

Nº 5

Dramatis Personae

PRESENTE Y FUTURO
DE AQUELARRE

PROYECTO DE DP
AZTLÁN
NO OFICIAL



AYUDAS DE JUEGO

- * Tabla de Eventos
- * El Reinado de Pedro I
- * Iglesia y Brujería
- * Comercio en el Mediterráneo
- * Las Melecinas

I CONCURSO
DE MÓDULOS

RELATOS

Noches Extrañas
El Tercer Holocausto



INDICE

• Presentación	3
• Editorial	4
• Reportaje: <i>Aquelarre. Presente y Futuro</i>	5
• Ayuda de Juego: <i>Tabla de Eventos del Pastor</i>	15
• Ayuda de Juego: <i>El Reinado de Pedro I</i>	17
• Ayuda de Juego: <i>Iglesia y Brujería</i>	23
• Ayuda de Juego: <i>Comercio en el Mediterráneo</i>	39
• Ayuda de Juego: <i>Razas de Caballos</i>	48
• Ayuda de Juego: <i>Reorganización de las Melecinas</i>	62
• Proyecto DP: <i>El Nuevo Mundo (Aztlán no oficial) (Parte I)</i>	74
• Relato: <i>Noches Extrañas</i>	84
• Bestiario: <i>El Upiro</i>	102
• El Abuelo Cebolleta	107
• Relato: <i>El Tercer Holocausto</i>	108
• I Concurso de Módulos <i>Dramatis Personae</i>	110
• Backgroud del Concurso de Módulos	111
• Mirada Atrás	123
• Módulo: <i>Ex Averno</i>	125
• Despedida y Cierre	140

CREDITOS

Director: Jordi Calvo

Redactor Jefe: Antonio Polo

Colaboradores: Ricard Ibáñez, Pedro García, Rubén Castro, Juan Pablo Fernández del Río, Enrique Rodríguez Borja, Rafel (Rafel FG), Luismi (Luis Miguel Herranz)

Maquetación: Antonio Polo

Corrección: Jordi Calvo

Portada: [Raúlo](#)

PRESENTACION

Bienvenidos a un número más de *Dramatis Personae*. Sin más dilación os contamos lo que podéis encontrar en este número: para empezar tenemos un reportaje sobre como está el juego actualmente y como nos lo podremos encontrar en un futuro; comenzamos con las secciones de **Ayudas de Juego** con las **Tablas de Eventos** de Pedro García, que a este ritmo tendrá que inventarse nuevas profesiones para hacer más tablas; seguimos con un interesantísimo artículo de Rubén Castro sobre **El Reinado de Pedro I**, ahora conoceréis un poco más sobre la vida de este Rey que tanto marca nuestras partidas; **Iglesia y Brujería**, artículo escrito por Juan Pablo donde nos habla del choque entre estas dos “instituciones”, y nos describe el *Malleus Maleficarum* (¿qué que es? Solo decirte que los personajes brujos tiemblan frente a este libro); Rafel nos manda un artículo en el cual estaba trabajando desde hace tiempo, **Comercio en el Mediterráneo**, ahora los personajes comerciarán de verdad con unas reglas muy sencillas y divertidas; **Razas de Caballo**, de nuestro buen amigo Iván, nos desarrolla las distintas razas de caballos con sus características para *Aquelarre*; y terminamos esta sección con otra ayuda de Juan Pablo que siempre nos manda cosas muy interesantes para publicar, **Reorganización de las Melecinas**, complementando lo aparecido en *Ars Medica*.

Seguimos con el **Proyecto Aquelarre** que en el reportaje se desarrolla un poco. Este es el primer capítulo y se titula: **El Nuevo Mundo (Atzlán no oficial)**. En los próximos números se seguirá desarrollando para que nuestros personajes puedan viajar por las Indias.

Noches Extrañas, escrito por Miguel Ángel y **Tercer Holocausto**, escrito por Ricard Ibáñez; son los dos relatos que os podéis encontrar en este número. Todo un lujo.

Estrenamos nueva sección: **Bestiario**, de Pedro García. Nos acompañará como sección habitual y empieza con el Upiro. ¿Te dejarás que te chupe la sangre?.

El Abuelo Cebolleta y la **Mirada Atrás**, siguen con nosotros otro número más.

Y llegamos al **I Concurso de Módulos de Dramatis Personae**. Nuestra intención es que se convierta en una tradición año tras año. ¿Lo conseguiremos? La respuesta la tenéis vosotros. El premio es muy interesante y confiamos que mucha gente nos mande sus módulos.

Y para terminar, como siempre, un módulo: **Ex Averno**, una aventura de cabalistas, alquimistas y todo lo que hay en medio (o sea, los personajes...). Así que id desempolvando el *Sefarad* y el *Ars Magna*, que puede que os haga falta.

Disfrutad y ved que Aquelarre sigue vivo entre nosotros.

EDITORIAL

Ya está en la red este número 5 de *Dramatis Personae*. Sabemos que hemos tardado mucho en sacarlo y tenemos que decir que no ha sido por nuestros colaboradores. No. Hemos sido nosotros la razón del retraso y os pedimos disculpas por la tardanza. Quemaremos al Director, en compensación, en un auto de fe que al Obispo tanto le gustan.

En este número aparece por vez primera el concurso de módulos. Esperemos que el fantástico premio al ganador haga que los lectores participen y nos manden buenos módulos. En el reportaje "*Presente y Futuro de Aquelarre*" esperamos que veáis como está el panorama del juego en estos momentos y que aunque sea algo negativo, los aficionados no debemos desanimarnos. Nosotros desde DP seguiremos luchando por *Aquelarre*. Ese es el motivo de los *Proyectos Dramatis Personae* para así seguir manteniendo vivo el juego: gracias a la web los podréis seguir de forma actualizada y cuando estén acabados serán publicados en el fanzine. Así que si quieres participar, visita nuestra web: www.dramatispersonae.tk. Allí tenéis más información sobre los Proyectos, cuales son y que hace falta para participar en ellos.

Otra novedad es la fusión de la web *La Llamada del Aquelarre* y el fanzine *Dramatis Personae*. Ahora tenéis todo el contenido de los dos en la dirección que os hemos dado más arriba. Pensamos que así podremos hacer un mejor servicio a los lectores. Juzgarlo por vosotros mismos y contárnoslo.

Ya llevamos 5 números... como pasa el tiempo. Y todo gracias a vosotros: esa es la clave. Sino, sería imposible sacar este fanzine. Y por eso, por vosotros, seguiremos en la brecha.

Y no nos vamos a extender más que estaréis impacientes por leer el DP5.

Disfrutarlo.

PRESENTE Y FUTURO DE AQUELARRE

Por Jordi Calvo

¿Cómo tenemos nuestro juego favorito en estos momentos?

En este reportaje voy a intentar dar respuesta a esta pregunta; y no solo eso, sino que miro más allá e indago los posibles suplementos que pueden salir tanto mediante la editorial, como de propia autoedición, o publicados en el fanzine que está en vuestras pantallas.

Los comienzos de la editorial *Crom* con *Aquelarre* eran prometedores: salían muchos suplementos —aunque algunos eran reediciones—, como el *Grimorio*, *El Tribunal de la Santa Inquisición*, *La Fraternitas Vera Lucis*, *Al-Andalus*, *Ars Medica*, *Ars Carmina*, *Sefarad*, *Medina Garnatha*... Y la lista podría continuar. Los precios eran algo caros para lo que estaban acostumbrados los aficionados del juego, pero ahí estaban esos suplementos. Ahora, como jugadores, podríamos elegir. Además, el contacto con la editorial era fluido. Y mientras se trabajaba en esos suplementos, se estaba pensando en muchas otras cosas, como darle valor propio al suplemento *Rinascita* (que se quería que se llamara *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha —Capa y Espada—*), sacar una precuela basándose en los juegos de Enric Grau sobre los *Almogavers*....

Pero todo se detuvo.

Empezaron a dar síntomas de ¿cansancio? (por llamarlo de alguna forma) y estuvieron un tiempo desaparecidos, pero lograron sacar los tres últimos suplementos que han salido al mercado: *Ars Magna*, *Ars Carmina* y *Descriptio Cordubae*. Eso fue en junio del año pasado. Desaparecieron otra vez, aunque ahora de forma más larga, para volver en septiembre/octubre con la traducción de *Aquelarre* en francés. Tenían pensado sacar *Asturias Medievale* en noviembre pero no salió. Y así hasta nuestros días.

Durante todo este proceso han salido informaciones y rumores. En *Dramatis Personae* las conocíamos pero hasta este momento no sacamos el tema. ¿Por qué? Porque no es nuestra intención hacer “leña del árbol caído”. Pero las evidencias son cada vez mayores y no vemos que se vayan a solucionar. Me refiero a que la editorial tiene problemas para pagar a sus colaboradores.

Pongamos dos casos en particular:

Raulo: Dibujante oficial de la línea hasta los últimos suplementos. Aún no le han pagado lo estipulado en el contrato.

Chris: Escritor de *Ars Medica* al que tampoco le han pagado lo que le deben.

Y lo mismo ocurre con muchos de los colaboradores de la Editorial. Se ponen en contacto con *Crom* y las excusas para no cumplir las obligaciones con sus autores aumentaban. Llegó un momento incluso en el que Ricard Ibáñez escribió un e-mail a la lista de correo de *Aquelarre* dejando constancia de los impagos a los autores, haciendo de dominio público el problema.

Sé de “buena tinta” que *Crom* no se pone en contacto con los autores desde hace mucho tiempo y muchos de ellos ni siquiera intentan reclamar su dinero viendo la inoperancia existente. Incluso uno de los autores ha pensado reclamar el dinero por vía judicial (podría haber más pero solo puedo confirmar uno), pero ni el tiempo ni el dinero que le costaría eso serviría para su objetivo. Además, solo estaría en la lista de acreedores que tiene la editorial...

Así está el tema en estos momentos. Podría ser poco alentador, pero con lo que viene a continuación, el aficionado debe saber que *Aquelarre* está vivo y que debemos luchar para que siga así. Ahora leeréis proyectos que se están haciendo y proyectos que están pensados o a medio hacer; unos son de los autores que ya han publicado en la editorial y otros de jugadores con pasión por *Aquelarre*.

Vayamos, pues, a ver como podrá ser el juego en un futuro cercano...

Miguel Angel Ruiz (Hardeck)

En primer lugar tenemos a Miguel Ángel Ruiz (Hardeck). Su último libro publicado fue el excelente *Ars Magna*; actualmente tiene pensado tres proyectos que fueron concebidos en un principio para que los sacase la editorial, pero viendo lo que hay puede ser que se lo autopublicue o lo suba a la red. Estos proyectos son:

- Una campaña basada en la partida que está haciendo por correo, la cual lleva más de dos años y medio en marcha y que aún le falta mucho para llegar a su final. Por desgracia, no se puede adelantar nada de la misma ya que podría influir en los jugadores actuales de la partida. La campaña estaba basada en varios hilos argumentales que se cruzan y recruzan en distintas partes de la partida. Y está formada por cuatro partes y un epílogo, escritos completamente por Miguel Ángel. Un ruego a sus jugadores: por favor, ¡intentad acabarla rápido que nos morimos por jugarla!
- **Aquelarre — 3º Milenio:** *Aquelarre* ambientado en nuestros días. En el relato que podréis leer más adelante, teneis una introducción
- **Ars Malefica:** Libro de profesión de brujos, brujas, demonólogos y sacerdotes paganos de las antiguas religiones:

“Lo tengo pensado enfocar de dos formas: por un lado mostrando la bruja según la tradición medieval, y por otro la brujería como religión pagana: ritos, dioses, etc. Incluiría nuevas profesiones, nuevos hechizos tanto de brujería tradicional como de magia pagana, dioses y avatares de deidades paganas, seres IRR relacionados con ellos y su culto y un nuevo listado de demonios menores disponible para demonólogos, para mejor practica de su "Arte"”.

Pedro García

Muchos de vosotros sabréis que tengo debilidad por las creaciones de este hombre. Su campaña *Ad Intra Mare* y el *Tribunal de la Santa Inquisición* me encantaron. Antes podía decir que era imparcial por no conocerlo personalmente. Pero ahora no puedo decir eso; ya tenemos incluso dados entre nosotros. He tenido la suerte de tener entre mis manos el manuscrito sobre su nueva campaña. Por lo poco que he leído me parece una buena campaña; pero claro, he leído unas tres páginas de más de 100 que tiene y aún no lo ha acabado, aunque le queda el último capítulo. Así que le he pedido que nos dejara una pequeña introducción para los lectores de *Dramatis Personae*. Y aquí la tenéis. Muchas gracias Pedro.

“Un trueno suena fuertemente en el exterior amenazando a lluvia.

—Maldita sea —se le oye gruñir por lo bajini al Alguacil mayor, Ramón Palomino mientras mira de soslayo hacia la ventana con los portalones cerrados.

El pequeño fanal de aceite ilumina pobremente la sala. Lo suficiente no obstante, para ver el improvisado plano que hay sobre la mesa y los muebles más cercanos al fanal. Las partes mas alejadas de este, permanecen en penumbras.

—Así que, sus Reverendísimas —volverá a hablar el Alguacil mayor mesándose sus fieros bigotes—, ¿están vucencias seguros de que será hoy cuando aparezca el cargamento?

Ramón se quedará así esperando una respuesta o comentario de los PJs religiosos (frailes y/o inquisidores). Es ahora cuando recordarán algunas cosas.

Hace dos semanas fueron avisados desde la casa blanca en Toledo, donde ellos normalmente residen, para que se reunieran con Frai Bernardo de Sandoval y Rojas, actual Gran inquisidor del Consejo de la Suprema y Santa Inquisición, en aqueste año de nuestro señor de 1608.

Según se les explicó en la reunión mantenida, desde la sede de la Inquisición en Logroño se habían recibido noticias de pueblos vecinos en los que algunos familiares habían avisado de la presencia de un carromato cargado, supuestamente, de libros heréticos.

Al parecer el cargamento llegó en un barco con bandera inglesa, lo que nos ató las manos a la hora del registro. Sin embargo pudimos hacer hablar a uno de los marineros del citado barco, aprovechando que fue apresado por algún tipo de escándalo en un bodegón donde finalmente fue entregado a algunos familiares. De esta manera, y empleando viejas técnicas de persuasión,

logramos averiguar que entre el cargamento del barco, habían barriles repletos de libros; obviamente el marinero no sabía de que libros se trataba, pero debemos suponer lo peor.

Cuando se permitió finalmente, tras la entrega de los permisos burocráticos pertinentes, la toma de la nave, resultó ser demasiado tarde.

Al parecer, durante la noche, alguien se presentó en un carruaje y recogió el cargamento marchándose en seguida. Se le perdió el rastro misteriosamente, aunque después se le ha visto pasar por algunos pueblos. Según informes de algunos lugareños, el carruaje siempre pasaba a altas horas de la noche. Al parecer, no tiene marcas ni escudo de ningún tipo, y ninguna luz brilla en él, viajando siempre de noche y a oscuras. Todo ello signo inequívoco de que se trata de un carruaje dedicado al contrabando.

Según nos informaron, este carro lleva lona que cubre por completo la parte trasera, donde sospechamos van los barriles.

Y así este herético cargamento ha ido recorriendo la Península. Sospechamos que se dirige directamente hasta la capital, donde podrá deshacerse de todo el cargamento rápidamente.

Deberán ir hasta la capital de las Españas y mediar en este asunto. Se les proporcionará escolta y cualquier cosa que consideren menester. Una vez en Madrid, diríjanse hasta los calabozos inquisitoriales situados en la calle de los Premostenses, cerca de la plazuela de Santo Domingo.

Una vez aquí, contarán con la colaboración de su Prior, el padre Silvestre.

Supongo que a estas alturas el Prior, que ya ha sido avisado, ya habrá organizado y movilizado a la guardia hasta que lleguen sus nuevas instrucciones.

Envíenme informes puntuales de sus avances.

Ruego a Dios para que les ayude en esta empresa.

—¿Y bien sus reverendísimas? —volverá a preguntar el Alguacil mayor sacando a los PJs de sus recuerdos y trayéndolos de vuelta a la oscura habitación.

En esta habitación se encuentran en principio todos los PJs, además de Ramón, el alguacil mayor. Pero esto no es todo el contingente dispuesto. En una de las casas de al lado, permaneciendo a la espera de instrucciones, y casi en penumbras para no alertar a nadie desde la calle, se encuentran diez soldados mas.

La pobre luz de la habitación donde se encuentran los PJs, ilumina un mapa improvisado, un crucifijo le mantiene uno de los extremos pegado a la mesa para evitar que se enrolle sobre si mismo. En otro extremo, lo mantiene abierto un puñal, y los otros dos, los más cercanos a los PJs, los mantienen ellos mismos con las manos. En el mapa aparece dibujado el croquis de la zona donde se encuentran (ver Anexos) y también el lugar por donde se presupone (ya que no se sabe a ciencia cierta) que aparecerá el carruaje.

Es cosa de ellos que sitúen a sus hombres para efectuar el asalto. Una tirada de Táctica les recomendará reforzar todos los accesos a la plaza, ya que no se sabe exactamente por donde aparecerá el citado carro, en especial las calles más anchas. Claro que no es absolutamente necesario tirar por esta habilidad para situar a los soldados, ya que es el conocimiento de cada uno lo que valdrá, al poder verse el mapa realmente

Una vez situados los puntos de asalto, el alguacil mayor saldrá a dar las instrucciones pertinentes.

¿Los PJs soldados donde se situarán?

Al mirar por la ventana, podrán ver en la oscuridad de la noche como el alguacil con el sombrero gacho y bien cubierto bajo su capa, pues el frío aprieta pero bien, cruza la calle de lado a lado llegando a un portal de una casa que permanece, como esta, a oscuras. Tres únicos golpes, y tras unos instantes la puerta se abre dejando paso franco al alguacil que se pierde en la oscuridad interior.

Esto es lo que podrá ver cualquier PJ que se asome por la ventana cuando se decidan las posiciones a tomar y Ramón, el alguacil, salga de la habitación cagando leches, dirigiéndose a la casa de al lado, donde espera el resto de la guardia.

Si siguen observando, a los pocos minutos verán como la puerta se vuelve a abrir, y el grueso total de soldados sale en grupos de dos o tres, según se disponga, corriendo a tomar las posiciones destinadas. Unos instantes después, todo quedará desierto de nuevo.

Los PJs religiosos y el resto que no sean soldados que decidan ahora donde se van a situar. Si lo desean pueden quedarse aquí, ya que esta casa tiene una posición privilegiada sobre la plaza permitiendo una visión total de ella (...).”

De este modo se inicia esta campaña de Aquelarre que, de momento, yo llamo Las Visitas del Santo Oficio, pero que seguro que no acabará llamándose así.

Los PJs formarán un séquito inquisitorial que recibe desde Toledo, como hemos visto, instrucciones de encargarse de cierto cargamento, supuestamente de libros prohibidos. La misión en principio no comporta ninguna dificultad, no obstante, y como es natural, no será así, puesto que entre los libros del cargamento, se encuentra un objeto que algunos consideran una reliquia, y no tardarán en ponerse en marcha para recuperarlo a cualquier precio.

Eso será un poco la historia de fondo, puesto que aprovechando la presencia de los PJs en la capital, se presentan algunos casos donde deberán investigar y discernir lo falso de lo verdadero.

Para esta campaña he pasado casos verídicos en los que el Santo oficio metió mano. Se trata de, al igual que en la época, plantear los casos a los inquisidores y que estos lleven las oportunas investigaciones para tratar de esclarecer cada uno de estos. En la mayoría de los casos, he planteado las investigaciones para que los PJs puedan, a su antojo y según las averiguaciones que hagan, optar por el punto de vista más racional, o por el contrario, convertirse en unos cazadores de brujas de tomo y lomo y encarcelar a todo bicho viviente. Finalmente, he incluido las condenas o castigos impuestos por el Santo Oficio realmente al respecto de cada uno de los casos, para que los PJs puedan comparar su actuación con la de los Inquisidores de la época.

No todos los casos serán reales en esta campaña, pero la gran parte de ellos si lo serán, con lo que supongo que mas de uno se sorprenderá al descubrir las acusaciones a veces tan absurdas que se llegaban a producir, ya incluso en fechas tan avanzadas como el siglo XVII.

Para ambientar mas la época, también he añadido algunos escándalos o sucesos destacados de la época en los que los pjs, de nuevo, pueden participar mas o menos directamente, como por ejemplo, y según se desprende de un correo que recibirán los PJs durante sus pesquisas en la capital:

“Le envío este comunicado para notificaros mi presencia en la capital los próximos días. Como a buen seguro sabéis, su majestad el Rey de las Españas Don Felipe III ha reunido de nuevo a las Cortes. Estos debates ya vienen durando cerca de un año en el que se ha ido suspendiendo y reanudando cada cierto tiempo. De nuevo los diputados insisten en iniciar una reforma contra los supuestos abusos del Tribunal de la Inquisición. ¡Por el amor de Dios! ¿Dónde vamos a ir a parar?

En fin, hermano, espero pues, esté todo dispuesto a mi llegada.

*Fray Bernardo de Sandoval y Rojas
Inquisidor general de la Suprema y Santa Inquisición”*

No tardarán los PJs en iniciar una ruta a través de media Península...

Durante esta ruta, las delaciones se seguirán produciendo y las investigaciones de los PJs deberán ser cada vez más minuciosas pues muchos serán los que tratarán de engañarlos, para conseguir así librarse de viejos enemigos, conseguir jugosas fortunas, saldar viejas rencillas, etc.

Los PJs encontrarán durante el viaje a nuevos amigos, encarnizados fanáticos, peligrosos enemigos e incluso tendrán la posibilidad de cruzarse con cierto demonio mayor que no les prestará mayor atención a nuestros alegres PJs más que para tocarles las narices por un ratito... Siii, solo un ratito...

La ruta, igual que en el Ad Intra Mare, he tratado de basarla en lugares reales, incluso me documenté expresamente sobre los lugares que recorrerán los PJs (los muchachos de la editorial me grabaron un CD enterito de documentación de los lugares de que hablo, un trabajito fino), con lo que se encontrarán con sucesos o eventos sucedidos en estos pueblos, historia local, vegetación, lugares de interés e incluso gastronomía. Ahora que hablo de gastronomía... ¿Alguien puede decirme que demonios son los “feos” de Villalpando? Cuando escribía sobre esta

villa, los PJs tenían la oportunidad de saborear los famosos "Feos" de Villalpando... y no tengo ni idea de lo que son, así que agradeceré cualquier información, gracias...

Esta campaña la empecé... A ver, a veeer... Aquí esta. Tengo un archivo que es una introducción que escribí en su día. Al pie de la misma pone la fecha de inicio. Nada menos que 19 / 06 / 01 ¡¡¡La leche!!!

Ahora mismo la estoy dirigiendo a mi grupo de amigotes y vamos por la antepenúltima parte, de un total de catorce. Esta parte que jugamos ahora, precisamente es una colaboración de Ivan Mata, que ya escribió un par de aventuras para el Codex Inquisitorius, las de los Cardoso y El Camino del Diablo, muy buenas las dos, a mi parecer. Y lo cierto es que cuando comenzaron las desavenencias con la editorial, me destemplé un poco y no llegué a terminarla, es decir, solo me queda por escribir el final, que nunca me pongo en serio en ello... Pero lo tengo todo en la cabeza, y cuando con los colegas llegue a la ultima parte la escribiré. Son solo dos páginas o tres máximo.

Estoy muy ilusionado con esta campaña; a mi personalmente me gusta bastante, es la parte que me prometí escribir y que faltaba para completar el Codex Inquisitorius. En su día dije que escribiría el manual de la Inquisición y mas tarde una campaña para jugar llevando a estos PJs, y bueno, finalmente parece que la cosa salió adelante. Ahora solo falta que se publique.

Jordi me pregunta si creo que saldrá o no... Pues no lo se, la cosa no pinta muy bien, yo he cumplido mi parte escribiendo lo prometido, pero la editorial no se está estirando demasiado, y es una pena, porque hay buenísimos autores, dibujantes, etc, que han colaborado ya con ellos y no los están cuidando demasiado, vamos digo yo. Si tengo que resumir esta situación brevemente, diría que todo esta en punto muerto.

Antonio Polo

A continuación tenemos a Antonio Polo, que lo tenemos un poco perdido en El Capitán Alatraste pero que no abandona el Aquelarre —ya me encargo yo de eso—. Tiene un poco parado el suplemento titulado Ars Theologica. Veamos los que nos contó Antonio sobre este Ars:

"...Sería un suplemento dedicado especialmente a clérigos, monjes y a personajes de religión cristiana en general. Se trata, simplemente, de ayudar a los PJs de dicha religión a llevar sus personajes, sin entrar demasiado en la historia de la Iglesia en la época (aunque también se trataría), más centrado en la "vida cotidiana" de un clérigo, monje o similar: ¿cómo era la misa? ¿qué partes tenía? ¿qué rezaban? ¿cómo rezaban? ¿como vivía un párroco de iglesia? ¿cómo se vivía en un monasterio?, ¿que partes componen un monasterio? ¿y una iglesia? etc, etc..., ya que este tipo de información lo considero mucho más importante a nivel de juego que saber los intrínquilis que se escondían tras la designación de un "anti-papa" o los grandes proyectos de la Iglesia en el medievo... También se tocaría la jerarquía eclesiástica, bastante importante en la época...

Junto a todo ello, un enorme capítulo (el más desarrollado que hay por ahora) dedicado a revisar y ampliar las reglas de Poderes de Fe aparecidas en Ultreya (llamados ahora "Rituales de Fe", que me parece un nombre más correcto). Ahora se conciben de una manera más cercana a la magia, para que sirvan por un lado de contrapunto y por otro para facilitar su comprensión, sin necesidad de tener que inventarse nuevas reglas que, al fin y al cabo, siempre rompen un poco el espíritu de las viejas...

El lanzamiento de rituales de fe ha quedado, pienso, muy cercano al de conjuros, aunque con algunas especificaciones propias (la Fe no se gasta, como ocurre con los Puntos de Concentración, por ejemplo), y falta probarlas un poco y que Ricard les eche un vistazo (al fin y al cabo, se basan en sus reglas de Fe...).

En cuanto a los diferentes Rituales de Fe, se han dividido en niveles (como los hechizos) y así poder establecer una serie de rituales de niveles bajos (para parrocos de pueblo con poca fe, por ejemplo...), rituales de nivel medio y alto (para verdaderos guerreros de la Iglesia...) y grandes rituales, los llamados milagros, a las que solo tendrán acceso santos y criaturas celestiales (vamos, una RR 100 pura y dura...).

Hay escritos ya unos 20 rituales diferentes o más, tanto los que aparecían en Ultreya como algunos otros que han salido, casi sin excepción, de los Evangelios, ya que lo mejor, creo yo, es

comenzar por el principio, y me he ceñido primero a los que aparecen aquí, e incluso he utilizado los propios sacramentos, que se han transformado ahora en rituales de fe (me explico: un cura puede realizar una boda sin más, pero si se realiza un ritual de fe de Matrimonio, o sea, una boda con tirada de RR por medio y demás, no sólo podrá casar a la pareja sino que le otorgará bonus en caso de que algún brujo, íncubo, súcubo o demás, desea romper el vínculo que une al matrimonio...). Además, aparecen otros rituales más "terrenales" (oración, por ejemplo, que elimina el miedo y limpia el alma...).

La lista de rituales aumentará, no me cabe la menor duda, sobre todo teniendo en cuenta que todavía no he comenzado a tocar los milagros, y espero obtener bastantes más utilizando el Antiguo Testamento, los Evangelios Apócrifos e incluso algún que otro santoral..."

También nos habla de otro de sus proyectos: *De Nemini Terrae*. De él, dice que:

"Hay escrito mucho menos, pero más condensado: en un principio, el *Descriptio Cordubae* iba a llamarse *De Nemini Terrae*, e iba a ser una campaña con una descripción de Córdoba y de la frontera granadina. Con el tiempo, la descripción de Córdoba aumentó y se decidió publicarla aparte, guardando en una carpeta el resto de la información sobre la frontera granadina, que espero poder terminar algún día y hacer con ella un suplemento dedicado especialmente a módulos (algo similar a *Lilith*): se da una información de entrada y se escriben luego seis o siete módulos cortos o incluso hacer una campaña donde se entrelacen esos módulos, que puedan jugarse por separado... Es algo todavía muy en proyecto, no está muy decidido..."

Por ahora tengo recopilada una enorme cronología de la frontera en los siglos XIII al XV, una descripción de la zona, como era la guerra en la frontera (tácticas, ejércitos, cautivos, esclavos, etc...) e incluso alguna que otra profesión típicamente fronteriza (el frontero, una especie de policía del lugar; el intérprete o trujamán; y el tornadizo, que era un granadino o castellano que se pasa al otro bando por un buen sueldo y sirve de guía y traductor para las huestes enemigas...)."

Chris

Por otra parte, otro autor de *Aquelarre*, Chris, nos comenta que su tiempo lo tiene metido en un juego de miniaturas medieval-fantástico (*Confrontation*) y que está retomando un viejo proyecto, que sería una guía de viajes y supervivencia en el siglo XVII, encaminado a juegos como *El Capitán Alatriste*. Lo que le está pasando a *Aquelarre* pasa factura y aquí tenemos un ejemplo, ya que este suplemento, en su principio, iba a ser una continuación de una serie que se abría en *Ars Medica*.

Así que debido a que los aficionados no dan la espalda a *Aquelarre* —y la prueba es los e-mails que nos envían—, y que como siempre digo, sino lo hacemos los aficionados no lo hace nadie, para mantener vivo el juego hemos creado los *Proyectos Dramatis Personae*.

¿En qué consisten? Pues en ayudar con todos los medios de DP a personas que quieran hacer suplementos, desarrollar ideas, reglas... Y DP sería un punto de partida. El fanzine podría ayudar de diversas maneras: desde ayudas personales —en donde nos enviáis vuestras ideas/módulos/campañas y os damos nuestra opinión y nuevas ideas—, a ser un punto de reunión de ideas. Para esto, se va a reformar la web *La Llamada del Aquelarre* inaugurando una nueva sección para así poner en qué punto está; por poner un ejemplo: una campaña y las ayudas que necesita el autor. A lo mejor le hace falta alguien que se encargue de hacer la ficha de todos los PNJs, o necesita información sobre una época determinada o... mil cosas más. Nosotros nos encargamos de ser una especie de central.

Luismi

Un ejemplo de este tipo de Proyectos es el de Luismi. Aunque en este caso lo podemos llamar atraco...

Luismi, como colaborador habitual del DP, me mando un e-mail diciéndome los temas para el artículo del próximo número. Como ya sabéis, soy un “atracador a mano armada” y le planteé lo siguiente: hacer un gran artículo sobre el Nuevo Mundo, pero dicho artículo sería por partes y a lo largo de los próximos números. Sería como una especie de ese suplemento de título *Aztlán* pero que nunca salio al mercado. Es algo que me encantaría hacer pero no tengo nada de tiempo y cuando me escribió Luismi se me encendió esa pequeña neurona que tengo escondida y le dije de escribir sobre ese tema. Aceptó encantado y eso que puede ser bastante largo el tema. Así que en esta primera parte, ha hecho las condiciones políticas de la época en el momento del descubrimiento de América (que junto con el estupendo artículo de Rafel, nos va a salir un número marinerito). En el DP6 se relatará la llegada a las Américas, en el DP7 la expansión a nuevos territorios... Y así sucesivamente. Aquí tenéis una pequeña entrevista que le hemos hecho:

Dramatis Personae: Hola Luismi. Un comienzo original: preséntate a los aficionados.

Luismi: *Saludos a todos, compañeros. Soy Luis Miguel Herranz, aficionado a Aquelarre desde hace algunos añitos ya, con vocación e instinto de jugador aunque eterno director de juego. Actualmente también tengo una página dedicada al juego: www.aquelarre-web.cjb.net.*

DP: Cierto Director, algo loco, te ha comentado algo sobre el Nuevo Mundo y te ha cogido en sus garras..., ¿nos puedes comentar cómo surgió esta idea de hacer un suplemento no oficial sobre el Nuevo Mundo?

L: *Todo surgió de forma muy rápida, una locura de una tarde. Ese “cierto Director” quería saber si podía contar conmigo para este nuevo Dramatis Personae y le contesté afirmativamente, sugiriendo para la ocasión tocar algún tema suelto relacionado con Nuevo Mundo... Aún no sabía dónde me había metido... Resultó que ya tenía pensado algo parecido desde hacía tiempo y sin querer había dado en la diana con el tema, así que me propuso que cogiéramos el toro por los cuernos y en lugar de tocar algún aspecto sobre el descubrimiento nos dedicáramos por entero a él. El proyecto era ambicioso, prácticamente una locura (sana, eso sí) pero también divertido, así que me decidí y aquí estamos ahora, realmente encantado.*

DP: ¿Encuentras, para al aficionado al juego, interesante esta expansión del juego?

L: *Yo espero que así sea. Creo que el aficionado irá encontrando muchos detalles interesantes sobre el Nuevo Mundo y el Descubrimiento, pero espero que al Director de Juego en particular le ayude a preparar las partidas de una forma más cómoda, teniendo a mano una información sencilla que ojalá le resulte útil, como una especie de guía que le resulte atractiva, ya que el tema desde luego merece la pena, y así él mismo pueda ir ampliando lo que más le guste. Y espero igualmente que los no siempre agradecidos jugadores sepan apreciar esa dedicación.*

D: ¿Crees que, la editorial, al no haber apoyado a *Rinascita*, puede hacer que los aficionados vean que no sea una época no muy adecuada a Aquelarre?

L: *Desde luego eso es lo que parece y es algo donde no todos podríamos estar de acuerdo porque no pocas han sido las voces que han pedido precisamente algo dedicado a Nuevo Mundo... El Renacimiento no debe caer en olvido. Así que en espera de un “suplemento oficial”, yo desde luego he visto que este tema del Descubrimiento ha quedado un poco “huérfano” desde el comienzo. Aunque quién sabe si dentro de un tiempo *Rinascita* y *Villa y Corte* no van a volver a resurgir de sus cenizas si se produce una “mini-fiebre” con el futuro estreno de la película de *El Capitán Alatriste*, si bien para eso aún toca esperar un poquito... En cualquier caso es bueno hacerle saber a la editorial que no nos faltan buenas ideas ni interés.*

DP: Gracias por tus palabras Luismi

L: De nada, encantado de estar con todos vosotros.

