%, Mando 35%,

Otear 30%, Tortura 30%; Escudo 30%

Hechizos: Carece

Rasiq ibn al-Abid

Fuerza	15	Peso: 77 kg
Agilidad	19	Altura: 1,71 m.
Habilidad	11	Edad: 36 años
Resistencia	19	Aspecto: 9 (mediocre)
Percepción	12	RR 70
Comunicación	15	IRR 30
Cultura	9	

Armas: Hacha de mano 75% (Daño: 1D8 + 2 + 1D4)

Protecciones: Cuero reforzado (Protección 3)

Competencias: Escuchar 25%, Esquivar 40%, Otear 25%,

Tortura 25%

Hechizos: Carece

Rodolfo (espía y asesino a sueldo del obispo)

Fuerza	15	Peso: 70 kg
Agilidad	15	Altura: 1,65 m.
Habilidad	20	Edad: 37 años
Resistencia	12	Aspecto: 14 (normal)
Percepción	16	RR 60
Comunicación	10	IRR 40
Cultura	10	

Armas: Estilete 40% (Daño: 1D3 + 1 + 1D6); Ballesta 35% (Daño: 1D10+ 1D6)

Protecciones: Cuero reforz. (Protección 3); Casco (+2 de protección en la cabeza)

Competencias: Correr 65%, Discreción 40%, Disfrazarse 30%, Escondarse 35%, Escuchar 50%, Esquivar 60%, Forz. mecanismo 30%, Lanzar 35%, Robar 60%, Tregar 50%

Hechizos: Carece

Yusuf ibn al-Ahmed

Fuerza	15	Peso: 73 kg
Agilidad	15	Altura: 1,69 m.
Habilidad	14	Edad: 30 años
Resistencia	15	Aspecto: 12 (normal)
Percepción	16	RR 70
Comunicación	13	IRR 30
Cultura	12	

Armas: Espada normal 60% (Daño: 1D8 + 1)

Protecciones: Cuero reforzado (Protección 3)

Competencias: Escuchar 35%, Esquivar 45%, Otear 35%, Otear 35%, Psicología 50%, Tortura 25%

Hechizos: Carece

PNJS secundarios

Fraternitas Vera Lucis

Fuerza	15	Peso: varía
Agilidad	15	Altura: varía
Habilidad	15	Edad: varía
Resistencia	15	Aspecto: varía
Percepción	14	RR 60
Comunicación	12	IRR 40
Cultura	14	

Armas: Espada normal 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4)

Protecciones: Cuero reforzado (Protección 3)

Competencias: Buscar 25%, Discreción 35%, Escondarse

30%, Esquivar 35%, Otear 30%, Prim. auxilios 25%,

Tortura 30%

Hechizos: Carece

Alguaciles del Concejo

Fuerza	15	Peso: varía
Agilidad	15	Altura: varía
Habilidad	20	Edad: varía
Resistencia	18	Aspecto: varía
Percepción	12	RR 65
Comunicación	10	IRR 35
Cultura	10	

Armas: Espada normal 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D6)

Protecciones: Cuero reforzado (Protección 3)

Competencias: Buscar 20%, Correr 50%, Discreción 25%,

Escondarse 25%, Escuchar 40%, Mando 20%, Otear 20%,

Rastrear 35%, Psicología 25%, Tortura 30%

Hechizos: Carece

Bandidos y matones

Fuerza	12	Peso: varía
Agilidad	15	Altura: varía
Habilidad	16	Edad: varía
Resistencia	18	Aspecto: varía
Percepción	16	RR 60
Comunicación	15	IRR 40
Cultura	8	

Armas: Garrote 45% (Daño: 1D6)

Protecciones: Carece

Competencias: Correr 25%, Escondarse 60%, Escuchar

35%, Lanzar 25%, Otear 65%, Psicología 25%, Rastrear

25%, Soborno 20%, Tortura 50%, Tregar 25%

Hechizos: Carece

Religiosos

Fuerza	10	Peso: varía
Agilidad	10	Altura: varía
Habilidad	12	Edad: varía
Resistencia	12	Aspecto: varía
Percepción	16	RR 75
Comunicación	20	IRR 25
Cultura	20	

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Cantar 30%, Elocuencia 60%, Enseñar 45%,

Escuchar 35%, Griego 25%, Latín 65%, Leer/Escribir 65%,

Memoria 30%, Psicología 35%, Teología 65%

Hechizos: Carece

CAPÍTULO III: El triunfo del Cruel

Año de Nuestro Señor 1353

1352 termina en un frío Diciembre en el que el rey se ha decidido a intervenir directamente en la guerra contra Coronel. Pedro I reunió sus tropas y acampó en el cerro del Mentidero, como hace meses lo hizo su ya difunto aliado Men Rodríguez. Mientras permanecía allí, el rey tuvo ocasión de ver los destrozos que Coronel había causado en La Rambla, y ello lo enfureció aún más. Un día de Diciembre, el rey partió con sus tropas para sitiar la villa de Aguilar. Coronel no se esperaba tan terrible acometida de su más feroz enemigo, y sin embargo resistió el asedio con entereza durante dos semanas. Ya en Enero de 1353, ambas fuerzas flaqueaban, pero nadie cedía. Por primera vez desde hacía tiempo, Coronel temió ser derrotado. Y es que las cosas no le iban muy bien desde el año anterior; dos años de guerra contra el rey le habían hecho tener que subir los impuestos a los campesinos para pagar a sus ejércitos, pero a pesar de la subida de impuestos y de que solía reclutar bastantes soldados de entre sus vasallos campesinos, su ejército había comenzado a flaquear, cada vez tenía menos soldados, y los pocos que tenía cada vez estaban más descontentos con sus sueldos. Por otra parte, el descontento de los campesinos, por supuesto, era aún mayor. Y Coronel lo sabía; sabía que esta situación no se podría prolongar durante mucho tiempo. Sin embargo, su orgullo no le permitía solicitar el perdón del rey, pues este había intentado violar a su hija, cosa que jamás le perdonaría aunque le hubiera donado el señorío de Aguilar. Antes al contrario, Coronel, que había arrasa-

do parte de las tierras de la corona y que hasta el momento había rechazado todos los ataques del rey y de sus aliados, creía ser un elegido de Dios, creía que con este contratiempo Dios le estaba poniendo a prueba, y que sería lo suficientemente fuerte como para pasarla. Estaba seguro de que en pocos días alguno de sus aliados vendría con refuerzos y aplastaría al ejército del rey. Pedro Cabrera, Gahete, Venegas, o incluso su sobrino, quien se le había unido hacía poco al haber alcanzado la mayoría de edad y luchaba junto a él. Pero esa ayuda no llegaba; sólo problemas. El asedio fue muy activo durante los primeros días, pero al cabo de una semana los ataques eran más intermitentes, y se daban cada dos o tres días. Lo que animaba a Coronel y alimentaba su paranoia de ser un elegido de Dios era que tenía suministro suficiente como para aguantar al menos durante un mes. Mientras tanto, el rey se desesperaba, y mandaba llamar a algunos de sus súbditos más poderosos para que participaran en el asedio. Juan Alfonso de Alburquerque estaba con él, así como otro grupo de nobles conocidos por ser excelentes estrategas. Como siempre, sólo el tiempo diría hacia qué lado se inclinaría la balanza, y de seguro que no sería del lado del primero al que le comenzarían a escasear los recursos.

PNJS principales

Coronel. Así como en el capítulo II vemos una progresión de Coronel hacia un estado de delirio de grandeza, en este ocurre todo lo contrario; comienza el capítulo pensando que podrá superar el asedio de las tropas del rey, que sólo es cuestión de tiempo, ya que dispone de suficiente suministro y las fuerzas están más o menos igualadas. Pero ya en la parte II se le ve resignado y acepta la derrota. Su derrota arrastrará a muchos de sus aliados a la muerte, él lo sabe y comprende el fin está cerca, y siente el mal pago que le habrá de dar a sus aliados por premio a su fidelidad...

Pedro I. Uno de los reyes más crueles que ha tenido Castilla, y de ahí su sobrenombre. Va a aplastar definitivamente la resistencia de los nobles con la derrota de Coronel, y va a dejar claro que aquellos que estén contra él estarán perdidos. Muestra de ello es que no donará Aguilar a alguno de sus aliados, sino que la hará una villa perteneciente a la Corona. Pero este terrible y sanguinario personaje, que entre otras cosas mató a sus hermanastros, a su madrastra y a la reina, y más tarde incluso al rey de Granada (y a traición), acude al castillo de Aguilar con un motivo oculto... María Fernández Coronel, la hija del conde, a la cual intentó violar y por lo que se gestó esta guerra entre él y Coronel (recordemos que fue Isidro quien astutamente propició esto, en el capítulo I). Pedro I quiere tomar el castillo con la esperanza de encontrar allí a la hija de Coronel y sólo Dios sabe qué perversiones cometer con ella... hasta que se canse de ella y la mate,

como suele hacer...

Situación de los PJS

Coronel puede solicitar perfectamente a los PJS militares que vivan en Aguilar que se batan contra las fuerzas de Pedro I uniéndose a su ejército. Los PJS no militares que estén en Aguilar pueden ayudar en el castillo fabricando armas, como cocineros o desempañando cualquier otra función. Los PJS que trabajen al servicio de Homicidio pueden actuar, si ellos lo desean (y si quieren ganarse un buen sueldo), como espías de Coronel, informándole de los movimientos de sus enemigos en la ciudad, o tal vez infiltrándose en las tropas de algún noble aliado del rey y haciendo de mensajero, de forma que pueda acceder al castillo. Con respecto al sitio, a veces, cuando el ataque del rey se relaja, Coronel manda a una parte de su ejército para presentarle batalla en campo abierto. Los PJS militares podrían ir a alguna de estas batallas. Puedes utilizar la tabla de encuentros para determinar los combates de los PJS. El asedio al castillo no se tendrá en cuenta hasta el 1 de Febrero, momento en el que se rinde la villa y el rey puede dedicarse a asediar tranquilamente el castillo sin que nadie lo impida.

A continuación se dan los datos de las fuerzas de cada uno de los bandos:

	<i>Fernández Coronel</i>			<i>Pedro I "El Cruel"</i>		
<i>Tropas</i>	<i>Cantidad</i>	<i>FC</i>	<i>Moral</i>	<i>Cantidad</i>	<i>FC</i>	<i>Moral</i>
Jefe	1	10	10	1	15	11
Caballeros	12	48	9	24	96	9
Soldados de caballería	50	100	7	100	200	7
Mercenarios	100	100	9	50	50	9
Infantería	3000	3000	7	2600	2600	7
Arqueros	350	350	7	225	225	7
Campesinos	1487	1487	5	0	0	5
TOTAL	5000	5095	-	3000	3186	-

Cada día que lo decida el DJ, tendrá lugar un combate en el que participará el 10% del total de las tropas que queden de ambos bandos. Tras los primeros días de duro asedio, estos combates ocurrirán intermitentemente durante tres semanas. Al final de cada semana, las tropas de Coronel reciben un refuerzo del 10%: 1 caballero, 5 soldados de caballería, 10 mercenarios, 300 soldados de infantería, 35 arqueros y 150 campesinos. Mientras que Pedro I recibe un refuerzo del 25%: 6 caballeros, 25 soldados de caballería, 13 mercenarios y 650 soldados de infantería. Finalizadas las tres semanas, el rey recibe un refuerzo del 50% (en lugar del 25%) y comienza de nuevo el asedio.

Con respecto a la tabla de encuentros de los PJS, tendremos en cuenta lo siguiente:

- Combatiente novato: Campesino

- Combatiente experto: Lanzar 1D20: 1/19 Infantería; 20 Mercenario
- Combatiente muy experto: Lanzar 1D6: 1/5 Soldado de caballería; 6 Caballero

PNJ	Fue	Agi	Hab	Res	Arma	TA*	Escudo	Caballar	Otras***
Caballero	17	17	12	20	70 – 90%	6	40 – 60%	45 – 65%	Base x 3
Soldado de caballería	15	12	15	18	40 – 60%	4	25 – 45%	25 – 45%	Base x 2
Mercenario**	15	15	15	18	60 – 80%	4/5	30 – 60%	25 – 65%	Base x 3
Soldado de infantería	15	12	15	16	40 – 60%	3	25 – 45%	-	Base x 2
Campesino	10	14	12	13	20 – 40%	2	-	-	Base x 1

Los mercenarios suelen hacer gala de las armas más exóticas. Mientras queden arqueros en el bando contrario, en el transcurso de cada encuentro (o al principio o al final del mismo) se hará una tirada por la mitad del porcentaje del número de arqueros enemigos para cada PJ; en caso de pasar la tirada, el PJ es herido por una flecha, causándole un daño de 1D10.

Transcurridas las tres semanas, todas las tropas de Coronel se concentrarán en resistir el asedio, con lo cual ya no habrá más batallas a campo abierto.

PARTE I: LOS ADORADORES DE ZAHHAK

Nota: esta parte está descaradamente basada en la película "El pacto de los lobos"...

A mediados de Enero de 1353, los problemas para Coronel siguen multiplicándose. Esta vez provienen de Montilla, otro feudo cuyo señor es vasallo suyo. Allí los campesinos están organizando una revuelta aprovechando los problemas de Coronel, seguros de que no podrá prestar apoyo a su señor debido al asedio del rey. Al parecer, el motivo de la revuelta es la existencia de una bestia, inhumana, dicen, que está causando terror en el pueblo y en los alrededores. Ya llevan más de una docena de gente desaparecida cuyos restos más tarde son encontrados esparcidos en varios metros por el suelo. Los campesinos culpan al señor de haber despertado a una horrible bestia devoradora de hombres durante sus cacerías, y están tan asustados que están dispuestos a levantarse contra él y tomar el castillo para refugiarse todos en él. La situación es crítica, y Teolfo, señor de Montilla, teme que sus enemigos aprovechen la revuelta del campesinado para arrebatarse el castillo.

Ante esta situación, lo único que puede hacer Coronel es enviar a algunos de sus hombres para intentar atrapar a la bestia y aplacar los ánimos de la gente al menos durante un tiempo. ¿Os imagináis quiénes serán los encargados de buscar a tamaña bestia inhumana y cargársela?