Enrique Rodríguez

Otro proyecto que está dentro de *Dramatis Personae* es el escrito por Enrique, titulado en un principio *Dracs II (Imago Europa)*. Enrique me escribió hace tiempo y encontré muy interesante su proyecto. Además, se le veía con unas ganas enormes. Le ayude en todo lo que pude y si no lo hice más fue por falta de tiempo. Es un proyecto realmente interesante y con una historia que atrae. Aquí teneis las respuestas a las preguntas que le hicimos para este reportaje:

Dramatis Personae: Hola Enrique. Preséntate a los aficionados

Enrique Rodríguez: *Buff. Me llamo Enrique Rodríguez, tengo 27 años, soy de Valencia y juego (más bien jugaba) a Aquelarre desde que salió al mercado allá por el año... bueno, hace mucho tiempo. Tengo una anécdota divertida que contar a este respecto. Dado que por aquella época la economía no era muy boyante, mi gran amigo Fernando (compañero de penurias roleras por estos mundos del señor y autor de varios módulos que pululan por la red) y un servidor de ustedes, alternábamos la compra de todos y cada uno de los suplementos que la extinta Joc lanzaba al mercado. Pues bien, los mas viejos del lugar se acordarán que el mismo día que Aquelarre salió a la venta, otro producto de Joc también lo hizo: el manual de Stormbringer, el juego de rol ambientado en las novelas de Moorcock (otro ejemplo más de cómo Joc Internacional “contra-promocionaba” sus propios productos). Todavía recuerdo como dudamos un buen rato en si adquirir Aquelarre (su portada nos tiraba para atrás, además ¿juego histórico medieval? ¿qué es eso?) o bien Stormbringer (aparentemente mas atractivo). Menos mal que Fernando (al que esa vez le tocaba) se decidió por Aquelarre... sino habrían cambiado muchas cosas. Creo recordar que lo hizo por que estaba más barato. He de confesar que en un principio fui bastante escéptico respecto a Aquelarre. Meses mas tarde mi opinión cambió por completo gracias a dos cosas: comprobé que Stormbringer era un petardo a años luz de RuneQuest y tuve el inmenso placer de jugar los módulos “Entre las Brumas” y “La Posada de Alvar el Honesto”. Ni que decir tiene que el siguiente suplemento “Lilith” me tocó comprármelo a mi.*

DP: ¿Cómo surgió la idea de continuar la campaña de Dracs?

E: *La idea de continuar Dracs comienza cuando acabé de dirigir Dracs. El grupo de jugadores que tuve fue fantástico y en cierta manera me daba mucha pena no continuar con ellos. Esperamos algunos meses la ansiada “Imago Europa” aunque el fin de Joc, sumado a otros factores como la “crisis” por las que pasaron los Juegos de Rol allá por los noventa (y el auge de las dichas cartitas), el cierre de la Ludoteca donde jugábamos y por supuesto, la aparición de responsabilidades ineludibles en el seno del grupo (estudios superiores, trabajo, novias, je, je...), nos hizo desistir (amen de aparcas los juegos de rol por tiempo indefinido). Durante unos años Dracs II solo fue una vaga idea. Nada interesante: el bueno de Ricard Ibáñez a consulta mía vía e-mail, me sugiere algunas ideas (que luego han devenido en importantes) y poco más. Los años pasan y las ganas por retomar la campaña vuelven con mucha fuerza, ya que voy añadiendo muchas ideas, subtramas, etc... Aunque desgraciadamente me encuentro sin jugadores. Por suerte en Internet descubro con asombro la labor de mucha gente (entre ellos Jordi, creador del Dramatis Personae) por potenciar el juego y me decido a contactar con él para ofrecerle mis servicios. “Se de sobra que jamás podré dirigirla pero me gustaría mucho que otra gente la jugara, tengo material bastante decente —le cuento a Jordi—. Y en eso estamos, plasmando en el papel todo lo que mi cabeza ha ido hilvanando durante diez largos años... Purgando demonios del pasado.*

DP: Supongo que tendrás que hacer un doble esfuerzo, ya que habrá que explicar las costumbres y la geografía de zonas que desconocemos, ¿no?

E: *En un primer lugar ideé una trama muy general, sin importarme demasiado el “background”, es decir, diseñé unas directrices simples pero robustas, del tipo “objetivo de la*

misma”, “capítulos”, “pnjs más relevantes”... Aunque más tarde, cuando me puse en serio a redactarla (hará cosa de 6-7 meses) vi que necesitaría un arsenal de información sobre la Europa Central de finales del siglo XIV para detallarla. Gracias a Dios, Internet es una herramienta de información valiosísima para estos menesteres. Es más, me atrevo a decir que sin su concurso me hubiera sido imposible escribirla. Aun así, no soy muy amante de las descripciones geográfico-culturales pormenorizadas. Debe existir cierta base obviamente, pero el DJ debe tener libertad para tomarse ciertas “licencias”. Ejemplo: “Despertaferro” (la última parte de Dracs) no destaca precisamente por una descripción de ambientes completa (y eso que se viaja a bastantes sitios) y aun así tiene una gran calidad. Resumiendo, dotar a Dracs II de una ambientación decente y verosímil lleva lo suyo, pero se lleva a gusto.

DP: Cuéntanos, un poco, que podemos encontrarnos en la campaña.

E: *Antes que nada, creo que es importante que vuelva a repetir que el “Dracs II” que estoy escribiendo es tan solo una ayuda, un soporte para que el DJ la moldee a su gusto. Aun así mi principal objetivo es que los Pjs se encuentren ante una campaña TOTAL. Es decir, “Imago Europa” ha de tenerlo todo (soy así de exigente, que le vamos a hacer). Ha de ser histórica, mágica, mitológica, romántica, bélica, política... Cuantos más adjetivos añado mas aumenta el trabajo (para un servidor se sobreentiende) ya que juntar todos estos ingredientes y que encima tengan coherencia no es moco de pavo. Mi idea capital es que sea muy ÉPICA, que los PJs deban enfrentarse a algo que está “mas allá” de lo conocido, pero siguiendo la estructura que tenía Dracs (que dicho sea de paso me pareció y me sigue pareciendo magnífica), es decir, comenzar por hechos simples, localizados, para aumentar la complejidad y la grandiosidad de la historia a medida que avance.*

No me gusta adelantar detalles, pero “Imago Europa” se ambientará en el Norte de Europa y la Europa Central de finales del XIV, donde los Pjs serán testigos de los primeros movimientos que cambiarán la historia (el aumento del poder de la burguesía entre otros) así como de hechos tan relevantes como el apogeo de la Liga Hanseática y los estados Bálticos. Todo ello sumado a una trama (a mi entender) bastante novedosa. Por lo tanto tendremos información útil no solo sobre esta Liga Comercial sino también sobre las principales naciones de la época (el vasto reino de Hungría, los Estados Teutones, el reino de Noruega y Dinamarca, el Sacro Imperio...).

Y a la pregunta que alguno puede haberse hecho sobre si la amenaza de algún “Drac” seguirá existiendo, contestarle que “por supuesto”...

Enrique Arias

También tenemos a otro Enrique que ahora lo tenemos estudiando en Alemania con el Erasmus. Enrique está metido en el *Descriptio Toledae* y lo tiene al 70% de acabarlo. Y cuando lo acabe tiene otros proyectos pensado que nos desvela en la siguiente entrevista:

Dramatis Personae: Enrique, ¿te presentas a los aficionados de Aquelarre?

Enrique Arias: *Me llamo Enrique Arias, acabo de cumplir los 24, soy de Toledo y estudio Historia (mi último curso) en la Universidad Complutense de Madrid. Me encanta Aquelarre desde que lo descubrí. No solo es bueno sino sencillo de jugar, y es una herramienta utilísima para aprender Historia.*

DP: ¿En qué proyecto estás embarcado ahora?

EA: *Pues ahora mismo tengo tres proyectos, aunque llevo con ellos más de lo que debiera. Son los siguientes:*

- *Una Descriptio Toletum, con todo lo necesario para crear y ambientar partidas en esa ciudad y su antiguo reino, incluidos mapas, heráldica, descripciones, etc.*
- *Un modulo bastante largo (si lo termino) ambientado en Toledo. En el los PJS pueden conocer la ciudad en el siglo XIV, asistir a las luchas nobiliarias mas encarnizadas por el*

dominio de la ciudad entre las Casas de Ayala y de Silva, ser testigos de los Pogroms antijudíos de 1391, visitar la Escuela de Traductores, y, naturalmente, los lugares encantados de la ciudad como las Cuevas de Hércules, y mucho mas.

- Una adaptación de Aquelarre en la época de los Reinos de Taifas (998-1085). La gran variedad cultural, lingüística y política en la Península en ese periodo lo hace muy atractivo para jugar en el. La adaptación seria solamente histórica, con algunos retoques, pero proporcionaría nuevos escenarios y situaciones (las cabalgadas por la frontera, las esplendidas cortes andalusies...) que darían mas riqueza al juego. En la parte mágica, no me meto que no es lo mío :)

DP: ¿Qué es lo que te atrae de Toledo?, ¿piensas que es un lugar interesante para nuestros PJs?

EA: Sin duda, es uno de los más interesantes. En pocas ciudades del mundo se puede condensar tan bien en la Edad Media la mezcla que Toledo poseyó. Solo en lo cultural tenemos una ciudad de 45.000 habitantes en la que conviven judíos, cristianos y musulmanes, además de mudéjares, mozárabes, conversos, eslavos y francos. También fue la ciudad por excelencia dedicada a la magia. No solamente abundan los lugares con leyendas e historias sobre brujos, fantasmas, aparecidos y otros seres sobrenaturales, sino que la ciudad misma, edificada sobre siete colinas, posee en si un significado místico que ofrece muchísimas posibilidades a los DJ. La magia y la historia estan presentes en cada esquina en la ciudad donde pasaron sus días el ultimo rey godo don Rodrigo, el rey de Castilla que la reconquistó, Alfonso VI, Abd-al-Rahman y Al-Mamun, que la embellecieron y agrandaron, el gran astrologo y hechicero Azarquiel, el sabio judío Maimonides, y tantos otros.

Si, hay que jugar en Toledo.

DP: Después de este proyecto, ¿tienes pensado algún otro?

EA: Bueno, a ver si saco tiempo de alguna parte, pero si me gustaría hacer una descripción de la ciudad en el Siglo de Oro (versos e historias de Cervantes, Quevedo o Lope no faltan) y, esto seria genial de hacer, un Aquelarre en el Nuevo Mundo.

DP: Gracias por tu tiempo

EA: De nada hombre, un placer y saludos a todos.

Y estos son los tres *Proyectos Dramatis Personae* que hay en marcha. ¿Te unes?

A este reportaje hay que añadirle la vitalidad de la *Lista de Correo de Aquelarre*, que hace unos pocos días llegamos al colístero número 666. Una grata noticia para todos los aficionados. Si no estás apuntado, te lo recomiendo de forma encarecida.

Para acabar, confío que no veáis el futuro de nuestro juego negro. Peores momentos hemos pasado y se me pasa por la cabeza cuando desapareció Joc Internacional que fuimos los aficionados quienes mantuvimos el juego vivo. Hagámoslo ahora también. ¡Luchemos por *Aquelarre*! Está en nuestras manos. No hay excusa.

TABLA DE EVENTOS DEL PASTOR

Por Pedro García

Desde hace ya unos años, creo que fue en el suplemento de *Rincón*, apareció una nueva tabla que permitía el envejecimiento y la experiencia que se acumulaba con el pasar de los años. Cuanto más pasaban los años, más experiencias ganaba el PJ (en términos de juego 10 puntos más por año para la creación del PJ), y además se ganaba trasfondo, lo que le volvía al PJ mucho más interesante.

No obstante, esa tabla me pareció tan interesante como genérica...

Ahora, y gracias al DP tengo la oportunidad de crear unas tablas de eventos concretas para cada profesión del juego, siempre que no salga una tabla al respecto en algún suplemento oficial, lo que invalidaría las que un servidor crea, o por lo menos, te daría la oportunidad de escoger entre una y otra.

Hasta la fecha he diseñado la tabla de eventos del marino/pirata y del cazador, esta vez os presento la del pastor, que observaréis que es en algunos puntos similar a la del cazador, esto es así por la semejanza del entorno en que ambas profesiones se mueven.

Espero que os guste.

Tabla de Eventos del Pastor	
1D100	Resultado
01	El PJ es asesinado a manos de la Fraternitas Vera Lucis
02 - 10	El PJ tiene un desagradable encuentro con una manada de lobos que atacan a las ovejas que cuida. En caso de no sacar correctamente una tirada de suerte perderá 1d6 animales, con el posterior enfado del señor al que sirve el PJ. Si saca la tirada espanta a los lobos sin perder ningún animal.
11 - 20	Nacimiento de animales: Tirar 1d6. 1-3: Perros (+1d6) 4-6: Ovejas (+1d4)
21 - 25	El PJ tiene un encuentro con una criatura mágica en la montaña (sátiro, follet, lobisome, etc). Ganancia de +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 <i>Rastrear</i> . Esta tirada no es acumulable.
31 - 41	El PJ enferma: Lanzar 1d6 1-2: Rabia 3-4: Pulmonía 5-6: Tétanos
42 - 48	El PJ esquila y vende la piel de las ovejas sin que se entere de ello el noble al que sirve. Un total de 1d20 animales (mas resultado de tirada 11-20%) Ganancia de 5 monedas por piel.
49 - 51	El PJ tiene un hijo (ya sea hombre o mujer, esté casado o no).
52	Pocas personas han aprendido tanto de los animales como el PJ: +25% a <i>Conocimiento Animal</i> . Esta tirada no es acumulable.
53 - 58	El PJ, por pura necesidad, mata uno de los animales que cuida para dar de comer a su familia. Lamentablemente es descubierto y denunciado por un mal vecino (esto no lo sabrá el PJ) y el noble al que sirve le acusa de robo y acaba siendo juzgado por ello.
59 - 65	El PJ encuentra los restos del ataque de unos bandidos, al parecer el combate fue especialmente duro y, salvo un moribundo gimoteante, nadie al parecer sobrevivió. Antes de correr a pedir ayuda, el PJ echa un vistazo y encuentra un total de 40 monedas.
66 - 69	Muerte de un familiar (a determinar).
70 - 75	El PJ sufre un ataque de bandidos: 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

1D100	Resultado
76 - 82	Una tormenta violenta sorprende al pj y su ganado en la montaña. Trata de volver a su casa pero le es casi imposible orientarse y controlar el ganado. Que haga una tirada de PER x2 y una de suerte. Si saca las dos, llegará a salvo e increíblemente, con todo el ganado. Si falla la de PER se pierde y debe detenerse hasta que pase el mal tiempo, perdiendo 1d10 ovejas. Si falla la de suerte pierde 1d10 animales (acumulable con tirada anterior). En caso de perderse, deberá hacer una tirada de RES x3 o agarrar una buena pulmonía.
83 - 87	Accidente: Determinar localización y tirar 1d6 en la tabla de secuelas de la pág. 30 del manual.
88 - 92	Los lobos se han convertido en un verdadero problema en la región, así que el señor feudal ha decidido organizar una cacería de estos animales, prometiendo una succulenta paga por cabeza. El PJ, junto a algunos vecinos, si saca una tirada de PER x4 y luego una de HAB x2 logrará acabar con 1d10 de estas criaturas. Fallar alguna de esas tiradas supondrá eliminar 1d4. En todo caso, se recompensará con 10 monedas por pieza.
93 - 97	El Pj ha tenido mucho tiempo para adiestrar a su perro, con lo que ha conseguido un compañero de trabajo (y aventuras) con el que pasa muy buenos ratos. El perro demuestra una inteligencia fuera de lo normal y es capaz de obedecer a órdenes sencillas como "ven aquí", "estírate", "ataca" o "busca" Es decir, en términos de juego tiene las características normales de un perro, pero su rastrear es de 85% y su mordisco de 75%. El perro tiene fijación por su dueño y no se separará de él, acudiendo a este si le silba o llama. Además realiza perfectamente las labores de perro pastor.
98 - 99	El Pj de vuelta a casa tras haber ido en busca de unas ovejas extraviadas, 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 aúpa.
00	El PJ, aficionado a las bromas, suele alarmar a sus vecinos gritando que viene el lobo y que vengán a socorrerlo. Hartos de salir corriendo una y otra vez en ayuda del PJ, esta vez ha aparecido el lobo de verdad (y menudo ejemplar) y por mucho que gritó, nadie vino a ayudarlo. El PJ es devorado vivo por esta bestia.

ACONTECIMIENTOS HISTORICOS

EL REINADO DE PEDRO I (DE 1350 A 1356)

Por Rubén Castro "Cintoulo"

Tras haber sido publicado en el *Dramatis Personae* 4 el artículo *Jugando cronológicamente*, donde he recopilado todos los módulos oficiales que abarcan desde 1350 a 1354, me quedó en el tintero este artículo.

Son los acontecimientos más importantes del inicio del reinado de Pedro I, que nos van a servir para tener un escenario mucho más real y más interesante para ambientar nuestras partidas, aparte de seguir jugando los módulos oficiales explicados en *Jugando cronológicamente*.

¿Porque vamos a limitar a nuestros jugadores a jugar, simplemente, partidas que los enfrenten contra criaturas infernales, seres irracionales y demás, si podemos sumergirlos de lleno en la más apasionante historia de España?

Creedme si os digo que es un telón de fondo lleno de intrigas palaciegas, rebeliones nobiliarias, traiciones, bodas reales, epidemias de peste por todo el reino y muchas cosas más...

...Aquí lo tenéis y... ¡¡¡¡Disfrutadlo!!!!

LOS PERSONAJES DE LA HISTORIA

Nobles de la corte regia

- **Pedro I:** hijo del rey Alfonso XI, que heredó la corona en 1350 con apenas 15 años.
- **Juan Alfonso de Alburquerque:** ocupaba el cargo de canciller mayor. Se trataba de un noble de origen portugués, nieto del rey don Dionís, aunque por vía extramatrimonial. Y se casó con Isabel Meneses, dama perteneciente a otra gran familia noble castellana.
- **Juan Núñez de Lara:** señor de Vizcaya.
- **Alfonso Fernández Coronel:** copero mayor.
- **Gutierre Fernández de Toledo:** guarda mayor del rey.
- **Martín Fernández de Toledo:** canciller del sello de la poridad.
- **Pedro Suárez de Toledo:** camarero mayor.
- **Fernando de Aragón:** primo del rey, adelantado mayor de la frontera.
- **Samuel Leví:** este judío era el tesorero mayor de la corte.
- **Gómez Pérez:** despensero mayor.

Otros nobles importantes

- **Fernando de Castro:** magnate nobiliario gallego hermano de Juana de Castro, una de las esposas del rey Pedro I. Mayordomo de la corona.
- **Garcilaso de la Vega:** adelantado mayor de Castilla.
- **Doña Leonor de Guzmán:** le dio al rey Alfonso XI, nada menos que once hijos bastardos.

Los bastardos

- **Enrique de Trastámara:** nació en Sevilla el 13 de enero de 1333, su madre era Leonor de Guzmán, amante del rey Alfonso XI. En 1335 recibió los señoríos de Cabrera y de Ribera al norte de León, también recibió el señorío de Noreña, en tierras de Asturias, así como las pueblas de Chillón, Allandes y Gijón. En 1338 recibió el infantazgo del valle del Torío.

Después y muy significativo, fueron los títulos de conde de Trastámara, Lemos y Sarria. Los dominios del príncipe eran Galicia, Asturias y León.

- **Fabrique:** hermano gemelo de Enrique y maestre de la orden de Santiago.
- **Tello:** noble hermano de Enrique y señor de Vizcaya.

LA HISTORIA

1350

- **27 de Marzo:** en su tienda de campaña levantada frente al Peñón de Gibraltar, muere el rey Alfonso XI, víctima de la peste negra. Junto a él estaba Leonor de Guzmán, que le había dado once hijos bastardos.
- **Abril:** Leonor de Guzmán (amante de Alfonso XI y madre de Enrique de Trastámara), refugiada en Medina Sidonia, fue hecha prisionera en la ciudad de Sevilla.
- **Junio:** el rey Pedro pide a su despensero mayor, Gómez Pérez, que recaudara, con la mayor rapidez posible, los yantares que le debían al monarca debido a los cuantiosos daños causados por la peste negra y los elevados costes de las campañas militares llevadas en el estrecho de Gibraltar.
- **Principios de Agosto:** el rey don Pedro sufre una grave enfermedad de carácter infeccioso y llegó a temerse seriamente por su vida. Rápidamente aparecieron candidatos a la sucesión al trono:
 - Fernando de Aragón, el infante primo del rey fue uno de ellos.
 - Juan Núñez de Lara, el cual alegaba que descendía, en línea directa, de don Fernando de la Cerda, el primogénito de Alfonso X.
 - Enrique II fue uno de los máximos conspiradores, luego huye a Portugal.Sin duda la tensión llegó a ser muy fuerte, pero pronto desapareció tras la recuperación del rey, que se salva, dicen, por su devoción a la Virgen de las Fiebres.
- **29 de Agosto:** navíos ingleses atacaron a una flota mercante castellana en las proximidades del puerto de Winchelsea (Inglaterra).
- **Septiembre:** Juan Núñez de Lara, que nunca tuvo el apoyo de Juan Alfonso de Alburquerque, temiendo la reacción de Pedro I y sus colaboradores, decidió retirarse de la Corte e irse a Sevilla.

1351

- **Primavera:** Leonor de Guzmán murió de forma violenta en la localidad de Talavera. Se dice que la responsable era María, la reina madre.
- Don Garcilaso de la Vega convoca en Burgos a los caballeros de Castilla para levantar pendón contra el Rey, por celos de no verse agasajado en la Corte con un título. En Rey llega a Burgos y Garcilaso tuvo “palabras muy malas” contra él, pero no hubo más. Pero el viernes de la misma semana, cuando don Pedro I viaja a Tardejos, se encuentra con un ejército armado, a las órdenes de Garcilaso. Mandado llamar por el Rey, suspende su revuelta y se presenta en Burgos donde es hecho prisionero. Juzgado por el Consejo real es condenado a muerte con sus cómplices.
- **22 de Junio:** don Pedro I llega a Valladolid donde se convocan las Cortes. Aquellas Cortes fueron de gran importancia y convocadas por Juan Alfonso de Alburquerque. Allí se habló de:
 - Se puso en discusión un asunto que interesaba particularmente a la alta nobleza. Los lugares de la Behetría, que se asemejaban cada vez más a los dominios solariegos, y cuyo reparto era exigido por los poderosos. Dicha discusión generó el *Libro Becerro de las Behetrías*, compuesta a lo largo de 1352, donde contiene los deberes ineludibles de las tres jurisdicciones de realengo, abadengo y señorío.
 - Se aprobaron numerosos ordenamientos, entre ellos la administración de los concejos, la relación de los cristianos con la comunidad judía, el abuso en que con frecuencia incurrieran los poderosos o los problemas relacionados con el ejercicio de la justicia. También se tomaron importantes acuerdos destinados a promocionar el desarrollo del

comercio exterior de Castilla. Casi todas las ideas salían de la boca del rey pero es probable que procedan de Juan Alfonso de Alburquerque.

- El ordenamiento denominado “de convites”, con el que se pretendía regular las costumbres sociales, a tenor, obviamente, de la condición social de los súbditos del monarca.
- Pero el principal acuerdo fueron los ordenamientos de precios y salarios, que habían subido debido a las catástrofes que había padecido la Corona de Castilla.
- Se firmó, en Londres, un tratado de paz entre los castellanos y los ingleses. La iniciativa partió del monarca inglés Eduardo III. El tratado garantizaba a los marinos de Castilla plena libertad tanto para comerciar como para pescar en mares británicos. A cambio se pedía a Castilla que no colaborara con Francia.
- *Ordenamiento de los Menestrales*, donde se condena la vagancia y se prohíbe la mendicidad, se organizan cazas contra los salteadores de caminos, se refrendan medidas favorables al comercio e industria, poniendo trabas a los monopolios.
- No se presenta a las Cortes, Alfonso Fernández Coronel, faltando a sus deberes, todo debido a que tras morir Juan Nuñez de Lara, teme que corran peligro sus privilegios, al mostrar el fallecido, pretensiones al trono y ser apoyado por Coronel. Se hace fuerte en la villa de Aguilar donde ha reunido un ejército. Pero el rey aún no sabe nada.

1352

- **Enero:** concluyen las Cortes de Valladolid, Pedro I marchó hacia Sevilla, su ciudad favorita, no sin antes entrevistarse en Ciudad Rodrigo con el monarca lusitano Alfonso IV, que era su abuelo materno. Allí perdonó a su hermanastro Enrique, el cual abandonó tierras portuguesas y se encaminó a Asturias.
- **Entre Mayo y Junio:** una vez en tierras andaluzas Pedro I recibe noticias de la actitud levantisca de Alfonso Fernández Coronel, señor de Aguilar de Campoo. Paralelamente tuvo lugar la rebelión, en tierras asturianas, de su hermanastro Enrique. Pese a todo, las tropas del rey salieron victoriosas, obligando a Enrique a huir.
- **12 de Junio:** Pedro I conoce a María de Padilla y se enamora perdidamente (corren rumores de que fue hechizado).
- **Octubre:** el monarca castellano firma el tratado de Tarazona, con el vecino reino de Aragón. Los artífices de la paz fueron Juan Alfonso de Alburquerque y Bernardo de Cabrera por parte aragonesa.
- **Noviembre:** doña Blanca de Borbón, nieta del rey Felipe IV de Francia, llega a Nîmes de camino al enlace con el rey de Castilla.
- **Diciembre:** doña Blanca entró por el principado de Cataluña, donde don Fabrique, maestre de Santiago, se encargó de velar por su seguridad hasta llegar a Valladolid, donde iba a tener lugar su enlace matrimonial. Doña Blanca llevaba consigo un excepcional equipaje, una corona cuyo valor era de unos 3.200 escudos de oro y una diadema con rubíes, esmeraldas, diamantes y perlas, valorada en 2.560 libras.

1353

- Revuelta de un importante sector de la nobleza.
- **1 de Febrero (Jueves):** Pedro I logra la rendición de sus tropas de la villa de Aguilar de Campoo. Don Pedro Estébanez Carpinero, comendador de Calatrava entra en la ciudad. El traidor “se confesó digno de la muerte que le esperaba”. La traición de Alfonso Fernández Coronel fue castigada con la muerte: decapitado.
- **Marzo:** en la ciudad de Córdoba, nace Beatriz, fruto de los amores de Pedro I y María de Padilla, su amante.
- **3 de Junio:** se celebró la boda del rey de Castilla con la francesa Blanca de Borbón, nieta del rey Felipe IV y sobrina del monarca galo Juan II en Valladolid. El enlace, fruto de largas negociaciones, pretendía afianzar una alianza de la Corona de Castilla con la monarquía gala y se acordó que Francia entregaría 300.000 florines de oro, a cambio se le entregaba a doña Blanca las villas de Arévalo, Sepúlveda, Coca y Mayorga. También se acercaron a la ciudad sus hermanastros Enrique y Tello, acompañados por grupos armados. Esto provocó algunos

roces, pero Pedro I los dejó entrar simplemente con una escolta. Juan Alfonso de Alburquerque fue el padrino y Leonor de Aragón la madrina. Los recién casados tenían 18 años.

- **5 de Junio:** Pedro I decide abandonar a su esposa para reunirse con su amante, María de Padilla, en la localidad de Montalván. Esta actitud puede tener tres argumentos:
 - La novia tardó nada menos que dos años en presentarse, una descortesía imperdonable.
 - La dote de 300.000 florines no llegó con ella, de hecho los franceses jamás pagaron ni un solo florín.
 - Hace pensar que algo tan simple como la pérdida de la virginidad de la novia con anterioridad.
- **Finales de Junio:** debido a la presión de la corte, vuelve con Blanca de Borbón, a la que abandona dos días después, otra vez.
- **Septiembre:** Doña Blanca está confinada en la villa de Arévalo.
- **Finales de año:** un suceso de suma importancia en la corte, las relaciones entre Pedro I y Juan Alfonso de Alburquerque se deterioran y, ante el temor de ser víctima de la ira regia, Alburquerque se retira a sus posesiones en tierras extremeñas y más tarde a Portugal. En su lugar se colocan parientes y amigos de la amante del rey María de Padilla.

1354

- **Principios de año:** el rey está en Cuellar y decide invadir las tierras privadas de Alburquerque y, como estas acciones guerreras no le ofrecen serias dificultades, se retira a Cáceres, cometiendo la torpeza de dejar al frente de sus tropas, a Enrique y Fabrique, quienes se unen con Alburquerque para ir contra su Rey.
- Don Pedro recibe un golpe doloroso al saber que su propia madre, doña María de Portugal, con tal de ayudar a su favorito (Alburquerque), se une también a la sublevación. El ejército de bastardos, en su camino desde Fuente Aguinaldo hasta Salamanca y Zamora, fue “robando por ocho días todo el país”.
- **Entre febrero y marzo:** Pedro I logra que los prelados de Salamanca y de Ávila declaren nulo su matrimonio con Blanca de Borbón.
- **Abril:** en la villa Cuéllar, se casa el rey con doña Juana de Castro, dama de gran belleza, aunque viuda de Diego López de Haro pero hermana de Fernando de Castro, magnate nobiliario gallego y poseedora de una gran fortuna. Bajo su mando estaba el alcázar de Jaén y las fortalezas de Dueñas y Castrogeriz. ¿Pero porque se casa?
Sencillamente para contribuir al triunfo del plan que, mientras don Pedro I y los suyos emplean todo su tiempo en los preparativos de la ceremonia, los gemelos bastardos intentan dirigir el acuerdo de una Liga contra el rey.
El matrimonio duró solo un día y Juana se retiró a Dueñas, donde una vez logrado su deseo de alcanzar la Corona, con el hijo que, como era de prever, le hizo don Pedro, se marchó a Portugal y hasta el día de su muerte, el 21 de agosto de 1374, se hizo llamar reina de Castilla.
- **Primavera:** la coalición nobiliaria avanza enormemente al sumarse a ella nada menos que el pontífice Inocencio VI, el cual había mostrado disgusto ante la actitud adoptada por los obispos de Salamanca y Ávila al disolver el matrimonio de Pedro I y la infanta francesa.
- **Primavera:** doña Blanca de Borbón es llevada al Alcázar de Toledo bajo la custodia del caballero don Juan Fernández de Hínestrosa, tío de doña María de Padilla, por orden del rey. En la ciudad, doña Blanca saquea el Tesoro Real que posee el judío Samuel Leví en sus casas, y así financia a los traidores y facciosos que se alzan contra el rey, su esposo.
- **Agosto:** el primer ataque se dirigió contra Ciudad Rodrigo, tras la contraofensiva, los rebeldes se trasladaron a la zona de Toledo (donde Blanca estaba retenida) y allí, Juan Alfonso de Alburquerque, los bastardos y los infantes de Aragón consiguieron lanzar una proclama a todo el reino como defensores de la ultrajada Blanca. La bandera que utilizaron para dar consistencia a su causa y lograr un movimiento bien visto por el sector popular fue la disolución del matrimonio de Blanca (aunque los objetivos fueran diferentes).
- **Principios de Septiembre:** el rey, con 600 hombres, marcha a Tordesillas y allí recibe la visita de su tía doña Leonor, que, en nombre del rey de Aragón y de la Liga formada por los

adversarios de don Pedro, le conmina a plegarse a una serie de condiciones indignas, para evitar la guerra.

- **28 de Septiembre:** los rebeldes lograron un éxito importante al conseguir apoderarse de Medina del Campo. Unos días más tarde muere Juan Alfonso de Alburquerque a causa de un envenenamiento ordenado por Pedro I.
- **Octubre:** Pedro I marchó a la villa de Toro y se iniciaron negociaciones que dieron comienzo en Tejadillo. Lo que ansiaban los rebeldes era la entrega del gobierno a los magnates de la alta nobleza. El rey fue dando largas a las cuestiones planteadas y temeroso de sus rivales, pudo salir de la ciudad y se dirigió a Ureña, donde estaba María de Padilla.
- **Noviembre:** Pedro I estuvo alojado en Tordesillas hasta principios de noviembre donde le llegó una carta informándole de otros nobles que se habían sumado al bando rebelde. El rey se presenta en Toro junto con Hinestrosa y Samuel Leví, y es hecho prisionero, los nobles se reparten los cargos de la corte regia, Fabrique (uno de los hermanos bastardos) se hizo camarero mayor y el infante Fernando de Aragón canciller mayor, don Fernando de Castro recibe la mano de doña Juana, hermanastra del rey.
- Pedro I, aprovechando una salida por los alrededores de Toro logra huir hacia Segovia, desde donde parte para Burgos y allí convoca las Cortes.

1355

- **5 de Enero:** Pedro I estaba ya en Segovia. Y sigue hasta Medina del Campo.
- **19 de Enero:** en Toledo, el legado pontificio lanzó en la catedral la excomunión contra Pedro I, por la actitud adoptada con su esposa, la francesa Blanca de Borbón, así como la corrompida vida que había llevado en sus relaciones con el otro sexo.
- **Primavera:** don Pedro se propuso hacer de Sevilla otra ciudad, aún más hermosa, a expensas de la Tesorería Real que administraba el judío Samuel Leví. Pero al conocerse cómo la reina doña Blanca se sirvió del dinero que debió defender el taimado y corrupto Samuel Leví, los nobles fieles al monarca contrastaron las cuentas del administrador hebreo. Éste se negó a justificar sus partidas y por ello fue encarcelado, tras hallarse en sus estancias 160.000 doblas de oro, 4.000 marcos de plata y 124 arcas de paños de oro. Para saber a cuanto ascendía la cifra de los caudales mal adquiridos, se puso a Samuel Leví a “cuestión de tormento”, en el que murió sin decir la cantidad extraída del Tesoro Real, que le había permitido, entre otros placeres, verse servido por ochenta esclavos moros y moras.
- **Mayo:** entró en Toledo Enrique el bastardo. Una de las acciones de sus tropas fue el saqueo de la judería menor donde deguellan a 1.200 judíos, incluidos niños y mujeres. La judería mayor cerró filas en defensa del rey de Castilla. Unos días después llegó Pedro I y tras la superioridad militar los rebeldes abandonaron la ciudad por el camino de Talavera. Mientras Pedro entra por la judería, los gemelos Enrique y Fabrique huyen por la Puerta de Alcántara. Una vez consolidado el dominio, Pedro I tomó medidas: diversos partidarios de los rebeldes, entre ellos Ferrán Sánchez Rojas, fueron ejecutados, también fueron ajusticiados 22 hombres del concejo. Ordenó el traslado de Blanca de Borbón a la villa de Sigüenza porque, como queda dicho financió el alzamiento de la Liga.
- **Mediados de año:** Pedro I ordenó atacar Cuenca pero finalmente se alcanzó un acuerdo en virtud del cual los caballeros de la ciudad renunciaban a mostrarse hostiles contra Pedro I si este retiraba el asedio. Simultáneamente, las tropas reales conquistaron la villa de Valderas, que era otra pieza clave de los rebeldes. Mientras tanto, Enrique II había vuelto a Toro pero como seguía corriendo riesgos, escapó de la villa y se dirigió a Galicia.