Encuentro con Elvira

Así que los PJS se ven camino del castillo de Teolfo con un mensaje en el que explica que ellos se encargarán de todo y que deberían ser presentados al pueblo para calmar los ánimos de los campesinos. El castillo está algo alejado del pueblo, y los PJS pueden optar por ir a entrevistarse primero con Teófilo o bien echar un vistazo al pueblo. No importa qué hagan primero, ya cerca de su destino, a unos cinco kilómetros, verán que una joven y un anciano están siendo apaleados por un grupo de unos ocho hombres. Los golpes que les están propinando, sobre todo a la joven, son terribles, y es seguro que si los PJS no intervienen, esta no lo contará. Mientras, los hombres se ensañan todo lo que pueden, a grito de "¡Dadle fuerte!", "¡No dejéis que escape!", "¡Toma eso, perra!", en fin, etc. Si los PJS intervienen, sólo dejarán de golpearles en el momento en que les muestren sus armas. En ese momento, uno de ellos dirá "Esto no es asunto vuestro, forasteros, más vale que os vayáis de aquí". Todos se reunirán, palo en mano, dispuestos a luchar contra los PJS. Si los PJS insisten en saber lo que está pasando, sólo obtendrán como respuesta algo como "Le estamos dando su merecido a esta bruja, y ahora largaos". Mientras, el anciano rodeará con sus brazos a la joven y suplicará desesperado a los PJS que le ayuden. La muchacha está incapacitada para hablar debido al dolor, tiene magulladuras por todo el cuerpo y sangra por la boca, y su vestido está totalmente sucio. Por cierto, lleva el pelo suelto, y sólo suelen llevarlo así las prostitutas. Por mucho que platicuen con los agresores, los PJS nunca conseguirán que cejen en su empeño, al contrario, sólo lograrán enfurecerlos aún más, y cuando se cansen se lanzarán a por ellos. Sin embargo, en el momento en que caigan dos de ellos, el resto huirá lanzando maldiciones. El anciano agradecerá mucho la intervención a los PJS y se prestará a curar a los que hayan sido heridos, ya que es un curandero. Eso sí, antes atenderá a su hija, que tras un leve desmayo volverá en sí. Acto seguido, la chica pondrá sus ojos en el PJ más atractivo del grupo (el que tenga más puntos en Aspecto), se abrazará a él y le dará las gracias. Seguidamente le pedirá un objeto personal, "para recordar al caballero que me salvó la vida", dirá. Y los demás PJS tal vez se queden con un palmo de narices, pues ellos también han participado en la pelea y ni siquiera se lo ha agradecido. La muchacha mirará al PJ en cuestión como embelesada, y no le quitará ojo de encima... vamos, que los PJS deben tener claro que se ha enamorado del PJ. Cuando reciba el objeto de su amado PJ, la muchacha y su padre se irán. Si los PJS le preguntan por qué la llamaban bruja, el curandero, que es su padre, dirá lo siguiente: "Hay mucho temor en el pueblo en estos días, pues se cuenta que una horrible bestia está devorando a todo el que se cruza en su camino, sin distinción de raza, sexo y religión... Todo el mundo está muy nervioso, y se culpan unos a otros. Esta vez la han tomado con mi hija, dicen que es una

bruja, y que ha sido ella la que ha invocado al ser que tanto temen". Si preguntan qué motivo deberían tener para acusarla, dirá: "Lo primero es su aspecto; mi hija se niega a vestir como las demás mujeres y a recogerse el pelo. Muchas veces ha sido marginada por ello. Y por otra parte, le gusta mucho andar por los bosques cercanos al pueblo. Ella es de las pocas personas que no temen a la bestia y sigue andando sola sin importarle nada (en ese momento el padre dedica una mirada de desaprobación a su hija, con el ceño fruncido a más no poder). Pero eso se va a acabar". Si les preguntan sus nombres, el curandero se los dirá: él se llama Lázaro, y ella Elvira.

Los PJS no volverán a ver a Elvira hasta que entren en alguna posada, y un día después del suceso. Allí verá a Elvira bailando y flirteando con los borrachos del lugar, ante las miradas de desprecio de los sobrios. Cuando Elvira vea al PJ a quien le pidió el objeto, se le dibujará una amplia sonrisa en su rostro, dejará lo que esté haciendo y correrá a saludarlo. Intentará seducirlo (y el PJ seguramente se deje). Si consigue llevarlo a la cama, cuando Elvira se desnude se podrá ver que lleva un medallón, el cual se lo quitará y se lo pondrá a él antes de comenzar el acto. En plena faena se tocará el muslo izquierdo y dirá unas palabras extrañas, casi imperceptibles... Está haciendo un hechizo de virilidad, pero con malus de -25, ya que lo está haciendo en voz baja. Por supuesto, si el PJ pide hacer una tirada de con. mágico sabrá que el medallón es un talismán de virilidad. Tras el acto, Elvira insinuará al PJ que quiere que se quede en el pueblo con ella... Ante la posible negativa del PJ, o incluso si acepta, le dará un trozo de tela bordado y le dirá que no la olvide (en caso de que se niegue), o que se lo quede para sellar su promesa (en caso de que acepte casarse). Al cabo de 4D6 horas el PJ deberá hacer una tirada de RR o caerá presa de un hechizo (v. hechizo "Trampa de amor" en el anexo). Y después del capítulo I, en el que los PJS se tuvieron que enfrentar continuamente a magos goéticos, no creo que su RR para resistirse al hechizo sea muy alta (sí, sí, estaba todo planeado, jejejeje....).

En el castillo de Teolfo Velasco

El señor de Montilla recibirá con entusiasmo a los PJS, pensando que pueden aplacar la ira de los campesinos. Organizará una cena de bienvenida en la que se encontrarán su esposa, Orosia, su hijo, Felipe, y su hija, Inés. Estarán también acompañados de otros personajes nobles, todos ellos caballeros o hidalgos: Ernesto Orvaneja, su mujer, Claudia, y su hijo, Julián; Diego y Sancho Mesa, hermanos, e hijos de Jorge Mesa, también presente; Sebastián Mexías, su madre, Teresa, y sus hermanas, Virtudes y Gregoria; y por último, Ricardo, una especie de corregidor asignado por Coronel. Cuando estén todos reunidos en la mesa,

junto con los PJS, Teolfo cogerá su copa, se levantará y brindará por el éxito de los PJS, gesto que será secundado por todos los demás presentes. En el transcurso de la cena, Felipe preguntará a los PJS, con tono de desconfianza, cómo piensan atrapar a la bestia. Si los PJS tienen ya un plan y se lo comunican, dirá "No me parece un plan muy convincente", o si no lo tienen, "Me temo que Coronel no nos ha enviado a unos hombres que se distingan por su inteligencia e iniciativa, precisamente", y esto lo dirá con una media sonrisa arrogante. Si los PJS le preguntan qué haría él, éste les contestará que eso es problema de ellos, que para eso les pagan. Cuando el ambiente se haya puesto tenso debido a la intervención de Felipe, Ernesto Orvaneja intentará aliviar la tensión, y dirá a los PJS "Oh, no hagáis caso de Felipe, ha estado unos años en África y cree doblarnos a todos en experiencia, incluso a los más viejos, a pesar de su corta edad". Tras la intervención de Ernesto todos los presentes (excepto Felipe) reirán. Entonces hablará Ricardo: "La verdad es que no lo comprendo. He puesto cepos y trampas por todos los bosques de alrededor, y no hay forma de atrapar al bicho. Además, he peinado todos los alrededores y ni rastro". A lo que dirá Claudia Orvaneja: "Ahora comprendo por qué el bicho está devorando a la gente; con vuestras trampas estaréis limpiando el bosque de animales, y claro, el pobre bicho tiene que alimentarse como sea". Todos volverán a reír, incluido Felipe, aunque a Ricardo no le hará mucha gracia. Entonces volverá a intervenir Teolfo, que dirá "Bueno, señores, dejemos de atosigar a nuestros invitados de honor (los PJS) con el asunto de la bestia. Ahora deben descansar para comenzar su búsqueda mañana. Podréis alojaros en cualquier habitación de lujo de las posadas del pueblo, yo corro con los gastos (las habitaciones del castillo están ocupadas por las familias de hidalgos y caballeros que han estado presentes en la cena)". Aparte de estas charlas, los presentes podrían hablar también sobre ellos mismos, contar algunas anécdotas o chistes, y los PJS se pueden sumar a ellos. Los PJS serán tratados como iguales entre estos nobles, pero si son de clase villano o campesino, los presentes no dudarán en recordarles que son superiores a ellos socialmente en el momento en que se pasen de la raya.

Felipe y la sociedad secreta

Se va haciendo necesario contar ya la verdad del asunto al DJ, así que comencemos con la historia. Hace unos años, Felipe viajó a África para ponerse al servicio de un noble árabe amigo de su padre. Estuvo tres años allí, y al volver todo el mundo decía que había cambiado. Antaño había sido un muchacho hermoso, de tez pálida y suaves rasgos, muy educado y de voz dulce pero masculina. Pero cuando volvió de África su aspecto había cambiado: antes se erguía orgulloso con sus 1,85 metros de altura, ahora estaba algo

encorvado, su cabello largo y negro le caía a la altura de los ojos, dándole un aspecto sombrío, sus ojos amelados parecían ahora brillar aún más, su palidez lo hacía parecer enfermo, y además había perdido un brazo, según dijo él, en una batalla. Pero la verdad de todo esto es que en África conoció a un adorador del diablo, o de los shayatin, como llaman allí a los enemigos de Allah. Felipe entabló amistad con él y éste le enseñó algunos de sus secretos. Un día Felipe le pidió al goético personaje que hiciera algo por él para ayudarlo a ser temido y respetado por sus iguales en su tierra, ya que muchos hombres (aunque no las mujeres, que lo encontraban bastante atractivo) se habían reído de su aspecto afeminado. Así que el brujo inició un Aquelarre y llamó a Zahhak, un shaytán que vino montado en una horrible bestia que dejó paralizada de terror a Felipe durante unos instantes. Cuando reaccionó, Felipe hizo su petición, y Zahhak le prestó su horrible montura y le dijo que si le procuraba alimento (en forma de víctimas humanas), él se aseguraría de que tuviera éxito en su empresa si ganaba adeptos para él. Pero como muestra de lealtad, le transformó todo su brazo derecho en una horrible garra. Desde entonces hace creer a todo el mundo que perdió el brazo, pero en realidad lo lleva oculto bajo su ropa, retorcido hacia atrás, pegado a su espalda. Así que Felipe se embarcó rumbo a la península con aquella bestia, a cuyo aliento era inmune (por obra y gracia Zahhak), y al llegar a los dominios de su padre comenzó a reunir gente para que adorara a Zahhak, tanto nobles como plebeyos, y por supuesto se llevó con él al brujo, a quien Zahhak dotó de apariencia cristiana. Y el brujo no es otro que Lázaro, el curandero. Por cierto, de esto nada sabe la familia de Felipe, que sólo piensa que se ha vuelto un poco excéntrico y nada más.

Zahhak concede deseos por medio de algunos Ifrits servidores suyos, genios malignos enemigos de los humanos y sobre todo de los seguidores de Allah. A cambio de esos deseos deben procurar alimento a su montura y rendirle culto con asiduidad. Hasta ahora estos son los adeptos nobles que Felipe ha conseguido reunir:

La familia Orvaneja

Ernesto y Claudia obtuvieron poder y riqueza gracias a Zahhak. Era una familia con muchos problemas económicos y que todo el mundo esperaba que cayera tarde o temprano definitivamente en la miseria. Sus muchos enemigos los habían dejado en una mala situación de deudas y trampas de dinero, pero gracias a Zahhak salieron de ellas poco a poco, pues éste hizo que todos aquellos a quienes debían dinero sufrieran una amnesia irreversible. Julián pasa del tema, a veces está presentes en los aquelarres y otras no. No está ni en contra ni a favor de lo que han hecho sus padres, se limita a seguirles la corriente.

La familia Mesa

Jorge y Diego se disponían un día a enterrar a Sancho, que había muerto por las múltiples heridas que había recibido en la guerra, cuando llegó Felipe diciéndoles que aún no era tarde para recuperar a Sancho. Jorge, que había perdido recientemente a su esposa, escuchó a Felipe y hizo lo que le dijo, y de esta forma recuperó a su hijo. Diego también estaba muy contento de ver vivo a su hermano, y todos ellos sin pensarlo se hicieron adeptos de Zahhak, y no faltan a ningún aquelarre. Además, Jorge y Diego actúan también como guardias en ellos, y atacan a todo desconocido, hostil o no, que se acercan al lugar donde se esté celebrando el ritual.

La familia Mexías

Desde que murió su padre, Sebastián se vio avasallado por sus enemigos que lo expulsaron a él y a su familia de su feudo, en el norte de Córdoba. Un día, de visita a Teolfo, que era amigo de su padre, Felipe le dijo que podía recuperar el poder que antaño tuvo su padre si rendía culto a Zahhak. Así lo hizo y pronto se vio recompensado: Coronel le dio el señorío de Montemayor al presentarse como su vasallo, ya que los antiguos señores de Montemayor y sus herederos habían perecido todos de manera sospechosa. Su madre no sabe nada al respecto, pues es muy creyente, pero sí sus hermanas, de las cuales Virtudes participa activamente en los aquelarres, pues tiene algunos conocimientos de magia negra.

El Aquelarre a Zahhak

Cada semana todos los adeptos se reúnen cerca de una cueva en las afueras de los dominios de Teolfo y ofrecen algunas víctimas humanas al afriet, la montura de Zahhak, que por otra parte ya se zampa a todo aquel que se cruza en su camino y no rinde culto a su amo. En caso de que alguien deje de rendir culto a Zahhak será devorado por el afriet o morirá en extrañas circunstancias. Los nobles se reúnen todos en torno a las brujas que se ocupan del aquelarre, entre las cuales se encuentra Elvira, la hija de Lázaro, que también se encuentra allí para culminar el Aquelarre. Los plebeyos no participan en el aquelarre, pero deben hacer ofrendas a las brujas para que éstas las entreguen a Zahhak. Estas ofrendas son normalmente animales y alimentos. Como se ha dicho antes, los hermanos Diego y Sancho Mesa se encargan de vigilar, mientras las cuatro brujas, vigiladas por Lázaro, llevan a cabo el aquelarre. En caso de verse obligado, Felipe también luchará. Será entonces cuando muestre su monstruoso brazo derecho y desenfunde una

extraña espada de hueso. Esta espada tiene un dispositivo en la empuñadura que al accionarlo hace que los trozos de hueso de la hoja se separen, quedando unidos entre sí por una extraña cuerda de color negro, y pueda ser usada como un látigo, pudiendo alcanzar los diez metros. En cualquiera de sus formas, la espada causa un daño de $1D8 + 1$ (como una espada normal). Si es empuñada por cualquiera que no sea un adepto a Zahhak, en el momento de coger la empuñadura se recibirá una quemadura en la mano por cada asalto que se sujete, como si estuviera al rojo vivo, lo cual causará $2D6$ puntos de daño (que se reducirán a la mitad por ser en el brazo). Además, Felipe tiene una fuerza especial de 25 puntos en su brazo monstruoso, por lo que al dar un garrazo causará $1D3 + 2D6$ de daño. Seguramente opte por empuñar la espada con la izquierda (recibiendo un malus de -25%) y dar garrazos con la derecha si se ve en inferioridad. Por cierto, se dice que bajo la identidad de Zahhak se esconde uno de los demonios superiores...

El afriet

Se trata de una horrible criatura con alas, enorme y con unas terribles garras y un aliento que es veneno para los humanos. La criatura se alimenta de cualquier cosa, pero los humanos son su plato favorito. Cuando está suelta se la puede ver en compañía de Felipe, que nunca la monta, sino que se limita a caminar a su lado. Para no sembrar el caos total, Felipe se ve obligado a encerrar a la criatura algunos días. En ese caso encomienda su cuidado a los adoradores campesinos, que tienen su propio cubil, y entre los cuales se encuentran las brujas que realizan el aquelarre. Cuando está hambrienta, la criatura se vuelve muy violenta y sus cuidadores apenas pueden mantenerla encerrada, y se ven obligados a raptar a algún campesino del pueblo para calmar su hambre y de esta forma conseguir aplacarla. El afriet nunca atacaría a alguien que adore a su amo, a no ser que esté demasiado hambrienta, momento en el que es incapaz de distinguir amigos de enemigos.