1356

- **25 de Enero:** a las puertas de Toro, Pedro I se reconcilia con su hermanastro Fabrique y reconquista la ciudad gracias a la iniciativa de Hinestrosa, quién soborna a un vecino de la villa, García Alonso de Trigueros, para que, llegada la noche, abra la puerta que cerraba la plaza. Una vez aquí, donde se encontraban María (la reina madre) y Juana (la esposa de Enrique), el rey mandó ajusticiar a los caballeros Pero Estébanez Carpintero, maestre de Calatrava, que recibe un golpe de maza en la cabeza, Ruy González de Castañeda que recibe

una estocada mortal en el cuello, Martín Alfonso Tello y Alfonso Téllez que son acuchillados por la soldadesca.

- La reina madre solicita ser devuelta a su padre, don Alfonso rey de Portugal. En aquella tierra muere, pocos meses después, envenenada por su propio padre al descubrir las relaciones ilícitas de doña María con el gallardo Martín Téllez.
- Don Tello se retira a Vizcaya; don Fernando de Castro a Galicia, y don Enrique de Trastámara, después de pasar por tierras gallegas, siguió hacia Asturias y hacia Vizcaya. Finalmente, abandonó la Península Ibérica, encaminándose a la localidad francesa de La Rochela, donde se puso al servicio del monarca galo.

La rebelión nobiliaria encabezada por los bastardos de Alfonso XI había fracasado...
...aunque la historia no ha hecho más que comenzar.

DRAMATIS PERSONAE

<http://www.dramatispersonae.tk/>

Tu web de Aquelarre. En ella podrás encontrar:

Módulos

Ayudas de juego

El fanzine *Dramatis Personae*

Los Proyectos DP

Entrevistas

Y muchas más cosas....

IGLESIA Y BRUJERIA

EL CHOQUE ENTRE TRADICION Y RELIGION

Por Juan Pablo Fernández del Río

Este artículo enfrenta dos aspectos de la brujería: la visión científica, representada por la hipótesis de que muchas manifestaciones de brujería se debieron a enfermedades mentales, y la visión supersticiosa de la Iglesia y sus remedios contra la brujería. De esta forma, primero, se relata la historia del enfrentamiento entre la iglesia y la brujería y la relación de esta última con las enfermedades mentales, seguido de varias ideas de aventuras sobre este tema; y segundo, se explica la concepción que la Inquisición tenía acerca de la brujería, y para ello vamos a analizar el principal manual del que se servían para su particular cruzada contra las brujas: el *Malleus Maleficarum*. Al final se aportan unas nuevas reglas para *Aquelarre* basadas en la visión de la brujería que tiene este libro, complementando las reglas sobre los poderes de la Fe aparecidas en *Ultreya*.

EVOLUCIÓN DE LA BRUJERÍA DURANTE LA EDAD MEDIA Y EL RENACIMIENTO

En este apartado vamos a observar la relación existente entre la posesión, la brujería y las enfermedades mentales, y comprobaremos la evolución de la concepción que tenían sobre la brujería tanto el pueblo como la Iglesia, para terminar comprobando que la Iglesia no hubiera podido subsistir sin la brujería, entendida como su contraria debido a intereses económicos, aunque ésta existía en forma de ritos paganos de la época romana que aún persistían en la península, lo cual demuestra que en absoluto tenía vocación de contrariar en un principio la doctrina católica, sino que sus seguidores más bien se vieron en la necesidad de defenderse de los ataques de la Iglesia. También veremos que en ese afán por perseguir a los brujos, la Iglesia también se llevó por delante a muchos enfermos mentales cuyas enfermedades (epilepsia, histeria, esquizofrenia, etc.) eran a menudo tachadas de posesiones demoníacas o de brujería, de manera que infinidad de inocentes murieron en la hoguera.

La Edad Media

Hablar de la Edad Media como un periodo de la historia caracterizado por un contexto sociopolítico y cultural homogéneo no sería correcto dado que si algo caracteriza a tan dilatado período es la coexistencia de distintos marcos culturales: Bizancio, el mundo cristiano, el mundo árabe —que incorporó en su bagaje cultural muchas tradiciones y saberes orientales—, el nacimiento del burgo como organización sociocomercial, el desarrollo del sistema feudal, el progresivo cambio de actitud de la iglesia... Más que hablar de Edad Media deberíamos hablar de Edades Medias; así, por ejemplo, se distingue entre Baja y Alta Edad Media. Lo más sobresaliente de este período es el virulento resurgir de la ancestral visión demonológica de la enfermedad mental y la pretensión de eliminar la concepción física del campo de la medicina.

Durante la Baja Edad Media (s. IX - XI) existió una relativa permisividad hacia las tradiciones paganas y demonológicas; la mayoría de las personas recurrían a brujas y magos para resolver sus problemas. Durante este período, cabe destacar también el trato humanitario que los enfermos mentales recibían en los múltiples monasterios, claro está, que quedaban fuera de este trato humanitario todos aquellos enfermos que presentaran conductas violentas o muy desagradables. Pero, a medida que fue transcurriendo el tiempo, la Iglesia católica fue escalando puestos hasta llegar a ser la rectora absoluta de la vida de los ciudadanos, y la estricta moral cristiana choca con la tradición popular apegada durante siglos a costumbres

paganas más liberales. El clima de tolerancia inicial comienza inevitablemente a reducirse. A todo esto hay que añadir que se dio un periodo de crisis social (hambre, miseria, peste...) así como innumerables guerras sangrientas. Dada la falta de cauces para expresar el malestar, comienzan a desarrollarse curiosos modos de expresión emocional, brotes de “locura colectiva”, es decir, alteraciones extremas del comportamiento que llegaron a afectar a poblaciones enteras. Durante estos siglos se registraron epidemias de manías danzantes: delirios frenéticos, saltos, bailes, convulsiones... Existían curiosas creencias populares como la de que si se bailaba sin parar, la persona quedaba inmunizada ante una posible picadura de tarántula; ciudades enteras fueron contagiadas, los ciudadanos podían pasar horas, a veces días enteros danzando, saltando, riendo... En Italia, este fenómeno se conoció como “tarantismo”; se extendió por toda Europa, donde se le acabó conociendo con el nombre de “Baile de San Vito” (¿os acordáis del Último Guerrero del *Pressing Catch*?). Otro ejemplo de epidemias de este tipo lo constituye los ataques colectivos de licantrópía, que hacía vagar a los afectados aullando como lobos, o las posesiones grupales (tenemos varios ejemplos, como Loudun y Salem, Massachussetts, EE.UU.). Una de las hipótesis explicativas de estos fenómenos es que estos extraños comportamientos eran parecidos a los ritos que la tradición greco-romana celebraba en honor de ciertos dioses. Cuando el cristianismo se convirtió en religión oficial, se prohibieron una serie de ritos y tradiciones profundamente enraizadas en la cultura y el folklore popular. El conflicto entre tradición y religión, la imposibilidad cotidiana de expresión emocional, acabó transformándose en “síntomas de una enfermedad” de tal manera que su práctica no estuviera abocada al castigo.



Según la teología de la época, las posesiones diabólicas podían ser de dos tipos atendiendo a un criterio de voluntariedad de la posesión:

- Entendida como una enfermedad mental: el demonio poseía a su víctima en contra de su voluntad, bien por el abandono de su alma, o bien por el castigo de sus pecados.
- El poseso estaba aliado con el demonio, y en el acto de posesión había intervenido un brujo; aunque la diferencia entre este segundo tipo de posesos y los brujos no estaba clara.

Aunque se distinguía entre la auténtica pérdida de la razón y la brujería, no están claros los criterios que se utilizaban para tal distinción, de hecho, apenas se recogen estos procedimientos diagnósticos en los textos de la época.

En 1199 Inocencio III creó la Santa Inquisición, que en un principio era el instrumento de persecución de la herejía, pero que ya en el siglo XIII comienza a perseguir además a brujos y magos (ver el suplemento de *La Santa Inquisición*). La concepción demonológica no surge del vacío, sino que es el resultado de la evolución a través de los siglos de numerosas tradiciones, sobre todo la religión judaica de los siglos II-I a.C., aunque también de las creencias precristianas, las creencias de religiones greco-romanas e incluso ciertos aspectos del idealismo platónico.

Aunque la Iglesia creía en la brujería y en la magia, antes del siglo XI, más que animar a creer en supersticiones de brujería, se planteaban ciertas limitaciones. Por ejemplo, en el siglo VI, el Sínodo de Bracars condenó la idea de que el diablo podía controlar el tiempo. Más tarde, en el siglo X, el Canon Episcopal explícitamente consideraba como ilusoria la creencia pagana de que ciertas mujeres podían volar subidas en la espalda de los animales. Los individuos eran ocasionalmente castigados por practicar brujería maléfica pero no eran castigados por ocupar el

estatus de brujo o hechicero. La noción de un pacto entre el brujo y el diablo no fue acentuada y, la idea de que las brujas formaban una organización satánica internacional no existía.

Conforme la Iglesia católica se va sintiendo acosada por los movimientos cismáticos, el inicial clima de benevolencia se va transformando en actitudes inflexibles e intransigentes. Con el afán de consolidar su poder y su propia identidad, persiguió los movimientos discordantes y acabó por no diferenciar entre enfermedad mental, posesión y herejía y el destino de todos ellos acabó siendo el mismo.

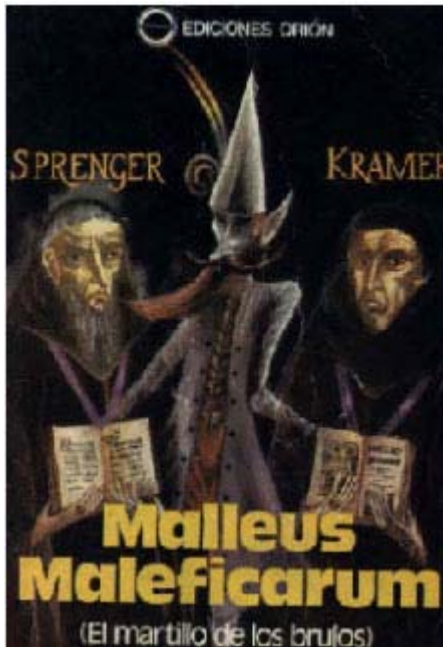
En un principio, el tratamiento se basaba en el exorcismo, tendente a devolver la paz espiritual al sujeto expulsando de su cuerpo a los demonios; este tratamiento implicaba el contacto con el agua bendita y santos óleos, rezo de oraciones, imposición de la saliva del sacerdote, tomar extrañas pócimas... (ver página 91 del suplemento *Ultreya, Mitos y Leyendas, volumen 3*). Con el paso del tiempo, las técnicas exorcistas se hicieron cada vez más complejas y crueles. Se trataba de ser cruel con la persona poseída para de esta forma ser cruel con el demonio que la poseía. Cualquier acción era válida (azotes, encadenamientos, torturas, inmersiones en agua caliente o helada, ayunos...) con tal de convertir el cuerpo en un lugar desagradable para el demonio. Se han recogido cifras de trescientos mil condenados y ajusticiados por brujería entre 1448 y 1782 en Europa y América, de los cuales hubo más de cien mil entre la mitad del siglo XV y final del XVI.

Según algunos autores, la brujería tal vez tenga su origen en los ritos de fertilidad de regiones primitivas cuya práctica posteriormente llegó a sancionarse penalmente. En la medida en que estas prácticas suponían un tipo de protesta social contra el poder establecido (el poder de la Iglesia católica), en sus ritos se realizaban conductas sacrílegas intencionadamente. Llama la atención el hecho de que la mayoría de las encausadas eran mujeres, a las que se le atribuía un insaciable deseo carnal y cierta tendencia a hacer el mal. En cambio, a los hombres se les suponía inmunizados a la posesión dado que Cristo había sido varón. Todo esto apoya la profunda misoginia existente en aquella época. Por lo general, los poseídos eran personas desprotegidas y aisladas en la comunidad (generalmente ancianas pobres). No hay que olvidar que la brujería era la manifestación de conductas anormales que contrariaban y transgredían códigos sociales que rompían reglas comúnmente aceptadas por la comunidad. Es muy probable que muchas de las diagnosticadas como brujas no fueran sino ancianas con demencia senil, epilepsia, esquizofrenia, o en general, trastornos mentales que los médicos de la época no podían explicar, o trastornos que las pócimas elaboradas para su curación no podían paliar.

Desde una perspectiva psiquiátrica, la Alta Edad Media se caracterizó por un aumento de la enfermedad mental pero dicho tipo de enfermedad no fue reconocida como tal realmente, sino que los perturbados mentales fueron acusados de brujería. Esta teoría está basada en una serie de datos: las brujas a menudo confesaron haber llevado a cabo actos imposibles, tales como volar por el aire, lo cual puede ser interpretado como testimonios de esquizofrénicos; también se dice de ellos que participaban en orgías nocturnas, y esto se puede interpretar como la existencia de ninfómanos o psicópatas; el hecho de que se informara de que las brujas tenían zonas insensibles al dolor (marcas del diablo) en varias partes del cuerpo podría ser interpretado como casos de histeria. Por otra parte, los histéricos son altamente hipnotizables, lo cual podría explicar el control que el hechicero principal ejercía sobre las brujas subordinadas en las orgías, lo que podría darse por procesos de sugestión en grupo. El hecho de que fueran capaces de resistir a las torturas sin experimentar dolor podría explicarse por la auto-hipnosis. Otro dato que apoyaría esta hipótesis es el hecho de que las brujas eran usualmente mujeres y la histeria se presenta más comúnmente en mujeres que en hombres.

Otra hipótesis que se ha propuesto como explicación del elevado número de posesos durante la época medieval es a la del proceso de "socialización del poseso": la presión social, la reinterpretación del clero, la existencia de manuales donde se describían los comportamientos de los posesos, las ventajas —grandes dosis de atención, cierta admiración y temor—, la exención de toda culpa de sus actos; y en este sentido, los propios comportamientos de los posesos reafirmaban los valores religiosos de su comunidad. Además, no hay que olvidar que el contenido de los delirios (posesiones diabólicas) estaba moldeado por el contexto social en el que el sujeto estaba inmerso y las creencias propias de aquella época. Hoy, en cambio, este tipo de contenidos no suele ser muy frecuente. Por otra parte es muy importante el rol que juegan las variables económicas, demográficas y situacionales en la comprensión del fenómeno.

A todos estos elementos habría que añadir el hecho de que el poseso era interrogado con la intención de que revelara el nombre del brujo que había causado su mal (y de esta manera, el brujo sería ejecutado). Es evidente que tal cadena de conductas se convirtió en un instrumento no sólo religioso sino también sociopolítico. Además, el dinero y las posesiones del convicto hereje eran confiscadas por la Inquisición (dependía de tales confiscaciones para su supervivencia). Por ello había fuertes intereses centrados en encontrar y a menudo crear herejes.



Durante el siglo XV a raíz de la bula *Summis Desiderantes Affectibus* (1484) del papa Inocencio VIII, la persecución se convierte en una guerra abierta contra las brujas. En ella exhortaba a los clérigos a no descansar en la búsqueda de métodos para detectar a las brujas. Amparándose en esta bula, los monjes dominicos Johann Sprenger y Heinrich Kraemer, nombrados por Inocencio VIII inquisidores para la Alemania del Norte, publican en 1488 el *Malleus Maleficarum* (que se puede traducir como *El Martillo de las Brujas*, ya que su objetivo era el de ser un instrumento para perseguir a las brujas y, literalmente, martillearlas), un manual para la caza de brujas, obra que se convirtió en la obra por excelencia para el inquisidor, alcanzándose las 30 ediciones en los dos siglos siguientes. Contiene todos los conocimientos sobre brujería que había hasta entonces, incluyendo pruebas para su diagnóstico y tratamiento. Este manual se divide en tres partes. En la primera se exhorta a admitir la existencia de las brujas y se considera que quien dude sobre su existencia está en un grave error e incluso puede ser sospechoso de herejía. La segunda parte contiene una relación de síntomas a partir

de los cuales pueden ser descubiertas las brujas (manchas rojas, zonas insensibles del cuerpo, sapos grabados en el iris). La tercera parte recoge las formas legales de examinar y condenar a las brujas. En este libro también se explica que el método más válido para conseguir pruebas contra las brujas es la tortura. Además, recomienda que si un médico no puede encontrar la causa de una enfermedad, o si el tratamiento no alivia al enfermo, está claro que el mal es causado por el mismo diablo.

El Renacimiento

Aunque el *Malleus Maleficarum* fue escrito durante la época del Renacimiento, no cabe duda de que constituye un prototipo de razonamiento medieval. En el Renacimiento, si bien se caracteriza por un cultivo de los valores humanistas, por el culto a la razón, se produce paradójicamente una acentuación de la persecución y caza de brujas. Esta postura de la Iglesia Católica no es sino una reacción contra la progresiva pérdida de poder, un intento desesperado de mantener su posición de rectora absoluta de la vida de las personas. Entre las figuras disidentes de la postura demonológica oficial podemos citar al humanista Juan Luís Vives (1492-1540), que es conocido por sus astutas observaciones y por su profundo sentido de la responsabilidad social. En su libro *De subventionem pauperum* (*El alivio de los pobres*) defendió un trato más humano para los enfermos mentales. Por otra parte, su tratado sobre las mujeres (dedicado a la hija de Catalina de Aragón) en contra de los valores predominantes de la época constituye un ejemplo de actitud antimisógina. También el médico y alquimista Paracelso (1493-1541) rechazó los postulados demonológicos así como las enseñanzas derivadas de la tradición galénica (en un acto simbólico quemó la obra de Galeno). Dio una explicación natural a las por entonces existentes manías danzantes. Cornelio Agrippa rechazó también las teorías demonológicas. Escribió el tratado *Sobre la naturaleza y preeminencia del sexo femenino*, donde realiza una auténtica defensa de la mujer. Llegó incluso a arriesgar su propia vida por salvar a una mujer que había sido acusada de brujería. Reginald Scott (1538-1599) negó que los demonios o las brujas fueran causantes de las enfermedades mentales, y defendió que las extrañas experiencias que las brujas llegaban a confesar en los interrogatorios (a causa de las torturas en la mayoría de los casos) debían de tener una explicación natural. Asimismo, denunció la

corrupción existente en los casos de acusaciones y explicaciones demonológicas. Otra figura a resaltar en esta época fue Johann Weyer (1515-1588), considerado como el primer psiquiatra. En su principal obra *De Praestigiis Daemonum* aparecen descripciones clínicas detalladas de algunos trastornos mentales, así como la descripción de tratamientos basados en la empatía y la comprensión. Además se pronunció en contra de la persecución indiscriminada de brujas; para él los casos de brujería no eran sino enfermos mentales u orgánicos ya que la brujería no existía como tal. Weyer fue objeto de persecución por la Iglesia, y su obra fue incluida en el Índice hasta el siglo pasado.



En esta época se construyeron los primeros centros públicos dedicados exclusivamente a acoger enfermos mentales. El primero fue inaugurado en Valencia en 1409 por el padre José Gilabert Jofré, llamado la Casa de Orates; fue además el primero en retirar las cadenas e implantar un tratamiento moral que siglos más tarde sería retomado por los franceses, y el primero en incorporar un departamento dedicado a la atención de niños con problemas. A este hospital le seguirían muchos otros a lo largo de la geografía española: Zaragoza (1425), Sevilla y Valladolid (1436), Toledo (1480), Barcelona (1481), Granada (1527). Todo esto indica una progresiva desvinculación de la enfermedad mental y la brujería, iniciada a principios del Renacimiento.

El final de la caza de brujas

En 1682, el rey Luis XIV abolió la pena de muerte para las brujas. A lo largo del siglo XVII aparece una progresiva “medicalización” de las conductas anormales y de la brujería, y aunque siguieron llevándose a cabo procesos por brujería, estos se fueron haciendo cada vez menos frecuentes. Entre los últimos procesos por brujería podemos citar el tristemente famoso proceso de Salem, en el que en 1692 fueron encausadas 250 mujeres acusadas de brujería, de las cuales 19 fueron ejecutadas. En un intento de explicar el complejo fenómeno de la brujería, se ha propuesto una serie de variables relevantes como la tortura (una de las razones de las confesiones de los posesos en el proceso de Salem fue la amenaza de muerte para los que no confesaran), los conflictos entre vecinos, las supersticiones locales (a las brujas se les acusaba de ser responsables de los males de su comunidad: malas cosechas, inundaciones, epidemias...), variables demográficas y sobre todo económicas. A los acusados de brujería se les confiscaban sus posesiones; es muy probable que ciertas personas delataran a sus vecinos para así resolver sus disputas territoriales o de otro tipo. En este sentido se ha propuesto que la persecución por brujería podía responder a una verdadera demanda social. A principios del siglo XVII se prohíben las confiscaciones de bienes y, curiosamente, el número de acusaciones desciende espectacularmente.

Por otra parte, el caso de Salem es un ejemplo de cómo el rol del poseso se podía desarrollar por un proceso de socialización. Así, el patrón de conducta del poseso era amplia y detalladamente conocido por el ciudadano medio de la Europa medieval. La exposición a modelos podía moldear la conducta del poseso, aunque en un principio fuera confusa. De esta forma el comportamiento de las jóvenes posesas pudo ser moldeado tras varias semanas de interacción con los clérigos. Aunque en un principio su comportamiento ofrecía dudas sobre su naturaleza (posesión por buenos o malos espíritus), la conducta acabó adecuándose a la típica posesión demoníaca.

Ideas de aventuras relacionadas con el tema expuesto

- En torno a la mitad del siglo XIV hubo importantes epidemias de peste que causaron estragos en la población, así como cruentas batallas. Como hemos visto, la imposibilidad de expresar el malestar daba lugar a veces a brotes de locura colectiva como la manía danzante. Los PJs pueden llegar a un pueblo en el que encuentren a grupos de personas que bailan frenéticamente y sin descanso. Algunos de los vecinos, asustados, pedirán a los PJs que les ayuden a expulsar el demonio de aquellas gentes o a encontrar al brujo que les ha afectado con su magia haciéndoles comportarse de esa manera. Los PJs magos tal vez piensen que puede ser debido al hechizo *Danza*, o que bastará con un hechizo de *Expulsión* o un ritual de *Exorcismo*, pero ninguno de estos dará resultado; posteriormente descubrirán, si investigan lo suficiente, que estas personas son simplemente gente desesperada que ha perdido a gran parte de su familia en las epidemias de peste. Un hechizo de *Curación de Enfermedades* podría bastar para hacerles salir de ese trance, pero justo cuando se les ocurra esto podría intervenir la Fraternitas Vera Lucis, que se ha enterado del diabólico fenómeno, para poner fin a las vidas de esos posesos...
- En el año 1409 se inaugura en Valencia el primer hospital que albergará a enfermos mentales. El hecho es que un peligroso brujo goético consiguió evitar morir en la hoguera debido a las presiones del director de este hospital, que lo ingresó en él, salvándole la vida. Esto ha llegado a oídos del obispo de Valencia, que pedirá a los PJs que se hagan pasar por locos para introducirse en el hospital y vigilar al susodicho brujo, que en el poco tiempo que

lleva allí ha conseguido dominar a un buen número de enfermos mediante el hechizo de *Sumisión*. Dado el benevolente tratamiento que dan allí a los locos, el brujo se encuentra como en casa, a salvo de su condena y con numerosos sirvientes dispuestos a defenderle a toda costa y que también utiliza en sus aquelarres y demás hechizos goéticos. Los PJs deberán enfrentarse a él y a los locos que controla con las manos desnudas (bueno, tal vez sean capaces de entrar ocultando algún cuchillo).

- Dos vecinos de un pueblo están en continua disputa debido a cuestiones económicas (una herencia, por ejemplo), y uno de ellos decide zanjar el asunto acusando al otro de brujería, maquinando un montaje en torno a él previo a la acusación. Uno de los familiares del acusado pide ayuda a los PJs a su paso por el pueblo para liberarlo de donde le tienen preso, ya que al día siguiente será quemado en la hoguera injustamente. Por supuesto, esto se puede adornar haciendo que el vecino que ha acusado al inocente sea en realidad un brujo que ha hecho el montaje gracias a sus poderes mágicos, y al que no le hace mucha gracia haberse enterado de que unos desconocidos han metido sus narices en el asunto y pretenden liberar a su rival por la herencia... y, ¿qué tal si además fuera sirviente de un demonio mayor?

RESUMEN DEL *MALLEUS MALEFICARUM*

Lo que sigue es un resumen de las tres partes de este libro que fue el principal instrumento de la Inquisición para detectar brujas y contrarrestar sus poderes. El libro es fruto de años de investigación por medio de torturas a supuestas brujas que confesaron antes de morir detalles sobre su pacto con el demonio y los poderes que éste les otorgaba. En él también se relatan numerosos casos de brujería vividos por los autores y por otras personas, desde nobles a villanos. No hay que olvidar, como ya se ha comentado, el gran interés de los inquisidores por crear herejes, ya que los bienes de estos pasaban a ser propiedad de la Inquisición, lo que le permitía subsistir; es por eso que este libro representa el pilar para la consolidación de esta nefasta organización que tantas muertes ha cargado a su espalda. Espero que este resumen nos ayude a comprender la concepción de la brujería que tenía la Inquisición para implementarlo en nuestras partidas de *Aquelarre*, sin olvidar su exacerbado interés por demostrar la existencia de brujas para beneficio propio.

Primera parte

De hecho, toda la primera parte del libro se dedica al debate sobre si representa una herejía negar la existencia de brujas. Los autores dejan clara su postura y añaden que aquellos que nieguen la existencia de la brujería son sospechosos de herejía. Además, dejan claro que los inquisidores son inmunes a los efectos de los hechizos porque el demonio retira su apoyo a aquellos que son juzgados por las autoridades eclesiásticas. Está más que claro que pretenden imponer su criterio afirmando semejante paparruchada, es decir, nos están transmitiendo una idea clara: “Señores, las brujas existen y pueden haceros daño, sin embargo nosotros, elegidos de Dios, somos inmunes a sus influencias, así que no teman denunciarlas a la Inquisición...” (“porque además nos quedaremos con sus bienes y engordaremos a costa del humo de las hogueras”, añadiría yo...). También en esta primera parte los autores tratan de explicar por qué las mujeres son más propensas que el hombre a la brujería; los argumentos son totalmente misóginos y sin fundamento, como podría esperarse, fruto incluso de refranes como los que aparecen en la segunda edición de *Aquelarre*; se basan sobre todo en la idea de que la mujer tiene mayor propensión a los vicios que el hombre, machacada en la Biblia desde Adán y Eva. Por lo demás, la primera parte se encarga de relatar algunos de los poderes y costumbres de las brujas, los cuales se explican con más detalle en la segunda parte, limitándose en esta primera al debate sobre si creer tales cosas es causa de herejía (que no lo es).

Segunda parte

La segunda parte tiene más “sustancia”. Trata sobre las posibles medidas preventivas contra la brujería y la iniciación y método de trabajo de las brujas. Se puede dividir en varios apartados:

- **1) Métodos para quedar inmunizado a la brujería:** Habla sobre aquellos hombres que son inmunes a la brujería y de los métodos que se pueden utilizar para prevenir sus efectos.

Hay tres clases de hombres que son inmunes a la brujería por la gracia de Dios:

- Los que administran la justicia pública contra las brujas (o sea, los inquisidores). No se ven afectados porque el diablo retira su apoyo al brujo en el momento en que es acusado, perdiendo este sus poderes.
- Quienes hacen empleo del poder de la Iglesia, haciendo hincapié en los exorcistas. Dicen que no se ven afectados debido a sus prácticas: asperjar sales y agua bendita invocando la Santísima Trinidad y rezando el Padre Nuestro, o bien haciendo uso de un cirio bendito, asperjando las habitaciones con su cera. También colocan o queman hierbas consagradas en lugares apropiados.
- Personas bendecidas por los ángeles, de las cuales hay dos clases: los que están protegidos contra cualquier tipo de brujería por la bendición de los ángeles y los que son benditos con el voto de castidad.

A continuación se relatan las medidas preventivas más eficaces contra la brujería, que son:

- La sal y el agua benditas.
- Las hierbas consagradas.
- Escribir *Iesus Nazarenus Rex Iudearum* en forma de cruz, pudiéndose agregar el nombre de la virgen María y las palabras “El Verbo se hizo Carne”.
- Pero como medida preventiva más eficaz está el voto de castidad.

- **2) Detalles acerca del establecimiento del pacto formal entre las brujas y los demonios:** Primero se explican los métodos mediante los cuales los demonios atraen y engañan a los inocentes por medio de los brujos. Se explica que existen tres métodos mediante los cuales se intenta atraer a los hombres al arte de la brujería:

- Por la provocación por parte del demonio de enormes pérdidas en las posesiones de los sujetos. Debido a esto algunos se ven obligados a acudir a las brujas para someterse a sus consejos, y estas les instan a renegar de su fe y a cometer actos heréticos. Esto también se relaciona con la pereza, ya que se intenta recuperar lo perdido con el menor esfuerzo posible.
- Mediante los placeres de la carne, sobre todo en las muchachas jóvenes, que son tentadas a menudo por otras brujas, quienes les ofrecen la posibilidad de fornicar con íncubos.
- Los casos más numerosos son los de muchachas que quieren vengarse de sus amantes, quienes las desvirgan y luego las rechazan, cayendo estas en una gran tristeza y deseo de venganza.

En este punto se advierte sobre la existencia de tres tipos de brujas que realizan prácticas diferentes; en función de estas prácticas el pacto con el demonio tendrá unas características diferentes. Los tres tipos son:

- Aquellas que dañan pero no curan¹.
- Aquellas que curan pero no dañan².
- Aquellas que curan y dañan³.

Se afirma que entre las que dañan hay un tipo especial que puede hacer todos los encantamientos que las otras brujas no pueden. Estas brujas devoran a los niños, y aquellos que no devoran los matan o se los ofrecen a los demonios, aunque nada pueden contra los niños bautizados. Su poder reside en que entregan sus propios hijos a los demonios (¿Agaliareph?) y practican la copulación con ellos. Son las más poderosas, aunque son incapaces de deshacer lo que hacen. Algunos de sus poderes son:

- Provocar granizos, tempestades y rayos.
- Causar esterilidad en hombres y animales.
- Hacer que los caballos enloquezcan bajo sus jinetes.

¹ Magia Negra (Nota del Autor).

² Magia Blanca (N. del A.).

³ Los dos tipos de magia (N. del A.).

- Teletransportarse por el aire, de forma material o mediante su imaginación.
- Pueden afectar a jueces y magistrados, aunque no pueden hacerles daño.
- Hacer que ellas mismas y otros guarden silencio bajo tortura.
- Causar temblor en las manos y horror en la mente de quienes quieren arrestarlas.
- Mostrar cosas ocultas y acontecimientos futuros.
- Ver cosas ausentes como si estuvieran presentes.
- Llevar la mente de los hombres hacia un amor o un odio desmesurados.
- Herir con un rayo.
- Matar hombres y animales.
- Eliminar el efecto de los deseos de engendrar y el poder de la copulación, provocar abortos.
- Embrujar a hombres y animales con la mirada, sin tocarlos, y causarles la muerte.

El pacto con el demonio se puede realizar de dos formas diferentes:

- Mediante una ceremonia solemne (aquelarre) en la que las brujas se reúnen en un cónclave y se les aparece el demonio con el cuerpo de un hombre y las insta a tener fe en él. Durante esta ceremonia pueden instar a una novicia a su aceptación. La novicia jura con la mano levantada cumplir el pacto; tal juramento se hace delante del demonio y consiste en entregarle su cuerpo y su alma e intentar atraer a otros de su sexo para que pacten con él.
- Una variante consiste en fabricar ungüentos y pócimas con la carne de niños no bautizados y dárselos a beber a quien quiere iniciarse; de esta forma la persona adquiere todo el conocimiento necesario de inmediato tras beber la poción.
- También se puede pactar con el demonio en privado. En este caso es el demonio el que se le aparece al sujeto tras haber sufrido alguna desgracia; entonces el demonio le dice que si acepta sus consejos, hará por él lo que desee, y de esta forma lo va corrompiendo.

Una vez establecido el pacto, un Súcubo extrae el semen de un hombre maligno copulando con él y se lo entrega a un demonio para que se convierta en el Íncubo de la bruja iniciada. Si la bruja es estéril, el Íncubo no le inyecta el semen, pero si no lo es se lo inyecta para infectar su progenie. De esta forma, cuando las brujas copulan con Íncubos, de ellas nacen hombres poderosos y grandes de cuerpo (¿sátiros?).

Para atraer a las gentes, sobre todo a las mujeres, los demonios actúan preferentemente durante las fiestas sagradas, como la Navidad, la Pascua, Pentecostés, etc. Eligen estas fechas debido a que durante este tiempo las mujeres están más ociosas y las pueden atraer con mayor facilidad a través de otras brujas. Sin embargo, los demonios son incapaces de actuar en lugares sagrados.

Para llevar a cabo su propósito, los demonios tienen el poder de mostrarse visibles para las brujas y tornarse ora visibles ora invisibles, según les parece, a los ojos de los demás.

- **3) Método de trabajo de los brujos:** A continuación se detallan algunos de los poderes que los demonios suelen conceder a las brujas como consecuencia de su pacto. El diablo o las brujas tienen seis formas de causar daño al hombre:
 - Inducir amor diabólico en el hombre o en la mujer.
 - Infundir odio o celos.
 - Embrujar a la persona impidiéndole que pueda realizar el acto genital, o bien por diversos métodos producir un aborto.
 - Causar alguna enfermedad.
 - Quitar la vida.
 - Privarle de la razón

En *Aquelarre*, estos poderes se corresponden, respectivamente, con los siguientes hechizos del manual (todos ellos son hechizos goéticos):

- *Atracción Sexual, Deseo, Filtro Amoroso.*
- *Discordia, Furia.*
- *Frigidez, Impotencia.*
- *Maldición, Robar Fortaleza, Tortura, Locura, Hambre.*

- *Crear Escorpiones, Maldición de Strigiles, Condenación, Para Matar a Distancia, Muerte.*
- *Dominación, Sumisión, Locura.*

Aparte de estos hechizos se comentan también otros de soslayo. La tabla siguiente recoge estos otros hechizos descritos en el *Malleus Maleficarum* y su correspondencia, si la hay, con los hechizos del manual (los hechizos goéticos están en cursiva):

Provocar granizos, tempestades y rayos	<i>Maldición de la Bruja</i>
Hacer que los caballos enloquezcan bajo sus jinetes	---
Teletransportarse de forma material	<i>Teletransportación</i>
Teletransportarse en la mente de una persona	<i>Hablar mediante Sueños</i>
Hacer guardar silencio incluso bajo tortura	<i>Inmunidad al Dolor, ¿Sumisión?</i>
Causar miedo, incluso haciendo temblar las manos	---
Mostrar acontecimientos futuros	<i>Visión de Futuro</i>
Ver cosas ausentes como si estuvieran presentes	<i>Clarividencia</i>
Herir con rayos	<i>¿Maldición de la Bruja?</i>
Arrebatar el miembro viril	---
Convertir a hombres y mujeres en animales	<i>Metamorfosis</i>
Pacificar animales	<i>Pacificación de Fieras Salvajes</i>

Tercera Parte

En esta parte se habla sobre cómo se puede librar de los hechizos a las personas afectadas y sobre cómo pueden destruirse las obras de brujería.