El cubil

A las afueras de Montilla, justo al lado de un bosque, hay una amplia abertura practicada en el suelo y disimulada con algunas ramas. Los PJS podrían llegar hasta ella siguiendo el rastro de la bestia (con tirada de rastrear), o si andan por allí, con una tirada de buscar u otear. La entrada al cubil está muy oscura y hará falta iluminación si los PJS no quieren bajar rodando por las escaleras de madera que hay al principio. Una vez dentro accederán a una ancha galería que aparentemente no tiene salida. Cuando vayan más o menos por la mitad de la galería, a no ser que los PJS hayan manifestado su intención de buscar trampas y hayan

pasado una tirada de buscar, el más avanzado de ellos tropezará con un delgado hilo que está conectado a unas cazuelas e instrumentos de metal que harán mucho ruido (los PJS no pueden verlas porque están al otro lado de la pared de roca). Si esto ocurre, todo el que se encuentre allí se pondrá alerta y acudirá al encuentro de los PJS. Hay cuatro brujas, de las cuales se encontrarán allí 1D4, y entre ellas siempre estará Elvira. Sin embargo, Lázaro no estará presente. Aparte de estas, habrá 2D6 campesinos con hachas y garrotes, los cuales serán los primeros en aparecer. Si hubiera cuatro o menos aparecerán junto con las brujas, pero si hay más, las brujas se retrasarán cinco asaltos. Si pueden capturar a los PJS lo harán, pues necesitan una ofrenda para Zahhak, y comida para la bestia, que por cierto, estará allí encerrada cuando lleguen los PJS. En caso de que se encuentren con la bestia enjaulada, esta comenzará a dar cabezazos contra los barrotes de la jaula, y cuando pase tres tiradas de Fuerza (de las cuales puede hacer dos por asalto) habrá conseguido romperlos y se lanzará a por los PJS.

En caso de que los PJS no caigan en la trampa, pueden hacer una tirada de buscar, y si la pasan verán que al principio de la galería, al lado de las escaleras de madera por donde han bajado, parte de la roca está como blanda. Descubrirán que se trata de cuero tratado de forma que simule una pared de roca. s una puerta que podrán forzar con una tirada de forzar mecanismos, pero a base de patadas, ya que no tiene cerradura alguna que permita usar ganchos. Tengan éxito o no, os que estén al otro lado de la puerta lo oirán, y esperarán apostados cerca de la puerta para ver si los PJS consiguen entrar, y si lo consiguen los atacarán por sorpresa. Si no lo consiguieran, harán tiradas de escuchar para ver cuándo se van los PJS y los seguirán para matarlos (pero en este caso las brujas no los acompañarán). Una posibilidad de entrar sigilosamente sería esperar detrás de la puerta a que saliera alguien, darle un golpe seco por detrás para hacer que se desmaye (con tirada de pelea, por ejemplo, y siempre apuntando a la cabeza, con el consiguiente malus) y tirar por discreción para entrar. Una vez dentro deberían tirar por esconderse si no quieren ser vistos de inmediato. Verán que se trata de una gran sala en cuyo centro hay una gran jaula en la que descansa la bestia, pero está tapada con una lona. Ninguno de los allí presentes se acerca demasiado a ella. Este lugar está iluminado con algunas velas. Hay mesas de madera y taburetes, jarras con vino, algunos utensilios de metal, hachas y garrotes descansando en la pared o encima de algunas mesas, otras pequeñas jaulas en la pared (donde guardan el alimento de la bestia, o sea, hombres y mujeres), y al fondo en la pared otra lona detrás de la cual están las brujas y donde esconden algunos componentes mágicos. Los campesinos con las hachas y los garrotes estarán sentados alrededor de alguna de las mesas, comiendo y/o bebiendo.

Por cierto, si los PJS se encontraran con Elvira y su hechizo surtió efecto sobre el PJ con el que se acostó,

este se sentirá perdidamente enamorado de ella y será incapaz de atacarla, incluso la defenderá de sus propios compañeros si éstos la atacan.

El oso

Si durante la investigación de los PJS Felipe ve que se están acercando demasiado a la verdad, este soltará en el bosque un oso que tiene en cautividad en las mazmorras del castillo de su padre. De esto su padre no sabe nada, sólo el carcelero, que también ha sido engatusado por Felipe. Antes de soltarlo, Felipe golpeará violentamente al oso, por lo que este se mostrará muy agresivo, aunque no atacará a quien se quede totalmente inmóvil (para saber esto es necesaria una tirada de con. animales). Si los PJS lo cazan y lo llevan al castillo, recibirán su recompensa, 700 monedas de plata. Al día siguiente la piel del oso será expuesta en la plaza mayor del pueblo para que todo el mundo pueda contemplar a la bestia devoradora de hombres. Sin embargo, pasada una semana se habrán producido tres desapariciones más, y la gente negará que el oso fuera la bestia, por lo que comenzará de nuevo a gestarse una revuelta, y esta vez aún más fuerte, ya que la gente piensa que Teolfo les ha querido engañar. Desesperado, Teolfo acudirá en persona al castillo de Coronel para pedirle ayuda, y este lo único que puede hacer es prestarle de nuevo a los PJS, que deberán cazar la verdadera bestia esta vez sin recompensa.

Encuentros en el bosque

Por cada cuatro horas que los PJS estén merodeando por el bosque, debes tirar 1D6 y comprobar el resultado de la tirada a continuación para saber el tipo de encuentro:

- 1 - Los PJS dan con el rastro de unas extrañas pisadas que se alejan del bosque. Si pasan una tirada de rastrearles conducirán al cubil de los adoradores de Zahhak.
- 2/3 - Los PJS se ven sorprendidos por el ataque de 2D4 lobos hambrientos. En caso de que Felipe haya soltado al oso, se encontrarán con él.
- 4/5 - Los PJS encuentran algún animal de tamaño medio (jabalí, lobo, perro...) totalmente descuartizado en un charco de sangre.
- 6 - Aquel que pase una tirada de otear verá a lo lejos en las sombras a un personaje alargado y una bestia enorme que camina a su lado. Si hacen cualquier ruido cuando se acerquen (es decir, si no pasan una tirada de discreción), ambos intentarán huir con tiradas de correr y posteriores tiradas de esconderse, pero si no tienen más remedio plantarán cara a los PJS. Si consiguieron esconderse también podrían tenderles una

emboscada y atacarles por sorpresa. Se trata del afriet y de Felipe, a quien los PJS no reconocerán ya que tiene la cara oculta tras una capucha y una máscara, y además tiene dos brazos (y los PJS ya habrán observado que a Felipe le falta uno). Felipe no empuñará su espada de hueso, atacará con su garra.

El pueblo

Los montillanos mostrarán una actitud positiva hacia los PJS en su mayoría, aunque puede haber quien piense que la llegada de los PJS es sólo una treta de Teolfo para calmar sus ánimos. El único curandero del pueblo es Lázaro, que curará de forma gratuita a los PJS si estos dan con su casa (pueden encontrarla preguntando a los vecinos, pero estos no tienen un buen concepto del curandero, creen que es un brujo).

Lázaro los exhortará continuamente para que se marchen, diciéndoles que no existe tal bestia, que seguramente las muertes se deben a una intensa actividad por parte de los lobos últimamente. El hogar de Lázaro es otra buena oportunidad para que se dé el encuentro entre Elvira y su "amado" PJ. Hay un mercado en la plaza mayor y poco más. En la taberna podrían enterarse de los siguientes rumores por cada jarra de vino que consuman (lanzar 1D6):

- 1 - Dicen que Teolfo ya no se atreve a ir de cacería. Ese viejo loco debe estar más aún más asustado que nosotros, pero el muy cabr... está a salvo en su castillo, y no le importa lo que nos pase a nosotros.
- 2 - El hijo de Fulano está muy raro últimamente. No hace más que adentrarse en el bosque para no aparecer hasta el día siguiente. ¡Está loco! Un día seguro que es devorado por la bestia y ya no vuelve.
- 3 - Esos caballeros... ¿qué se traerán con Teolfo? Están siempre yendo y viniendo del castillo con la familia al completo. No hay día en que no se vea a uno de ellos por el camino viejo (el que lleva al castillo).
- 4 - Ya no lo soportamos más. Si no atrapan a la bestia en una semana, nos uniremos a XXX y asaltaremos el castillo. Lo malo es que ese viejo perro de Teolfo se estará oliendo algo y seguro que se está preparando a conciencia para el ataque.
- 5 - Maldito sea ese Lázaro. Estoy seguro de que está detrás de todo esto. Desde que vino todo ha ido mal en el pueblo. Él y su hija son unos brujos. Tengo entendido que el otro día unos hombres del pueblo fueron a apalearlos, pero unos viajeros intervinieron y los salvaron. Malditos, si yo me los encontrara... (Nota: los PJS deberán tener cuidado si los dejaron vivos a los agresores de Lázaro y Elvira, pues estos podrían correr la voz por el pueblo o pillarlos por sorpresa).
- 6 - Hay un niño que dice haber visto a la bestia. Y muchos le creen, ya que apenas habla y se asusta muy fácilmente, y se pasa el día encerrado en su casa, temiendo que la bestia venga a por él.

Por cierto, sería bueno controlar si los PJS se emborrachan, ya que en ese caso a Elvira no necesitará tiradas de seducción para acostarse con el PJ y hacerle el hechizo. Mira las reglas de embriaguez en el anexo.

Con respecto al rumor nº 2, si dan con el muchacho y lo siguen con tiradas de rastrear y discreción los conducirá al cubil.

El rumor nº 6 es cierto, y si dan con el niño, suponiendo que la madre les deje hablar con él (soborno o elocuencia, o mando si son de clase social burgués o superior), deberán pasar una tirada de elocuencia para que el niño hable. Les dirá dónde vio a la bestia (en el bosque) y se la describirá un poco por encima. Dirá que la bestia no lo vio porque él estaba escondido.

El final

Interrogando a uno de los adeptos a Zahhak podrán saber el lugar, el día y la hora a la que realizan el aquelarre. En el aquelarre, los presentes (los nobles, con Felipe a la cabeza) se quedarán esperando a que los del cubil traigan a la bestia y sus ofrendas. Lázaro estará con ellos. Si la bestia escapó del cubil no se encontrará allí, y si hacen el aquelarre todos serán castigados por Zahhak por haber perdido a su querida "masco-ta". Como se explica más arriba, los hermanos Sancho y Diego lucharán junto a Felipe, que se quedará en la retaguardia junto con Lázaro, que no dudará un momento en lanzar hechizos contra los PJS a pesar de que estos les salvaran la vida a él y a su hija. Si matan a Lázaro, su cuerpo adoptará su aspecto original de árabe. Con respecto a Elvira, si los PJS la eliminaron y el hechizo que le lanzó al PJ hizo efecto, este odiará para siempre a sus compañeros e intentará traicionarlos, es decir, el hechizo no se rompe aunque Elvira haya muerto. Para saber cómo romperlo, mira el anexo. Debes concienciar al jugador que lleve a ese PJ para que actúe de esta manera, tal vez deberías llevarlo aparte y explicarle la situación para que interprete ese papel correctamente. De lo contrario, deberá controlarlo el DJ.

Por supuesto, si los PJS no "limpiaron" el cubil, el aquelarre se realizará normalmente, tal y como se explica más arriba, por lo que ciertamente sería una auténtica locura intervenir, ya que a la presencia de los ya mencionados se sumaría la de las cuatro brujas y el afriet.

Teolfo y su familia agradecerán amargamente a los PJS que acabaran con la bestia, y se pondrán de luto por la muerte de su hijo. Sus guardias mostrarán la bestia en la plaza mayor y todo el mundo se quedará

realmente asombrado de su terrible aspecto. Los campesinos comprenderán que la pesadilla ya ha terminado y abandonarán su idea de asaltar el castillo.

Por otra parte, si los PJS tardan demasiado, el asalto al castillo será inevitable, y Teolfo y su familia se verán expulsados de allí. Sin embargo, si los aquelarres a Zahhak continuaran, más tarde Felipe lo recuperará con ayuda del shaytan y de su afriet, lo cual podría dejar una posible puerta abierta para futuras aventuras...

Puntos de aprendizaje

¢ Por eliminar a la gente del cubil: 15 PA

¢ Por eliminar al afriet: 15 PA

¢ Por desenmascarar a Felipe y vencerlo, disolviendo la sociedad secreta de los adeptos a Zahhak: 30 PA

PARTE II Y FINAL: MARÍA NO DEBE MORIR

Introducción

1 de Febrero de 1353. La villa de Aguilar ha caído al fin después de oponer una férrea resistencia durante más de un mes. Las tropas del rey entran en la villa y rodean el castillo. Ha llegado el momento del asedio, que sin duda no será menos duro que la toma de la villa. Diego Gómez de Toledo y Pedro Estebañez Carpintero, Comendador Mayor de Calatrava, se dispusieron a arremeter contra el castillo intensamente, viendo ya que a Coronel se le agotaban los recursos. Coronel teme por él, y por su hija... y un día se dirige a la capilla de la torre del homenaje con su hija para rezar a Dios, y manda llamar a los PJS...

Nota: durante esta parte sírvete del mapa del castillo que aparece en la parte III del capítulo I (ver el nº 3 de Dramatis Personae).

El ¿último? adiós

Cuando los PJS lleguen a la capilla verán a Coronel postrado de rodillas enfrente de la imagen del fondo. Su hija está a su lado también arrodillada y solloza levemente. La expresión de María denota una mezcla de tristeza y miedo. El silencio y las velas proporcionan un ambiente sobrecogedor y encrudecido por los ocasionales sollozos de María, que se pierden en el eco de la capilla. María se dará cuenta de la presencia

de los PJS, pero Coronel no se dará la vuelta hasta que los PJS le hablen. Su voz sonará suave y triste, casi imperceptible. "Ah, ya estáis aquí. Perdonad". Justo en ese momento aparece por la puerta un soldado echo un manojo de nervios, sudando, con las ropas ensangrentadas y una espada en la mano. Se dirige al centro de la sala jadeando y se dirige a Coronel, casi sin aliento: "Perdonadme, señor. ¡Están asaltando el castillo! Venga conmigo, por favor, debe ponerse a salvo". Coronel bajará la cabeza y permanecerá en silencio durante algunos segundos. La expresión de María ahora es más de miedo que de tristeza. El soldado se queda expectante, hasta que Coronel habla: "Vete, hijo. Yo estoy a salvo aquí. Nadie me hará daño en Su presencia". El soldado insiste "Pero señor...", pero Coronel lo mira con fiereza y con unos ojos brillantes y la boca apretada, y el soldado se retira lentamente hasta la puerta de la capilla, se queda allí un momento, dedica una última mirada a Coronel y a su hija, y también a los PJS, y se marcha corriendo. Una vez solos, Coronel se levanta y se dirige a los PJS. "Me habéis prestado un buen servicio, y no puede haber otras personas en las que confíe más para esta última e importante misión. La más importante de todas". Hace una leve pausa y continúa: "Sacad a mi hija de aquí, por lo que más queráis. Si ese cafre la encuentra no sé lo que puede pasar...", dirá con amargura. Si los PJS preguntan quién es "ese cafre", Coronel les dirá claramente que es el mismísimo rey, que intentó violar a su hija y que sin duda lo hará si la encuentra aquí. "Llevadla a Sevilla, a la ermita de San Blas. Sólo allí puede estar a salvo". Luego, mirando a la imagen, dirá, casi llorando "Dios mío, déjala escapar, por favor... tal vez yo me merezca el infierno, pero ella no ha hecho nada malo". En ese momento, María, que se encontraba aún arrodillada, se levantará e irá a abrazar a su padre llorando desconsoladamente, y este la abrazará fuertemente a su vez, pero pasado un instante la apartará y ordenará a los PJS que se vayan con ella. Así como en el capítulo anterior hiciste ver a los PJS que Coronel era un auténtico demonio, en esta escena deberías conseguir que sintieran compasión por él. En caso de que le digan algo como que no se preocupe, que lo conseguirán, Coronel sonreirá amargamente, y les dirá "Ojalá vuestros pasos os lleven al amparo de un señor digno de vuestra nobleza. Desde luego yo no lo he sido. Adiós". Se volverá a dar la vuelta mirando a la imagen y ya no dirá nada más, mientras María sigue derramando abundantes lágrimas.

El escondite

Si los PJS salen de la torre del homenaje se encontrarán con que algunos hombres del rey ya han conseguido entrar y se está librando una sangrienta batalla en el patio. Un grupo de 2D3 soldados verán a los PJS y a María y se lanzarán hacia ellos, viendo que la entrada a la torre del homenaje está desguarnecida. Si se

entabla una batalla y ves que los PJS van a perder, ayúdales con algunos soldados de Coronel, que vendrán a cubrir la entrada y dejarán a los PJS escabullirse por detrás de ellos, viendo que están protegiendo a María. Si los PJS no salieron al patio, o si consiguen evitar la batalla y vuelven a la torre, María les dirá: "¡Un momento! ¡Los calabozos, vamos!". María correrá hacia el sótano, donde están los calabozos, y entrará en el almacén. Pedirá que la aúpen hasta el techo, y cerca de éste, en la pared del fondo, empujará un par de piedras que caerán hacia dentro, descubriendo un pasadizo. Mientras, puedes dejar que aparezca por allí algún que otro soldado del rey. Cada 5 asaltos aparecerán 1D3 de ellos, a partir del momento en que María se encuentre ya dentro. Para pasar por el pasadizo, los PJS deberán pasar una tirada de saltar cada uno y otra de trepar, con lo cual cada uno necesitará como mínimo dos asaltos (también si se ayudan entre sí para subir). Una vez dentro, María volverá a colocar las piedras. Este pasadizo no tiene salida y está completamente oscuro. Sólo es un escondite. Coronel no quiso esconderse aquí porque tal vez sabía que su hija podía hacerlo, y si le buscaban la pondría a ella en peligro, y además no se lo permitía su honor.

El arresto

Allí deberán permanecer hasta que todo termine. Al caer la noche, oirán ruidos al otro lado del muro. Se oyen cadenas y sonidos metálicos. Un par de soldados llevan preso a Coronel, y Albuquerque, contra el cual se levantó en un principio, los acompaña. Se oirá cómo abren una celda, empujan a Coronel dentro de ella y vuelven a cerrarla. Entonces Albuquerque le preguntará: "Dígame vuestra merced, ¿cómo siendo tan buen caballero ha podido meterse en tan mala porfía?". A lo que Coronel contesta, con la mayor entereza: "Ésta es Castilla, que hace los hombres y los sabe gastar" (y estas dos frases son verídicas). María reconocerá enseguida la voz de su padre y se le escapará un sollozo, que resonará a lo largo de las paredes del pasadizo. En ese momento, uno de los soldados dirá: "¿Habéis oído eso?". Los PJS podrán oír cómo se acercan a la pared que les separa del almacén; tras unos instantes, los soldados comenzarán a golpear levemente la pared en busca de algo hueco. De repente, Coronel comenzará a carcajearse como poseído por el demonio, ante el asombro de los soldados y de Albuquerque, que le preguntará a qué viene tal risotada. Coronel dirá: "¡De valientes hombres se rodea el rey! ¡Unos fieros soldados que se asustan de los ruidos de las aguas del foso!", y seguirá carcajeándose. Entonces Albuquerque y los soldados se retirarán y al minuto vendrá uno de ellos, que ha sido designado como carcelero. Si los PJS quieren salir sin llamar la atención del carcelero, tendrán que retirar las piedras sin hacer ruido, con una tirada de Habilidad x 3. Si fallan la tirada, el carcelero tendrá derecho a una tirada de escuchar, y si pifian el carcelero se asomará para ver

qué ha sido ese ruido. Si el carcelero descubre a los PJS su primer impulso será ir rápidamente al encuentro de otros soldados. Si lo pillan desprevenido, pueden acercarse a él con una tirada de discreción. Una vez fuera de peligro, María correrá hacia el fondo para ver a su padre. Al verlo allí tan acabado se le escapará un sollozo, pero se tapará la boca con su mano para que no la oigan. Coronel dirá, en voz baja: "Hija mía... menos mal que sigues viva, temía mucho por ti". A lo que ella contestará: "Padre, te sacaremos de aquí". "¡No!", gritará levemente Coronel, "no voy a permitir que arriesgues tu vida por mí. Si quieres hacer algo por mí vete, huye de aquí cuanto antes". María se agarrará a los barrotes, ante lo cual Coronel volverá a repetir "¡Huye, por lo que más quieras!". María enjugará sus lágrimas, soltará los barrotes, y dirá "Adiós, padre...". Y Coronel sonreirá satisfecho.

¡Huye, por lo que más quieras!

En este punto los PJS deben trazar un plan. El más obvio es suplantar a los soldados del rey. Pueden desvestir al carcelero y atraer la atención de tantos soldados como trajes necesiten (incluyendo a María, que también puede pasar por un soldado). Pero cuidado, porque ante cualquier ruido de lucha podrían caerle encima toda la guardia del castillo en pocos segundos... Aquellos que no sean de profesión militar deberán usar la competencia de disfrazarse para hacerse pasar por soldados cada vez que tengan que parlamentar con alguien. Ahora el castillo está dominado por los caballeros Diego Gómez de Toledo y Pedro Estebañez Carpintero. Hay soldados por todas partes, lo cual favorece a los PJS si optan por disfrazarse. Si preguntan por el rey, sabrán que está en el pueblo, empeñado en buscar a los supervivientes del asedio que él cree que han escapado (en realidad está buscando a María). Deberán buscarse una buena excusa para salir del castillo, pero también podrían sobornar a los guardias que guardan la puerta. La excusa podría ser una orden de un superior que les lleve fuera del castillo, o bien podrían hacer tiradas de elocuencia, aunque si no la pasan los guardias podrían negarles el paso diciendo que han recibido órdenes de no dejar a nadie entrar ni salir sin permiso por orden directa del mismo rey, ante lo cual deberán ingeniárselas... También pueden esperar a que el rey regrese al castillo, por la noche, momento en que la guardia se relaja, pero deben asegurarse de que el rey no mire a la cara a María, aunque esté disfrazada de soldado, porque el obsesivo personaje puede reconocerla al momento.

Viejos conocidos

En el momento en que los PJS salgan del castillo, al rey se le ocurrirá torturar a Coronel para que le diga

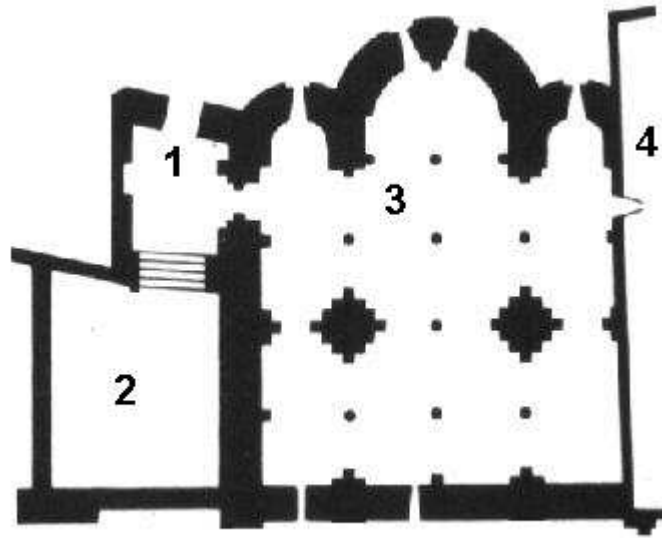
dónde está María. Coronel no podrá evitar entre intensos dolores y agonizando decir hacia dónde se dirige su hija, y justo en ese momento, totalmente abatido, le pedirá al rey que le dé a él la misma muerte que él le dio a Men Rodríguez. El rey le concederá esa muerte, y al día siguiente será decapitado en el cerro del Mentidero, junto con su sobrino y otros poderosos aliados suyos.

El rey ya sabe dónde encontrar a María, y le encargará a un grupo el trabajo de infiltrarse entre las hermanas del monasterio a donde se dirige, sacarla de allí y llevarla a Córdoba, donde el rey la esperará durante unos días. Este grupo podría estar formado por viejos conocidos de los PJS, de esta campaña o de otra anterior. Isidro, Urraca, Radegunda, Zoraya, Elvira, Lázaro... si alguno de ellos sobrevivió, utilízalos, si no, haz un grupo. Por otro lado, ocurre que uno de los sirvientes de Coronel (uno importante, por ejemplo el mayordomo), y amigo o amiga de María, se ha enterado de las intenciones del rey. Viajará hasta Sevilla y encontrará a los PJS justo cuando estos se hayan despedido de la sufrida María, que les habrá dado las gracias y les habrá hecho entrega de todo cuanto llevaba encima de valor (joyas, dinero, etc.). Entonces será cuando los PJS, que saben que no van a sacar nada en metálico por salvar de nuevo a María, deban decidir si intervienen o no. Puede que el criado les informe de quiénes son los encargados de raptar a María, y los PJS se vean impulsados a actuar sólo para vencer definitivamente a antiguos enemigos... O puede que sea su conciencia la que les dice que deben salvar a esa sufrida joven que ha visto cómo de la noche a la mañana perdía a su padre y se hundía en la miseria. Por supuesto, la decisión que tomen, y por qué la tomen, hará subir o bajar enteros en el cielo (es decir, el modificador por rezar a los santos pidiendo ayuda...).

La ermita de San Blas

Ya sé que hasta aquí la parte II ha sido demasiado lineal, pero esas escenas históricas merecían ser vividas por los PJS, ¿no crees? A partir de aquí es donde empiezan los devaneos de sesos y demás...

María está a salvo en la ermita por ahora, pero a los encargados de secuestrarla no les resultará muy difícil sacarla de allí, pues poco les importa invadir a las monjas para llevarse lo que quieren. Sin embargo, serán lo más sigilosos que puedan. Una de las mujeres del grupo se infiltrará entre las monjas (a ser posible un personaje femenino a quien los PJS no conozcan o que pase lo suficientemente desapercibida). Antes de continuar vamos a ver un plano de la ermita:



1 - Esta es la entrada a la ermita. Aquí una de las hermanas vigila quién entra y sale del edificio. Nada más entrar se nota el cambio con respecto al exterior: la oscuridad y el olor de las velas que se queman continuamente durante todo el día. La llegada de María será motivo de alegría para las monjas, pues ella es la fundadora de la ermita, y será muy bien acogida. No durará demasiado el ajetreo, y tomarán a María como su nueva madre superiora.

2 - Unas escaleras conducen a un sótano en el que se encuentra el almacén de las monjas y sus dormitorios.

3 - Esta es la iglesia, que está consagrada a San Blas. No es nada lujosa, de hecho sólo tiene un objeto de valor, que es la imagen de San Blas, en la capilla central, iluminada por una triste vela.

4 - El comedor, con la cocina en la parte superior.

El secuestro

A continuación se presenta una serie de hechos a la clásica manera del módulo En la posada de Alvar el Honesto de la primera edición de Aquelarre. Los PJS deberían estar vigilando presumiblemente la entrada a la ermita. Si hay algún PJ femenino las monjas pueden concederle entrar en el edificio y disfrazarse si son avisadas de que van a intentar secuestrar a su superiora.

Como ya sabemos, cada día de la vida de los religiosos se divide en grupos de tres horas que reciben un nombre según las ceremonias religiosas que se llevan a cabo:

1 - Maitines (medianoche). Las monjas acuden al templo y cantan Salmos. Luego pueden ir a acostarse hasta Laúdes.

2 - Laúdes (3 de la madrugada). Las monjas se despiertan de nuevo y rezan unas alabanzas al señor. A continuación se purifican con el agua bendita y acuden al comedor donde la madre superiora les reparte las tar-

eas del día. Pueden acostarse de nuevo hasta Prima.

3 - Prima (6 de la mañana). Las monjas se levantan y trabajan en las tareas que le han sido asignadas durante Prima y Tertia.

4 - Tertia (9 de la mañana). Se hace una pausa en el trabajo para acudir a la primera misa del día. Tras ella algunas monjas seguirán en sus quehaceres y otras se quedarán meditando en el templo.

5 - Sexta (mediodía). Se celebra una segunda mesa, tras la cual las monjas acuden al comedor para llenar el estómago mientras están en silencio, escuchando a una de las monjas que se dedica a leer la Regla de la Orden. Tras la comida las monjas disponen de un tiempo para descansar.

6 - Nona (3 de la tarde). Todas las monjas reemprenden sus tareas hasta Vísperas.

7 - Vísperas (6 de la tarde). Se celebra la tercera misa del día, tras la cual se sirve la cena. Después de cenar las monjas vuelven al templo para orar hasta Completas.

8 - Completas (9 de la noche). Todas las monjas van a acostarse.

Los secuestradores de María desconocen este protocolo y por tanto no tienen idea de cuál es el mejor momento del día para actuar. Lo harán, por supuesto, de madrugada, como acostumbran a hacer los malhechores...

Los siguientes hechos acaecerán durante la madrugada del mismo día que haya llegado la monja infiltrada, la cual no llevará ningún arma encima, ni objetos sospechosos (como componentes de hechizos). No pretendas llevar a rajatabla los siguientes hechos, ya que cualquier actuación por parte de los PJS podría modificar el curso de la acción.

0'30: Tras cantar los Salmos, la monja acudirá al dormitorio de María, que duerme separada de las demás por ser la Madre Superiora. Le pedirá paso para que le solucione una duda espiritual, y la inocente María accederá, deseosa de servir de ayuda a la nueva monja. La monja mirará la habitación, y verá que en ella no hay más que un viejo y pequeño escritorio y la cama. La monja le dirá que no sabe si ha hecho bien viniendo al convento ya que ha abandonado a su propia familia, etc. Luego irá a acostarse.

1'00: Convencida de que todas las hermanas están durmiendo, la monja se levantará e irá a la cocina para coger un cuchillo. Luego volverá a acostarse.

3'00: Las monjas se levantan para rezar y luego acuden al comedor para que María reparta las tareas.

Cuando todas las monjas se hayan ido, nuestra infiltrada se quedará con María y volverá a inquirirle sobre la duda anterior. La acompañará a su habitación, y cuando se encuentre cerca de la puerta de entrada a la ermita le pondrá el cuchillo en el cuello y le tapaná la boca con la otra mano, obligándola a dirigirse a la

puerta.

3'40: La monja raya la puerta con el cuchillo haciendo algo de ruido. Si alguno de los PJS está haciendo guardia fuera, puede escuchar este sonido si pasa la tirada. Si se acerca a investigar, será sorprendido por los secuestradores, que le atacarán por la espalda, pues esa era la señal para que actuaran. Si los que están haciendo guardia no se dan cuenta, la monja, al no escuchar nada, abrirá sigilosamente la puerta y se llevará a María, que morderá su mano y le dará tiempo a gritar. Sin embargo, a la infiltrada le dará tiempo de llegar a la parte trasera de la ermita, donde unos caballos esperan tras unos arbustos para permitir escapar a los secuestradores. Si los PJS no tienen caballos... mala suerte. Aún podrían hacer un hechizo de Aceleración para alcanzarlos. Si pueden seguirlos, les conducirán a una trampa que tenían preparada para ellos...

Huelga decir que si en algún momento la monja es descubierta, sus compañeros acudirán en su ayuda aunque se encuentre en el interior de la ermita. Entre los secuestradores debería haber un brujo más o menos poderoso con hechizos propicios para la ocasión (invisibilidad, invocación de demonios elementales, etc.).

Las minas

Lo que sigue es un homenaje al juego Blade: The Edge of Darkness. Los que lo hayan jugado y hayan visto las minas de los enanos lo entenderán.