Primero se informa de que la brujería se puede eliminar mediante la brujería, pero se condena a aquellos que acuden a otras brujas para librarse de su mal, pues no es un método lícito para los buenos cristianos (vaya un cinismo; no, que por ser un buen cristiano tengo que morir por coj..., pudiéndome curar la bruja buena). Hay varias clases de hechizos a este respecto:

- La bruja averigua el aspecto de quien ha hechizado a otro vertiendo plomo fundido en el agua; el plomo forma la imagen de la bruja que ha causado el mal, a la que se le puede herir en cualquier parte de su cuerpo atravesándola en su imagen en el plomo con un cuchillo.
- Existe otro tipo de bruja que puede librar a cualquiera de un hechizo y es capaz de decirle por qué ha sido hechizado. Algunas de ellas dicen que pueden curar al hechizado en todo momento, otras que sólo a los hechizados de las tierras vecinas, y otras que sólo pueden hacerlo con el consentimiento de la bruja que les hechizó.
- Existe un tercer remedio en el que no intervienen brujas, el cual consiste en unas ceremonias supersticiosas. En ellas se cura en nombre de Dios (podría tratarse de magia blanca), aunque también son ilícitas para los autores (quienes de todas formas aseguran que son menos ilícitas que las dos anteriores). El método que se explica, que sirve sólo para saber si una persona sufre por medios naturales o por brujería, es muy parecido al primero que hemos visto: se vierte plomo fundido sobre un cucharón que se sostiene sobre la zona afectada del posible hechizado, para luego derramarlo en un cuenco con agua; si el plomo toma la forma de espinas, pelos, huesos y cosas por el estilo, significa que el individuo ha sido hechizado. Luego se debe visitar al enfermo tantos días como días lleve afectado por el hechizo, tocando la parte afectada y recitando unas palabras, y el individuo quedará curado.
- Hay un método también para descubrir a la bruja que ha hechizado a un animal. Se despelleja al animal y se llevan arrastrando sus intestinos hasta la casa de la bruja sospechosa; se entra por la puerta trasera y se hace un fuego en la cocina en el que se deben quemar los intestinos del animal. De esta forma, si la bruja hechizó al animal, sus intestinos resultan afectados por unos terribles dolores, como si se les estuvieran quemando. Se debe cuidar de que la puerta esté bien cerrada, ya que si la bruja entra y retira un solo carbón del fuego, su dolor cesará.
- Existe otro curioso método que puede utilizarse cuando la bruja acude a la iglesia. Aquel que quiera descubrirla debe poner grasa de cerdo en los zapatos de los jóvenes que acuden a la iglesia. Mientras los jóvenes estén dentro del edificio, ninguna bruja podrá abandonarlo, a no ser que así lo quiera quien desea descubrirlas.

A continuación se dan las formas legales según los preceptos de la Iglesia para librarse de los males causados por brujas y demonios.

- Para librarse de los demonios Íncubos y Súcubos se puede hacer lo siguiente:
 - Realizar una confesión sacramental.
 - Realizar el Sagrado Signo de la Cruz o recitar la Salutación Angélica.
 - Mudarse de casa.
 - Si nada de lo anterior funciona, llevar a cabo un ritual de exorcismo.
 - Mediante la excomunión del demonio por parte de un hombre santo (parecido a un exorcismo, pero más efectivo).

No obstante, se advierte de que estos métodos no resultan igual de eficaces para todos los casos.

- Remedios para los hechizos relacionados con limitaciones en la capacidad de engendrar: Se dice que existen cinco clases de obstrucción:
 - Aquella en la que se impide que los cuerpos del hombre y la mujer puedan acercarse.
 - Aquella en la que el hombre se vuelve impotente cuando intenta copular con una mujer determinada, pero no con otras.
 - Aquella en la que el individuo siente una repentina repugnancia por su pareja.
 - Aquella en la que se pierde el vigor del miembro necesario para realizar el acto amoroso (el del hombre o el de la mujer).
 - Aquella en la que se impide la salida del semen del órgano masculino.

No dice cómo curar estas afecciones, tan sólo que se debe acudir al tribunal público o al del confesionario, y que si en tres años no se ha hallado una cura, significa que la impotencia es permanente.

- Remedios para los que son hechizados de forma que sienten odio o amor desmesurados: Se dan remedios no relacionados con el poder de Dios, como hacer parecer baja y repugnante a la persona de la que se está enamorada, encomendar pesadas tareas a la víctima del hechizo para que no pueda pensar en la persona amada, etc. Los remedios relacionados con los poderes divinos son los siguientes:

- Realizar exorcismos con palabras sagradas (los cuales pueden ser ejecutados por los propios afectados).
- Que la persona invoque todos los días a su ángel guardián, designado por Dios.
- Usar la confesión y frecuentar los altares de los santos, en especial el de la Virgen María.

En caso de que el hechizo sea el de odio extremo, la persona odiada es la que debe tomar las medidas anteriores, aunque también se aconseja que registre su casa intentando encontrar la cabeza o la piel de una serpiente, sobre todo bajo el umbral de su puerta, ya que la bruja puede haberlas colocado ahí para hacer funcionar el hechizo, y una vez retiradas, el hechizo desaparece.

- Remedios para los que han perdido su miembro viril: Se ofrece un remedio por medio de la iglesia, que es el de acudir en confesión. Pero también se admite que el afectado llegue a un acuerdo con la bruja para que retire el hechizo, ya que, según cuentan, con esta clase de hechizo las brujas suelen negociar la curación con los afectados.
- Remedios para los que han sido transformados en animales: Aquí se relata un caso en el que un joven fue convertido en un asno por una bruja al comer unos huevos que ésta le había ofrecido y para sobrevivir tuvo que servirla como bestia de carga durante tres años. Sin embargo, no dice nada sobre ningún remedio, de hecho se cuenta que el joven dejó de ser asno por mediación de la propia bruja que le liberó del hechizo, por lo que sobreentendiendo que esta es la única forma posible de librarse del hechizo. De todas formas, los autores dicen no conocer bien este poder de las brujas ya que lo suelen utilizar las que viven en los países de Oriente.
- Remedios para los que han sido poseídos por algún demonio:
 - La Sagrada Comunión de la Eucaristía.
 - Visita de altares y oraciones a santos varones.
 - La anulación de la sentencia de excomunión, si la posesión es debida a ella.
 - El remedio más eficaz es el exorcismo, al cual se le dedica un apartado a continuación.

Los Exorcismos

Con respecto a este ritual, se aclaran varias cuestiones:

- Cualquiera que haya sido ordenado como exorcista puede llevar a cabo el ritual, pero también se admite que otras personas devotas puedan llevarlo a cabo.
- A la hora de efectuar el ritual se deberán tener en cuenta las siguientes condiciones:
 - El exorcista no debe pronunciar palabras que insinúen una invocación al demonio.
 - Las bendiciones o encantamientos no deben contener nombres desconocidos.
 - No tiene que haber en las palabras nada que no sea cierto.
 - Aparte de la Señal de la Cruz, no debe haber ningún talismán con caracteres escritos ni otras vanidades.
 - La fe no debe concentrarse en el método de escribir o leer o atar el amuleto en torno a una persona.
 - Al citar y pronunciar las Palabras Divinas y de las Sagradas Escrituras, sólo debe prestarse atención a las propias palabras sagradas y a su significado, y a la reverencia a Dios.
 - El efecto buscado debe quedar en manos de la Voluntad Divina.
- En caso de que el exorcista quiera ayudarse de algún amuleto además de la Cruz, podrá colocarlo en los labios del enfermo, o este podrá llevarlos consigo, pero hay que atender a dos condiciones:
 - En lo escrito no debe haber nada que huela a invocación de los demonios.
 - No debe contener nombres desconocidos.
 - Se debe concentrar la fe en su significado y no en los signos de las letras escritas.
- Asimismo, es conveniente recordar que los excomulgados tienen derecho a ser exorcizados.

Y a continuación, se explica cómo debe llevarse a cabo el ritual. Primero se debe exorcizar la enfermedad, y luego ordenar al demonio causante de la misma que se vaya. Para ello seguiremos los siguientes pasos:

- Primero, el hechizado debe hacer una buena confesión, y si es posible, sostener un cirio encendido y recibir la Sagrada Comunión, todo esto estando totalmente desnudo.
- Después, el exorcista recita lo siguiente:

"Te exorcizo (nombre del hechizado), que eres débil pero renacido en el Santo Bautismo, por el Dios vivo, por el Dios que te redimió con Su Preciosa Sangre, que puedas ser exorcizado, que todas las ilusiones y maldades de los engaños del demonio puedan alejarse y huir de ti con todos los espíritus impuros, adjurados por Aquel que vendrá a juzgar a los vivos y a los muertos, y que purgará la tierra con el fuego. Amén. Oremos. Oh, Dios de merced y piedad, Quien según Tu tierna y amante bondad castigas a aquellos a quienes amas, y empujas con dulzura a aquellos a quienes recibes a volcar su corazón, te invocamos, oh Señor, para que quieras dignarte conceder Tu gracia a Tu servidor que sufre de una debilidad de los miembros de su cuerpo, porque todo lo que sea corrompido por la fragilidad terrena, todo lo violado por los engaños del demonio, pueda encontrar su redención en la, unidad del cuerpo de la iglesia. Ten piedad, oh Señor, de sus gemidos, ten piedad de sus lágrimas; y como él deposita sólo su confianza en Tu merced, recíbelo en el sacramento de Tu reconciliación, por medio de Jesucristo Nuestro Señor. Amén. Por lo tanto, demonio maldito, escucha tu condena y honra al Dios verdadero y vivo, honra al Señor Jesucristo, y vete con tus obras de este servidor a quien Nuestro Señor Jesucristo redimió con su Preciosa Sangre."

Se repetirá el exorcismo una segunda vez con la siguiente oración:

"Dios, que piadosamente gobiernas todas las cosas que hiciste, inclina Tu oído a nuestras oraciones y mira con piedad a Tu servidor que sufre bajo la enfermedad del cuerpo; visítalo y concédele Tu salvación y la virtud curativa de Tu gracia celestial, por medio de Cristo Nuestro Señor. Amén. Por lo tanto, demonio maldito, escucha tu condena y honra al Dios verdadero y vivo, honra al Señor Jesucristo, y vete con tus obras de este servidor a quien Nuestro Señor Jesucristo redimió con su Preciosa Sangre."

Y se repetirá una tercera vez con la siguiente oración:

"Oh Dios, sola protección de la fragilidad humana, muestra la potente fuerza de Tu enorme ayuda a nuestro hermano enfermo (o hermana) para que, ayudado (ayudada) por Tu merced, sea digno de entrar en Tu Santa Iglesia en seguridad, por medio de Cristo Nuestro Señor. Amén."

- Mientras realiza estas oraciones, el exorcista deberá asperjar continuamente al hechizado con agua bendita.

Hay otra modalidad de exorcismo, que se realiza como sigue:

- Primero, el hechizado debe hacer una buena confesión.
- Luego se debe realizar una búsqueda exhaustiva de instrumentos de brujería por toda la casa. Si se encontraran cuerpos de animales muertos por brujería, estos deben ser quemados en el acto. Si nada se encontrara, el hechizado deberá acudir a la Iglesia, preferentemente en un día Santo, y mejor si el sacerdote se ha confesado y se encuentra en estado de gracia, porque así será más fuerte aún.
- El hechizado debe sostener en su mano un Santo Cirio como bien pueda. Mientras tanto, los presentes deben orar devotamente por su liberación.
- El exorcista debe comenzar diciendo "Nuestra ayuda está en el nombre del Señor", y debe designar a alguien para que dé las respuestas. A continuación debe salpicar al hechizado con agua bendita y colocarle una estola en torno al cuello mientras recita el salmo "Apresúrate, oh Dios, a liberarme", continuando con la *Letanía para los Enfermos*, diciendo en la invocación de los santos: "Ora por él y favorécelo; líbralo, oh Dios", y continúe así hasta el final. Pero cuando hay que decir las oraciones, entonces, en lugar de estas, debe comenzar con el exorcismo. Al final, el hechizado debe recibir el Sacramento de la Eucaristía. Este exorcismo en concreto puede realizarse tres veces en semana.

También es curioso señalar que a aquellos que reciben el exorcismo se les llama Energoumenol (¿vendrá de ahí "energúmeno"?), de *en*, que significa "en", y *ergon*, que significa "obra".

Pero a veces el exorcismo no resulta efectivo, y esto puede deberse a varias razones:

- Falta de fe en los que presencian el exorcismo.
- Demasiados pecados de la persona hechizada.
- Olvido de los remedios adecuados (realizar mal el ritual).
- Un defecto en la fe del exorcista.
- La falta de confianza por parte del exorcista en los poderes de otro exorcista (es decir, que cometa el pecado del orgullo, pensando que ningún otro sino él mismo será capaz de exorcizar al hechizado).
- Necesidad de purificación y de mayores méritos de la persona hechizada (por ejemplo, no estar bautizado o estar bautizado incorrectamente).

En este punto se llama la atención sobre la diferencia entre los poseídos y los embrujados, y se afirma que en el caso de los segundos, es más difícil encontrar solución por medio del exorcismo.

Por cierto, que también se dice, literalmente, que es posible ahuyentar también a cualquier criatura irracional (sí, sí, literalmente, "criatura irracional") mediante los exorcismos. Y que las únicas criaturas racionales son el hombre y los ángeles. Esto nos demuestra que las reglas de *Aquelarre* se mantienen fieles a las creencias de la iglesia, en cuanto a que considera racional el creer en Dios e irracional el creer en el demonio (lo cual representa un punto de inflexión en el eterno debate RR / IRR que suele aparecer en la lista de correo de *Aquelarre*).

Otros hechos demoníacos

Se habla por último de otros daños producidos por los demonios a los hombres.

Uno de ellos es el de cambiar los niños recién nacidos por otros. Se explica que hay dos clases de cambiados, como se denomina a estos niños impostores, los cuales tienen en común

que siempre están llorando y sin embargo pueden agotar a varias nodrizas, es decir, nunca quedan lo suficientemente saciados, por mucha leche que se les dé, y que nunca crecen. Los cambiados pueden ser:

- Hijos de Íncubos, aunque en realidad no lo son de ellos sino de los hombres a los que los Súcubos roban el semen para luego dárselo a los Íncubos, como vimos que ocurre en la segunda parte de la obra.
- Demonios con forma de niños pequeños (¿se refiere a los sátiros, tal vez?).

IMPLEMENTACIÓN DE LO EXPUESTO A LAS REGLAS DE *AQUELARRE*

A continuación me dispongo a ofrecer la posibilidad de trasladar las ideas expuestas en el *Malleus Maleficarum* a las reglas de *Aquelarre*. Si aceptas aplicar estas reglas, debes tener en cuenta que deberás aceptar cuando juegues que todo lo escrito en este libro es cierto. De todas formas, puedes aplicar sólo parte de las reglas, si consideras que la Inquisición no está en posesión de la verdad absoluta sobre la brujería. Por supuesto, las reglas están basadas en las aparecidas en el apartado *¡Hágase la Luz!* del suplemento *Ultreya*, las cuales se pretende complementar y ampliar.

Personajes con ventajas frente a los hechizos

Hay personajes que tienen ventajas a la hora de evitar algunos hechizos destinados a influenciarlos de alguna manera, si estos son lanzados por humanos. Concretamente, si son receptores de hechizos que permiten una tirada de RR, tendrán dos oportunidades para pasar la tirada, mientras que para aquellos hechizos que no permiten tirada de RR, estos personajes pueden intentar evitarlos pasando una tirada de RR. Quienes disfrutan de estas ventajas son:

- Personajes de profesión Inquisidor.
- Personajes que conozcan el ritual de *Exorcismo* (es decir, exorcistas).
- Personajes santos.

Ayudas para prevenir la influencia de demonios y brujos

- **El agua bendita:** Una redoma de agua bendita creada mediante el ritual de *Bendición* puede utilizarse para mojarse la frente, los oídos o los labios. De esta forma, el PJ evita ser influenciado mágicamente o poseído (pero puede ser atacado físicamente) por los Engendros del Infierno que tienen IRR 150% o menos, durante 1D3 horas. Sin embargo, no sirve contra la influencia de demonios elementales, menores y mayores. Para saber dónde tiene que aplicarse el agua bendita se tendrá que pasar una tirada de *Demonología* o bien de *Leyendas* para saber cómo actúa el Engendro del Infierno:
 - En la frente: evita la influencia de un alibante, el hechizo de *Inmovilización* del beliam, y caer hechizado por un lutín o una meliade (pero no se pueden evitar los hechizos del lutín y la meliade que no afecten al PJ).
 - En los oídos: impide quedar hipnotizado por el canto de una sirena.
 - En los labios: el PJ queda protegido contra hechizos relacionados con el sexo y el amor, si estos son lanzados por un mago goético o por un Engendro del Infierno, ambos con IRR 150% o menos.
- **Las hierbas consagradas:** Consisten en cualquier tipo de hierba bendecida mediante el ritual de *Bendición*, y es muy útil si no se dispone del ritual de *Consagración*. Las hierbas, una vez bendecidas, deben quemarse en una habitación cerrada (si se escapa el humo dejará de ser efectivo). Esto impedirá la entrada de Engendros del Infierno y magos goéticos con IRR 150% o menos durante 1D6 x 10 minutos.
- **Amuletos:** Una cruz en la que reza *Iesus Nazarenus Rex Iudearum*, bendecida mediante el ritual de *Bendición*, mientras éste se mantenga y se lleve encima el amuleto, impiden a los Íncubos y Súcubos y a las Lilim la posibilidad de mantener relaciones sexuales con su portador.

- **El voto de castidad:** además de las ventajas de los demás votos descritas en el suplemento *Ultreya*, este voto otorga un bonus de +50% a la RR contra la magia relacionada con el amor y el sexo; sin embargo, nada puede contra las tiradas exitosas en la competencia de *Sedución* dirigidas al PJ (competencia que, por cierto, hace que este voto sea bastante fácil de romper...).

Ayudas contra la influencia de Íncubos, Súcubos y Lilim

- Al recibir la *Absolución*, esto tiene más o menos el mismo efecto que el voto de castidad contra estos demonios mientras mantenga este estado de gracia, es decir, bonus de +50% a la RR contra los hechizos de estos demonios. Sin embargo, nada se puede hacer contra su competencia de *Sedución*. Una vez que el PJ haga el amor con ellos, perderá automáticamente los beneficios de la *Absolución*.
- Si se está bajo la influencia de un hechizo de estos demonios, se puede practicar un ritual de Exorcismo para librar de ellos al PJ.
- Por último, un hombre santo tiene el poder de excomulgar a estos demonios y hacer que no vuelvan a acercarse al PJ, mandándolos al infierno, al menos durante un tiempo.

Ayuda contra la influencia de los hechizos de *Frigidez e Impotencia*

Si al PJ se le aplica un ritual de *Absolución* tendrá la posibilidad de realizar otra tirada de RR para librarse de estos hechizos, si está siendo víctima de ellos. La *Absolución* sólo le permite una tirada de RR; si la falla, el ritual de *Absolución* sólo volverá a ser efectivo una semana después, si se le vuelve a practicar al PJ.

Ayuda contra la influencia de los hechizos de *Atracción Sexual, Discordia, Fidelidad, Deseo, Filtro Amoroso y Furia*

El ritual de *Absolución* tiene los mismos efectos con estos hechizos que con los de *Frigidez e Impotencia*.

Si el PJ está bajo el estado de gracia de la *Absolución*, puede invocar a su ángel guardián (ver manual), pero para ello no olvidemos que se debe pasar una tirada de *Teología*. Si lo consigue, el ángel lo librará del hechizo, aunque no volverá a ayudarlo hasta que transcurra un año de juego.

Si el PJ afectado conoce el ritual de *Exorcismo*, puede efectuarlo contra el hechizo en cuestión, pero las siguientes reglas sólo se utilizan si el hechizo afecta al propio exorcista. Para ello tomaremos como referencia las reglas de la *Confrontación* y la IRR del mago que le ha afectado con el hechizo. El PJ sólo podrá librarse del hechizo si consigue una diferencia de 50 puntos o mayor con respecto a la IRR del mago, y sólo puede intentar la *Confrontación* una vez a la semana. Si el PJ pierde la *Confrontación* por 10 puntos o más de diferencia, se vuelve a aplicar la duración del hechizo, es decir, se vuelven a tirar los dados necesarios y el resultado se suma a la duración actual; si la duración del hechizo fuera permanente, el exorcista no podrá volver a utilizar la *Confrontación* para intentar librarse del hechizo.

Por ejemplo, fray Francisco, que conoce el ritual de *Exorcismo*, ha sido afectado por un hechizo de *Filtro Amoroso*; el DJ tira 2D6 para comprobar durante cuántas semanas durará el hechizo, y el resultado son 11 semanas. Harto de esta situación, a la tercera semana intenta librarse del hechizo mediante una *Confrontación*, pero la pierde por más de 10 puntos de diferencia. El DJ vuelve a tirar 2D6 y el resultado es 7, que sumado a las 8 semanas que restaban de influencia del hechizo hacen que este se mantenga durante 15 semanas más.

Reglas añadidas al ritual de *Exorcismo*

Un *Exorcismo* fracasará automáticamente si se dan unas condiciones determinadas; es decir, si el exorcista logra una diferencia de 10 puntos o superior respecto a la IRR de la criatura que posee el cuerpo, el resultado pasa a ser automáticamente el que se produce cuando la IRR de la criatura y RR del exorcista están igualadas o con una diferencia menor de 9 puntos, en los siguientes casos:

- Está presente en el ritual alguna persona con 0 puntos de RR o menos (incluida la persona que es víctima de la posesión).

- Demasiados pecados de la persona hechizada. En términos de juego, si la persona víctima de la posesión no está absuelta y teóricamente recibiría un malus de -15% o superior más o menos a la hora de rezar a los santos (ver manual).
- El exorcista no pasa una tirada de *Teología* (esto es opcional, ya que no se requieren tiradas de *Teología* a la hora de llevar a cabo los rituales).
- El exorcista tiene menos de 75% RR, es decir, tiene menos de 15 puntos de Fe (ya previsto en las reglas de *Ultreya*).
- El exorcista comete el pecado del orgullo, pensando que ningún otro sino él mismo será capaz de exorcizar al hechizado. Para tener en cuenta esta posibilidad el DJ deberá observar de cerca el comportamiento del PJ exorcista y conocer este aspecto de su personalidad. Sin embargo, esto se puede arreglar si el PJ exorcista es absuelto de sus pecados con un ritual de Absoluckión.

También es posible librar a una persona hechizada del efecto del hechizo por medio de un *Exorcismo*, aunque esto resulta más difícil aún que en el caso de las posesiones demoníacas. Para ello se tienen en cuenta todas las reglas aparecidas en *Ultreya*, pero se tomará como referencia la IRR del mago que afectó al hechizado a la hora de hacer las comparaciones entre RR e IRR. Asimismo, nos regiremos por la siguiente tabla.

RR% - IRR%*	Efecto
-100% o menos	El mal se revuelve en las entrañas del PJ hechizado, que recibe 3D6 de daño y se desmaya. Los efectos del hechizo se hacen permanentes (si no lo son ya). Sin embargo, aún se puede eliminar mediante el <i>Exorcismo</i> . El exorcista pierde 2D10 puntos de RR. El mago ejecutante se dará cuenta en el acto de que se está intentando librar del hechizo al receptor, mediante una especie de intuición.
-75% a -99%	El PJ hechizado vomita sangre, recibiendo 2D6 de daño. La duración del hechizo se dobla (no ocurre nada si el hechizo es permanente). El exorcista pierde 2D10 puntos de RR.
-50% a -74%	El PJ hechizado siente un profundo dolor en su cabeza que le causa 1D10 de daño. Se vuelve a efectuar la tirada de duración del hechizo y se suma a la anterior (no ocurre nada si el hechizo es permanente). El exorcista pierde 1D10 + 5 puntos de RR.
-25% a -49%	El PJ hechizado siente unas terribles punzadas y quemazón en la zona afectada, o en todo el cuerpo si la afección no está localizada, recibiendo 1D6 de daño. El exorcista pierde 1D10 + 2 puntos de RR.
-10% a -24%	El PJ hechizado toma por un momento la personalidad del mago que le ha afectado y comienza a proferir blasfemias e insultos contra el exorcista, que pierde 1D6 puntos de RR.
-9% a +9%	El exorcista ha luchado terriblemente contra el mal contenido en el cuerpo del PJ, pero sus esfuerzos son insuficientes contra la fuerza del embrujo. Ha quedado agotado, de modo que necesitará descansar (o dormir) durante unas 4 horas, sin poder hacer nada más.
+10% a +24%	El PJ hechizado se convulsiona un poco, pero no ocurre nada más. El mal no quiere salir de su cuerpo, y el exorcista es consciente de que si no pone más de su parte lo tiene muy crudo para curar al pobre PJ...
+25% a +49%	El ritual no ha tenido éxito, pero el exorcista se siente inspirado y con fuerzas suficientes como para intentarlo de nuevo de seguido.
+50% a +74%	El exorcista no consigue anular el hechizo, pero se ha implicado de tal manera que cree haber aprendido algo sobre la situación. La próxima vez que intente librar al PJ de su embrujo mediante el ritual de <i>Exorcismo</i> , el exorcista se beneficiará de +1D10 RR a la hora de comparar su RR con la IRR del mago (acumulable).
+75% a +99%	La duración del hechizo se reduce a la mitad. Si es permanente, no hay cambios.
+100% o más	El PJ consigue librarse del efecto del hechizo en el acto. Tanto él como el exorcista ganan 5 puntos de RR.

(* Diferencia entre la RR del exorcista y la IRR del mago)

Este ritual dura lo mismo que cuando se utiliza contra un poseído, pero deja agotado al exorcista, ya que requiere el doble de concentración, de modo que sólo puede realizarlo una vez al día. El lector notará que está especialmente indicado en caso de que la duración del hechizo sea permanente, ya que si no lo es se corre el riesgo de prolongar el sufrimiento del PJ afectado, e incluso hacerlo permanente.

COMERCIO EN EL MEDITERRANEO

SIGLO XIV: LA CORONA DE ARAGON

Por Rafel

INTRO HISTÓRICA

Los barcos de la Corona de Aragón, con base fundamentalmente en Barcelona y Valencia, comerciaban por todo el Mediterráneo, aprovechando tanto los Estados dependientes del Rey de Aragón, como los de su “primo” de la Casa de Aragón que reinaba en Sicilia, así como las consulados establecidos por los comerciantes barceloneses desde hace más de un siglo en las ciudades con las que la Corona de Aragón tenía acuerdos comerciales favorables.

El gran rival de la Corona de Aragón era la República de Génova y sus aliados (básicamente Pisa) con quien se encontraba en guerra permanente, también los angevinos, que conservaban Nápoles y Chipre y eran aliados de Francia, mantenían cierto pulso con la Corona pero de menor intensidad; con Venecia no había guerra, sus puertos estaban abiertos, pero comercialmente se le consideraba un competidor.

El comercio en el Mediterráneo consistía en comprar barato en un puerto y vender caro en otro. Cada puerto estaba especializado en unos productos, según la demanda y oferta generada en su zona de influencia, aunque en la mayoría de ellos podía encontrarse casi de todo, pero más caro. Había grandes oportunidades de negocio, y también grandes peligros en el mar.

Los tripulantes de cualquier embarcación recibían una parte de su paga en especie: simplemente tenían derecho a una parte de la carga, que bien ellos mismos compraban y vendían, si así querían, o bien obtenían una parte de las ganancias del Patrón o Capitán (que no tenían por qué ser la misma persona).

REGLAS DE COMERCIO

La tirada base es obviamente la competencia de *Comerciar de Aquelarre*.

A efectos de juego se ha elaborado una lista limitada de productos y una lista limitada de puertos, se entiende que había muchos más puertos y productos, pero se consideran homologables a los descritos; se deja a discreción del DJ la posibilidad de establecer nuevos puertos y productos.

- **Tasas de los puertos:** cuando se vende una mercancía, el vendedor debe satisfacer unas tasas al puerto en cuestión. Se fija una tasa fija del 1% del valor total como normal. Además, cada día que un barco está amarrado, debe satisfacer unos gastos (p.ej. 1/2 sueldo diario).
- **Gastos de Estibaje:** El comprador de una carga debe satisfacer unos gastos para descargar la mercancía (si no puede hacerlo con su propia tripulación) del barco vendedor y traspasarla al propio. Por cargar una Coca (o barco más pequeño), 1d4+1 sueldos. Por cargar una Carraca o más grande, 1d8+1 sueldos. Si se dispone de Consulado de Barcelona, se aplica un bonus de -1.

La Tabla de Precios Base

Como se ha dicho, los marineros tenían derecho a usar una parte de la bodega. Se determina que esa parte sea, en todos los casos, una parte equivalente a la medida llamada “Saco” (300 litros, equivalente a un cahiz y medio de trigo). Un marinero podrá transportar la mercancía que sea con tal de que no ocupe más de 300 litros. Y además siempre y cuando no pese más de 6

arrobas (75 kg.). El criterio es que cada marinero no puede llevar más carga de la que puede transportar por sí mismo de una vez.

Ante la dificultad de conocer precios reales de la época y el hecho de que éstos eran muy cambiantes, y a partir de algunos indicios (como tasas aduaneras) y el “sentido común”, se ha realizado la *Tabla de Productos y Precios Base* lo más realista posible.

Todos los productos disponen de un precio base, sobre el que se calcularán los descuentos o recargos en función del éxito o fracaso de la tirada de comercio.

Tabla de Productos y Precios Base			
D20	Producto	Precio Base*	Peso
1	Queso	180 sueldos	150 kg
2	Salazón	220 sueldos	200 kg
3	Sal	60 sueldos	600 kg
4	Cuero	400 sueldos	400 kg
5	Coral	1.000 sueldos	50 kg
6	Vino Griego	250 sueldos	280 kg
7	Especias	1.000 sueldos	70 kg
8	Tejidos	300 sueldos	150 kg
9	Perfumes	1.000 sueldos	30 kg
10	Trigo	30 sueldos	75 kg
11	Madera	15 sueldos	50 kg
12	Aceite	35 sueldos	340 kg
13	Lana	25 sueldos	30 kg
14	Seda	1.000 sueldos	15 kg
15	Hierro	400 sueldos	1.000 kg
16	Marfil	10.000 sueldos	40 kg
17-20	Nada	-	-
*: Precio base cada 300 litros (sueldos x saco).			

Sucesos en Puertos

Si los Pjs deciden ir a un puerto, cabe la posibilidad de algún suceso (que los Pjs podrán conocer o no, dependiendo del DJ) que influya sobre la vida comercial del citado puerto. Si el DJ decide determinarlo de manera aleatoria, una tirada 1D20 en la Tabla de Sucesos determinará si sucede algo y el qué, y en la Tabla de Sucesos se determinará la influencia sobre la venta de productos que vengan del exterior y la compra de productos a los comerciantes del puerto, con los correspondientes bonus y malus a la tirada de *Comerciar*.

Tabla de Sucesos			
D20	Suceso	Venta*	Compra*
1-4	Malas cosechas	+30% al trigo	-10%
5-6	Puerto en conflicto	-10%	-15%
7	Peste	-20%	-15%
8-9	Auge económico	-5%	+10%
10-12	Puerto en expansión	+10%	+5%
13-20	Normal	**	**
*: Bonus y malus a las tiradas de <i>Comerciar</i> de los PJs.			
**: Mirar <i>Tabla de Puertos</i> .			

La Compra

Cada puerto dispone de unos cuantos productos que oferta habitualmente y otros que, igualmente, demanda. Así se obtienen bonus para la compra de los primeros y bonus para la venta de los segundos en los puertos respectivos.

Los productos referidos en cada puerto están casi siempre disponibles (en caso de pifia no se encuentran), con los descuentos respectivos, pero además, el DJ realizará dos tiradas en la tabla de productos y aplicará un 10% de descuento al precio base de los productos así seleccionados.

Así mismo realizará otras dos tiradas y aplicará un 10% de recargo (idem a lo anterior) a los productos así seleccionados.

Tabla de Puertos				
Puertos Mediterraneos	Precios		Consulado Barcelonés	Religión
	Más Barato	Más Caro		
Barcelona Valencia	Tejidos 20% Perfumes 10% Trigo 5%	Espicias 15% Vino Griego 10% Seda 10% Hierro 5% Coral 5%	Si	Cristianas
Marsella	Madera 15% Salazón 10% Tejidos 5%	Espicias 15% Coral 10% Seda 10%	Si	Cristiana
Génova	Madera 15% Salazón 10% Tejidos 5%	Espicias 15% Coral 10% Seda 10%	No	Cristiana
Palma	Sal 15% Salazón 10%	Tejidos 10% Trigo 5%	Si	Cristiana
Alger Cagliari	Queso 15% Salazón 10%	Tejidos 5% Sal 5%	Si	Cristianas
Argel Trípoli	Lana 15% Cuero 10% Marfil 10%	Tejidos 15% Perfumes 10% Madera 10%	Si	Musulmanas
Djerba	Aceite 30% Marfil 10%	Tejidos 10% Perfumes 10%	No	Musulmana
Venecia	Tejidos 10% Seda 10% Hierro 5%	Espicias 15% Marfil 10% Aceite 5%	Si	Cristiana
Roma	Hierro 10% Perfumes 10% Tejidos 5% Queso 5%	Seda 15% Espicias 15% Vino Griego 15% Coral 10% Marfil 10%	Si	Cristiana
Porto Vechio	Salazón 15%	Sal 10%	No	Cristiana
Nápoles Reggio	Vino Griego 15% Aceite 10%	Queso 10% Tejidos 5%	No	Cristianas
Trapani	Coral 15% Salazón 10% Trigo 5%	Tejidos 15% Cuero 10% Aceite 5%	Si	Cristiana
Palermo Siracusa	Trigo 15% Salazón 10%	Cuero 10% Aceite 5%	No	Cristianas
Malta	Salazón 15% Espicias 10%	Madera 20% Aceite 10%	No	Cristiana
Túnez Melilla	Cuero 15% Coral 10%	Tejidos 10% Madera 5%	Si	Musulmanas
Alejandro	Espicias 20% Seda 10% Trigo 10% Cuero 5%	Tejidos 20% Perfumes 10% Coral 10% Madera 10%	Si	Musulmana
Beirut	Espicias 20% Seda 15% Madera 10%	Tejidos 20% Hierro 10% Sal 5%	Si	Musulmana
Candia Corfú	Sal 10% Vino Griego 10% Aceite 10%	Tejidos 20% Perfumes 10% Queso 10%	Si	Cristianas
Malvasía	Vino Griego 20% Aceite 10%	Tejidos 15% Trigo 10%	No	Cristiana
Volo Atenas	Trigo 10%	Tejidos 10%	No	Cristiana
Constantinopla	Espicias 15% Vino Griego 10% Cuero 5%	Tejidos 20% Marfil 15% Trigo 10%	Si	Cristiana
Arta Salónica	Vino Griego 10%	Tejidos 15%	No	Cristiana

Los puertos con consulado de Barcelona disponen de un bonus del 5% para la tirada de *Comerciar* referida a las transacciones comerciales que los barcos de la Corona realicen en ellos.