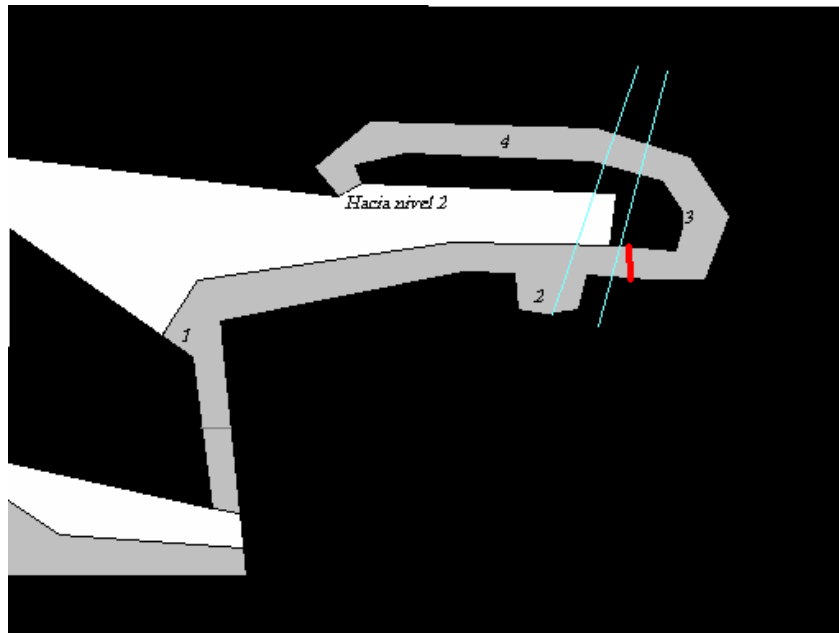
Aunque los PJS consigan impedir el secuestro, al menos uno de los secuestradores podría huir y conducirlos a la trampa. Se trata de una gran cueva que hay a las afueras. Si los PJS están persiguiendo a los enemigos, cuando estén cerca de la cueva aminorarán la marcha para que los PJS les vean entrar. Recuerda que podrían tener a María en su poder.

La cueva está, por supuesto, totalmente a oscuras. Cosa extraña que los secuestradores hayan entrado sin encender ninguna antorcha ni linterna. Es una cueva húmeda y muy profunda. El aire está muy viciado. Sólo una tirada exitosa de buscar hará que los PJS perciban una palanca que está al fondo en la pared cubierta de telarañas y semiescondida detrás de un saliente en la pared. Al accionar esta palanca se abrirá una compuerta de madera en una de las paredes de la cueva. Esta compuerta lleva a un larguísimo pasadizo de un kilómetro de largo y que asciende poco a poco. Al final del pasadizo verán una luz que indica que se

abre al exterior.

Nivel 1

La entrada a las minas consta de una especie de caminos flanqueados a la izquierda por profundos barrancos y a la derecha por altos muros de piedra. Desde allí puede verse un bello paisaje con montañas y colinas a lo lejos. El silencio en este lugar sólo es roto por las fuertes corrientes de aire que probablemente provengan de la mina.

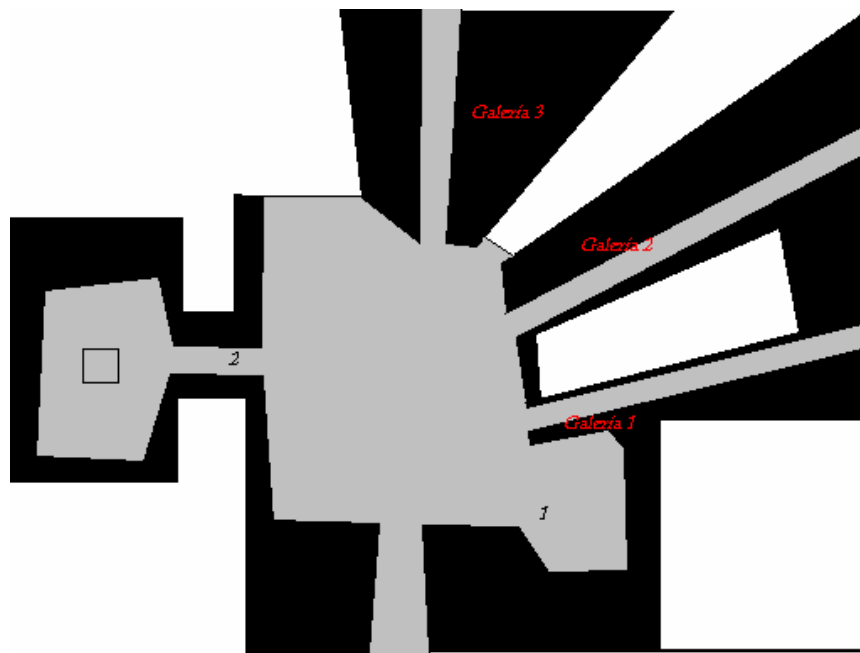


- Una pronunciada pendiente sube (hasta el 1). A mitad de la pendiente hay un escalón de unos 2 metros de alto que los PJS deben subir. Cuando los PJS suban el escalón oirán un extraño sonido proveniente de lo alto de la pendiente (escuchar: suena como un desprendimiento de rocas). De pronto una gran roca redonda se precipitará hacia los pobres PJS mientras gana velocidad por la pendiente. Por supuesto, si la roca aplasta a alguien, significará la muerte instantánea. Para evitarlo los PJS pueden agacharse detrás del escalón, o correr pendiente abajo y saltar hacia el otro kado de la pendiente.
- El camino discurre ahora casi recto, con una ligera pendiente. A la izquierda se abre un abismo que parece no tener fin. Se empiezan a ver una especie de puentes medio derruidos que discurren de forma perpendicular al camino y están un nivel por encima de éste. Los puentes parecen dar entrada a unas aberturas

en un lejano muro de piedra que forma parte de una montaña. Al volver la esquina los PJS verán una puerta de rejas de hierro a unos diez metros de distancia a su nivel, justo detrás del último puente, pero al mirar arriba, en el puente verán también un hombre que les apunta con un arco (a unos 8 metros). También hay un entrante en la pared de la derecha donde hay tres muertos vivientes dispuestos para atacar a los PJS.

3. Este es el interior de la roca. Aunque debería estar oscuro, llega un leve resplandor del interior. Los PJS pronto descubrirán que el resplandor que les llegaba provenía de una pequeña hoguera encendida que hay en mitad de la galería. Cerca de la pared derecha hay dos barriles (vacíos). A partir de aquí la galería sube en pendiente.

4. Si los PJS siguen subiendo por la galería, de pronto se les helará la sangre al oír unas risitas parecidas a las de unos niños. Al PJ que pase una tirada de otear les parecerá ver a unos pequeños seres correteando, pero desaparecerán de su vista rápidamente. Al volver la esquina percibirán ya la luz del exterior. Ya no hay pendiente.

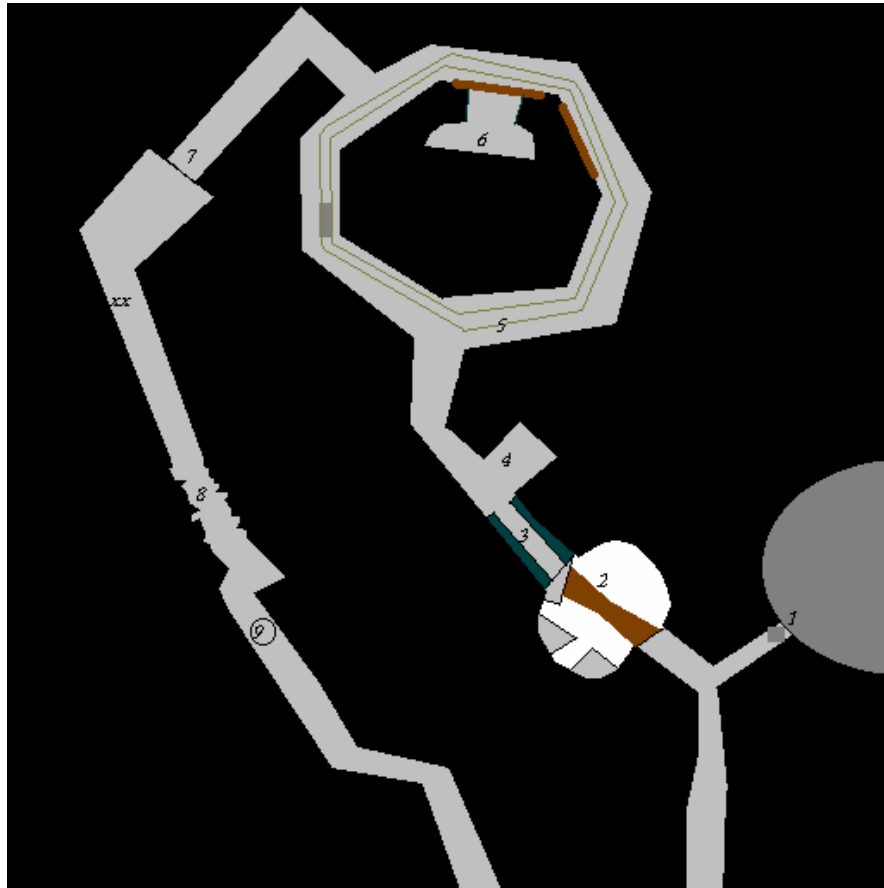


Nivel 2

1. Justo al salir los PJS verán que unos muertos vivientes con cascos (no les protegen) y utensilios de mineros se dirigen hacia vosotros (desde donde está el 1). Trata los ataques con los picos con la característica base de Fuerza y un daño básico de 1D8. Aquí el suelo es plano. Las paredes están construidas con ladrillos. Se ven tres entradas que dan a los puentes que los PJS vieron antes (en el puente de la galería 1 es donde estaba el hombre que apuntaba con el arco, aunque ya no está allí). En el lado opuesto de estas

entradas hay una pendiente que baja a la izquierda. Entre los espacios de las entradas a los puentes se puede seguir viendo el paisaje.

2. Desde aquí se ve que la pendiente baja a una especie de cámara al aire libre, sin techo. En el centro de la cámara hay una gran trampilla de madera, pero no parece tener cerradura. En cada una de las tres paredes de esta cámara hay unos salientes en forma de círculo; estos tres salientes tienen un hueco en el centro que parece ser una cerradura.



Galerías 1 y 2

En la entrada a ambas galerías hay una antorcha a cada lado de la pared (apagadas). Sin luz no puede verse nada. Una pequeña galería lleva a una bifurcación.

1. Es una corta galería que conduce a un abismo oscuro; lo único que se puede ver de éste son las paredes más cercanas, alumbradas por las antorchas que llevan los PJS (porque llevan antorchas, ¿no?). Justo antes de que se corte la galería hay una vieja vagoneta que contiene una roca y varias piedrecitas (si quieren mover la roca deben hacer fuerza entre todos; si no pasan una tirada de fuerza conjunta no serán capaces de moverla y quedarán extenuados por el esfuerzo. Debajo de la roca no hay nada). Bajo la vagoneta hay unos raíles destrozados y doblados que se pierden en las profundidades del abismo, de donde prácticamente cuelgan.

2. Esta es una abertura bastante profunda. Hay un puente de madera que cruza hasta llegar a una

galería, pero su estado deja mucho que desear (se partirá por la mitad si se exceden los 80 kilos de peso). Con una tirada de otear se podrán ver unos salientes en la roca a la izquierda hacia donde se podría saltar para evitar el puente (tirada de saltar). Si alguien saca una pifia en la tirada de saltar caerá hasta el fondo, un total de 30 metros de caída (casi ná).

3. Esta es una galería cuyas paredes son lisas y han sido excavadas dejando un pequeño escalón a media altura.

4. Las paredes aquí son rugosas. A la izquierda se abre una estancia a la que da entrada un marco de madera. Parece un almacén. Hay algunos barriles y cajas al fondo y algunas vagonetas, trozos de ellas y rocas amontonadas en las paredes. (en los barriles hay 5 picos y palas; en las cajas hay 8 antorchas)

5. La galería se bifurca. Hay unos raíles en perfecto estado que la recorren. Tras la esquina al fondo a la izquierda se ve una vagoneta volcada. Hay unas planchas de madera dispuestas en la pared. (Resistencia 80 si se lían a golpes con ellas). Tras la primera sólo hay una pared de piedra. Tras la segunda se accede a 6.

6. Una pequeña habitación. Al fondo hay una mesa, y a los lados hay unas cajas (vacías). Sobre la mesa hay una llave de bronce.

7. Esta otra galería que parece estar más descuidada. Al volver la esquina la galería sigue en una pendiente que baja hacia el fondo, donde termina en una pared en la que parece haber algo. A unos 6 metros por encima de la pared hay otra galería. Al acercarse a la pared, los PJS verán que hay una especie de vagoneta pequeña sin ruedas sujeta a un sistema de poleas que recorre todo lo alto de la pared hasta arriba. Las cuerdas parecen estar en perfecto estado. Para subir a alguien se necesita una fuerza conjunta de la mitad del peso que se meta en la vagoneta; si la fuerza no llegara a esa puntuación, habría que hacer tres tiradas de fuerza conjunta (si se falla la segunda, el que esté subido recibe 1D3 de daño por la caída; si se falla la tercera, el daño recibido es 1D6). Una vez arriba, hay dos muertos vivientes mineros a la vuelta de la esquina [Cada vez que suba uno haz una tirada de escuchar de 20; si la pasas, los muertos oirán ruido e irán a ver qué pasa]

8. Las paredes de esta galería parecen haber sido excavadas.

9. A mitad de esta galería hay una leve hondonada. Si no la evitan con una tirada de saltar +25, el suelo cederá y caerán 7 metros abajo. Si no tienen cuerda, deberán pasar una tiradas de trepar para salir. La salida es la entrada de la galería 2.

Galería 3

La entrada a esta galería se encuentra en un estado bastante ruinoso. El dintel de madera está partido, aunque aún aguanta colgando a media altura de la entrada. Los PJS se tendrán que agachar para entrar.

1. Ante los PJS se abre un estrecho pasillo con paredes de roca y un suelo bastante irregular. Cerca de la entrada hay una grieta en el suelo en forma cuadrada (20 metros de profundidad).

2. El suelo ha cedido en esta parte de la galería, dejando una grieta. La luz de las antorchas de los PJS iluminan débilmente el otro lado de la grieta, que podrán calcular que debe estar a unos tres metros. Parece que tendrán que saltar la grieta, pero deben ser conscientes de que un fallo significaría la muerte... Mejor que piensen cómo lo van a hacer. Cuando pase el primero, este notará que el suelo es bastante inestable, y que hay peligro de un desprendimiento. Cuando todos pasen, el suelo cederá bajo los pies del más rezagado, pero gracias a un acto reflejo conseguirá saltar hacia delante. Se oye cómo las rocas golpean las paredes de la grieta y el sonido se pierde en la profundidad. Ahora la distancia que separa a los PJS del otro lado de la grieta es excesiva. Tendrán que buscar otra salida, si es que la hay.

3. El estrecho pasillo termina en un compartimento cuadrado con el suelo de madera. Enfrente hay una palanca, también de madera. Al tirar de la palanca, el suelo cae de repente y vuelve a pararse dando una sacudida, para finalmente descender suavemente a las profundidades. Se trata de una especie de ascensor. Al llegar abajo se puede encontrar otra palanca en la misma pared que la anterior, para subir. De nuevo los PJS se encontrarán un estrecho pasillo que desciende aún más en espiral.

4. Al fin se abre ante los PJS una zona mucho más espaciosa con el techo a bastante altura. Lo primero que les llama la atención son unas escaleras que descienden, no se sabe a dónde. Más allá de las escaleras se continúa la estancia.

5. Cuando los PJS estén descendiendo las escaleras oirán un extraño sonido proveniente del fondo. El miedo se apoderará de seguro de los PJS cuando descubran que son las mismas voces de niños que oyeron antes. Conforme desciendan, oirán las voces más claramente. De vez en cuando se oyen unas risas apagadas que se pierden con el eco. Los escalones acaban. Hay un silencio total. Enfrente se extiende una pequeña explanada rectangular flanqueada por cuatro sólidas paredes. Con una tirada de otear podrán ver un lugar por donde trepar en la pared del fondo. Más o menos en el centro de la explanada yace una llave de bronce. Cuando vayan a cogerla verán que algo extraño se mueve por encima de ella. Pronto se darán cuenta de que es como un hombrecillo en miniatura (no olvides controlar la ganancia de IRR). De pronto, este hombrecillo comenzará a crecer y a crecer, hasta alcanzar los 120 centímetros de altura, cogerá la llave y se irá corriendo por el fondo. Si los PJS lo persiguen, verán que hay otros dos hombrecillos ayudando a

trepar al que tiene la llave, y arriba hay otro más (si los duendes ven que los PJS van a alcanzarlos les lanzarán hechizos). Los PJS pueden trepar apresuradamente por los altos escalones en las paredes, pero pronto perderán de vista a los hombrecillos, aunque seguirán oyendo unas risitas lejanas. (De aquí en adelante los duendes aparecerán ocasionalmente y se burlarán de los PJS. Éstos podrán dedicarse a cazarlos, pero si no lo consiguen, los duendes propondrán un trato: oro u objetos raros a cambio de la llave. No obstante, las cosas se podrían desarrollar de forma diferente si los PJS son avispados y consiguen atrapar a los duendes).

6. Esta es una galería que parece estar en un buen estado. Hay una vagoneta colocada sobre unos raíles que se pierden al fondo, zigzagueando entre unos postes de madera. Aquí comienza una ligera pendiente hacia abajo. Al final de este pasillo hay una pequeña grieta de 6 metros donde acaban los raíles. Si los PJS se montan en la vagoneta no podrán evitar caer, ya que ésta no tiene frenos. La grieta se continúa con un pasillo más o menos ancho que desciende ligeramente en curva.

7. Esta es una zona bastante más deteriorada que la anterior, con trozos de raíles doblados e irregulares esparcidos por el suelo. Se nota que estas galerías han sido excavadas a conciencia; tal vez los mineros encontraron aquí un filón.

8. El pasillo se va estrechando y termina en un ascensor como el anterior. Hay una palanca (el ascensor subirá y bajará solo, ya que arriba no hay ninguna palanca). Éste lleva a la entrada de la galería.

Al salir, un muerto les estará esperando con un arco largo y flechas montado por encima de la roca que da entrada al nivel 2 de la mina. Si acaban con él, caerá al suelo, y registrándolo encontrarán la tercera llave.

Como se podía esperar, estas llaves entran perfectamente en las cerraduras de la cámara del nivel 2, antes descrita. Sólo si giran las tres llaves a la vez dentro de sus cerraduras correspondientes la trampilla del centro comenzará a descender lentamente.

Conforme la trampilla desciende, los PJS notarán más y más calor, hasta que este llegue a ser casi insoportable. Los PJS con armaduras de metal perderán 1 punto de Resistencia cada dos minutos que permanezcan en las profundidades a no ser que se las quiten o que se beneficien de un hechizo de Resistencia al calor.

Una vez abajo verán un insólito paraje. El calor hace ondular la visión, cerca de allí se oye como una cascada, y el lugar huele intensamente a humedad. La amplia galería que discurre frente a los PJS está flanqueada por pequeños arroyos de los que emana vapor. Si los PJS tocan el agua verán que está hirviendo.

Cuando los PJS avancen llegarán a un lugar lleno de géiseres tras el cual se encuentra una especie de estanque con abundante agua. Entonces una voz surgirá de algún lugar de la caverna:

"Nunca pensé que llegarais tan lejos, insignificantes mortales. Sois una fuente incesante de molestias para mi señor Silcharde. Pero vuestras intromisiones terminan aquí. No veréis el amanecer de un nuevo día..."

¿Quién ha dicho eso?

Se trata de un poderoso brujo. ¿Os acordáis de Khaled al-Mushhrik, el alquimista cuyo legado se disputaron Isidro y Urraca? Pues deberías encontrar una forma de hacerles saber a los PJS que es él mismo (a través de algún súbdito suyo justo antes de que Khaled haga acto de presencia, por ejemplo). Khaled hizo un pacto con Silcharde antes de morir. Silcharde le pidió que llevara a la perdición al señor de Aguilar, y así se aseguró de hacerlo, cuando después de esconder su legado en el lugar donde antaño enseñó a Isidro los secretos de la magia negra, insinuó a Urraca que podría dárselos a saber si le diera una poción de Dominación. Así pues, Urraca estaba segura de que el maestro quería que ella disfrutara de su legado, pero al esconderlo en aquel lugar, Isidro también pensaría que quería tenerlo él. Así, cuando mediante un hechizo de Visión de futuro comprobó que Urraca se uniría al que sería el enemigo del señor de Aguilar, murió tranquilo sabiéndose valedor de los beneficios de Silcharde. Lo del ungüento para evitar que el Djinn detectara a un infiel que le invocara era un cuento; lo que el ungüento hacía era suplantar al Djinn por Silcharde en persona, disfrazado de Djinn, que era el que concedía los deseos y de paso vigilaba cómo iban las cosas. Silcharde recompensó a Khaled y evitó que su alma cayera en los infiernos, pasando a ocupar un cuerpo. Por eso, si los PJS saben algo acerca de Khaled, sería interesante que este se apoderara de un cuerpo muy joven, incluso el de un niño, para dar una pista a los PJS acerca de que ese no es su cuerpo y de que debe habérselo arrebatado a un ser vivo. De esta forma sabrán que la mejor forma de deshacerse de él será mediante un hechizo de Expulsión o un Exorcismo. Con respecto a los secuestradores, si se trata de Isidro o de Urraca, ya sabemos que ambos piensan que el maestro les eligió a ellos para entregarles su legado, así que cuando su apreciado maestro aparezca de nuevo en escena y les pida que vayan a Aguilar para vigilar lo que ocurre durante el asedio al castillo de Coronel, estos no se negarán, aunque si sobrevivieron los dos no se unirán; Khaled elegirá a uno de ellos. Recuerda que si no sobrevivió ninguno de ellos puede tratarse de Zoraya, la que les ofreció la oportunidad de invocar al Djinn (que en realidad era Silcharde) para pedir un deseo. Si fuera ella también sería perfecto, ya que en ese caso podríamos decir que desde un principio estaba ya a las órdenes de Khaled, que ya se había apoderado de un cuerpo. Khaled

conoce todos los hechizos hasta nivel 6, pero sólo puede hacer los de magia negra. Silcharde también le ha dado el control de tres Ondinas, y la ventaja de poder invocarlas a las tres a la vez.

Silcharde y su intromisión en los asuntos de la Corona de Castilla

Castilla había disfrutado de varios reyes brillantes a lo largo de su historia hasta 1350. Un claro ejemplo fue Alfonso X El Sabio, y qué decir de Fernando III el Santo, que provocó una progresiva retirada de los moros haciendo recular sus fronteras hacia el sur. Pero entonces llegó Pedro I... ¿Por qué este cambio tan brusco? ¿Por qué de repente un rey cruel y despiadado, casi el más malvado que ha subido al trono de Castilla, tomaba el control del reino? Su madre María de Portugal daba a luz años antes a un par de gemelos. La comadrona que la atendió en el parto resultó ser una adepta al culto de Guland, y robó a uno de los gemelos para sacrificarlo a su Demonio, diciéndole a la madre que el bebé había muerto (recordemos que el Aquelarre a Guland precisa del sacrificio de una persona de posición social mucho más alta que el ejecutante... ¿y quién mejor que el hijo de un rey para este sacrificio?). Agradecido por este gran sacrificio, Guland recompensó a la comadrona, pero cuando el alma del niño bajó a los infiernos, pues aún no estaba bautizado, Silcharde la encontró y pensó en darle un buen uso. Hizo que el alma del gemelo que él había ya corrompido se instalara en el cuerpo del gemelo vivo, ya que vio una oportunidad inmejorable para extender el miedo y el descontento en Castilla. El pequeño Pedro ya llevaba en su sangre la oscuridad de las tinieblas y la crueldad de los demonios del infierno... Y Pedro I cometió muchísimas fechorías, algunas se cuentan en los libros de historia, otras se perdieron en el olvido y otras nadie las supo salvo quienes las sufrieron... hasta que por fin su hermanastro lo venció en la batalla de Montiel y le arrebató el trono. Se dice que en la batalla, cuando hirieron de muerte a Pedro, se oyó un infernal bramido de ultratumba que heló la sangre de todos los presentes... fue como si hubieran matado al mismo diablo.

El arcángel de la amistad

Anael, arcángel de la amistad, supo de las fechorías que estaba cometiendo Silcharde, y le dolió bastante el triunfo de su mayor enemigo. Sin embargo, vio que la esperanza aún no se había perdido, cuando un grupo de hombres (los PJS), sin saberlo, estaban desbaratando todos los planes de aquel a quien llaman el Demonio del Dominio. Por eso, les ayudará en esta batalla final. Si alguno de los PJS intentan salvar a un compañero de la muerte durante la batalla y resulta herido de muerte, al siguiente turno volverá a levantarse con todos los puntos de Resistencia al completo por la gracia de Anael, a quien los PJS podrán ver al lado del PJ en cuestión, transparente, y tras esto se lanzará contra una de las ondinas (ver a continuación),

si es que aún siguen todas en pie, y la hará desaparecer. Los PJS sólo oirán un gran grito de dolor de la ondina mientras esta se precipita en el estanque y no vuelve a aparecer.

El gran final

Con una tirada de escuchar, los PJS podrán ver de dónde proviene la voz: de un saliente en la roca a unos 30 metros del suelo, en el techo abovedado que hay por encima del estanque. En ese momento, Khaled nombrará a las tres ondinas: Aman, Kataron y Bahal. Las tres surgirán al mismo tiempo, y actuarán lanzando trombas de agua a los PJS. El agua está hirviendo, por lo que causarán 1D6 de daño provocando quemaduras. Mientras tanto, Khaled lanzará hechizos desde su posición privilegiada (no necesita componentes mágicos).

Puntos de aprendizaje

Los PJS se merecen una buena recompensa si consiguen derrotar a Khaled. Dales 60 PA, 20 si consiguen rescatar a María, más otros 20 por interpretación e ideas que han tenido durante el capítulo III.

Conclusión del capítulo III

Después de repartir los PA entre los PJS, si no están muy malheridos, podrías hacer que tuvieran un encuentro con los secuestradores que escaparon. Si sólo sobrevivió uno de ellos, podrías meterlo en la escena final, haciendo de cebo para que los PJS acudan al lugar donde está Khaled. Por supuesto, si María fue secuestrada debería aparecer después de derrotar a Khaled, o incluso podrías hacer que éste se apoderara de su cuerpo para enfrentarse a los PJS... En este caso podríamos decir que los secuestradores no buscaban satisfacer al rey, sino a su adorado maestro Khaled. De todas formas, María debería sobrevivir al final, con el fin de no alterar el curso de la Historia de Castilla.

La sufrida María Coronel pudo salir de la ermita disfrazada de campesina al cabo de unos meses. Se dirigió a Aragón, donde se puso bajo la protección del rey Pedro de Aragón hasta que en 1367 Enrique II el Bastardo subió al trono de Castilla. Tras el asedio al castillo de Aguilar en 1353, Coronel fue ejecutado junto con su sobrino y algunos de los nobles que le apoyaron, y el rey Pedro I anexionó la villa de Aguilar a la Corona. En el cerro del Mentidero se erigió un monumento en recuerdo de la rendición de Aguilar, pero este fue destruido por Enrique II por considerar que resultaba una ofensa para los aguilarenses. El mismo rey ofreció el castillo y la villa a una rama de los Fernández, una familia noble cordobesa de la que

más tarde surgiría Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán, que nació en Montilla.

Con el fin del reinado de Pedro I terminaba uno de los capítulos más oscuros de la historia de Castilla. Y es que el sobrenombre de "El cruel" no le fue puesto a la ligera...

Dramatis Personae

PNJS principales

Diego de Mesa

Fuerza	16	Peso: 69 kg
Agilidad	15	Altura: 1,61 m.
Habilidad	15	Edad: 27 años
Resistencia	18	Aspecto: 12 (normal)
Percepción	13	RR 40
Comunicación	13	IRR 60
Cultura	10	

Armas: Espadón 65% (Daño: 1D10 + 2 + 1D4); Daga 45% (Daño: 2D3 + 1D4)

Protecciones: Cota con refuerzos (Prot. 6)

Competencias: Cabalgar 65%, Escuchar 35%, Esquivar 30%, Juego 40%, Leer/Escribir 30%, Mando 35%, Otear 30%, Tortura 30%

Hechizos: Carece

Sancho de Mesa

Fuerza	18	Peso: 64 kg
Agilidad	15	Altura: 1,60 m.
Habilidad	13	Edad: 25 años
Resistencia	17	Aspecto: 13 (normal)
Percepción	14	RR 35
Comunicación	14	IRR 65
Cultura	9	

Armas: Espadón 70% (Daño: 1D10 + 2 + 1D4); Daga 35% (Daño: 2D3)

Protecciones: Cota con refuerzos (Prot. 6)

Competencias: Cabalgar 70%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Juego 35%, Leer/Escribir 25%, Mando 45%, Otear 35%, Tortura 40%

Hechizos: Carece

Elvira

Fuerza	6	Peso: 59 kg
Agilidad	18	Altura: 1,59 m.
Habilidad	13	Edad: 16 años
Resistencia	13	Aspecto: 16 (normal)
Percepción	14	RR 5
Comunicación	18	IRR 95
Cultura	18	

Armas: Carece

Protecciones: Carece

Competencias: Alquimia 55%, Astrología 60%, Buscar 40%, Con. animales 20%, Con. mágico 75%, Con. minerales 25%, Con. plantas 65%, Enseñar 35%, Leyendas 45%, Medicina 35%, Prim. auxilios 55%, Psicología 55%

Hechizos: Liberación (nivel 1), Virilidad (nivel 2), Fidelidad (nivel 2), Pacificación de fieras salvajes (nivel 3), Carisma (nivel 4), Trampa de amor (nivel 4; ver anexo), Aquelarre a Zahhak (nivel 6).

Lázaro

Fuerza	10	Peso: 62 kg	Armas: Carece
Agilidad	12	Altura: 1,65 m.	
Habilidad	12	Edad: 49 años	
Resistencia	14	Aspecto: 13 (norma)	Protecciones: Carece
Percepción	12	RR -15	
Comunicación	20	IRR 115	
Cultura	20		Competencias: Alquimia 60%, Astrología 80%, Buscar 30%,
			Con. animales 20%, Con. mágico 90%, Con. minerales 30%,
			Con. plantas 85%, Enseñar 35%, Leyendas 50%, Medicina
			75%, Prim. auxilios 50%, Psicología 35%

Hechizos: Detección de venenos (nivel 1), Dolores de parto (nivel 1), Curación de enfermedades (nivel 2), Bálsamo de curación (nivel 2), Inmunidad al fuego (nivel 2), Curación de heridas graves (nivel 3), Invulnerabilidad (nivel 4), Connoción (nivel 5), Aquelarre a Zahhak (nivel 6).