El PJ que quiera comprar ha de decir qué productos quiere comprar (un máximo de dos productos por día) de los disponibles (los cuatro determinados por el DJ en las tiradas antedichas más los propios del puerto) y efectúa la tirada de *Comerciar*. Si la falla, encuentra los productos pero sin descuentos (sí con los recargos); si obtiene pifia sólo obtendrá ofertas con recargo en el precio. Si acierta, tendrá el descuento ad hoc; si tiene un acierto crítico puede comprar hasta 4 productos (con sus descuentos).

La Venta

Los productos que hayan sido comprados en un puerto oriental, a la hora de ser vendidos en un puerto occidental, o viceversa, tendrán un recargo del 5% en su precio (serán más apreciados). Malta funciona como un puerto oriental para los puertos occidentales y occidental para los orientales, o sea que cualquier producto comprado en Malta tiene un bonus del 5% para encontrar comprador, por su “renta de situación”.

Igual que lo anterior, los productos que hayan sido comprados en un puerto cristiano y vendidos en un puerto musulmán, o viceversa, tendrán un bonus del 5%. Aunque los productos alimenticios elaborados (queso, salazón) cristianos no tienen mercado en los puertos musulmanes (la religión).

Para vender sus productos, el PJ tendrá que ir a la feria o lonja a ofrecer sus productos a un precio que le permita obtener un margen de beneficio pero se encuentre en el mercado. Los bonus de la tabla son los recargos de precio (sobre el precio base) sin que el DJ le aplique malus a la tirada de *Comerciar* para vender los productos. En caso de que el PJ desee vender más caro su producto, el DJ deberá aplicarle un malus proporcional, además de aplicar los bonus o malus de sucesos en puertos.

Los Pjs tienen derecho a una tirada de *Comerciar* diaria, pero el DJ no calculará de nuevo los bonus o malus de los productos hasta 1D6+1 días después, en tirada oculta. Transcurrido ese tiempo, se repetirá el proceso y los Pjs podrán volver a probar suerte con los nuevos productos.

REGLAS DE NAVEGACIÓN

En *Lider* nº 31 (octubre 1992), en la página 34, Juan Miguel Mancheno Chicón y otros publicaron unas *Reglas de navegación para un universo medieval* de gran utilidad, incluida una Hoja de Control para barcos. En el libro básico de *Aquelarre*, 2ª Edición (Caja de Pandora, 1999, Barcelona), pág. 150 también aparecen algunas reglas sobre navegación y comercio.

La Navegación y el Clima

El tiempo determinaba el viaje: su duración e incluso su éxito. El Mediterráneo tiene fama de mar tranquilo, pero a veces se desatan duras tempestades, ocasionadas por vientos como el Mistral en occidente y el Siroco en el oriente. Además la navegación en estrechos y cabos tiene sus dificultades por los cambios de corrientes.

En general, hay dos maneras de navegar: costeanado o por alta mar. Los dows y pequeños cargueros no se suelen separar de la costa, protegidos de las tormentas, y del Mistral o el Siroco, pero esta navegación es más lenta y peligrosa si no se conoce la costa, con sus bajíos y corrientes, por lo que además se suele pasar la noche en alguna cala, sin navegar.

En alta mar, con buen tiempo y vientos favorables, una fusta (galera ligera) podía llegar a recorrer 200 km en 24 horas, durante días. Este dato nos sirve de referencia para calcular la velocidad de cualquier barco: se multiplica 200 por la velocidad máxima según la Tabla de Barcos y se divide por 18, la velocidad máxima de una Fusta; en caso de que se falle la tirada de *Navegar*, a esta cifra se le resta el porcentaje de la misma resultante de la diferencia entre la habilidad de *Navegar* del Capitán y la tirada ad hoc. Si se acierta no se hace lo mismo (el cálculo es sobre el “record” del barco más rápido en las condiciones más favorables).

Así mismo, si el itinerario lleva al barco a navegar por un estrecho añadir un 10% de malus y si el capitán/piloto no las conoce otro 10% de malus (ambos acumulables).

Si el piloto/capitán falla la tirada de *Navegación*, perderá el rumbo: en el Mediterráneo Occidental, las corrientes y el viento lo llevarán a la costa africana; en el Mediterráneo Oriental, a la costa europea.

Por ejemplo: un capitán con habilidad 75% navega con su coca (8 nudos) con vientos variables y buen tiempo (se divide por la velocidad de la Coca = 4) por unas aguas desconocidas (-10%) y peligrosas (-10%). En su tirada de *Navegación* saca un 70, mala suerte: pierde por 15. Así se multiplica $200 \times 4 (=800)$, se divide por 18 (= 44'44) y se le resta el 15% (= 6'67), por fallar la tirada, o sea que ese día la coca avanza unos 38 (37,38) km. Además perderá el rumbo (el DJ decidirá dónde aparece) y, como el fallo no ha sido muy gordo, simplemente habrá rozado con el casco en los bajíos y deberá anotarse la pérdida de 1D8 puntos de Resistencia.

Tabla de Clima		
D20*	Tiempo**	Efectos
1-5	Calma Chicha	Sólo avanzan los barcos con remos a 1/3 de su velocidad máxima.
6-10	Vientos Variables y Buen Tiempo	Avanza a 1/2 de su velocidad máxima.
11	Vientos Favorables y Buen Tiempo	Velocidad máxima sin penalización.
12-15	Lluvia y Vientos Variables	Avanza a 1/2 de su velocidad máxima y añade +1 a la tirada de 1D4 para calcular la persistencia del tiempo.
16-18	Temporal	Avanza 1/4 de su velocidad máxima. Calcular daños en el casco. Resta -1 a la tirada de 1D4 para calcular la persistencia del tiempo.
19-23	Galerna	El barco se mueve en dirección aleatoria el doble de su velocidad máxima empujado por la galerna. Calcular daños en el casco. Resta -1 a la tirada de 1D4 para calcular la persistencia del tiempo. Si se pifia la tirada de <i>Navegación</i> , el barco naufraga.
*: En invierno suma +3 a la tirada de D20.		
**: El tiempo persiste durante 1D4 días.		

Tirada de Navegación

Aparte de para averiguar el avance del día, el DJ puede decidir que el capitán ha de realizar una tirada de *Navegación*, para efectuar cualquier maniobra (esquivar, abordar, bogar los remeros, embestir, sortear escollos, capear un temporal...). Para ello deberá contar con:

- La habilidad de *Navegación* del capitán.
- Un bonus de +10% con una tripulación competente (50% de habilidad de *Navegación* de media entre todos los tripulantes) o un +20% con una tripulación experta (75% de habilidad *Navegación* de media entre todos los tripulantes).
- Los bonus/malus de la embarcación por sus características.
- Los posibles malus por su Resistencia y/o Navegabilidad.
- Un malus por la dificultad concreta de la maniobra que se pretende realizar.

Si la tirada de *Navegación* es para alcanzar velocidad en una persecución, puede suceder lo siguiente:

- Si no se supera, el barco no aumenta de velocidad ese asalto.
- Si se produce una pifia, el barco tiene problemas y pierde un nudo de velocidad (seguirá perdiendo un nudo por asalto hasta que pase la tirada de *Navegación*)
- Si se supera la tirada, el barco sube 1 nudo de velocidad.
- Si se obtiene un crítico, el barco aumenta 2 nudos.

La velocidad máxima de una galera impulsada por sus remeros es de 11 nudos, pero esta velocidad de hecho sólo se podía alcanzar por unos pocos minutos (20 asaltos máximo), con lo que los remos se utilizaban para sorprender a las presas y embestirlas o abordarlas; así, las galeras y otros barcos a remo navegaban normalmente a vela excepto para combatir o realizar alguna maniobra compleja (a remo el barco es mucho más maniobrable y tiene un bonus de +10% a la tirada de *Navegación*)

Resistencia y Navegabilidad de los barcos

La Resistencia del casco sería el equivalente a “los puntos de vida” del barco; la Navegabilidad, expresada también en puntos, representa las cualidades del casco, que si no se

cuida va perdiendo Navegabilidad (puntos) y acaba por desarmarse y naufragar (cuando llega a 0 puntos).

Cuando se pierden 5 puntos de Resistencia, se pierde automáticamente 1 punto de Navegabilidad, y viceversa. Cuando la Navegabilidad llega a menos de la mitad del valor inicial, la Tirada de Navegación sufre un malus de -5%.

Cuando el barco va cargado a un 75% de su capacidad, la tirada de *Navegación* sufre un malus de -5%, cuando va cargada al 100%, un malus de -10%.

En el artículo mencionado, el autor propone unos posibles daños en el casco, que reproducimos:

- Embestida: 1D10
- Embarrancar: 1D6
- Escollo: 1D8
- Temporal: 1D4
- Galerna: 1D6
- Abordaje: 1D4.

Barcos

En la Tabla de Barcos se especifica el nombre del barco, puntos de navegabilidad y resistencia, bonus a la tirada de *Navegación*, velocidad máxima (la de crucero son 2/3), carga máxima, dotación mínima de marineros (podría llevar el doble, eliminando capacidad de carga) y si además de vela lleva remos.

Un barco mercante desplaza en total aproximadamente un 20% más de masa que la carga que puede llevar. O sea que una carraca que pueda llevar 400 Tm, desplazará en Total unas 480 Tm.

Tabla de Barcos							
Tipo	Navegabilidad	Resistencia	Bonus	Velocidad Máxima	Carga	Dotación	Remos
Galeaza	35	90	+0%	14 nudos	300 tm	230	Si
Carraca	32	70	-5%	10 nudos	400 tm	12	No
Galera	26	80	-10%	15 nudos	100 tm	160	Si
Coca	24	45	-15%	8 nudos	120 tm	6	No
Saeta	22	70	+0%	12 nudos	80 tm	40	Si
Galeota	18	60	+10%	15 nudos	30 tm	32	Si
Fusta	15	40	+20%	18 nudos	20 tm	22	Si
Barca Italiana	12	30	+10%	12 nudos	50 tm	4	No
Dow*	10	20	+10%	12 nudos	30 tm	3	No

*: Barca árabe con vela latina (similar a la italiana, pero con mástil sujeto lateralmente, en vez de escotas, obenques y estais).

Itinerarios y convoyes

Los barcos mercantes más corrientes en el Mediterráneo durante el Siglo XIV eran el llamado dow por los árabes y la barca (que podía llevar dos palos), ambos de vela latina. Se utilizaban para el comercio de cabotaje sin alejarse de la costa, de puerto en puerto cerca de su base, utilizando contactos ya conocidos para la compra-venta rápida.

A parte de la iniciativa individual de los capitanes, algunos itinerarios eran tan habituales que solían encontrarse convoyes en algunos puertos que los barcos más pequeños solían aprovechar para unirse a una flota de su nacionalidad (o aliados) y mejorar su protección frente a piratas y corsarios enemigos. La flota estaba al mando de un comodoro (que solía ser el capitán del barco mejor armado del grupo): el trato consistía que mientras el barco que se unía al convoy y se mantuviese en contacto visual con el convoy, sería ayudado en lo posible. Pero temporales y galernas diseminaban los convoyes y los corsarios y piratas asaltaban los barcos aislados, dañados y a menudo desorientados. Había tres grandes competidores:

- Los genoveses tenían pocas bases en el Mediterráneo, y muchos enemigos, por lo que se especializaron en grandes barcos, carracas y galeazas, que en grandes convoyes atravesaban el Mediterráneo hacia Alejandría, Beirut y Constantinopla. En el Mar Egeo, frente a las costas turcas (infestadas de piratas), Génova controlaba la isla de Quíos y frente a la costa

de Levante, Chipre con su puerto Famagusta. Génova-Malta-Quíos-Constantinopla-Quíos-Famagusta-Beirut-Aleandría-Malta o viceversa era una ruta recurrente de los convoyes genoveses.

- Venecia ocupó en 1357 la isla de Corfú, frente a Albania, para controlar el paso al Adriático. Desde Corfú, las galeazas venecianas iban a Candía (Creta) y de allí a Alejandría, Beirut o Constantinopla. Los Venecianos eran también habituales en el Mediterráneo Occidental, llevando la ruta Venecia-Siracusa-Djerba-Túnez-Argel-Barcelona-Marsella-Génova-Siracusa.
- Barcelona y Valencia controlaban el Mediterráneo Occidental bajo la cobertura de los Reyes de la Casa de Aragón, tanto en la Corona de Aragón como en el Reino de Sicilia (mientras fue independiente). Los barcos partían de Valencia o Barcelona y, haciendo escala en Mallorca y Alger (o no), se dirigían a Palermo desde donde, bien tomaban la ruta Túnez-Djerba-Trípoli-Aleandría-Beirut, bien la de Siracusa-Candía-Constantinopla. Volos, el Puerto de Neopatria, exportaba el trigo de las llanuras Thesalias a Alejandría.

Gastos de un barco mercante

Las galeras y demás barcos de guerra sólo se los pueden permitir los Estados y los piratas, así que vamos a centrarnos en los gastos de los mercantes. En la citada 2ª edición de *Aquelarre*, pág. 174 salen unos precios orientativos de barcos y en el citado artículo de J.M. Mancheno una serie de gastos de mantenimiento, aquí introducimos algunas propuestas nuevas o reformadas.

La construcción de un barco mercante puede oscilar de precio entre los 500 sueldos (monedas de plata) de un drow y los 8.000 de una galeaza dedicada al comercio; en general se puede considerar un precio base de 20 sueldos por tonelada de carga para los mercantes, algo más para los mixtos (galeazas, saetas...) y aproximadamente el triple para los de guerra. No en todos los puertos habrá calafates que puedan fabricar cualquier barco y en todo caso, su construcción ha de llevar varios meses.

Un barco mercante ha de tener un amarradero en su puerto de origen, lo que deberá suponerle una tasa fija anual, que oscilará en torno a los 150 sueldos.

Para no tener problemas de mantenimiento, deberá someterse al barco a una reparación después de cada largo viaje, o al menos una vez al año. Cada 2 meses en el agua sin reparación, el barco pierde 1 punto de Resistencia.

Por cada semana de trabajo de un calafate, el barco podrá ser reparado 1D6 puntos de Navegabilidad y 1D8 de Resistencia; contratar sus servicios, con su cuadrilla de trabajadores y el uso del astillero, costará en torno a 80 sueldos por semana. En los puertos pequeños tal vez no haya disponible más que un carpintero, cuyos honorarios son más modestos (30 sueldos por semana, aprox.) pero cuyos resultados lo son aun más: dos semanas en manos de un maestro carpintero significarán 1D4 puntos reparados de Navegabilidad y 1D6 de Resistencia. Es difícil que un carpintero obtenga resultados en tan solo una semana de trabajo, si tan solo puede trabajar ese tiempo los resultados serán 1D4-2 (resultado mínimo 0) para la Navegabilidad y 1D6-3 (resultado mínimo 1) para la Resistencia.

Salarios de la tripulación

En general, hay marineros de segunda, marineros de primera, oficiales y el capitán. Los barcos de guerra pueden llevar reclutados forzosos y los barcos mercantes pueden llevar "compañeros", que son pasajeros que viajan a cambio de trabajo; ambos son catalogados como marineros de segunda.

Los marineros de segunda son aquellos cuya habilidad de *Navegación* no supera el 40%, marineros de primera son aquellos que superan ese porcentaje.

Para ser capitán hay que tener la confianza del armador, y ningún armador confiará un barco a un marino sin suficiente experiencia, con lo que lo normal es que no bajen de 75% de habilidad de *Navegación*.

Además puede haber diversos oficiales:

- En cualquier barco puede haber un segundo oficial, muchas veces familiar del capitán, que está cogiendo experiencia en el manejo del barco para llegar a capitán.
- Solo los barcos grandes y los de guerra (galeazas, galeras, excepcionalmente carracas) pueden llevar un carpintero, un cocinero-curandero, un escribiente-contramaestre, un comandante de la tropa...

- En viajes largos, los capitanes pueden contratar pilotos locales que no son más que marinos que se conocen las costas por donde han de navegar y eliminan el malus por desconocer las costas y aplicar su habilidad de *Navegación* si es preciso.

Los salarios pueden variar, pero un marino de segunda puede recibir un sueldo (moneda de plata) diario, uno de primera dos sueldos y los oficiales negociarán su salario que será en todo caso superior. Los capitanes que no son dueños de sus barcos suelen cobrar un porcentaje de las ganancias, aparte de disponer un fijo para gastos varios. Se cobra, si es posible, antes de bajar a puerto.

Los piratas y corsarios

Es raro que un barco corsario ataque a un barco en buenas condiciones. Un barco mercante de la Corona de Aragón sólo sería atacado, bien por barcos de guerra o corsarios genoveses y pisanos (también desde Quíos o Famagusta) o castellanos (hasta 1367), que actuarían como auténticos piratas. Sin embargo, un barco dañado por una tormenta es rápidamente considerado una presa: si los corsarios son de algún Estado regido por la Casa de Aragón simplemente ayudarán a la tripulación y luego insinuarán algo sobre “la voluntad” y tal y cual (si el capitán no responde con una gratificación en plata, es posible que tenga problemas en el siguiente puerto). Los corsarios berberiscos, angevinos (Nápoles, hasta su anexión por Aragón a mitad del siglo XV), venecianos (Creta y Corfú), corsos, castellanos tras 1367 y demás negociarán duramente un precio antes de ayudar, y mientras no haya acuerdo acecharán, esperando un naufragio.

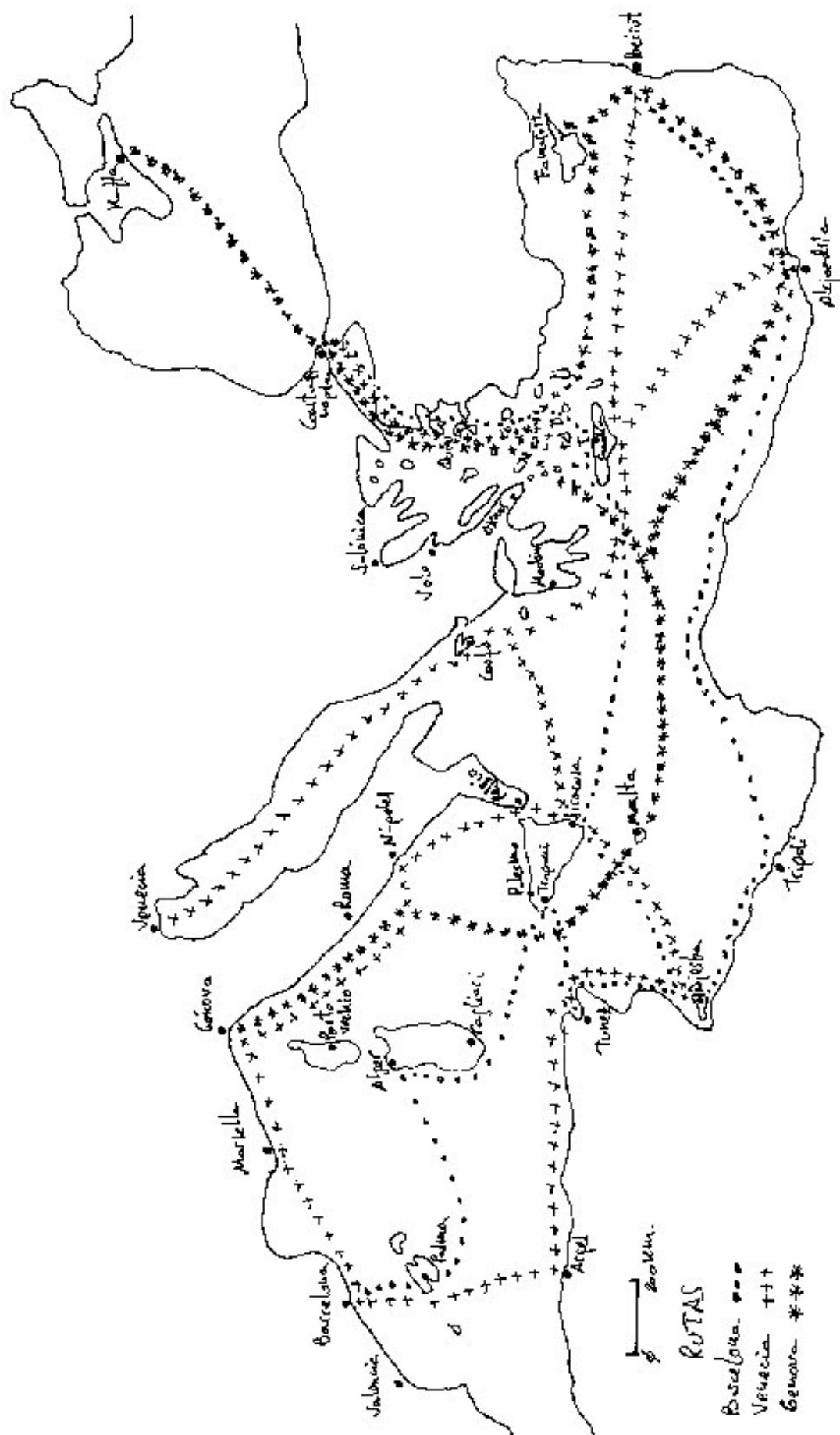
Piratas propiamente dichos tan sólo hay en las islas griegas (Samos, Patmos y Skiros, que ésta frente a Neopatria, son las islas piratas más legendarias): asaltarán el barco dañado (uno entero suele ser demasiado arriesgado), asesinarán al capitán (a menos que se rinda sin lucha) y sus oficiales, harán preso a todo aquel que parezca que pudiera valer un rescate y ofrecerá a la tripulación llana (y sana) la incorporación a la vida pirata.

Los barcos típicos de los piratas son la fusta, la galeota y la saeta. Los remeros pueden ser esclavos, entonces la dotación de marinería se duplica (si son hombres libres, participan en el asalto).

BIBLIOGRAFÍA

Para obtener los datos históricos, se han usado los siguientes libros de referencia (entre otras fuentes parciales):

- **F. Braudel:** *El Mediterráneo y el mundo mediterráneo en la época de Felipe II*. FCE. México, 1976.
- **G. Barraclough:** *El Mundo. Gran Atlas de Historia*. EBRISA. Barcelona, 1985.
- **A. Beltrán:** *Gran Atlas Histórico de Aragón*. Aneto Publicaciones S.L. Zaragoza, 1999.



RAZAS DE CABALLOS

Por Iván Abad Quiles

ANDALUZ (EDAD MEDIA)

Origen: Su procedencia es puramente española, de ahí que se le reconozca también con el nombre de “caballo español”. Su presencia en la Península se calcula desde la época de los romanos. Casi con total seguridad este caballo español se mezcló con el bereber y el árabe, en la época en que los árabes dominaban España. Esta mezcla hizo que el pesado caballo autóctono consiguiera la elegancia y porte con que hoy se conoce. Durante el siglo XVI se difundió en las cuadras reales de toda Europa, participando además en la formación de diferentes razas como la lipizzana, la napolitana, kladrub...

Aptitud más destacable: Caballo reconocido especialmente por su gran elegancia.

Aspecto: Cabeza de tamaño medio, ligeramente convexa. Ojos vivaces. Porte orgulloso y muy elegante. Cuello fuerte y arqueado, cubierto de una crinera larga y colgante. Pecho amplio. Grupa destacable por su fortaleza. Redondeada y potente. En general puede decirse que se trata de un caballo perfectamente proporcionado

Capa: tordo.

FUE	28/31	Alzada:	1,55-1,65 m
AGI	32/35	Peso:	430-480 kg
RES	29/32	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +15% y +20% a *Cabargar*.

Precio: 200.000 a 225.000 maravedíes.

ARDENÉS (EDAD MEDIA)

Origen: La raza ardenesa de sangre fría es muy antigua. Se trata de un caballo extraordinariamente dispuesto y lleno de vida, además de inmensamente fuerte. Su tierra natal es la montañosa región de las Ardenas, en la frontera entre Francia y Bélgica pero también hay un ardenés sueco, fruto del cruce del ardenés original con caballos del norte de Suecia. Desciende de los caballos de batalla de la edad media.

Aspecto: Tiene la cara ancha, ojos expresivos, ollares bien abiertos y orejas puntiagudas. Su cuello es ancho y el pecho ancho y hundido. Sus extremidades posteriores son robustas y su cuerpo macizo y compacto. Pese a tener extremidades cortas, son muy musculosas y ligeras.

Capa: Ruano, tordo, alazán o castaño.

Características: Es muy resistente, puede sobrevivir en climas desfavorables con poca comida. A pesar de ser tan duro, es excepcionalmente manso y fácil de manejar.

FUE	35/37	Alzada:	1,52-1,62 m
AGI	27/30	Peso:	430-450 kg
RES	29/32	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 20%-30% (4D6)

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 190.000 a 200.000 maravedíes.

ASTURCÓN (EDAD MEDIA)

Origen: Es un caballo cuyo origen data de muy antiguo. Las primeras citas sobre el aparecen en los escritos romanos (año 80 a.C.) Las referencias sobre su existencia y sus virtudes se encuentran a lo largo de la historia tanto dentro como fuera de España. La población autóctona de caballos del norte de España se adaptó al territorio que fue de los astures, su aislamiento natural, así como la selección efectuada por los celtas dieron lugar al asturcón.

Aspecto: La cabeza es de tamaño mediano o pequeño, frente ancha y supranasales entrantes, más marcados en los machos. Los ojos son grandes, negros y vivos, las orejas pequeñas y móviles, la grupa es inclinada y la cola, de nacimiento muy bajo. La crin es muy poblada. Las extremidades son finas y fuertes y sus cascos pequeños y redondeados.

Capa: Castaño oscuro.

Características: Es un caballo muy rústico dotado de gran fuerza y pequeña talla lo que lo hace muy apreciado en labores agrícolas.

FUE	31/33	Alzada:	1,40-1,45 m
AGI	27/29	Peso:	400-430 kg
RES	32/34	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona +5% a *Conducir Carro*.

Precio: 15.000 maravedíes.

BERBERISCO (EDAD MEDIA)

Origen: El Berberisco es nativo del norte de África y hace mucho tiempo que se le viene asociando con Marruecos, Argelia y Túnez, componentes de una región que antaño se denominó costa de Berberia. También es utilizado, por su valor y rapidez de movimientos, para la guerra.

Aspecto: Tiene el perfil recto y el hocico ancho, las espaldas son planas y el pecho redondeado. Tiene los posteriores inclinados y las extremidades largas y fuertes. El pelo de la crin y cola es abundante.

Capa: Color castaño, alazán, negro o tordo.

Características: Es un caballo muy seguro, además de ser duro y resistente en distancias largas, es bastante rápido en distancias cortas. Pese a tener un temperamento fogoso, es un animal fiable y poco exigente. Caballo de silla vigoroso pero elegante, también es capaz de ser veloz y resistente.

FUE	29/31	Alzada:	1,55-1,65 m
AGI	33/35	Peso:	380-410 kg
RES	31/33	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +5% y +15% a *Cabalgar*.

Precio: 160.000 a 180.000 maravedíes.

BEREBER (EDAD MEDIA)

Origen: Argelia y Marruecos. Sus orígenes se mezclan con los de las poblaciones del norte de África, donde desde el principio se han criado. El paso a Europa se realiza a través de España,

donde ha sido utilizado principalmente para el refuerzo y mejora de las razas indígenas. De hecho en España es una de las razas que dio origen al apreciado caballo andaluz e incluso en el pura sangre inglés podemos afirmar que existe sangre bereber.

Aspecto: De carácter robusto y sólido, pero a la vez dócil.

Capa: Bayo, alazán, negro y tordo.

Características: Prominente. Cabeza larga y fina. Con ojos vivaces. Grupa oblicua, que fomenta una cola más bien baja. Extremidades sólidas. Se deja guiar con facilidad. Presenta un excelente fondo, ya que es enormemente resistente y vigoroso. Se adapta con gran facilidad a las condiciones más desfavorables, de ahí que sea el gran favorito entre los tuareg, para quienes se convirtió en casi su única arma de lucha contra los árabes durante años.

FUE	28/30	Alzada:	1,40-1,50 m
AGI	31/33	Peso:	350-390 kg
RES	31/33	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 130.000 a 140.000 maravedíes.

BOLOÑÉS (RENACIMIENTO)

Origen: Denominado así por la ciudad de Boulogne, en el nordeste de Francia es un sangre fría potente y elegante. Se diferencia de otras razas de sangre fría por algunas características heredadas de sus antecesores cruzados. A principios de su historia, se crió junto a caballos árabes y berberiscos, motivo por el cual posee rasgos de ambos. Así por ejemplo, es tan rápido como resistente, y está bien proporcionado a pesar de su enorme tamaño.

Aspecto: Es grande y pesado, su cuerpo es fornido y ancho, y su dorso amplio. Posee una cabeza corta y una cara recta, su frente es plana y sus ojos, grandes y vivaces. El pelo es muy sedoso y sus crines espesas y llamativas.

Capa: Suele ser torda, aunque también se dan negros, castaños, ruanos rojizos, ruanos azulados y alazanes.

Características: Pese a tener una complexión fuerte, el Boloñés posee un temperamento alegre y un carácter dócil.

FUE	30/32	Alzada:	1,60-1,70 m
AGI	30/32	Peso:	480-520 kg
RES	30/32	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 10%-20% (3D6)

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 155.000 a 175.000 maravedíes.

BRABANTINO (EDAD MEDIA)

Origen: Conocido también como Brabançon y como caballo de tiro Belga, es un magnífico caballo que toma su nombre de la región central de Bélgica en la que fue criado por primera vez. Sus orígenes se remontan al siglo XI.

Aspecto: Es un animal grande, musculoso y elegante, su cabeza es ligeramente cuadrada y pequeña en comparación con el cuerpo. Posee cuello y espaldas fuertes, así como unos sólidos cuartos traseros. El dorso es corto y el tórax, ancho. Tiene fuertes extremidades, con mucho pelo.

Capa: Habitualmente de tono ruano-fresa o alazán con puntos negros. En algunas ocasiones puede presentar una capa de tono castaño, tordo o bayo.

Características: Es un caballo dócil, con buen temperamento y muy esforzado y voluntarioso en el trabajo. Esta raza era muy apreciada para tiro, debido a su gran potencia.

FUE	33/35	Alzada:	1,50-1,70 m
AGI	27/29	Peso:	420-500 kg
RES	32/34	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona +10% a *Conducir Carro*.

Precio: 25.000 maravedíes.

BRETÓN (EDAD MEDIA)

Origen: Toma su nombre de la región de Bretaña, en el noroeste de Francia. Caballo de raza enérgica, muy apreciado por los campesinos para las labores del campo. Existen tres tipos de bretón, que en conjunto satisfacen las necesidades de los lugareños. Todos ellos descienden del caballo de bretaña originario. El de mayor tamaño es el de tiro, sus antepasados eran caballos robustos. El bretón de posta es de raza más fina pues desciende de caballos cruzados. Y por último es el de batalla, también muy robusto, más pequeño que el de tiro.

Aspecto: En general, tiene la cara ancha y recta, los ojos brillantes y las orejas pequeñas. Su cuello es corto y fuerte y su espalda angulada. Tiene las extremidades y el dorso cortos y musculosos, lo que le confiere gran potencia. Sus extremidades presentan pocas cernejas.

Capa: Roano, alazán o castaño.

Características: El bretón de posta es un caballo vivaz y bonachón, bien dispuesto y muy trabajador, más pequeño y menos fuerte, pero más veloz. El de tiro, como todas las razas de sangre fría, posee gran capacidad para efectuar trabajos que requieren potencia y fuerza.

FUE	30/35	Alzada:	1,65-1,88 m
AGI	29/33	Peso:	500-650 kg
RES	32/34	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: (Solo el de guerra) Golpear 20%-30% (4D6)

Competencias: El de tiro proporciona +10% a *Conducir Carro*, el de guerra entre +5% y +10% a *Cabalar* y el de postas entre +5% y +10% a *Cabalar*.

Precio: El de tiro vale 20.000 maravedíes, el de postas entre 140.000 y 150.000 y el de guerra 200.000 y 220.000 maravedíes.

CABALLO DE LAS MURGUES (RENACIMIENTO)

Origen: Raza originaria de Puglia, en la italiana zona de las Murges. Su origen se calcula en el siglo XV. Por sus venas corre sangre oriental, de los caballos del este que fueron llevados al sur de Italia por los españoles.

Aspecto: Cabeza de anchura media con base muy robusta. Crines abundantes. Cruz ancha y poco pronunciada. Grupa larga, ancha y horizontal. Articulaciones amplias y gruesas.

Capa: la negra y en algunos cuantos casos el gris oscuro.

Características: De carácter vivaz y dócil. Andares pausados, marcados por su enorme pesadez. En el Renacimiento, fue considerado como un magnífico caballo para el ejército.

FUE	31/33	Alzada:	1,50-1,65 m
AGI	29/31	Peso:	450-480 kg
RES	31/33	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 10%-15% (4D6)

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 170.000 a 180.000 maravedíes.

CAMARGUÉS (EDAD MEDIA)

Origen: Toma su nombre de la región de La Camargue, en el sur de Francia. Su ascendencia se remonta a tiempos lejanos, estos animales llevan cientos de años habitando libremente las marismas de delta del Ródano.

Aspecto: Son bastante peludos y de aspecto salvaje. Tienen la cara recta y plana, los ojos grandes y expresivos. Orejas pequeñas y muy separadas. Pese a que suele ser de conformación más bien débil, tienen el tórax y las extremidades fuertes. Son caballos de pelo áspero, con la crin y la cola largas y espesas.

Capa: Los potros nacen de color negro, castaño o tordo oscuro, con los años la capa se va aclarando volviéndose tordos claros o casi blancos.

Características: Dadas las condiciones climáticas extremas de la región, los caballos de esta zona tienen que ser robustos y resistentes. Se alimentan de pasto duro y agua salada. Son fuertes y viven muchos años.

FUE	30/32	Alzada:	1,32-1,42 m
AGI	30/32	Peso:	320-350 kg
RES	33/35	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 120.000 a 130.000 maravedíes.

COB GALÉS (EDAD MEDIA)

Origen: Ha sido criado en Gales durante muchos siglos. Sus antecesores eran caballos andaluces que habitaban en la frontera galesa en el siglo XI y que fueron cruzados con los de las montañas de Gales, obteniéndose el Cob Galés. Este caballo ha sido muy popular en las granjas de las colinas de Gales ya que era suficientemente fuerte como para transportar el carro a toda una familia hasta la iglesia los domingos y lo bastante voluntarioso para ser empleado en la caza. También se hizo popular en el ejército, que pagaba un alto precio por buenos sementales. Posee un trote ágil y su especial forma de moverse.