Felipe Velasco

Fuerza	12 (25)	Peso: 55 kg	Armas: Espada de hueso 85% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4); Garra
Agilidad	16	Altura: 1,75 m.	
Habilidad	18	Edad: 23 años	
Resistencia	14	Aspecto: 15 (norma)	45% (Daño: 1D3 + 2D6)
Percepción	10	RR 25	
Comunicación	10	IRR 75	
Cultura	20		Protecciones: Cota de malla (Protección 5)
			Competencias: Cabalgar 35%, Escuchar 50%, Esquivar 50%,
			Juego 20%, Leer/Escribir 40%, Mando 25%, Otear 30%,
			Tortura 30%
			Hechizos: Carece

Khaled al-Mushhrik

Las características dependen del cuerpo que posea		Armas: Carece
RR	0	Protecciones: Carece
IRR	160	
		Competencias: Las de Cultura y Comunicación del 60% al
		100%; las demás dependen del cuerpo que ocupe.
		Hechizos: Todos los hechizos goéticos menos invocaciones y
		aquelarres (no necesita los componentes

PNJS secundarios

Adeptos a Zahhak (guerreros campesinos)

Fuerza	14	Peso: varía
Agilidad	14	Altura: varía
Habilidad	14	Edad: varía
Resistencia	14	Aspecto: varía
Percepción	14	RR 50
Comunicación	14	IRR 50
Cultura	7	

Armas: Hacha 40% (Daño: 1D8 + 2); Garrote 45% (Daño: 1D6)

Protecciones: Peto de cuero (Protección 2)

Competencias: Escuchar 30%, Esquivar 30%, Otear 30%, Tortura 35%

Hechizos: Carecen

Brujos

Fuerza	10	Peso: varía
Agilidad	14	Altura: varía
Habilidad	14	Edad: varía
Resistencia	13	Aspecto: varía
Percepción	15	RR 15
Comunicación	15	IRR 85
Cultura	17	

Armas: Palo 20% (Daño: 1D4 + 1)

Protecciones: Carecen

Competencias: Alquimia 55%, Astrología 50%, Buscar 30%, Con. Mágico 65%, Con. Plantas 60%, Prim.

Auxilios 30%, **Psicología** 30%

Hechizos: Revitalización (nivel 1), Ignorar el dolor (nivel 2), Inmunidad al fuego (nivel 2), Parálisis (nivel 2), Arma invencible (nivel 3), Explosión (nivel 4), Invulnerabilidad (nivel 4). Nota: elegir 4 de estos hechizos.

Nobles y burgueses

Fuerza	12	Peso: varía
Agilidad	12	Altura: varía
Habilidad	12	Edad: varía
Resistencia	14	Aspecto: varía
Percepción	12	RR 60
Comunicación	14	IRR 40
Cultura	14	

Armas: Arma 35%

Protecciones: Ropa gruesa (Protección 1); Cota de malla (Protección 5)

Competencias: Elocuencia 25%, Escondarse 30%, Escuchar 30%, Otear 30%, Soborno 40%

Hechizos: Carecen

Villanos y campesinos

Fuerza	12	Peso: varía
Agilidad	14	Altura: varía
Habilidad	14	Edad: varía
Resistencia	14	Aspecto: varía
Percepción	12	RR 55
Comunicación	12	IRR 45
Cultura	12	

Armas: Garrote 35% (Daño: 1D6); Cuchillo 35% (Daño: 1D6)

Protecciones: Carecen

Competencias: Comerciar 30%, Cond. Carro 45%, Escuchar 30%, Esconderse 40%, Otear 35%

Hechizos: Carecen

Soldados del Rey

Fuerza	15	Peso: varía
Agilidad	14	Altura: varía
Habilidad	15	Edad: varía
Resistencia	16	Aspecto: varía
Percepción	15	RR 70
Comunicación	15	IRR 30
Cultura	10	

Armas: Espada 60% (Daño: 1D8 + 1 + 1D4); Daga 35% (Daño: 2D3 + 1D4)

Protecciones: Cota de malla (Protección 5)

Competencias: Buscar 30%, Cabalgar 45%, Escudo 50%, Esquivar 35%, Otear 30%, Tortura 35%

Hechizos: Carecen

Criaturas irracionales

Afriet

Fuerza	35	Peso: 20 t
Agilidad	15	Tamaño: 4 m.
Habilidad	-	Aspecto: -
Resistencia	25	
Percepción	10	RR 0
Comunicación	-	IRR 175
Cultura	-	

Armas: Garras 45% (Daño: 1D8 + 4D6); Mordisco 60% (Daño: 5D6)

Armadura natural: Piel gruesa (Protección 2)

Competencias: Volar 60%

Hechizos: Carece

Poderes especiales: Aliento venenoso: el afriet exhala con su respiración una ponzoña que puede envenenar a todo aquel que se encuentre junto a él (combatiendo o no). La víctima deberá tirar por su Resistencia x 3 tres veces. Si

pasa las tres quedará inmunizado a su veneno, en caso contrario sufrirá la primera vez que falle los efectos de un hechizo de Conmoción a los que se suman, de fallar otra tirada, la pérdida de 1D6 puntos de Resistencia por envenenamiento. Dicen que mojar una tela con orines y anudarla sobre nariz y boca protege contra el aliento venenoso, pero no es seguro... Terror: esta criatura es tan espantosa que todo aquel que pierda RR al verla quedará paralizado por el miedo y sufrirá en los primeros 1D6 turnos de combate un malus de -25% a sus acciones de ataque y defensa.

Muertos

Fuerza	12	Peso: varía
Agilidad		10 Altura: varía
Habilidad	8	Edad: están muertos
Resistencia	15	Aspecto: 1
Percepción	5	RR 0
Comunicación	2	IRR 110
Cultura	2	

Armas: Mordiscos y garras 55% (Daño: 1D8); Armas 35% (Daño: varía)

Protecciones: Carecen

Competencias: Todas están al nivel de su base de características.

Hechizos: Carecen

Poderes especiales: No se desmayan ni huyen jamás del combate, y seguirán luchando aún sin brazos o sin piernas.

ANEXOS

Regla de embriaguez

A continuación se presentan unas reglas para controlar la posibilidad de que los PJS se emborrachen en caso de que se sobrepasen con la bebida. Aconsejo no abusar de ellas y usarlas sólo en ocasiones especiales en las que la embriaguez tenga una decisiva repercusión en el desarrollo de la historia, ya que si cada vez que los PJS beben oyen ruidos de dados podrían convertirse en abstemios...

Se tendrá en cuenta que cada jarra representa un cuartillo (250 cl.). Si los PJS beben una cantidad diferente, bastará con ajustar las reglas de acuerdo a esa cantidad. Consideraremos que lo máximo que puede beber un PJ son 15 jaras (casi 4 litros).

Por la primera jarra que tome el PJ, este debe pasar una tirada de Resistencia x 10 (si quieres puedes suprimir la tirada de Resistencia de la primera jarra si el PJ tiene Resistencia 15 o superior). Por la segunda jarra, la tirada será de Resistencia x 5, por la tercera jarra, Resistencia x 4, por la cuarta, Resistencia x 3, por la quinta, Resistencia x 2, y a partir de la sexta todas las tiradas serán de Resistencia x 1. De no pasar la tirada, el PJ se emborracha. Si saca un crítico, no será necesario pasar la tirada de Resistencia cuando se tome la siguiente jarra. Con una pifia, el PJ cae en un coma etílico, y si no pasa una tirada de Resistencia x 5, morirá (a partir de la segunda jarra). En caso de que el PJ siga bebiendo estando borracho, cada nueva jarra aumenta en un 5% la probabilidad de que caiga en un coma etílico.

En el momento en el que el PJ se emborrache, recibirá un malus a todas las competencias igual al número de jaras consumidas x 10. El malus seguirá vigente (y podrá aumentar si sigue bebiendo) hasta que el PJ

duerma la mona. Al despertarse estará resacoso. La resaca durará 1D4 horas (1D4 x 2 si cayó en coma). Durante la resaca el malus por embriaguez se reduce a la mitad. Concluida la resaca, los malus desaparecen.

Ejemplo: Miguel, que tiene Resistencia 14, se escapa del monasterio por la noche para visitar la taberna y beber un buen vino. Pide una jarra al tabernero y se la bebe de un tirón. Tira por su Resistencia x 10 (140), saca un 86 y pasa la tirada. Pide otra jarra; esta vez debe pasar una tirada de Resistencia x 5 (70), saca un 73, por lo tanto se emborracha. Como se ha bebido dos jarras, tiene un malus de $2 \times 10 = -20$ a todas sus competencias. Pide otra jarra más y se la bebe, tras lo cual tiene un 5% más de caer en un coma etílico; es decir, si antes el rango de pifia era del 92 al 100%, ahora es del 87 al 100%. Hace la tirada de Resistencia x 4 (56), saca un 78 y no pasa la tirada, así que su malus aumenta a -30 (3 jarras x 10). Y pide otra más, así que la pifia aumenta su rango en otro 5%: del 82 al 100%. Hace la tirada de Resistencia x 3 y saca un 88. ¡Pifia! Francisco cae en un coma etílico, y además su malus aumenta a -40. Ahora tiene que pasar una tirada de Resistencia x 5 para superar el coma, de lo contrario morirá. Saca un 11 y lo supera. A la mañana siguiente Francisco se despierta tirado a las puertas de la taberna con una terrible resaca que le durará 4 horas (resultado de una tirada de 1D4 x 2 por haber caído en coma), durante las cuales tendrá un malus de -20 (la mitad del -40 que tenía cuando estaba borracho). El prior le va a echar una buena regañina...

Nuevo hechizo: Trampa de amor

Este hechizo se describe, con todos sus componentes, en "La celestina" de Fernando de Rojas. Se trata del hechizo que la Celestina le hace a Melibea para que caiga enamorada de Calixto. Aquí lo tenéis convertido al sistema de Aquelarre en una versión fiel a la original.

Nombre: Trampa de amor (Philocaptio)

Nivel: 4

Tipo: maleficio

Componentes: aceite de víbora, papel escrito con sangre de murciélago, sangre y pelo de macho cabrío, trozo de tela, un objeto del receptor.

Caducidad: no aplicable.

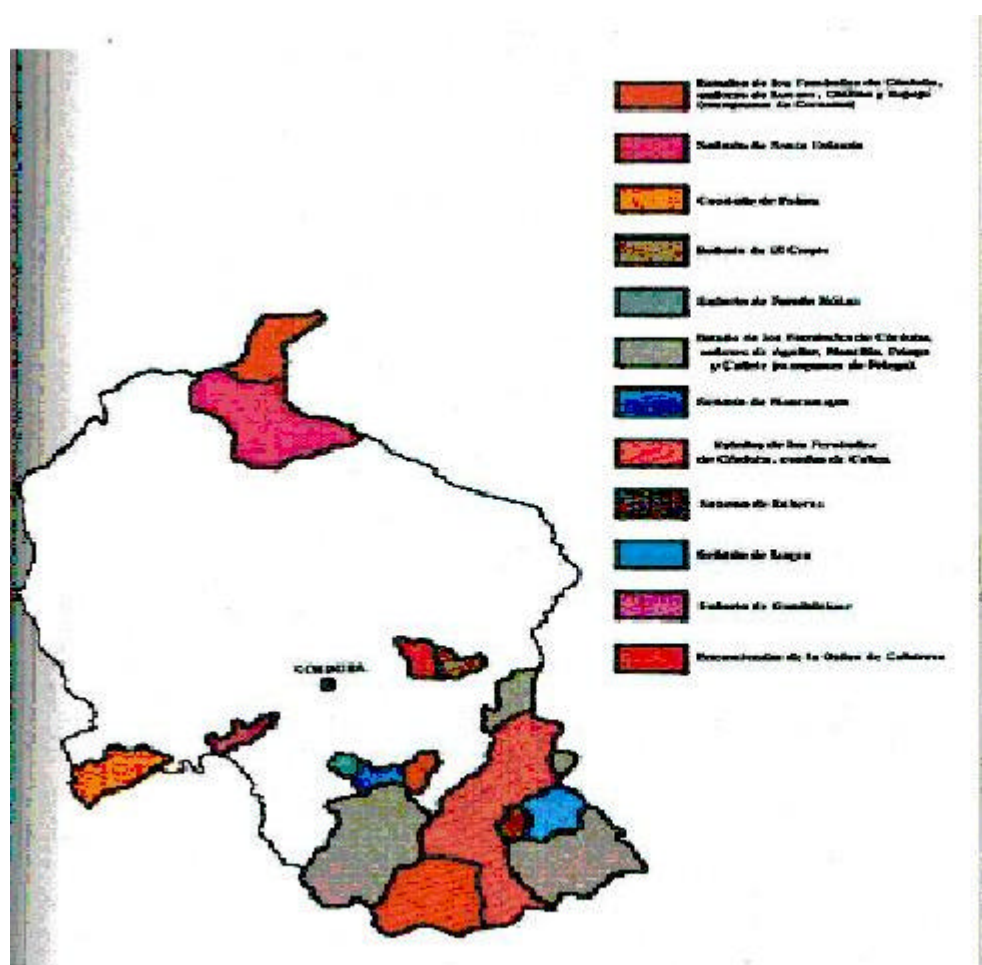
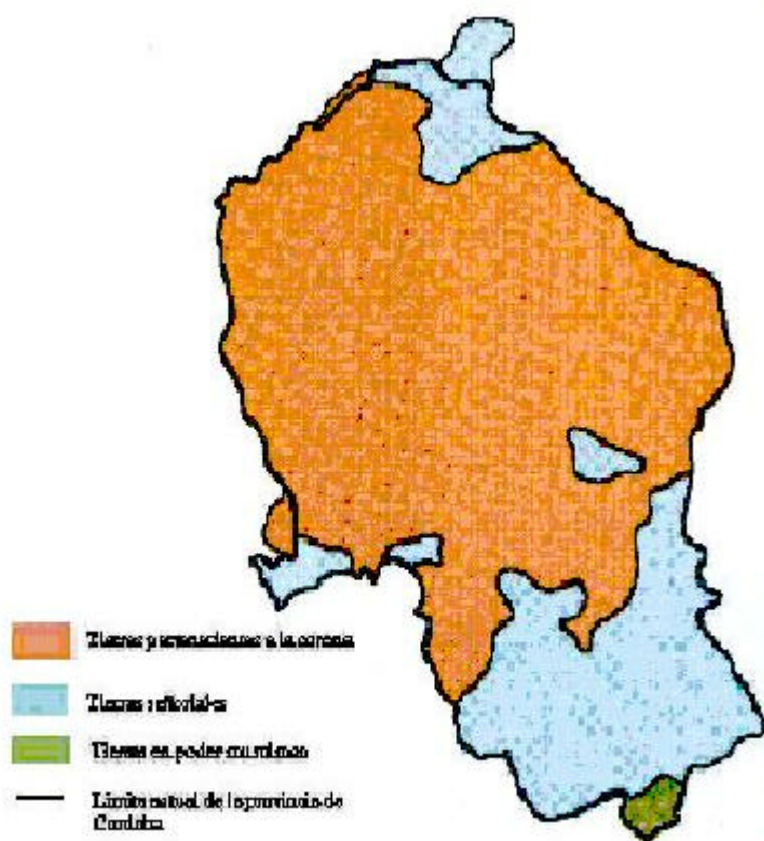
Duración: el efecto del hechizo ocurre al cabo de 4D6 horas y es permanente, a menos que se saque del cubo lleno de sangre y pelo de macho cabrío el objeto del receptor y se meta en un cubo lleno de agua bendita.

Descripción: Se debe untar el trozo de tela con el aceite de víbora mientras se recitan unas palabras con la ayuda del papel escrito con sangre de murciélago, el cual contiene unos determinados signos (que pueden ser escritos con un 75 como mínimo en con. mágico, sin necesidad de tirada), y en el que se debe haber escrito previamente con la sangre el nombre del receptor y de la persona que el ejecutante quiere que se enamore. Se debe entregar el trozo de tela al receptor, y éste tiene que entregar un objeto suyo al ejecutante (no necesariamente en este orden), el cual deberá meterlo en un cubo lleno de la sangre y pelo del macho cabrío. El receptor caerá perdidamente enamorado de la persona cuyo nombre se haya escrito con la sangre de murciélago si no pasa una tirada de RR. Esto ocurrirá dentro de un espacio de 4D6 horas. El receptor debe tener en su poder (o a la vista) el trozo de tela hasta que el hechizo surta efecto, entonces éste ya no será necesario.