Aspecto: La cabeza es vivaz y parecida a la de un pony, con unos ojos vigorosos y muy separados, su cuello es largo y con crines abundantes. Posee unas fuertes espaldas y su cuerpo es ancho y voluminoso. Sus extremidades cortas y potentes, lucen cernejas.

Capa: Hay Cobs Galeses de cualquier capa excepto píos y pintos.

Características: Este caballo es fogoso y valiente, con una colosal resistencia.

FUE	35/37	Alzada:	1,62-1,76 m
AGI	29/31	Peso:	520-570 kg
RES	38/40	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 30%-40% (4D6)

Competencias: El de tiro proporciona +20% a *Conducir Carro* y el de batalla proporciona entre +10% y +20% a *Cabalar*.

Precio: El de tiro vale 30.000 maravedíes y el de guerra entre 240.000 y 280.000 maravedíes.

COMTOIS (EDAD MEDIA)

Origen: Es un caballo de tiro ágil pero resistente, procedente del macizo del Jura, entre Francia y Suiza. Se cree que existía ya en el siglo VI. En el XVI era muy conocido como caballo de caballería y artillería.

Aspecto: Tiene la cabeza grande, los ojos bien abiertos y las orejas pequeñas. Su recto cuello se une a un fornido y potente tronco ancho. El dorso lo tiene largo y recto, las extremidades son cortas y fuertes y poseen poco pelo, los cuartos traseros son musculosos y la cola la tiene espesa.

Capa: Diversas tonalidades de alazán, que suelen oscurecerse hasta el castaño y el castaño oscuro. La crin y la cola son de color claro.

Características: Son robustos y viven hasta una avanzada edad. Tienen muy buen carácter, son fáciles de domar y muy trabajadores.

FUE	33/35	Alzada:	1,52-1,62 m
AGI	29/31	Peso:	430-480 kg
RES	33/35	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: El de tiro proporciona +10% a *Conducir Carro* y el de batalla (solo en el Renacimiento) proporcionar entre +10% y +15% a *Cabalar*.

Precio: El de tiro vale 20.000 maravedíes y el de guerra entre 180.000 y 205.000 maravedíes.

FACO GALEGO

Origen: Probablemente el Caballo Gallego de Monte sea una de las razas más antiguas de la Península Ibérica, al igual que las demás razas de la vertiente atlántica. Posiblemente desciende de los caballos salvajes prehistóricos, del tipo primitivo de pony celta atlántico principalmente con algo de sangre de pony escandinavo o del norte (pueblos precélticos atlánticos indoeuropeos) y del tipo Tarpán, traído por los celtas procedentes del valle del Bajo Danubio, en las sucesivas oleadas de invasiones (a mediados del primer milenio a.C.). y que fue el principal antepasado de los pequeños caballos de "campesino" del este de Centroeuropa y de los Balcanes.

Aspecto: Se trata de animales de perfil recto. Las hembras son de formas más ligeras, esbeltas y longilíneas que los machos.

Capa: Presentan capa castaña (en sus diferentes gradaciones) o negra.

Características: Son animales excepcionalmente recios, vigorosos, resistentes a la fatiga y de gran fortaleza física, frugales en su alimentación, adaptados al monte bajo y al sotobosque de Galicia, particularmente a los tojos, dando lugar en consecuencia a que presenten abdómenes abultados. Como consecuencia de las condiciones en que viven, como son los montes y sierras que conforman un hábitat de gran dureza, han fortalecido de forma excepcional su psique.

FUE	31/33	Alzada:	1,40-1,45 m
AGI	26/28	Peso:	400-430 kg
RES	31/33	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Precio: 10.000 maravedíes.

Características: Cabeza de perfil recto, muy expresiva. Cuello fuerte y robusto. Cuerpo compacto y musculoso, de grupa redondeada. Extremidades delgadas. Su porte es noble.

FUE	31/33	Alzada:	1,50-1,65 m
AGI	31/33	Peso:	430-500 kg
RES	33/35	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 20%-30% (3D6)

Competencias: Proporciona entre +10% y +15% a *Cabalgar*.

Precio: El de batalla entre 190.000 y 210.000 maravedíes, y el de monta 140.000 maravedíes.

MENORQUÍN (EDAD MEDIA)

Origen: Menorca tiene una antigua relación con los caballos. Tal vez llegue por el reparto de tierras que siguió a la conquista cristiana, cuando Alfonso III, en 1287, dividió la isla en "cavalleries", la versión local de los feudos. En Menorca este caballo no se usó nunca para los trabajos duros del campo, por eso se ha podido conservar tan esbelto, ágil de movimientos y de estampa tan noble.

Aspecto: Cabeza alargada, de tamaño medio, descarnada, y armónica. De perfil frontonasal recto. Orejas de tamaño medio y móviles. Ojos redondos, con órbitas salientes y mirada viva. Cuello robusto, de longitud mediana, ligeramente arqueado, musculado y potente. Crin fuerte y abundante. Tronco alargado. Cruz estrecha, pero poco destacada. Dorso recto con discreto desarrollo muscular, al igual que el lomo. Grupa ligeramente caída. Pecho mediano, costillares ligeramente aplanados. Extremidades largas, bien aplomadas. Espalda larga y ligeramente oblicua. Brazo y antebrazo robustos. Rodilla amplia. Muslo poco musculado al igual que la nalga y pierna relativamente corta. Cañas finas con tendones destacados y fuertes. Cuartillas proporcionadas y cascos sólidos, no muy extendido.

Capa: La capa es negra, admitiéndose todas sus variantes desde el negro peceño al azabache. Cualquier otra capa es excluyente. Se aceptan manchas blancas, en cara y extremidades, siempre que sean de reducida extensión.

Características: Es un caballo noble de sangre caliente, sobrio, rústico, resistente y enérgico.

FUE	28/30	Alzada:	1,50-1,60 m
AGI	33/35	Peso:	400-450 kg
RES	28/30	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 120.000 a 130.000 maravedíes.

OLDENBURGO (VILLA Y CORTE)

Origen: El Oldenburgo es el cruzado alemán más pesado y de mayor alzada. Originariamente se crió en el noroeste de Alemania por el año 1600. Se cree que es pariente del Frisón Holandés. El conde Anton von Oldenburg que dió nombre a la raza, importó caballos españoles (Berberiscos y pura sangre árabes) para mejorar los ejemplares alemanes.

Aspecto: Posee una cabeza plana con una cara recta, las espaldas están bien formadas y el cuerpo es ancho a la altura de la cincha. Su dorso es muy fuerte y tiene unos posteriores poderosos. Aunque es un caballo de notable alzada, sus extremidades son relativamente cortas.

Capa: Negro, castaño o castaño oscuro.

Características: El Oldenburgo es fuerte y de carácter dócil, se entrena para el trabajo desde temprana edad y resiste durante muchos años.

FUE	33/35	Alzada:	1,65-1,75 m
AGI	28/31	Peso:	550-600 kg
RES	33/35	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 15%-20% (4D6)

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 720.000 a 800.000 maravedíes.

PERCHERÓN FRANCÉS (EDAD MEDIA)

Origen: Es originario de le Perche, al norte de Francia. Sus antepasados fueron caballos de tiro francés y belgas de extremidades cortas y fuertes y de ágiles movimientos. Su pureza, algo poco común en animales pesados, es herencia de los caballos de Pura Raza Árabe con los cuales se cruzaron en la edad media (900-1200). Estos caballos macizos y elegantes han sido los fundadores de otras razas.

Aspecto: La cabeza es amplia entre los ojos, la cola es larga y espesa, con un tórax ancho y unas robustas espaldas. Posee un cuerpo compacto, con unos posteriores amplios y musculados. Las extremidades son cortas aunque sumamente fuertes y están dotadas de unos cascos muy duros.

Capa: Tordo o castaño oscuro.

Características: Los Percherones son muy dóciles y buenos trabajadores, combinan la fuerza con la rapidez de movimientos.

FUE	32/34	Alzada:	1,65-1,75 m
AGI	28/31	Peso:	520-570 kg
RES	31/33	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 15%-20% (4D6)

Competencias: El de guerra proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*, y el de tiro proporciona +15% a *Conducir Carro*.

Precio: El de guerra vale entre 150.000 a 180.000 maravedíes y el de tiro 25.000 maravedíes.

POTTOKA VASCO

Origen: Pottoka es una raza de caballo que podría encuadrarse dentro del tipo de caballo celta, representado en la costa cantábrica por tres subtipos: el caballo galaico, en Galicia; el asturcón, en Asturias y la pottoka en el País Vasco.

Aspecto: Su perfil es mayoritariamente de tipo cóncavo, con proporciones equilibradas y un peso inferior a la media. Este caballo, de capa oscura principalmente, presenta un aspecto robusto, casi prehistórico que le permite superar las rudas condiciones de nuestro clima.

Capa: Presenta distintas variedades de castaño.

Características físicas: Es un caballo polivalente de gran robustez y muy apto como escalador ya que tiene el paso muy seguro en terrenos resbaladizos de piedra lisa, nieve o hielo. Se le utiliza para tiro mediano, monta en terrenos difíciles. Es muy bonachón y tranquilo, aunque muy tímido. Habita en zonas especialmente montañosas y accidentadas. Aquí vive durante todo el año en estado de semilibertad, en condiciones que harían muy difícil la supervivencia de otros caballos. Debido a su rusticidad, logra sobrevivir alimentándose de pastos naturales de tipo atlántico e incluso en los argomales y brezales tan abundantes en estas

latitudes. Posee ciertas adaptaciones muy particulares al duro clima que soportan, cuando llega el frío desarrolla una gruesa capa de pelo y si durante este periodo llega a faltarle hierba a causa de las nevadas puede resistir varios días sin comer, o alimentándose de lo primero que aparece tras escarbar en las nieves con sus extremidades delanteras.

FUE	32/34	Alzada:	1,40-1,45 m
AGI	25/27	Peso:	400-430 kg
RES	33/35	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Precio: 12.000 maravedíes.

PURA SANGRE ÁRABE (EDAD MEDIA)

Origen: se trata de una de las razas más antiguas que existen. Su origen se encuentra en el cruce entre el caballo del Sur de Oriente Medio con los caballos del norte de Mongolia.

Zona de cría más común: centro de la península arábiga.

Estirpes: La más apreciada la Kehilan, caracterizada por su estatura media. La Hamdini también es muy valorada, con ejemplares de mayor tamaño. El tipo Manegui es el más alto y también el más esbelto.

Aptitud más destacable: Su enorme resistencia unida a su gran velocidad.

Características étnicas: Confortación armoniosa y ágil. Constitución fuerte y robusta. Muy longevo. Gran fecundidad.

Aspecto: Cabeza pequeña. Quijadas amplias. Orejas cortas y separadas. Grupa: amplia y redondeada. Tórax: amplio, con costados bien arqueados. Patas musculosas.

Capa: si bien pueden encontrarse con facilidad pura sangre árabes de color negro, la capa típica es de color gris, con las extremidades en color tordo claro.

Otros: La única raza que supera en velocidad al pura sangre árabe es el pura sangre inglés. La gran resistencia de esta raza se debe a que su selección no fue realizada con vistas a las carreras, sino para soportar las duras condiciones del desierto. Algunas yeguas han llegado a correr entre 250 y 300 km en dos días. Cuentan que un oficial ruso recorrió con un pura sangre árabe 644 km en tan sólo 5 días.

FUE	32/34	Alzada:	1,45-1,55 m
AGI	36/38	Peso:	380-430 kg
RES	36/38	RR:	50%
PER	12/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +20% y +25% a *Cabalgar*.

Precio: 250.000 a 300.000 maravedíes.

PURA RAZA ESPAÑOL (EDAD MEDIA)

Origen: La cría del caballo español en estas tierras castellanas, se remonta al pueblo ibero, extendiéndose su fama fuera de los contornos de la Península Ibérica. Los romanos lo utilizaron como "máquinas de guerra" y para sus juegos recreativos. Los califas árabes consideraron a estos caballos el regalo más preciado que encontraron en la Península y así lo utilizaron en sus relaciones con otros reinos. Sin embargo, hasta la Edad Media -gracias al desarrollo de las Ordenanzas Reales para la cría de caballos de "casta fina"- no se consideran como un importante patrimonio nacional. De esta manera, las dehesas extremeñas se ven favorecidas y la ciudad de Trujillo recibe privilegios concedidos por los Reyes Católicos para la cría de caballos en su jurisdicción. El Emperador Carlos V concedió otros y en el reinado de Felipe II se concluyó la portada en piedra que daba acceso a la llamada "Dehesa de las Yeguas" de Trujillo.

Aspecto: Cabeza de longitud media. Orejas muy móviles. Ojos vivos, mirada despierta. Cuello ligeramente arqueado. Dorso musculado. Extremidades musculadas

Aptitud más destacable: Aptos para la monta.

Capa: Tordo o castaño.

Características: De aires enérgicos. Complexión de equilibrada arquitectura. Obedientes al mando. De rápida compenetración con el jinete.

FUE	30/32	Alzada:	1,45-1,55 m
AGI	32/34	Peso:	400-450 kg
RES	31/33	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +10% y +20% a *Cabalgar*.

Precio: 180.000 a 210.000 maravedíes.

PURA SANGRE INGLÉS (VILLA Y CORTE)

Origen: Se remonta a la primera mitad del siglo XVI. El pura sangre inglés nació con la importación de 160 caballos orientales, que fueron acoplados con las yeguas de capa más clara.

Aptitud más destacable: Su velocidad.

Características étnicas: Gran potencia muscular. Amplitud de movimientos. Longevo. De gran fecundidad.

Características físicas: Cuello largo y musculoso. Dorso ancho y recto. Extremidades alargadas y fuertes.

Capa: el más común es el castaño, con rayas en su frente.

Otros: Es la raza más utilizada para mejorar otras razas. Se trata del caballo más retratado en pintura, gracias a su elegancia.

FUE	33/35	Alzada:	1,60-1,65 m
AGI	37/39	Peso:	450-475 kg
RES	37/39	RR:	50%
PER	12/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +20% y +25% a *Cabalgar*.

Precio: 1.200.000 a 1.500.000 maravedíes.

SALERNITANO (EDAD MEDIA)

Origen: El lugar de origen de esta le da nombre: Salerno. Se trata de una raza muy antigua por la que corre sangre árabe, andaluza y bereber. Ha sido utilizado para mejorar muchas razas rusas.

Aspecto: Cabeza cónica, en ocasiones algo pesada. Cuello fuerte y musculoso. Cruz larga y perfectamente patente. Hombros largos. Grupa larga y ancha, normalmente muy fuerte. Extremidades robustas y musculosas. Cola y crines muy espesas.

Capa: Castaño, tordo, bayo y alazán.

Características: Raza utilizada principalmente para la monta. De carácter sumamente tranquilo y dócil.

FUE	30/32	Alzada:	1,45-1,55 m
AGI	31/33	Peso:	370-430 kg
RES	29/32	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 140.000 a 150.000 maravedíes.

SAN FRATELANO (EDAD MEDIA)

Origen: Caballo originario de Italia, más concretamente de la zona de Mesina (Sicilia). Su origen es bastante dudoso, hay quien afirma que proviene de caballos orientales, que fueron transportados a Sicilia por los moros; mientras que muy al contrario existe otra teoría que fija su origen en los normandos.

Aspecto: Cabeza de perfil rectilíneo, con cuello fuerte y musculoso. Crines muy abundantes. Cruz ancha poco evidente. Hombros no muy largos, robustos e inclinados. Línea dorsal ancha, musculoso y en ocasiones algo largo. Grupa amplia y musculosa. Extremidades robustas y musculosas. Casco sólido y de gran resistencia.

Capa: negro y bayo.

Características: Es muy fiable y muestra una gran voluntad para la monta. También puede actuar correctamente como caballo de campo, puesto que es muy dócil y se adapta correctamente a cualquier tipo de condiciones. Su carácter es vivaz y sensible.

FUE	30/32	Alzada:	1,56-1,66 m
AGI	32/34	Peso:	430-480 kg
RES	30/32	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona entre +10% y +15% a *Cabalgar*.

Precio: 150.000 a 170.000 maravedíes.

SHIRE (EDAD MEDIA)

Origen: El majestuoso Shire es la raza de caballos pesados ingleses de mayores dimensiones y procede de los condados de Inglaterra: Leicestershire, Warwickshire, Northamptonshire y Lincolnshire. Los orígenes son inciertos aunque se cree que están emparentados con los grandes caballos de transporte y de tiro del siglo XVI. En su época los Shires fueron muy comunes en la campiña inglesa y se les apreciaba porque podían empezar a trabajar a los tres años y eran capaces de arrastrar cargas que llegaban a quintuplicar su propio peso.

Aspecto: Poseen una cabeza atractiva, ojos francos y un perfil acarnerado. El cuello es bastante largo y arqueado y va insertado sobre unas espaldas fuertes y descendentes, son anchos de tórax. Los posteriores son robustos y redondeados, los menudillos disponen de abundantes cernejas de pelo sedoso.

Capa: Negro, castaño, alazán o tordo, con mucho blanco tanto en los cascos como en las extremidades.

Características: Los Shires son unos caballos sumamente dóciles y poseen un temperamento tranquilo.

FUE	35/37	Alzada:	1,62-1,75 m
AGI	28/30	Peso:	500-600 kg
RES	33/35	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Competencias: Proporciona +20% a *Conducir Carro*.

Precio: 30.000 maravedíes.

SORRAIA (EDAD MEDIA)

Origen: Es originario de la zona situada entre el Sor y el Raia, afluentes del río Sorraia, en la frontera hispano-portuguesa. Sus antepasados se remontan a la Edad de Piedra, y por tanto su capa como sus marcas primitivas lo asemejan al antiguo Tarpan. También se cree que está relacionado con el Garrano portugués, un pequeño pony de silla y de carga. Los ponis Sorraia son muy robustos, soportan las condiciones climatológicas más extremas y les basta muy poca comida para sobrevivir.

Aspecto: El Sorraia es un pony muy resistente con una cabeza grande, de perfil recto o algo convexo. Debido a que buena parte de la raza sobrevive en estado salvaje, su conformación global no se considera de la máxima calidad.

Capa: Bayo pelo de ratón con una franja oscura a lo largo del dorso, marcas acebradas en las extremidades y las puntas de color negro.

Características: Los ponis Sorraia son valientes y fuertes, raza muy resistente, idónea para el trabajo. Soportan incluso bajas temperaturas.

FUE	30/32	Alzada:	1,30-1,40 m
AGI	25/27	Peso:	330-380 kg
RES	30/32	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Precio: 12.000 maravedíes.

TIRO DANÉS (EDAD MEDIA)

Origen: La región danesa de Jutlandia ha sido el hábitat originario de esta raza a lo largo de más de 1.000 años. Seleccionando los mejores ejemplares, los daneses consiguieron un robusto caballo de sangre fría con la potencia necesaria tanto para tareas agrícolas como para el transporte. Durante la Edad Media, este caballo fue muy utilizado como caballo de combate. Su complexión musculosa y agilidad lo hacían ideal para cargar con las pesadas armaduras de los caballeros. Se cree que el Tiro Danés es pariente del Schleswig alemán.

Aspecto: Posee una cabeza plana y prendida sobre un cuello corto. El cuerpo es amplio a la altura del torax y de la cincha, los posteriores redondeados y musculosos y las extremidades cortas y con cernejas.

Capa: Suelen ser castaños, aunque en ocasiones también se dan los ruanos o los alazanes.

Características: Al igual que la mayoría de los caballos de sangre fría, tiene un temperamento equilibrado y dócil, cualidades que unidas a su fuerza y agilidad, lo hacen ideal para el enganche y para las tareas agrícolas.

FUE	35/37	Alzada:	1,52-1,62 m
AGI	30/32	Peso:	430-450 kg
RES	32/34	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 20%-30% (4D6)

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabargar*.

Precio: 200.000 a 220.000 maravedíes.

TIRO DE SCHLESWIG

Origen: El Schleswig es un caballo pesado de tiro originario de la región de Schleswig-Holstein, que en la actualidad forma parte de Alemania pero que en el pasado perteneció a Dinamarca. En la Edad Media, estos caballos fueron muy apreciados por los caballeros que

necesitaban caballos fuertes y capaces de llevarlos al combate con la armadura completa, aunque también se utilizaron a menudo para tiro.

Aspecto: Tiene una cabeza grande, con un perfil convexo, es amplio de torax y su cuerpo es ancho a nivel de la cincha, con un dorso largo. Las cortas extremidades son muy fuertes y frecuentes cernejas (pelo en los menudillos).

Capa: Habitualmente son castaños, con la crin y la cola rubias, aunque también los hay bayos y tordos.

Características: Son animales muy enérgicos y trabajadores.

FUE	35/37	Alzada:	1,52-1,62 m
AGI	28/30	Peso:	430-450 kg
RES	33/35	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Ataque: Golpear 20%-30% (4D6)

Competencias: Proporciona entre +5% y +10% a *Cabalgar*.

Precio: 200.000 a 220.000 maravedíes.

CORCEL CRUZADO

FUE	25/30	Alzada:	1,45-1,65 m
AGI	27/32	Peso:	360-480 kg
RES	25/30	RR:	50%
PER	10/15	IRR:	50%

Precio: 85.000 maravedíes.

CABALLO DE TIRO

Equino más fuerte y resistente que el corcel, pero menos ágil. Algo más corpulento. En caso de monta por cualquier causa, malus de 15%.

JAMELGO

Caballo flaco y desgarbado, peor en todo que el corcel y da un malus a la monta de 15% a 25% en *Cabalgar*.

CUARTAGO

Rocín escuálido y menguado, corredor de mala traza y poca altura: -20% a *Cabalgar*.

REORGANIZACION DE LAS MELECINAS

Por Juan Pablo Fernández del Río

En un intento por organizar las estupendas tablas de melecinas del *Ars Medica*, aquí se muestran clasificadas por las afecciones que son capaces de curar, agrupadas en heridas, enfermedades y otros usos. Se debe tener en cuenta que las heridas son afecciones externas y las enfermedades son, por lo general, afecciones internas. Por cierto, si no tienes el *Ars Medica* esta información no te servirá de mucho, aunque puedes utilizarla para crear tus propias reglas.

HERIDAS

El efecto de la melecina siempre es la recuperación de 1D3 PV tras el tratamiento, aparte de la tirada de Capacidad de Curación que se hace pasada una semana si se está en reposo (ver *Ars Medica*, página 57).

La clasificación de los distintos tipos de heridas se ha hecho en función de su aplicación al juego; para cada tipo de herida deberá usarse una melecina específica:

- **Contusiones:** Heridas provocadas por armas u objetos contundentes (mazas, palos y hondas) y por caídas.
- **Hemorragias:** Toda herida que sangre, provocada por un tajo o una perforación.
- **Quemaduras:** Por acción del fuego, objetos candentes o líquidos hirviendo.
- **Mordeduras y picaduras:** Producidas por animales e insectos.
- **Cabeza:** Se tiene en cuenta aparte por ser una zona delicada.
- **Secuelas:** Las heridas provocadas por golpes que dejan secuela y que deben cicatrizar.

CONTUSIONES	
Melecina	Notas
Aceite de Aparicio	
Aceite de Mathiolo	
Alegría (Sésamo)	
Aloba	Para las inflamaciones
Mejorana	Para los esguinces
Narciso	Para los esguinces
Rosas Secas	Para las caídas
Zaragatonia (Psilio)	

HEMORRAGIAS	
Melecina	Notas
Abrótano (Hierba Lombriquera)	De aplicación inmediata
Aceite de Aparicio	
Aceite de Hipérico	De aplicación inmediata
Aceite de Mathiolo	
Agua Aluminosa	
Galia	
Melisa	
Ortiga	
Poligonato (Sello de Salomón)	De aplicación inmediata
Polvos Capitales	
Sangre de Drago	

QUEMADURAS	
Melecina	Notas
Aceite de Arrayán	
Aceite de Mathiolo	
Alegría (Sésamo)	
Galia	
Harina de Habas	Quemaduras por agua hirviendo
Hiedra	
Hipérico	
Narciso	
Ungüento Blanco	

MORDEDURAS Y PICADURAS	
Melecina	Notas
Diatasarón	

CABEZA	
Melecina	Notas
Aceite Hipérico	De aplicación inmediata
Aceite de Mathiolo	
Emplasto de Contrarrotura	
Goma Elemi	

SECUELAS	
Melecina	Notas
Aceite de Mathiolo	
Emplasto Diasquillón	
Hierba Buena	
Narciso	Para cuando la herida afecte a los tendones con -1 a la HAB o AGI (pero no evita la pérdida del punto de HAB o AGI)

Hay otras melecinas cuyo uso en afecciones externas también puede estar indicado para varios tipos de heridas, pero su efecto es “Tiempo / 2”. Si interpretamos lo que puede querer decir esto podemos llegar a la siguiente conclusión (más o menos lógica): su efecto consiste en que la herida en la que se aplica la melecina tardará la mitad de tiempo en curarse, o al menos, menos tiempo de lo normal. Así pues, el efecto que tiene el segundo tipo de melecinas es que no es necesario estar una semana en reposo para hacer la tirada por la Capacidad de Curación, sino que puede hacerse al final del tratamiento.

Herida	Melecinas
Hemorragias	Agrimonia, Hisopo, Incienso, Llantén.
Contusiones	Hisopo, Litargiria (Espuma de Plata).
Quemaduras	Incienso, Lirio, Sáuco, Suelta (Consuelta)

Aparte tenemos una melecina llamada Angélica o Hierba del Espíritu Santo que combate la gangrena. Los PJs podrán utilizarla cuando reciban una cicatriz como secuela y cuando se les haya cercenado un miembro, para evitar que éste se le gangrene. La melecina permite un tratamiento con una tirada de *Medicina* con bonus de +10%.

Resumiendo, las melecinas de la primera tabla añaden 1D3 a la tirada de Capacidad de Curación al final del tratamiento, mientras que las de la segunda tabla permiten hacer la tirada de Capacidad de Curación al final del tratamiento, pudiendo ahorrar tiempo (por ejemplo, acelerando el tratamiento). Para simplificar, se pueden tratar todas las heridas recibidas en una misma localización como una sola herida a la hora de tratarlas mediante melecinas.

Veamos lo hasta ahora expuesto con un ejemplo:

Ignotus, tras una sangrienta batalla, ha recibido siete puntos de daño en el tronco por armas de filo y contusiones y dos en el brazo derecho por contusiones. El PJ médico se pone

manos a la obra para darle a su compañero pronta curación. Decide tratar primero la herida del tronco. Puede seguir dos tratamientos diferentes:

Puede aplicar aceite de Mathiolo, que sirve tanto para hemorragias como para contusiones. Esto permitirá a Ignotus tirar 1D3 además de su tirada de Capacidad de Curación. La ganancia de 1D3 se producirá una vez terminado el tratamiento (siempre y cuando el médico haya pasado una tirada de Medicina, de lo contrario tendrá que hacer una tirada de empeoramiento), mientras que la de la Capacidad de Curación se ganará pasada una semana.

Puede aplicar hisopo, que sirve tanto para hemorragias como para contusiones. Esto permitirá a Ignotus hacer una tirada por su Capacidad de Curación al terminar el tratamiento en lugar de dejar pasar una semana.

Para la herida del brazo, el médico puede usar la misma melecina que ha usado para el tronco (si es compatible) u otra diferente.

En caso de que se pretenda tratar más de una herida (localización) al mismo tiempo, los 1D3 PV que se ganan por efecto de las melecinas se aplican por separado según las heridas tratadas, pero los puntos ganados por la tirada de Capacidad de Curación se repartirán equitativamente entre las distintas heridas. Si se aplica sobre una herida una melecina que acelera el tiempo de recuperación, los PV ganados en esa herida deben ser más que los de las demás a la hora de repartirlos.

Por ejemplo: *imaginemos que un PJ tiene una herida en un brazo, otra en la cabeza y otra en la pierna y tratamos la herida de la cabeza con una melecina que acelera el tiempo de recuperación; terminado el tratamiento, el PJ tira el dado por su Capacidad de Curación y saca un 3. Como está tratando la herida de la cabeza, el DJ decide que esta mejora en 2 puntos, y ahora tiene que decidir si el punto sobrante se lo da a la herida del brazo o a la de la pierna.*

Conviene también no olvidar que si se falla la tirada de medicina habrá que hacer una tirada de empeoramiento (ver *Ars Medica*, página 57), y si se falla habiendo acelerado el tratamiento habrá que hacer además tiradas en las tablas de efectos secundarios (página 28). No se puede aplicar más de una melecina sobre una misma herida. Si se sufre de más de un tipo de herida en una misma localización (por ejemplo, contusiones y hemorragia) y no se dispone de una melecina capaz de tratar los dos tipos de heridas (como el aceite de Mathiolo, que sirve para casi todo), se ganarán sólo la mitad de los puntos que obtengamos en la tirada.

ENFERMEDADES

Dado que el efecto causado por algunas melecinas cuando se aplican contra enfermedades es Tiempo / 2, se entiende que la dolencia o enfermedad dura la mitad de lo que marca su grado de convalecencia. De todas formas, la enfermedad durará como mínimo lo que dure el tratamiento (el cual, recordemos, se puede acelerar). Con respecto a las enfermedades sin curación, como la lepra y la rabia, el efecto es que durante el tratamiento la enfermedad no avanza, pero si se alarga el tratamiento, el PJ corre el riesgo de intoxicarse por alargarlo a menos que deje pasar un tiempo (consulta las reglas de las melecinas en la página 28 del *Ars Medica*). Se incluyen también enfermedades no tenidas en cuenta en el manual básico, las cuales se explican más abajo a efectos del juego (todas ellas se incluyen en el *Ars Medica* pero no se dan los efectos en el juego, excepto el Mal de San Antón, que se tiene en cuenta como enfermedad principal junto el cólera, la lepra, la peste, la pulmonía, la rabia, el tétanos, el tifus y las enfermedades venéreas).

TABLA 1	
ANGINAS	LEPRA
Hisopo	Eléboro (Veratro)
Saúco	Epitimo
ASMA	Lirio
Armoníaco	Mirabolanos Indos
Aristologuia	Palomina
Gálvano	Píldoras Fétidas
Reopóntico (Centaura Mayor)	Píldoras Indias
Trébol Salvaje	Tamarindos
COLERA	LOCURA
Jarabe de Achicoria	Eléboro (Veratro)
Agrimoria	MAL DE SAN ANTÓN
Borrajás	Arrayán
Eléboro (Veratro)	OJOS (Enfermedad)
Electuario Rosado del Mesué	Aceite de Azucenas
Jacintos	Granadas
Lengua Cervina	Inciense
Llantén (Plantago)	Opopónaco
Mirabolanos Citrinos	PARÁLISIS
Mirabolanos Indos	Ámbar (Esperma de Ballena)
Reopóntico (Centaura Mayor)	Cantueso
Salvia	Cardamomo (Grana del Paraíso)
Tamarindos	Clavos de Especia
Zumaque (Rhu)	Corregüela
DELIRIOS (Calentura)	Diamusco Dulce
Caña Fístula	Mostaza
EPILEPSIA	PESTE
Artemisa	Aceite de Alacranes
Coral	Alcanfor
Muérdago de Roble	Ámbar (Esperma de Ballena)
Ruda	Azufre
Valeriana	Cardenillo (Hollín de Cobre)
GONORREA	Carlina (Camaleón Blanco)
Aceite Rosado	Lapislázuli
Suelda (Consuelda)	Píldoras Gloriosas
GOTAS Y REUMAS	PIEL (Enfermedad)
Ámbar (Esperma de Ballena)	Azufre
Armoníaco	Bardana (Hierba de los Tiñosos)
Angélica	PULMONÍA
Bardana (Hierba de los Tiñosos)	Caña Fístula
Beleño	Centáurea
Cantueso	Culantrillo de Pozo
Caña Fístula	Flores de Hisopo
Cardamomo (Grana del Paraíso)	Regaliz
Cártamo (Alazar)	RABIA
Cohombrillo Amargo	Opopónaco
Epitimo	SARNA
Gálvano	Aristologuia
Goma de Anime	Azufre
Inciense	Cardamomo (Grana del Paraíso)
Opopónaco	Eléboro (Veratro)
Píldoras Artéticas	Enero (Junípero)
Raíz de Genciana	Litargirio (Espuma de Plata)
Raíz de Mandrágora	Palomina
Reopóntico (Centaura Mayor)	Píldoras de Fumaria
Saúco	Regaliz
Zarzaparrilla	Trementina
HIDROPESÍA	SÍFILIS*
Carlina	Bardana (Hierba de los Tiñosos)
Cípero	Palo de Indias
Cohombrillo Amargo	Zarzaparrilla
Saúco	TÉTANOS
Taray (Tamariz/Tamarisco)	Eléboro (Veratro)
INSOMNIO	TUBERCULOSIS*
Valeriana	Raíz de Bisorta

*: La sífilis y la tuberculosis aparecen en el Siglo XVI (Villa y Corte).

También existe la posibilidad de tratar la enfermedad con una melecina para disminuir el grado de convalecencia. Todos los medicamentos que a continuación se presentan otorgan un +10% a la tirada de *Medicina* a la hora de atenuar los síntomas de una determinada enfermedad. Al contrario que en otros casos, deberemos hacer la tirada al principio del tratamiento, pero si este no surte efecto no podremos cortarlo (tomar menos dosis de las recomendadas alteraría la eficacia de la melecina y por tanto habría un malus a la tirada de medicina; consulta la tabla T3, página 28 del *Ars Medica*), ya que los efectos se observan a lo largo de la duración del tratamiento. Por tanto, deberemos decir antes de hacer la tirada cuántas dosis se van a tomar. Se han dividido las enfermedades en sus síntomas característicos, de forma que la aplicación de la melecina está destinada a atenuar uno de esos síntomas. Si se combaten con eficacia la mitad de los síntomas se conseguirá reducir un grado de convalecencia, dos grados si se obtiene un crítico en la tirada al administrar alguna de las melecinas habiendo hecho efecto todas las necesarias para reducir un grado de convalecencia, o si se tratan con éxito todos los síntomas. Si no se consiguen atenuar al menos la mitad de los síntomas pero se obtiene un crítico al administrar una de las melecinas, se reduce igualmente un grado de convalecencia. Una o varias pifias al administrar las melecinas harán aumentar un grado de convalecencia.

TABLA 2

ANGINAS	
Dolor de Garganta	Aceite de Almendras Dulces, Pimienta*
Tos	Aceite de Almendras Amargas, Almástica, Cálamo Aromático, Colonquítida, Carne de Momia, Píldoras de Agárico, Pimienta*
Fiebre	Acedera, Saxifragia
Dolor Abdominal	Aceite de Bayas, Aceite de Ruda, Agua de Azahar, Cuerno de Ciervo, Culantro Preparado*, Electuario Indo, Sándalo Blanco, Sándalo Colorado.
Vómitos	Cubebas, Culantro Preparado*, Diacatolicón, Píldoras Agregativas, Píldoras Alefanginas.
CÓLERA	
Fuertes Dolores Abdominales	Aceite de Bayas, Aceite de Ruda, Adormideras + Castoreo o Azafrán, Agua de Azahar, Almástica, Cuerno de Ciervo*, Electuario Indo, Sándalo Blanco, Sándalo Colorado.
Vómitos	Aceite de Ajenjos, Culantro Preparado, Diacatolicón*, Diaprunis*, Píldoras Alefanginas.
Diarrea	Cardo, Cuerno de Ciervo*, Diacatolicón*, Diaprunis*, Escamonea, Eupatorio, Lináloe, Mana (para niños), Mechoacán, Ruibarbo, Turbit.
Baja Temperatura Corporal	—
PESTE BUBÓNICA	
Fiebre Alta	Acedera, Bérberis (Agracejo), Sándalo Blanco*, Sándalo Colorado*, Saxifragia.
Fuertes Dolores Abdominales	Aceite de bayas, Aceite de Ruda, Adormideras + Castoreo o Azafrán, Agua de Azahar, Almástica, Cuerno de Ciervo, Electuario Indo, Sándalo Blanco*, Sándalo Colorado*
Delirios	—
Bubones**	Alumbre, Eneldo
PULMONÍA	
Fiebre Alta	Acedera, Bérberis (Agracejo), Mirabolanos Chébulos*, Sándalo Blanco, Sándalo Colorado*, Saxifragia.
Tos	Aceite de Almendras Amargas, Almástica, Cálamo Aromático, Coloquintida, Carne de Momia, Píldoras de Agárico, Pimienta
Dolores del Cuerpo	Aceite de Eneldo, Aceite de Manzanilla, Agua de Azahar, Opio.
Dificultad al Respirar	Doradilla, Electuario Indo, Mirabolanos Chébulos*, Mirabolanos Emblicos, Sándalo Colorado*
TÉTANOS	
Crispación de Músculos	Agua de Azahar, Ámbar Gris
Fiebre Alta	Acedera, Bérberis (Agracejo), Sándalo Blanco, Sándalo Colorado, Saxifragia
Periodos de Semicoma	Anacardos
Dificultad al Respirar	Doradilla, Electuario Indo, Mirabolanos Chébulos, Mirabolanos Emblicos.
TIFUS	
Fiebre Alta	Acedera, Bérberis (Agracejo), Sándalo Blanco*, Sándalo Colorado*, Saxifragia.
Erupciones Cutáneas**	Acedera
Diarrea	Cardo, Cuerno de Ciervo*, Diacatolicón, Diaprunis, Escamonea, Eupatorio, Lináloe, Mana (para niños), Mechoacán, Ruibarbo
Fuertes Dolores Abdominales	Aceite de Bayas, Aceite de Ruda, Adormideras + Castoreo o Azafrán, Agua de Azahar, Almástica, Cuerno de Ciervo*, Electuario Indo, Sándalo Blanco*, Sándalo Colorado*
Debilidad General	Aceite de Lombrices, Aceite de Membrillos.
Delirios	—

OTRAS ENFERMEDADES	
Asma	Coloquintida, Píldoras de Agárico
Enfermedades de los Ojos**	Ajenjo, Meliloto (Infecciones), Píldoras Áureas, Píldoras Cochias (Dolores), Píldoras de Sinéquibus.
Enfermedades de la Piel**	Fumaria
Hidropesía	Ajenjo, Coloquintida
Insomnio	Ajenjo, Opio
Melancolía	Mirabolanos beléricos, Perlas
Parálisis	Pelitre
Sollipo (Hipo)	Saxifragia
*: Esta melecina cura dos de los síntomas de la enfermedad si se administra con éxito.	
**: Estos síntomas se tratan como afecciones externas.	

TRATAMIENTO DE LAS ENFERMEDADES MEDIANTE LAS MELECINAS DE LA TABLA 2	
Atenuar con éxito al menos la mitad de los síntomas	Reduce 1 grado de convalecencia
Atenuar con éxito todos los síntomas*	Reduce 2 grados de convalecencia
Sacar uno o más críticos al administrar melecinas	Reduce 2 grados de convalecencia
Sacar uno o más críticos al administrar melecinas sin haber atenuado al menos la mitad de los síntomas	Reduce 1 grado de convalecencia
Sacar una o más pifias al administrar melecinas**	Aumenta 1 grado de convalecencia
*: Lógicamente, esto no es posible para las enfermedades que tienen al menos un síntoma intratáble mediante melecinas (marcado “—”).	
**: La pifia tiene preferencia sobre los demás efectos. Los efectos de la tabla no son acumulativos.	

Otro de los efectos de las melecinas es acelerar el proceso de recuperación tras el periodo de convalecencia de una enfermedad. Se aplican en aquellas enfermedades que reducen los puntos de características, concretamente la peste, la pulmonía, el tétanos y el tifus, pero sólo hacen efecto una vez terminado el periodo de convalecencia. Tras el tratamiento, permiten recuperar 1D3 puntos en todas las características además del punto que se recupera por día de forma natural, pero no permiten recuperar los puntos perdidos definitivamente ni los puntos de vida.

TABLA DE TÓNICOS Y RECONSTITUYENTES	
Peste Bubónica	Abrótano, Aceite de Aparicio, Agua Aluminosa, Melisa (Toronjil).
Pulmonía	Aceite de Aparicio, Ortiga.
Tétanos	Aceite de Aparicio.
Tifus	Abrótano, Aceite de Aparicio, Aceite de Arrayán, Agua Aluminosa, Melisa (Toronjil)

Con respecto al número de tratamientos que se pueden llevar a cabo simultáneamente sin riesgos para el PJ, depende de su puntuación en Resistencia:

- 20 puntos o más: 4 tratamientos.
- De 19 a 15 puntos: 3 tratamientos.
- De 14 a 10 puntos: 2 tratamientos.
- Menos de 10 puntos: 1 tratamiento.

Si se excede el número recomendado de tratamientos simultáneos hay que hacer una tirada de RES x 3. Por cada tratamiento de más la tirada de RES disminuye (x2 y x1). Si se falla la tirada, habrá que hacer una tirada en la tabla de efectos secundarios, en la A si es un fallo normal o en la B si es una pifia. Si se excede el número de tratamientos simultáneos en más de tres, se debe hacer una tirada automáticamente en la tabla B de efectos secundarios, una vez por cada tratamiento simultáneo por encima del límite.

Ejemplo: *Miguel tiene 15 puntos de Resistencia. Esto significa que puede estar tomando tres tipos de melecinas distintos simultáneamente sin riesgos. Si quisiera llevar a cabo cuatro tratamientos simultáneos debería pasar una tirada de RES x 3 para no sufrir efectos secundarios. De querer llevar a cabo cinco tratamientos simultáneos la tirada sería de RES x 2, y si fueran seis tratamientos la tirada sería de RES x 1. Si tomara simultáneamente siete tipos distintos de melecinas debería hacer una tirada en la tabla B de efectos secundarios, si fueran ocho debería hacer dos tiradas, y así sucesivamente.*

Por último, daremos cabida en el juego a estas nuevas enfermedades que se nos explican en el Ars Medica y que he incluido en las tablas anteriores.

Anginas

- **Contagio:** 40%
- **Formas de contagio:** Por contacto con la saliva de alguien infectado (beber de su mismo vaso, besarle, etc.).
- **Síntomas:** Dolor agudo al tragar saliva o alimentos, fiebre, en ocasiones dolor abdominal y vómitos.
- **Convalecencia mínima:** 1D6 + 1 días. Dolor de garganta moderado y algo de fiebre. Malus de -10% a las competencias de FUE, AGI, HAB y COM.
- **Convalecencia normal:** 2D6 + 3 días. Fuerte dolor de garganta, fiebre, debilidad. Malus de -25 a las competencias de FUE, AGI, HAB y COM y pérdida temporal de 1D3 puntos de RES, los cuales se recuperan tras la enfermedad.
- **Convalecencia máxima:** 3D6 + 3 días. Fuerte dolor de garganta, fiebre alta y acusada debilidad a partir del tercer día. Malus de -40 a las competencias de FUE, AGI, HAB y COM y pérdida temporal de 2D3 puntos de RES y 1D3 puntos de FUE, AGI y HAB, los cuales se recuperan tras la enfermedad.
- **Muerte:** Esta enfermedad no provoca la muerte.

Asma

Esta enfermedad tiene su origen en algún tipo de alergia, no se contagia y es incurable. El PJ tendrá que vivir con ella y con sus ataques característicos. Estos ataques suelen aparecer en situaciones de tensión (un combate, situaciones de miedo o ansiedad, como ver una criatura irracional terrorífica o exponerse a torturas, etc.). En estas situaciones, el PJ debe hacer una tirada de RES x 3. Dependiendo del resultado, el ataque tendrá un grado determinado de intensidad:

- **Crítico:** El PJ consigue vencer esta vez el ataque y no se ve afectado.
- **Éxito:** Ataque de baja intensidad: el PJ tendrá un malus de -25% a todas sus competencias hasta que se aleje de la fuente de ansiedad y permanezca en reposo durante 1D10 asaltos.
- **Fallo:** Ataque de intensidad moderada: el PJ tendrá un malus de -50% a todas sus competencias hasta que se aleje de la fuente de ansiedad y permanezca en reposo durante 2D10 + 5 asaltos.
- **Pífia:** Ataque de intensidad máxima: el PJ tiene un malus de -75% a todas sus competencias. Si sigue en tensión al cabo de 5 asaltos, deberá pasar una tirada de RES x 3 o morirá asfixiado (tiene dos intentos). Si la pasa sus competencias se verán reducidas a 0 hasta que consiga estar en reposo. Una vez en reposo, cada 5 asaltos deberá hacer una tirada de RES x 1. Cuando la pase se librará del ataque. Si pasados 10 minutos (10 intentos) no ha conseguido sobreponerse, cae inconsciente durante 1D6 horas y tiene un 40% de probabilidad de morir.

Las melecinas listadas en la Tabla 1 sirven para reducir a la mitad el tiempo que duran los ataques durante el tratamiento. Las melecinas con un signo # en el tipo de preparación significa que una dosis tomada en el momento del ataque (si es de intensidad baja o moderada) hace que éste desaparezca en 2D6 asaltos (aunque se esté en tensión). Las melecinas de la Tabla 2 sirven para prevenir el asma durante el tratamiento.

Delirios

Se producen como consecuencia de una fiebre alta. La fiebre es un mecanismo de defensa que tiene el organismo, de modo que cuando está presente algo no marcha bien. En el juego lo podríamos aplicar a ocasiones en las que se ha recibido una herida y esta se infecta. En cualquier caso, la fiebre se suele acompañar de debilidad física, por lo que bajo su efecto el PJ verá reducidas sus características y competencias a la mitad.

Una herida, siempre que esté causada por un corte o perforación, puede infectarse si no se trata en el mismo día en el que se ha recibido. Por cada herida no tratada se debe hacer una tirada de RES x 3. Sólo si se saca una pífia se infectará la herida y el PJ tendrá fiebre y delirios.

Epilepsia

La epilepsia es un mal debido a un daño en el cerebro y que causa bastante miedo a los que son testigos de los ataques, ya que creen que el enfermo ha sido poseído por el demonio o por un ánima maligna. Durante los ataques, el enfermo puede morderse la lengua y es víctima de fuertes y numerosas convulsiones mientras expelle espuma por la boca. Se verá totalmente incapacitado durante 2D10 asaltos, terminados los cuales debe hacer una tirada de RES x 3. De pasarla, se recuperará con las competencias a la mitad, y tras una noche de reposo quedará totalmente recuperado. Si no la pasa estará inconsciente durante 1D6 horas, tras las cuales si no pasa una tirada de RES x 5 morirá. Los ataques pueden darse en cualquier momento, por lo que queda a decisión del DJ, que sin embargo podría dar una oportunidad al PJ haciéndole pasar una tirada de RES x 1, 2 o 3 para librarse del ataque.

Las melecinas permiten aumentar en un grado la tirada de RES durante el tratamiento (por ejemplo, si se requiere una tirada de RES x 3, durante el tratamiento será de RES x 4).

Gotas y reumas

La gota es una enfermedad que causa una hinchazón muy dolorosa, y suele aparecer en la tercera edad (a partir de los 35 años). Debido al dolor, un PJ afectado por la gota se encuentra totalmente incapacitado hasta que encuentre curación. Con las melecinas de la tabla 1, la gota puede curarse sólo si se saca un crítico en la tirada de medicina al administrar la melecina. Si la tirada es un éxito normal, durante el tratamiento se calma un poco el dolor, de manera que pueden usarse todas las competencias, pero las de Fuerza, Agilidad y Habilidad quedan reducidas a la mitad; tras el tratamiento, el PJ vuelve a estar incapacitado.

El reuma es una afección de las articulaciones y los músculos que causa dolor y a veces hinchazón. Lo trataremos igual que la gota.

Hidropesía

Es una enfermedad que produce la hinchazón de todo el cuerpo. En estas condiciones el PJ se ve incapacitado. Se aplican las mismas reglas que con la gota.

Insomnio

Lo tendremos en cuenta como un mal crónico, es decir, que el PJ tendrá que vivir con él. Como consecuencia del insomnio el PJ no descansará bien, no disfrutará nunca de un sueño reparador y tendrá la sensación de que está muy cansado cuando se levanta. Como consecuencia de esto, debido al constante cansancio pierde de forma permanente 1 punto de RES y sólo recuperará la mitad de los PC con el sueño. Si se trata el insomnio con melecinas (tanto de la Tabla 1 como de la Tabla 2), recuperará ese punto de RES y podrá recuperar la totalidad de sus PC mientras dure el tratamiento.

Locura

Este es un término demasiado amplio, se consideran locos a los dementes, a los epilépticos e incluso a gente de personalidad extravagante, pero aquí vamos a tenerlo en cuenta como una especie de esquizofrenia paranoide. El PJ se sentirá amenazado constantemente y estará siempre en estado de alerta, lo cual le dará un bonus de +15% a las competencias de PER, pero por el contrario sufrirá terribles visiones de gente conocida que ha muerto, o oirá voces que le dicen cosas terribles y le obligan a matar a sus compañeros o a hacer otras atrocidades. El PJ normalmente no les hará caso, pero pueden ponerle en contra de los PJs y en situaciones de extrema desconfianza y paranoia sí puede intentar matarlos. Por ejemplo, las voces pueden decir que un compañero del PJ insiste siempre en ir a comprar armas porque es un asesino y lo odia especialmente a él y quiere matarlo. Para no dejarse convencer por las voces, el PJ deberá tirar RES x 3, de lo contrario empezará a creerlas y a seguir una conducta paranoica con respecto a lo que dicen, de forma que mientras más les haga caso las tiradas de RES irán disminuyendo a RES x 2 y RES x 1. El contenido de los mensajes de estas voces siempre tendrá una gran carga emocional negativa, es decir, siempre hablarán en términos de muerte, amenaza, rasgos de personalidad (malvado, cruel, torpe, conspirador...), miedo, etc. Con respecto a las alucinaciones, unido al constante estado de alerta, le harán perder

permanentemente 1 punto de cada característica debido al continuo desgaste de energía y al miedo provocado por las visiones, a excepción de la característica de CUL, en la que subirá 2 puntos (y es que muchos de los genios de la historia de la humanidad han sido esquizofrénicos). Durante el tratamiento con melecinas el PJ dejará de tener visiones y de oír las voces y perderá los bonus a las competencias de PER al sentirse más relajado.

Otra posibilidad es que el PJ desarrolle un trastorno de personalidad escindida, es decir, lo que comúnmente se conoce como “doble personalidad”, pudiendo adoptar dos o más personalidades diferentes. En términos de juego, cuando aparezcan las otras personalidades las competencias cambiarán en función de las habilidades que se observan bajo la máscara de esa personalidad. Por ejemplo, si un soldado desarrolla la personalidad de una niña asustadiza, todas las competencias se verán reducidas a su base excepto quizás esconderse, o si en otra ocasión cree ser un inquisidor sólo cambiaría su competencia de tortura, a la que se le podría dar un bonus de +10%. En todo caso, siempre surgirán las mismas personalidades, y estaría bien que el DJ y el PJ se pusieran de acuerdo en qué situaciones surgen, es decir, cuál es el estímulo que dispara la aparición de una personalidad en particular. En este caso las melecinas servirían para evitar la aparición de las personalidades extra. Me consta de que esto es especialmente difícil de interpretar, ya que el PJ debería hacer los papeles de cada una de sus personalidades, cambiando a veces diametralmente en la forma de enfrentarse a situaciones determinadas.

El elaboración aumenta en un grado las tiradas de RES en esta enfermedad durante el tratamiento (por ejemplo, si la tirada es de RES x 3, durante el tratamiento será de RES x 4).

Enfermedades de los Ojos

Como se cuenta en *Ars Medica*, las enfermedades de los ojos son muy importantes en la época, ya que cualquier persona que vea reducida su visión de forma significativa o que se quede ciega pasar a ser inútil y probablemente acabe mendigando (dependiendo también de su posición social). La ceguera no sólo ocurre por perder los ojos, sino también como consecuencia de un golpe en la cabeza. Las cataratas, que tienen cura en la época, provocan una reducción a la mitad en la puntuación de PER y un malus de -50% en las competencias de *Buscar*, *Otear* y *Rastrear*. Las melecinas listadas arriba sirven para combatir orzuelos y algunos tumores que aparecen en los ojos, que según su gravedad podrían afectar a la PER y a las competencias antes mencionadas con malus desde -10% a -50% (-1 a -5 en caso de la PER).

Parálisis

La parálisis de las extremidades puede ocurrir por varias razones. Un golpe que afecte a la médula espinal (en la columna vertebral) o al cerebro puede dejar parapléjico o tetrapléjico al PJ. Esto no se tiene en cuenta en las tiradas de secuelas, ya de por sí duras, pero se podría comprobar en el caso de que el PJ reciba una secuela por un golpe en la espalda. Si se obtiene un 6, en lugar de restar -1 de forma permanente a la Resistencia, volveremos a tirar 1D6 y miraremos en la siguiente tabla para ver qué extremidad queda paralizada:

1D6	PARÁLISIS
1	Brazo Derecho
2	Brazo Izquierdo
3	Pierna Derecha
4	Pierna Izquierda
5	Paraplejía (las dos piernas)
6	Apoplejía (piernas y brazos)

Con un brazo paralizado se deberán restar 10 puntos a la Habilidad, si es una pierna se restan 10 puntos a la Agilidad. En caso de apoplejía o paraplejía es recomendable hacerse un nuevo PJ.

El otro caso es el de las enfermedades mentales. Existen diversos trastornos, como la histeria (casi exclusivo de las mujeres) o la esquizofrenia que pueden causar la parálisis de una o más extremidades. Este caso sí es tratable mediante melecinas. Se usará la tabla anterior cuando ocurra un ataque de histeria, pero en lugar de tirar 1D6 se tirará 1D4 y la duración de la parálisis será de 1D20 horas. Las melecinas de la tabla 1 y 2 previenen la parálisis durante el tratamiento.

Enfermedades de la Piel

Lo único que tendremos en cuenta será la aparición de tumores. Para saber la localización del mismo nos servimos de la tabla de localizaciones. Una segunda tirada de 1D10 nos servirá para tener una idea acerca del grado de magnitud del tumor. Por cada 2D6 meses que no se trate con éxito el tumor, este crecerá en un grado. Al llegar a 10, la parte afectada deberá ser amputada. Si el tumor se localiza en la cabeza, el resultado es la muerte. Si la localización es el tronco, el PJ pierde 5 puntos de Fuerza y Resistencia de forma permanente. Para bajar en un grado el tumor es necesario sacar un crítico en la tirada de medicina al administrar la melecina. Si la tirada es un éxito normal, durante el tratamiento no avanzará el tumor. Para este propósito se pueden utilizar tanto las melecinas de la tabla 1 como las de la tabla 2 (las de esta última tienen bonus de +10% a la tirada de Medicina). Habrá que tener en cuenta además, según dónde se localice el tumor, lo siguiente:

- **Brazos:** Se recibe un malus a las competencias de Habilidad igual a -5% por el grado de magnitud del tumor.
- **Piernas:** Se recibe un malus a las competencias de Agilidad igual a -5% por el grado de magnitud del tumor.
- **Cabeza:** Se resta 1 punto de Aspecto por cada grado de magnitud del tumor.
- **Tronco:** Se resta 1 punto de Fuerza y Resistencia por cada 2 grados de magnitud del tumor.

Sarna

- **Contagio:** 60%
- **Formas de contagio:** Por contacto con la piel de algún infectado (o simplemente vivir con él), vivir en unas condiciones higiénicas muy pobres (incluso para la época).
- **Síntomas:** Aparición de pústulas por todo el cuerpo que causan unos tremendos y molestos picores.

La enfermedad puede tratarse, pero si el afectado no se encuentra en las condiciones higiénicas adecuadas tiene bastante riesgo de volver a contraer la enfermedad una vez terminado el tratamiento. Las molestias provocan un malus permanente de -25% a todas las competencias.

Por último, para dar cabida a estas nuevas enfermedades en el juego, algunas de ellas de tipo crónico y no contagioso (por lo que es raro que los PJS se vean en riesgo de contraerlas durante sus aventuras, a no ser que Guland los maldiga con ellas), vamos a modificar el rasgo de carácter 97: Enfermedad. En lugar de 1D6 lanzaremos 1D20 y miraremos la siguiente tabla:

1D20	ENFERMEDAD
1	Herpes
2	Ladillas
3	Gonorrea
4	Pulmonía
5	Tífus
6	Peste Bubónica
7	Cólera
8	Tétanos
9	Asma
10	Epilepsia
11	Gota
12	Hidropesía
13	Insomnio
14	Locura
15	Cataratas
16	Histeria
17	Tumor de Piel
18	Sarna
19	Sollipo*
20	Melancolía**

Notas:

*: El sollipo es el hipo; al PJ le darán ataques de hipo en situaciones de mucha tensión o miedo (por ejemplo, ver un demonio) que cesarán en 2D10 minutos o cuando la fuente de estrés haya desaparecido (lo que tarde más). Estos ataques de hipo causan un malus de -10% a todas las acciones. Para su tratamiento ver Tabla 2 de las melecinas.

** : La melancolía es la depresión tal y como la conocemos hoy. Hechos tristes relevantes o la soledad (por ejemplo durante una guardia en solitario) sumirán en este estado al PJ, lo cual le hará relajarse en exceso en situaciones de relax (de nuevo durante las guardias o durante el primer turno en el que es atacado por sorpresa), reduciéndose todas sus competencias y su suerte a la mitad. Sin embargo, en situaciones de tensión, como los combates, estos malus no se aplican. Para su tratamiento ver Tabla 2 de las melecinas.

USOS DIVERSOS

A continuación se señalan los usos más interesantes de las melecinas aparte de combatir las heridas y las enfermedades. El efecto tendrá lugar si se pasa una tirada de *Medicina* con un bonus de +10% en unos casos, en otros el bonus no se aplica (se indica en cursiva las melecinas sin bonus); este efecto puede significar la desaparición de una dolencia o aparición de algún efecto. No hay que olvidar que este efecto tiene lugar tras el tratamiento.

Campo Relacionado	Afección	Melecinas	Efecto
Apariencia e Higiene	Interna	Acibar o Alóe, Culantrilla de Pozo	Impide o detiene la caída del cabello.
		Oropimente	Provoca la caída del cabello.
		Almástiga (Resina de Lentisco), Galanga, Lináloe, Nueces de Especia	Combate la halitosis,
		Gálvano	Combate pecas y verrugas.
Dolores	Interna	Adormideras (Amapolas), Opio	Contra los dolores crónicos.
		Ortiga	Tomada en grandes dosis, permite tirar RESx4 contra la tortura.
Mujeres	Interna	Abrótano (Hierba Lombriquera), Acíba o Alóe, Agárico, Cálamo Aromático, Canela, Bayas de Laurel, Nueces de Especia, Opopónaco, Ruda, Saxifragia, Taray, Valeriana	Favorece el flujo menstrual (para las que le urja obtener el componente del hechizo <i>Dominación</i> , por ejemplo).
		Artemisa	Evita el aborto
		Cardamomo	Abortivo
		Hojas de Laurel, Muérdago de Roble	Favorece el parto.
Sentidos	Interna	Aceite de Almendras Amargas	Contra la sordera (+5% en <i>Escuchar</i> 1D3 horas)
	Externa	Hojas de Laurel	Agudiza la percepción (+1 PER y +5% en competencias de PER) durante 1D3 horas.
Otros Usos	Interna	Ámbar Gris	Afrodisíaco (+10% en <i>Seducir</i>).
	Interna	Agnos Castos	Anafrodisíaco (-10% a las tiradas de <i>Seducción</i> dirigidas a la persona que lo tome).
	Interna	Alquequenji (Vejiga de Perro), Anís, Saúco	Diurético
	Interna	Reopóntico (Centaura Mayor), Saxifragia	Quita el hipo
	Externa	Manzanilla	Repelente de Insectos
	Interna	Mejorana	Molida con sal es antídoto del veneno de escorpión (+25%).
	-	Hojas de Laurel, Poligonato (Sello de Salomón), Salvia	Sirven para el ritual de <i>Consagración</i> (ver nuevas reglas de rituales sagrados en DP5).

ACLARACIONES

Ahora vamos a intentar aclarar algunos puntos difusos de la estupenda Guía completa de Melecinas del *Ars Medica* (pg. 13 – 28).

Primero hablemos de la tabla T – 3 “Interrupción del Tratamiento”. Esta tabla se utiliza no sólo cuando se interrumpe un tratamiento, sino también cuando se prolonga más allá de lo necesario. Cada tipo de melecina requiere de un número determinado de dosis, que varían de 4 a 16; esto es lo que marca la columna titulada “Dosis Trat.”. Lo que marca la columna con el poco acertado título de “Última dosis administrada” es el número de dosis que se han tomado en

total, tras las cuales la melecina tendrá efecto. Esta tabla lo que hace es comparar el número de dosis necesarias con el número de dosis que el PJ ha tomado, resultando en un modificador a la tirada de medicina. Por ejemplo, si administra una melecina que necesita de la administración de 6 dosis y se toman 6 dosis de la misma, la tirada de medicina no varía ya que se han tomado justamente las dosis necesarias. Si se toman menos dosis de las necesarias, la tirada de medicina empeora, se recibe un malus debido a que es más difícil que la melecina haga efecto; por el contrario, si se toman más dosis de las necesarias se recibe un bonus a la tirada de medicina porque así es más probable que la melecina haga efecto, pero también se corre el riesgo de sufrir una sobredosis, y de ahí que en la tabla se indique que se deben hacer tiradas en las tablas de efectos secundarios si se prolonga demasiado el tratamiento.

Pongamos un ejemplo: *un PJ acude a un espagirista para que le dé algo contra la halitosis. Este le da galanga, que es un julepe (un tipo de poción). Las dosis necesarias para que los julepes hagan efecto son 12. El espagirista le indica que debe tomarse 2 dosis cada día hasta llegar a 12 (6 días). Pero el PJ le dice que tiene prisa y que si sería posible que se pudiera tomar sólo 8 dosis (4 días). El DJ mira en la tabla T - 3 y comprueba que si toma sólo 8 dosis la melecina no hará ningún efecto, y que debe al menos tomar 9 dosis para tener alguna esperanza, aunque aún así la tirada de medicina tiene un malus de -60%. Por el contrario, si alargara el tratamiento y tomara de 13 a 16 dosis recibiría un bonus de +10%, según la tabla.*

Por último, hay que encontrar una solución al signo “#” que aparece como tipo de preparación en algunas melecinas. Propongo que en algunos casos se tenga en cuenta como que la melecina no requiere de preparación alquímica (o mejor dicho espagírica) y que puede tomarse o aplicarse tal cual (puede ser un fruto, una hierba masticada, etc.); en ese caso el DJ decidirá cuántas dosis son necesarias, o bien puede tirar 2D4 x 2.

EL NUEVO MUNDO

AZTLAN NO OFICIAL

- PRIMERA PARTE -

Por Luismi

1. ESPAÑA A FINALES DEL SIGLO XV

Situación de España en la entrada del siglo XVI

El descubrimiento del continente americano se desarrolló en el marco de una serie de condiciones que se dieron en el siglo XV en Europa y, muy especialmente, en la Península Ibérica. Los reinos cristianos, una vez que habían ocupado el territorio peninsular anteriormente dominado por los reyes musulmanes, continuaron con su política expansionista: la Corona de Aragón apostó por su expansión por el mar Mediterráneo, mientras los reinos de Castilla y Portugal competían por controlar el océano Atlántico y las costas de África.

Y tras el paso por Portugal de Colón (del que luego se hablará), si algo le movió al Almirante para su ingreso y fijación en España fue la idea de que su empresa no podía prosperar sino con la aportación de los recursos disponibles por un Estado poderoso y en tal requerimiento llegó Colón a España, muy engrandecida a causa del gobierno y la política de los Reyes Católicos. Sin embargo, no halló buen momento Colón para su llegada a España (1485). Los Reyes Católicos se encontraron desde su ascensión al trono hasta el 88 entre el martillo y el yunque.

En el mismo año de la llegada del descubridor, habían fundado los Reyes, para la consecución de su deseada unidad monárquica, el Tribunal de la Santa Inquisición, a fin de recabar la unidad católica pero no sin haber topado con resistencias tales que llegaron a ensangrentar iglesias como la Seo de Zaragoza donde la plebe inmoló a un inquisidor en el mismo sitio consagrado.

Y así como en tal año establecieron la Inquisición los Reyes Católicos, así juraron extirpar de suelo español el último bastión de la dominación musulmana: el Reino de Granada. Y es que este fue el deseo personal y el gran propósito de la Reina Isabel, el cerrar de una vez por todas el capítulo de la Reconquista, aún a costa del enorme esfuerzo económico que supuso tal empresa.

Otro hecho importante de aquellos años es la reforma del clero por Cisneros, tras ser nombrado arzobispo de Toledo en 1495, que cerrará el camino a la Reforma Protestante en España. Y sería tras la toma de Granada cuando los Reyes decretasen la expulsión de los Reinos de todos aquellos infieles, es decir, musulmanes y judíos que no aceptasen convertirse a aceptar el camino de la fe católica.

Pero cambiando de perspectiva, no podemos olvidar que estamos abandonando la Edad Media y entrando en el Renacimiento. Ahora cobrarán especial protagonismo el desarrollo de las artes y las ciencias.

Comienzan a llegar a España todas las nuevas ideas que provienen de Europa. La ciencia se verá completamente revolucionada a lo largo del siglo XVI gracias a la lenta pero constante imposición del método experimental, frente al método medieval o aristotélico. Surgirá ya a mediados de este siglo la figura del astrónomo Copérnico y la teoría del heliocentrismo que tanto conmocionó a la sociedad de la época, tan reacia a abandonar el modo de pensar medieval.

En cuanto a la literatura, ésta alcanzó en España gran brillantez en el siglo XV, tanto en la Corona de Castilla, con los poetas Marqués de Santillana, Juan de Mena y Jorge Manrique, como en la Corona de Aragón, donde destacaron Ausias March y Jordi de Sant Jordi.

El tránsito hacia el pleno Renacimiento viene marcado por una fuerte poética italiana que a través de Juan Boscán desemboca en Gracilaso de la Vega (*Églogas, Sonetos*). La poesía lírica del siglo XVI cuenta con brillantes nombres, desde el triunfalismo épico de Herrera (*Canto a la batalla de Lepanto*) a la profanidad mística de San Juan de la Cruz (*Cántico espiritual*).

La prosa mística alcanza su cumbre con Santa Teresa (*Las Moradas*). Y bajo la influencia italiana se desarrolla también la novela pastoril, aunque este género acaba siendo dominado por la más realista y típicamente hispana novela picaresca, *El Lazarillo de Tormes*. El género teatral encuentra su obra de tránsito entre lo medieval y el renacimiento en *La Celestina* (1499), atribuida a Fernando de Rojas.

Ya por último, hemos de destacar el alcance singular que alcanzaría en España la arquitectura renacentista, que tiene un matiz y nombre propios: plateresco, en la que la decoración adquiere un carácter delicado, como la labor de los plateros. Tenemos así nombres como los de Alonso de Covarrubias y Gil de Hontañón. Por lo que hace a la escultura, la gran figura será Alonso de Berruguete y en cuanto a pintura, Luis de Morales.

El Reinado de los Reyes Católicos y sus Ambiciones

El reinado de los Reyes Católicos marca en España el final de la Edad Media y el inicio de la Edad Moderna. Con ellos se acaba el período de guerras civiles que asolaban tanto el reino de Castilla como la Corona de Aragón. El matrimonio de Isabel I de Castilla con el futuro Fernando II de Aragón representó la unión de los dos reinos más importantes de la península, si bien su matrimonio se produjo en secreto en 1469.

Isabel fue la hija de Juan II de Castilla. A la muerte de este rey, le sucede en el trono el hermano de Isabel, Enrique IV cuya debilidad de carácter motivaron que la nobleza le presionase hasta el punto tener que nombrar heredera a su hermana Isabel. Con la muerte de Enrique IV se sucederían las disputas entre Isabel y Juana la Beltraneja, hija de este rey.

Las tropas portuguesas apoyaban a Juana, casada con el rey portugués Alfonso V y tropas aragonesas apoyaban a Isabel. En 1476 las tropas de Fernando el Católico salen del Palacio Real de Tordesillas donde estaban acuarteladas para vencer a las tropas de Alfonso V en la batalla de Toro. Finalmente las tropas de Isabel y Fernando acaban venciendo a las tropas portuguesas (1479).

Por lo que respecta a Fernando el Católico, fue nombrado sucesor al trono de Aragón a la muerte de su hermano Carlos de Viana en el año de 1461. Subiría al trono en 1479, al morir su padre, produciéndose ese mismo año la unión dinástica de Castilla y Aragón. La actuación de los Reyes Católicos puede verse brevemente en diferentes aspectos:

Uno de ellos fue el de la llamada unidad peninsular. Los Reyes prosiguieron la Reconquista en el reino de Granada, el único que todavía era musulmán hasta finalizarla en 1492. En el norte, el rey Fernando logró la anexión de Navarra en el año 1512, un vez muerta la reina Isabel II.

Otro aspecto importante bajo su reinado sería la expansión por Europa. Los Reyes Católicos siguieron la política aragonesa de dominio del Mediterráneo, que les llevó a una serie de enfrentamientos.

Castilla, menos perjudicada por las guerras medievales, con una población en crecimiento y una economía en auge, inició una política de expansión atlántica que culminaría con la conquista de las Canarias, iniciada bajo Enrique III, y el descubrimiento de América por Cristóbal Colón (del cual iremos hablando en lo sucesivo) y, por consiguiente, con la anexión a la Corona de unos territorios con enormes posibilidades económicas.