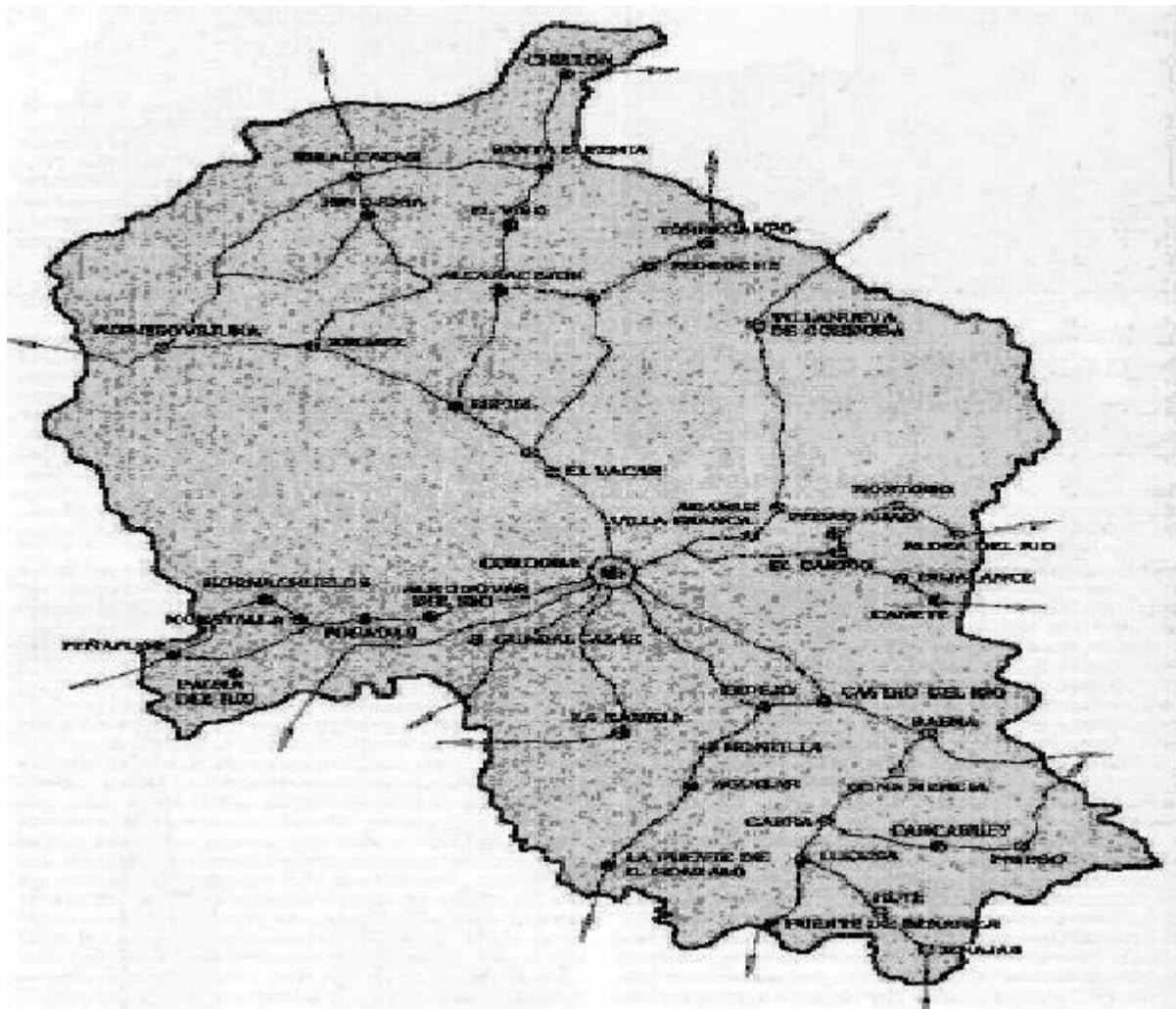
Este hechizo es de Goecia.

MAPAS DE LA PROVINCIA DE LA CÓRDOBA MEDIEVAL

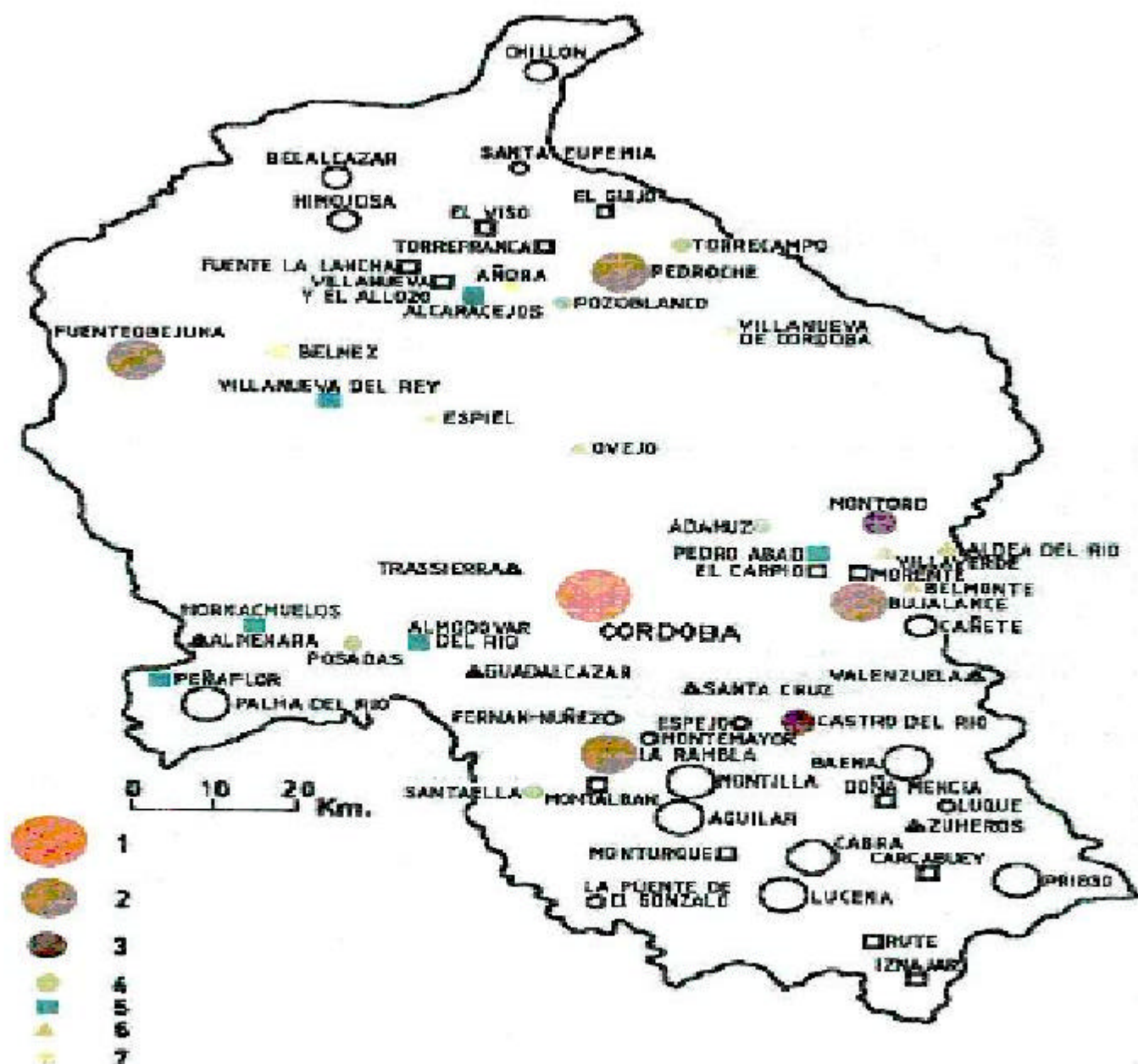
Mapas políticos de la provincia de Córdoba durante el siglo XIV



Mapa de las principales rutas de Córdoba durante la baja Edad Media



Villas y feudos de la provincia de Córdoba durante la baja Edad Media



Mapa de la ciudad de Córdoba

Para un mapa detallado de la ciudad de Córdoba te remito al suplemento Descriptio Cordubae y a la web La Llamada del Aquelarre, www.dreamers.com/llaaquelarre , donde podrás encontrar dos mapas de la ciudad, uno donde se señalan las collaciones y otro donde están indicados los lugares más importantes, todo ello by Antonio Polo.

Nota

Todos aquellos que queráis tener toda la campaña al completo de "La caída del Señor de Aguilar" podéis mandarme un mail a lindelion_sireo@yahoo.es y yo os la enviaré con mucho gusto, maquetada a 3 columnas y con dibujos.

Agradecimientos

Mi agradecimiento a Jordi Calvo por permitirme escribir esta campaña para esta estupenda revista, campaña que seguramente nos haya quitado a todos de disfrutar de algunos de los estupendos módulos, de su propia cosecha, con que nos deleita en cada número ;-)

Un agradecimiento especial a Ricard Ibáñez por el suplemento Al Andalus en particular (y a toda la gente que participó en él aportando datos) y por Aquelarre en general, y por seguir al pie del cañón ofreciéndonos su creatividad e incitándonos a todos nosotros a que también lo hagamos...

Dedicatorias

Dedico la campaña "La caída del señor de Aguilar" a Antonio Polo, ya que sin su Descriptio Cordubae ésta no hubiera sido posible (sobre todo los primeros dos capítulos).

También se la dedico a mis jugadores, Pablo (dibujante de partidas), Juampa (el auténtico y genuino Erik de D&D), Paco (que ataca a todo lo que se mueve) y Eu (musulmaníaco), por ponerme en un aprieto con sus disparatadas ideas cada vez que les dirijo y hacerme madurar como Director de Juego (y tal vez como su profesor de historia particular).

Fe de erratas

Aquí teneis los PNJS principales de la primera parte, que no se incluyeron en el anterior número

Homicio

FUE 15 Altura: 1,77 m.

AGI 18 Peso: 90 kg.

HAB 20 Edad: 25 años

RES 18 Aspecto: 12

PER 13 RR: 55

COM 10 IRR: 45

CUL 6 PC: 9

Armas: espada 60 (daño: 1D8 + 1 + 1D6), Daga 40 (daño: 2D3 + 1D6)

Competencias: Buscar 40, Correr 55, Esquivar 60, Forzar Mec. 45, Juego 40, Lanzar 45, Robar 65, Tregar 55.

Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3) y Casco (5 puntos de prot. en la cabeza)

Nota: Cuando el Catites le echa el mal de ojo, Homicio ve aumentado su porcentaje de pifia en un 40% durante 1D6 horas.

Isidro

FUE 10 Altura: 1,65 m.

AGI 14 Peso: 62 kg.

HAB 12 Edad: 35 años

RES 16 Aspecto: 12

PER 10 RR: -50

COM 18 IRR: 150

CUL 20 PC: 22

Armas: Cuchillo 36 (daño: 1D6)

Competencias: Alquimia 95, Astrología 60, Con. Plantas 61, Con. Mágico 110, Griego 40, Latín 50, Leer / escribir 70, Psicología 30.

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Hechizos: Nivel 1: Aumentar el conocimiento, Conservación, Detección de venenos

Nivel 2: Concentración, Ignorar el dolor, Inmunidad al fuego

Nivel 3: Arma invencible, Sumisión

Nivel 4: Invisibilidad, Invocación de ánimas, Invulnerabilidad, Protección mágica

Nivel 5: Aceleración, Inmovilización, Invocar un Djinn, Invocación de ondinas

Nivel 6: Aquelarre a Silcharde

Radegunda

FUE 7 Altura: 1,55 m.

AGI 12 Peso: 58 kg.

HAB 13 Edad: 33 años

RES 13 Aspecto: 9

PER 17 RR: -10

COM 17 IRR: 110

CUL 20 PC: 22

Armas: Palo 24 (daño: 1D4 + 1)

Competencias: Alquimia 75, Astrología 66, Buscar 34, Con. Plantas 83, Con. Mágico 90, Con. Mineral 35, Prim. Auxilios 26, Psicología 34.

Armadura: Carece

Hechizos: Nivel 1: Abrir cerraduras

Nivel 2: Parálisis, Dominación, Mal de ojo, Concentración

Nivel 3: Sumisión

Nivel 4: Amuleto, Invisibilidad, Despertar a los muertos

Nivel 5: Invocación de ondinas

Nivel 6: Aquelarre a Silcharde

Urraca

FUE 9 Altura: 1,40 m.

AGI 10 Peso: 50 kg.

HAB 12 Edad: 43 años

RES 14 Aspecto: 7

PER 14 RR: -35

COM 20 IRR: 135

CUL 20 PC: 22

Armas: Daga 22 (daño: 2D3)

Competencias: Alquimia 65, Astrología 86, Buscar 33, Con. Plantas 63, Con. Mágico 99, Con. Mineral 47, Leyendas 48, Psicología 34.

Armadura: Carece

Hechizos: Nivel 1: Detección de hechizos, Detección de venenos, Liberación

 Nivel 2: Dominación, Mal de ojo

 Nivel 3: Sumisión

 Nivel 4: Despertar a los muertos, Protección mágica, Vuelo

 Nivel 5: Conmoción, Invocar un Djinn, Invocación de ondinas

 Nivel 6: Aquelarre a Silcharde

Nota: Si Urraca es convertida en Lamia por el Djinn, sus características, hechizos y algunas de sus competencias cambiarán (ver las características de la Lamia en el manual).

Despedida y Cierre

Hasta aquí hemos llegado. Después de más de 200 páginas se ha alcanzado el final. ¿Os ha gustado?. No pensábamos que íbamos a superar la cantidad de páginas del número anterior. Gran parte de la culpa la tiene Juan Pablo y su espléndida Campaña. Si en el próximo número no nos manda otro módulo suyo creo que podremos volver a las páginas pensadas en principio. Pero si son de la calidad de la que nos mandó nos encantará pasarnos de páginas.

Como siempre se han quedado secciones en el tintero que tú podrías hacer. No nos cansamos de repetir que este fanzine es de todos. También ya tenemos alguna ayuda preparada y otras en camino de terminarse.

Siempre estamos pensando en como hacer un número mejor.

Como no podría ser de otra forma tenemos varias sorpresas para el siguiente Dramatis Personae. Una de ellas es realmente interesante pero de la cual, este equipo de Redacción no podrá disfrutar pero sí vosotros... y hasta aquí podemos leer.

¿Continuamos 4 números más?. Nosotros nos apuntamos, ¿venis?.

Dramatis Personae

LA VIDA SIN AMOR ES INSIPIDA; EL AMOR SIN VIDA NO ES NADA. TE NECESITO A MI LADO MI MOULIN ROUGE. TE QUIERO CARIÑO

Director: **Jordi Calvo**

Redactor Jefe: **Antonio Polo**

Colaboradores: **Ricard Ibáñez, Javier Santos, Juan Pablo Fernández del Río, Luismi (Luis Miguel Herranz), Pedro García, Antonio Polo, Hardeck (Miguel Ángel Ruíz), Rubén Castro, Villiviri (José Manuel Villán), Rafel (Rafel FG)**

Maquetación y Corrección: **Jordi Calvo**

Portada de

Raúl

raulocaceres@hotmail.com

www.raulocaceres.tk