Intentaron el aislamiento de Francia mediante alianzas matrimoniales con Inglaterra y Austria. Esta última alianza sirvió para crear las bases del futuro imperio español.



Y también sería muy importante la reorganización interior ya que los nuevos soberanos debieron enfrentarse a la nobleza y a las órdenes militares, acostumbradas a gozar de gran poder debido a su situación privilegiada ante la debilidad de los últimos monarcas. Para mantener el orden en todo el país crearon la Santa Hermandad, cuerpo policial permanente.

Con el fin de mantener la unidad religiosa se estableció el Tribunal de la Santa Inquisición que castigaba a herejes y judaizantes.

Y a pesar de que los monarcas intentaron impulsar la industria urbana, colaboraron más intensamente en la expansión agropecuaria, en detrimento de la agricultura.

Los Reyes Católicos y el mar

Con la conquista del valle del Guadalquivir y el dominio del golfo de Cádiz, el mar cobró protagonismo. En Cádiz, Sevilla y en los puertos costeros hasta la desembocadura del Tinto y el Odiel, se afincó una nutrida colonia genovesa, dedicada al comercio y vinculada a sus naturales. La misma nobleza, fuerte y rica, participó en actividades marítimas sin considerarlas deshonrosas. Los reyes castellanos hicieron pronto suya la inquietud por el mar:

- Protegieron la construcción naval.
- Apoyaron la creación de atarazanas y astilleros.
- Concedieron fueros y privilegios a las ciudades del litoral.

De esta manera, fue creciendo el potencial naval castellano y su utilidad, tanto en la paz como en la guerra. Atravesar el océano siguiendo la ruta del poniente estaba reservado a un navegante como Cristóbal Colón, que por esas fechas trataba de convencer a los Reyes Católicos de que su plan era factible. Muchos puertos andaluces y portugueses, después de la larga experiencia oceánica, estaban preparados, no es exagerado decir que los mejor preparados de toda Europa, para hacer la travesía atlántica más gloriosa y trascendental de la historia: el descubrimiento de América.

Por la Real Cédula de 18 de marzo de 1500 los Reyes Católicos confirmaron las ordenanzas del Colegio de Pilotos Vizcaínos.

Además de esto, los Reyes Católicos intuyen una atractiva y nueva fuente de riqueza para las arcas de la hacienda en la pesca africana y estiman que en provecho de los recursos para la Corona debería ser declarada de regalía -Monopolio del Estado- reservándose así amplias facultades para someterla a toda clase de restricciones que tal vez no pudieron por el carácter casi internacional de la zona. Sin embargo los Reyes Católicos se reservaron el disfrute de determinadas zonas mediante el arrendamiento a particulares.

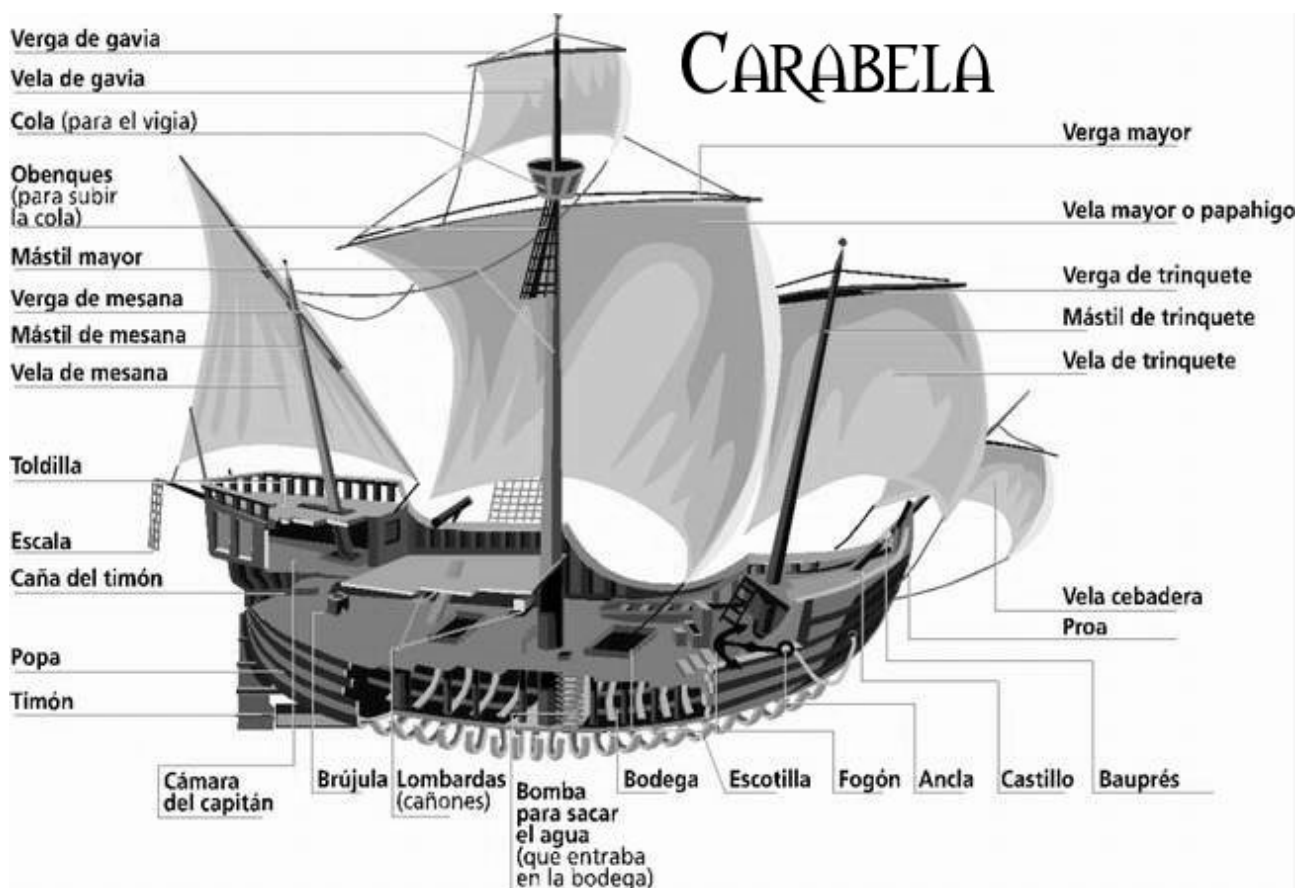
2. LA NAVEGACIÓN

Tipos de Embarcaciones

Fueron la tercera pieza clave, pues de nada servía el proyecto de Colón ni el apoyo y el dinero de la Corona sin los vehículos apropiados y los hombres capaces de manejarlos. Los vehículos fueron las carabelas, un aporte fundamental para el Descubrimiento. Eran originarias de la Península Ibérica (España o Portugal) donde se aprovecharon las experiencias náuticas mediterráneas y atlánticas.

La carabela fue configurada como un buque redondo (más corto y ancho que los mediterráneos), lo que permitía soportar los embates del mar. Tenía un bordo alto que dificultaba la entrada de las olas y un centro de gravedad muy bajo, que le proporcionaba gran estabilidad en los vaivenes. Esto permitió dotarle de una gran arboladura capaz de aprovechar al máximo la energía eólica. Poseía dos o tres mástiles, en los que se colocaban grandes velas y en uno o dos de los mismos llevaba la vela latina (de origen árabe, traída a la Península en el medievo).

La vela latina permitía recoger los vientos de costado y neutralizar la deriva con el timón. Incluso con vientos contrarios podía navegar lentamente "de bolina". Los marineros mediterráneos estuvieron experimentando con este buque durante todo el siglo XV con objeto de obtener mayor maniobrabilidad, mayor capacidad de carga y menor número de tripulantes, todo lo cual redundaba en una gran autonomía de navegación.



Fue dotada de cubierta y castillo de popa, elementos que también contribuyeron a mejorar las largas travesías. La carabela de fines del siglo XIV tenía módulo 1:2:3 con base siete: siete metros de eslora (de proa a popa). Su calado era de 2 metros y su capacidad de carga, de unas 60 toneladas castellanas. Y la tripulaban de 25 a 30 hombres.

El perfeccionamiento de la carabela dio origen a la nao, la otra compañera de viaje, con doble capacidad de carga y una combinación de velas redondas (para velocidad) y latinas (para maniobrabilidad) en los tres palos. Las tres embarcaciones del primer viaje fueron dos carabelas (la *Pinta* y la *Niña*) y una nao (la *Santa María*), en la que iba el Almirante Colón.

Veamos cada una con algo más de detenimiento:

- La nao era *La Gallega*, rebautizada como la *Santa María*, propiedad de Juan de la Cosa, natural de Santoña, pero vecino del Puerto de Santa María.
- La carabela de menor tonelaje era la *Santa Clara*, rebautizada como *La Niña*, propiedad de Juan Niño, vecino de Moguer, y la pagaron los vecinos de Palos.
- *La Pinta* era de Cristóbal Quintero, vecino de Palos, y probablemente fue requisada, pues sabemos que su dueño iba en el viaje "de mala voluntad".

Sobre las características técnicas de estos barcos, hemos de decir que hay estimaciones bastante divergentes, entre otras razones, porque a veces es difícil señalar las equivalencias entre las medidas antiguas y las actuales.

- La *Santa María* tenía una eslora de 29 metros, tres palos, velamen redondo y un tonelaje que Morrison estimó en más de 100 tm. de arqueo -capacidad de carga de 100 toneles-, y que, en cambio, Molinari afirmó que era de 325 tm. Fue comandada directamente por Colón, su contramaestre fue Juan de la Cosa y los pilotos Sancho Luis de Gama y Bartolomé Roldán.
- La *Pinta* tenía una eslora de 22 metros, tres palos, velamen redondo y la mitad de tonelaje que la *Santa María*, aproximadamente. Fue capitaneada por Martín Alonso Pinzón, el contramaestre fue su hermano Francisco Martín Pinzón y el piloto, Cristóbal García Sarmiento.
- La *Niña* tenía una eslora de 24 metros, desplazaba un tonelaje algo menor que el de *La Pinta*. Tenía tres palos con velas latinas, pero fueron cambiadas en la escala de Canarias por

otras redondas. Fue mandada por Vicente Yáñez Pinzón, su contramaestre fue Juan Niño y el piloto, quizá, Pero Alonso Niño.



La Actividad en los Puertos Peninsulares

El Mediterráneo siempre fue desde el principio una gran vía de difusión cultural entre los distintos países ribereños pero más aun lo fue si cabe a finales de la Edad Media. En el ámbito del Mediterráneo occidental, por ejemplo, Marruecos era una colonia cultural del reino de Granada en todos los órdenes, desde el teológico al artístico, papel que se acrecentó con la llegada de los emigrantes granadinos a partir de 1492 en el terreno de las letras, la música y el arte. Lo mismo sucedió con la enorme aportación cultural y religiosa que los sefardíes realizaron tras la expulsión de 1492 sobre las comunidades hebreas del Magreb, cuyos niveles intelectuales eran muy inferiores a los hispanos.

Enorme fue la trascendencia cultural que los contactos con Italia tuvieron para los Estados de la Corona de Aragón, así como para Murcia, en terrenos como la pintura y la arquitectura, si bien se manifestaría de forma diferenciada en los distintos territorios de la Península. Asimismo, también se percibe una importante influencia del arte gótico catalán en algunos puntos de la geografía italiana como Sicilia y Cerdeña.

- **Barcelona:** A lo largo del siglo XV Barcelona mantenía fuertes contactos con los enclaves italianos de Sicilia y Cerdeña, así como con Nápoles. Y seguía manteniendo sus viejos esquemas de intercambiar productos orientales (especias, esclavos, algodón, azúcar, alumbre) a cambio de tejidos occidentales hasta 1432, donde el comercio marítimo barcelonés inició una etapa descendente, lo que ha llevado a hablar de crisis, esgrimiéndose todo tipo de razones para explicarla: pérdida de mercados tradicionales, competencia de los italianos, caída de los mercados norteafricanos y atlánticos, etc. Hoy se busca la respuesta en la propia situación interna de Cataluña, que vio su agricultura desestructurada y no supo encontrar el modo de compensar las dificultades económicas externas, lo que no presupone que Barcelona no siguiera siendo un activo foco comercial vinculado al Mediterráneo, a pesar de haberse desplazado la supremacía a Valencia.
- **Valencia:** Valencia también mantenía buenas relaciones con la península italiana, lo cual se podía ver en el terreno cultural y que le sirvió a la ciudad para expandirse económicamente en gran manera.

El puerto de Valencia alcanzó su máxima prosperidad mercantil en la segunda mitad del siglo XV, aprovechando la decadencia de Barcelona, y convirtiéndose además en plaza bancaria de primer orden, en contacto con Roma, Nápoles, Lisboa, Medina del Campo o Brujas.

Por su parte, el comercio impulsó otras comarcas cercanas a Valencia y el puerto de Alicante conoció un despegue en la segunda mitad del Cuatrocientos, mientras que pequeñas localidades como Denia o la Vila-Joiosa, La Mata, veían fondear los buques florentinos o genoveses en su escala hacia Flandes para cargas productos como el azafrán, las pasas, el vino, etc.

- **Mallorca:** El mar fue la principal fuente de riqueza de la Mallorca medieval, siendo el comercio marítimo el eje motriz de la economía mallorquina. Mantuvo buenas relaciones con el Norte de África, así como con el resto de puertos de la Corona de Aragón y de la península italiana pero también con el imperio bizantino, Chipre y Rodas, adonde se enviaban paños catalanes a cambio de especias.

Pero a fines del Medievo se detectan síntomas de dificultades: en los abastecimientos, epidemias, crecimiento de deuda pública, etc., que no impidió que la confianza de los mercaderes en el comercio les llevara a erigir el magnífico edificio de la Lonja, mientras que la monarquía se veía obligada a intervenir para forzar la recuperación económica mallorquina.

- **Castilla y Portugal:** La proyección castellana hacia el Mediterráneo se abrió paso con la incorporación del reino de Murcia a la Corona a mediados del siglo XIII pero sólo a partir del siglo XV el tráfico comercial se animó gracias a la apertura de la vía de Gibraltar, que conectó Cartagena con los países atlánticos, además de mantenerse las tradicionales relaciones con el Norte de África, las islas Baleares y el reino de Valencia. Las lanas y el trigo eran la base de las exportaciones murcianas desde finales del siglo XIV y unas cuantas familias genovesas canalizaron esta exportación de materias primas, importando productos elaborados y de lujo en régimen de monopolio.

El hecho de la apertura del estrecho de Gibraltar hizo que en el siglo XV la presencia en aguas occidentales de marinos y piratas castellanos fuera masiva, sobre todo en Valencia, Cataluña y Mallorca, pero también en Génova, Nápoles y Sicilia, actuando como comerciantes y transportistas, multiplicándose los consulados castellanos por todo el Mediterráneo en el Cuatrocientos.

Otro tanto podemos decir de, aunque en menor medida, de los portugueses, cuya presencia en aguas mediterráneas en el siglo XIV era todavía escasa, pero que a partir de la ocupación de Ceuta en 1415 se hizo muy nutrida, con navegantes y mercaderes, pero también con corsarios. En Valencia y Alicante, por ejemplo, ellos eran, junto a los andaluces, los grandes abastecedores pescado fresco o en salazón, mientras que sus carabelas pasaban a ser una de las embarcaciones preferidas de los marinos.

- **Granada:** El reino nazarí de Granada tuvo una interesante actividad comercial en aguas del Mediterráneo, tanto de cabotaje a lo largo de sus costas como exterior, siendo en este caso determinante la presencia genovesa, que se detecta a partir de los tratados de paz firmados entre Génova y Granada en 1279 y 1295. Los genoveses se encargaron de abastecer Granada de víveres, interesándose por la seda, las pasas, los frutos secos y el azúcar granadino. El principal puerto de operaciones era el puerto de Málaga, seguido por el de Almería, escalas básicas en la ruta hacia el Atlántico.

Granada se convirtió en el tipo idea de la nueva colonia occidental, cuyos productos reemplazaron a los que se compraban en Oriente antes del avance turco y la creciente competencia veneciana, vía Tremecén, en particular el oro y las especias, que luego se redistribuían por todo el Mediterráneo.

Granada también mantuvo relaciones comerciales con Cataluña, Mallorca y Valencia, siendo más activos con las dos primeras en el siglo XIV y con Valencia en el siglo XV. Almería era el principal foco del comercio valenciano, contando con cónsul e iglesia propios, y teniendo en los paños valencianos, la seda granadina y el oro los principales artículos objeto de intercambio.

3. EL ENIGMA COLÓN

Biografía Oficial

Navegante y descubridor, tal vez de origen genovés, al servicio de España. Hombre polémico y misterioso, autodidacta y gran observador, descubrió el Nuevo Mundo el 12 de octubre de 1492, fue el primer almirante, virrey y gobernador de las Indias, y enseñó a los hombres de mar de su tiempo el camino a seguir para ir y volver de América.

Cristóbal Colón nació el año 1451 en Génova y siguiendo la tesis genovesa, sus padres fueron Doménico Colombo, maestro tejedor, lanero o tabernero, y Susana Fontanarrosa. De los cinco hijos del matrimonio, dos, Cristóbal y Bartolomé, tuvieron pronto vocación marinera; el tercero fue Giácomo (Diego Colón), que aprendió el oficio de tejedor; y de los dos restantes, Giovanni murió pronto, y la única mujer no dejó rastro. Recordando estos primeros años, Cristóbal escribía en 1501:

"De muy pequeña edad entré en la mar navegando, e lo he continuado fasta hoy... Ya pasan de cuarenta años que yo voy en este uso. Todo lo que fasta hoy se navega, todo lo he andado".



El aprendizaje colombino se debió hacer en galeras genovesas primero, como grumete; como marinero, desde los 15 años, y con mando en barco desde los 20 o 22 años. Entre 1470 y 1476 recorrió todas las rutas comerciales importantes del Mediterráneo, desde Quíos, en el Egeo, hasta la península Ibérica, al servicio de las más importantes firmas genovesas. También participó en empresas bélicas, como el enfrentamiento entre Renato de Anjou y el rey de Aragón, Juan II, por la sucesión a la Corona de Nápoles. Se afirma que, al amparo de tantas guerras y conflictos como entonces había, ejerció de corsario, actividad muy lucrativa y reconocida hasta en los tratados internacionales de la época.

Según cronistas contemporáneos, Colón llegó a las costas del sur de Portugal (Lagos), cerca de Sagres, tras un durísimo combate naval acaecido cerca del cabo de San Vicente, el 13 de agosto de 1476. Incendiado su barco, Colón salvó su vida agarrándose a un remo y nadando hasta la costa. Empezaba la estancia colombina en Portugal, que duró casi diez años, tan importantes y decisivos como misteriosos. Fue en el pequeño reino ibérico, y de la mano de portugueses, donde aprendió a conocer el océano, a frecuentar las rutas comerciales que iban desde Islandia a Madeira, a tomar contacto con la navegación de altura, con los vientos y corrientes atlánticos y a navegar hasta Guinea. Dicen los cronistas que Colón, una vez repuesto, marchó de Lagos a Lisboa, donde se dedicó al comercio. En 1477 viajó hasta Inglaterra e Islandia, y en 1478 se movía entre Lisboa y el archipiélago de Madeira con cargamentos de azúcar. Hacia 1480, parece que se casó con Felipa Moñiz, quien le ayudó a acreditarse y restaurarse y a moverse como vecino y cuasi natural de Portugal. De este matrimonio, nació hacia 1482 en la isla de Porto Santo, del archipiélago de Madeira, su sucesor Diego Colón.

A finales de 1484 o principios de 1485 dejó Portugal lo más secretamente que pudo y entró en Castilla: "Siete años estuve yo en su real corte, que a cuantos se habló de esta empresa todos a una dijeron que era burla", recordaría después. Tras arribar con su hijo Diego a algún puerto del golfo de Cádiz, quizá Palos de la Frontera, visitó el monasterio franciscano de Santa María de La Rábida, en donde siempre halló Colón ayuda material, amigos y conversación.

El 20 de enero de 1486, los Reyes Católicos recibieron por primera vez a Colón en Alcalá de Henares (Madrid), y a continuación nombraron una junta de expertos para valorar el proyecto colombino. La voz de la ciencia, al igual que en Portugal, le fue contraria.

A pesar de que muchos no daban crédito a lo que prometía, nunca faltaron protectores a Colón. Algunos de los más constantes fueron frailes con influencia ante los Reyes, como el incondicional, buen astrólogo y entendido en navegación, fray Antonio de Marchena. Otro religioso influyente, maestro del príncipe don Juan, y siempre favorable a Colón fue fray Diego de Deza. Es posible que el futuro descubridor revelase a ambos sus conocimientos en secreto de

confesión. Un tercer religioso, decisivo en 1491 y 1492, fue el fraile de La Rábida, Juan Pérez. En la última fase de la negociación, además de hombres de religión, el genovés contó con el apoyo de algunos cortesanos distinguidos, como fue el caso de Luis de Santángel, Juan Cabrero o Gabriel Sánchez.

Entre los años de 1487 y 1488, mientras esperaba en Córdoba la decisión de los Monarcas, conoció a Beatriz Enríquez de Arana, una joven de humilde procedencia, que el 15 de agosto de 1488 le dio un hijo: Hernando Colón. Para hacer frente a sus necesidades, trabajó con sus manos pintando mapas de marear o portulanos que vendía después a los navegantes, e hizo de mercader de libros de stampa. En 1488, invitado sorprendentemente por el rey portugués Juan II, parece que hizo un viaje rápido a Portugal. Poco después, se movía por Andalucía y visitaba a los duques de Medinasidonia y a los de Medinaceli, mientras llegaba a su fin la guerra de Granada, que tenía ocupados a los Reyes Católicos.

A partir de aquí la historia se nos hace bien conocida a todos. El viaje se inicio desde el puerto de Palos, el 3 de agosto de 1492. La Santa Maria iba al mando de Cristóbal Colón. La Pinta era comandada por el capitán Martín Alonso Pinzón. Y la Niña estuvo a cargo del capitán Vicente Yáñez Pinzón. Después de dos meses de navegación con algunas dificultades, el Almirante divisó luces en el horizonte, en la noche del 11 de octubre. Ordenó que la Pinta, que era más marinera, se adelantara. A las 2 de la mañana del día 12 de octubre, el vigía Rodrigo de Triana, a bordo de ella, grito: "¡Tierra!".

Cuatro viajes hizo Colón a estas tierras desconocidas: 1492, 1493, 1498, 1502. Regresó triunfante, fue recibido por los Reyes Católicos en Barcelona, y se desató una vorágine de nuevos personajes, nombres, lugares, hechos que se inscriben en la Historia Universal con letras de oro. Se estableció en la isla de Santo Domingo, pero su desempeño fue criticado, y lo llevaron en cadenas a España. Allí España le da la oportunidad de otro viaje, pero fallece antes de poder lograrlo, el 20 de mayo de 1506. Los restos de Cristóbal Colón reposaron en La Cartuja de las Cuevas, en España. Luego fueron llevados a América a la catedral de Santo Domingo. Dos siglos después a la Habana, Cuba, y a fines del siglo XIX se llevaron a la catedral de Sevilla. Hoy se dice que hay restos en estas dos últimas partes.

Colón y el Misterio

Colón es uno de esos grandes personajes de la historia del que se han vertido ríos de tinta y, sin embargo, aún sigue dejándonos una serie de interrogantes a cada cuál más sugerente y que creo que en una posible partida, el Director de Juego puede resolver como mejor le interese, respondiendo, según su propia interpretación o imaginación, directamente a tales cuestiones. A mí se me ocurren las siguientes:

- ¿Cuál fue la verdadera nacionalidad de Colón?: En cuanto la nacionalidad de Colón es imposible enumerar la cantidad de posibilidades que se han propuesto y nada nuevo podemos aportar aquí y ni mucho menos resolver. Quedaría, por tanto, a la decisión del Director elegir entre todas las alternativas. Entre ellas destacan las siguientes, defendidas por algunos autores: catalán, mallorquín, judío, gallego, castellano, extremeño, corso, francés, inglés, griego y hasta suizo.
- ¿Conocía Colón antes de 1492 las tierras de América?: Sobre si conocía Colón la existencia de América antes de 1492 también se ha escrito mucho. Hay grandes indicios y alguna prueba razonable, como el preámbulo de las Capitulaciones, de que Colón, cuando elaboró su plan descubridor, sabía más de lo que decía. Tal convencimiento, que se extendió ya desde el principio entre los primeros pobladores y cronistas, se corresponde con el llamado "Predescubrimiento de América". Parece que, entre los años 1477 y 1482, en que Colón no dejó de realizar frecuentes viajes a las islas Madeira, Azores y Canarias, algo trascendental, que él califica de "milagro evidentísimo", le sucedió, si hacemos caso a sus palabras: "Me abrió Nuestro Señor el entendimiento con mano palpable a que era hacedero navegar de aquí a las Indias, y me abrió la voluntad para la ejecución de ello. Y con este fuego vine a Vuestras Altezas".

Los defensores del predescubrimiento de América sostienen que ese algo trascendental, repentino y milagroso que le sucede a Colón en cualquier momento de estos años fue que alguien, con conocimiento de lo que decía, le informó de la existencia de unas tierras al otro lado del océano. Tal información aportaba detalles bastante ajustados sobre algunas islas y

sus naturales, sobre ciertos parajes y, especialmente, acerca de las distancias. Ese alguien fue, según unos, un piloto portugués o castellano (la conocida como "leyenda del piloto anónimo") que al regresar de Guinea se vio impulsado por alguna tormenta hasta las Antillas. Tras un tiempo allí, regresó, se encontró con Colón, le informó y murió. Según otra teoría, la información colombina procedería, no de un europeo, sino de algún grupo indígena que en un desplazamiento por las Antillas se vio obligado a desviarse océano adentro hasta encontrarse con Colón. Ambas teorías coinciden en señalar que tal encuentro debió producirse a bastantes leguas al Oeste de las Canarias, Azores o Madeira, en una zona que por aquel entonces frecuentaba. Cristóbal Colón se sintió elegido por la Providencia para descubrir aquellas tierras, y, a partir de ahí, comenzó a elaborar su proyecto, sabiendo que la mayor dificultad que iba a tener era cómo articularlo teóricamente para defenderlo ante los mayores expertos del momento: portugueses y castellanos.

- ¿Hubo alguna vinculación entre los templarios y Colón?: Por último, por lo que respecta a los templarios, tras la disolución de la Orden del Temple, los templarios españoles ingresaron en masa en la Orden de Calatrava, y parece seguro que fue en el convento de dicha orden donde Cristóbal Colón, que se alojó allí, halló los elementos que le dieron la certeza en cuanto a la existencia de las Indias Occidentales. En Portugal fue creada especialmente para los templarios supervivientes la Orden de Cristo, que usaba la cruz templaria, la cruz de gules pateada. Cuando los portugueses de Enrique el Navegante se lanzaron al descubrimiento de los océanos pareciendo saber exactamente a donde iban, sus velas debían llevar obligatoriamente la cruz roja de la Orden del Temple. Los marinos portugueses tenían prohibido navegar más allá de Cabo Mogador sino portaban dicho pabellón. Cruz, que por otra parte, también se hallaba en las tres embarcaciones colombinas. Precisamente en el país vecino estuvo el almirante genovés, no sólo para encontrar financiación para su empresa, sino con el fin de estudiar las cartas marítimas que guardaba la Orden de Cristo y que se consideraban las más competas del mundo.

Por otra parte, el Temple poseía una flota propia y contaba con puertos que miraban no solo al Mediterráneo sino también al Atlántico. Destacamos la enigmática encomienda francesa de La Rochelle, en la que el Temple disponía de un puerto muy importante cuya ubicación, apartada de las rutas usuales, no estaba justificada en modo alguno. Este puerto se hallaba fuertemente protegido por unas cuarenta encomiendas en un radio de ciento cincuenta kilómetros y su importancia podría ser enorme de ser cierta la confesión de un templario que expondremos en la leyenda siguiente. Por su parte, los conquistadores españoles se encontraron en la península de Yucatán una leyenda que narraba que unos hombres blancos llegaron a sus costas en grandes barcos. Y estos altos y hermosos hombres, que vestían extrañas vestimentas, fueron generosos y legaron a las gentes mayas grandes conocimientos. Una de las cosas que más asombró a los religiosos que acompañaron a Colón, fue que los indios no se extrañaban al ver la cruz ni al contemplar a los caballeros armados. Es más, incluso parecía que los estaban esperando. Algunas de sus tradiciones hablaban de que "llegará un día en el que vendrán por mar grandes hombres, vestidos de metal, que cambiarán nuestras vidas para bien". También los mayas adoraban a Kukulkán, un dios "blanco y barbado" y a una cruz, en la cual murió "un hombre de luz que vivirá eternamente". ¿Pudieron ellos solos alimentar esta idea, tan cercana al cristianismo?

Financiación para el Descubrimiento que cambiaría el curso de la Historia

Colón llegó en abril de 1492 a un acuerdo con los soberanos españoles, conocido como Capitulaciones de Santa Fe, en el que quedaba plasmado cómo iba a resolverse esta importante cuestión.

En lagunas ocasiones se ha dicho que el viaje de Colón fue sufragado con el empeño de las joyas de la reina Isabel pero nada más lejos de la realidad. Como comenta Francisco Martínez Martínez, en su obra *El descubrimiento de América*: "... la excelente reina castellana no pudo empeñar, ni mucho menos vender, sus joyas, dado que no podía disponer de ellas, al estar depositadas en Valencia".

Y esto era lo que se preveía en las capitulaciones, tan solo en materia de sueldos:

- Coste de los sueldos de la expedición Santa Maria:

5 sueldos de 2000 maravedíes /mes

35 sueldos de 1000 m/mes

- Pinta:

6 sueldos de 2000 m/mes

19 sueldos de 1000 m/mes

- Niña:

6 sueldos de 2000 m/mes

19 sueldos de 1000 m/mes

En total, el costo de la expedición fue estimado en 2.000.000 de maravedíes, más el sueldo de Colón. ¿De dónde salió entonces todo ese dinero?

En enero de 1492, la toma de Granada resonó en toda Europa. Acabada la Reconquista tras casi ocho siglos. Sólo entonces Isabel comprometió el dinero para la flota y admitió que Colón fuera Almirante de la Mar Océana y Virrey de las tierras por descubrir, en las Capitulaciones de Santa Fe del 17 de abril de 1492. Los Reyes pusieron 1.140.000 maravedíes, el millón para navegar y el resto para Colón, adelantados por el banquero Luis de Santángel, converso valenciano. Casi un cuarto de millón puso Colón, adelantado por un negrero florentino llamado Joanoto Berardi. Y dos carabelas en concepto de multa por deservicios prestados, unos 400.000 maravedíes, aportó el pueblo de Palos de Moguer.

Todo estaba legalmente claro. Faltaba el pequeño detalle de llegar a las Indias. Y cuando Colón trató de conseguir tripulación, en Palos sólo pudo reclutar a cuatro condenados a muerte. Si Martín Alonso Pinzón no hubiera vuelto de Italia en junio y se hubiese animado a emprender el viaje, Colón no habría podido reunir la flota. Gracias a los hermanos Pinzón, con sus carabelas, La Pinta y La Niña y al cosmógrafo Juan de la Cosa, con su nao Santa María, zarpó la expedición el 3 de agosto de 1492. Con ellos pudo Colón llegar adonde llegó y, sobre todo, volver, el gran objetivo del viaje.

En las capitulaciones, también se determina que Colón y sus herederos ostentarán el cargo de Almirante en todos los territorios descubiertos, cobrando el quinto de las mercancías; se le nombra también virrey y gobernador de las tierras descubiertas, con poder para nombrar funcionarios; recibirá la décima parte de los tesoros conquistados o adquiridos y ejercerá de juez en cuantas cuestiones comerciales se pudieran suscitar; podrá participar con un octavo en cualquier expedición comercial que se emprendiese, obteniendo así un octavo de los beneficios.

Se equipara así a Colón en rango con el Almirante de Castilla, con los mismos privilegios y mercedes, y su hijo Diego es nombrado paje del príncipe don Juan.

NOCHES EXTRAÑAS

Por Miguel Ángel Ruiz Díaz

I

El carácter de Ruben, había empeorado en las ultimas semanas de una manera gradual. Su mujer, Virtudes, no llegaba a entender el origen del desasosiego de su marido, pues lejos de parecer en apuros, estaba a punto de terminar su gran proyecto, por el cual sería, de hecho ya estaba empezando a ser, conocido en el mundo entero. La fiesta de inauguración del edificio se celebraría dentro de unos cuantos días y el carácter de Ruben estaba muy lejos del que se podía esperar de un orgulloso arquitecto que ha visto su mas grande proyecto finalmente realizado.

Aquella noche, Virtudes dirigió una decidida mirada a su marido, el cual como de costumbre parecía embebido en sus pensamientos. Las niñas estaban en una excursión del colegio a un parque temático, que parecía providencial. Estaba decidida. Esa noche encontraría las respuestas que buscaba, estaba a decidida a preguntarle a su marido y no se conformaría con excusas o mentiras. Dejo los cubiertos en el plato, calmándose todo lo que pudo, y llamo a su marido por su nombre. Ruben levanto lentamente los ojos del plato que aun no había probado y que yacía frio hace rato, mirando a su esposa, dejándole ver su tez blanquecina. Su esposa no pudo evitar un escalofrío al ver cuanto había cambiado su rostro, pero lejos de amilanarse, le dio fuerzas y se dispuso a preguntarle, cosa que finalmente no puedo hacer, ya que el tenso silencio que hace poco instantes se había creado, fue roto bruscamente por el sonido del teléfono.

El inesperado sonido asustó a Virtudes, pero asustó aun más a Ruben, cuya cara reflejaba un pánico mucho mayor al de un inesperado sobresalto. El teléfono volvió a sonar de nuevo, y después sonó otra y otra y otra. A Virtudes aun no se le había pasado por la cabeza el responder, pues estaba mirando fijamente a su marido sorprendida y asustada ante la expresión de su marido, parecía mas nervioso y aterrado con cada telefonazo. Momentos después no sabría decir cuanto tiempo estuvo mirándolo, pero tras un numero indeterminado de telefonazos, Ruben pareció perder la cabeza, se dirigió a donde reposaba el teléfono y de un fuerte tirón lo arrancó, tirándolo por la ventana mas cercana, sin molestarse si quiera en abrirla.

El ruido de los cristales rotos fue seguido de un tenso silencio. Ruben, jadeando, se dejo caer en el sillón, recuperando poco a poco la calma, mientras su mujer lo miraba con franca preocupación.

—Lo siento —dijo finalmente el hombre, como única excusa por su comportamiento.

Virtudes no dijo nada. Bien es cierto que se podría haber puesto como una furia y aprovechar para buscar las respuestas a toda esta situación, pero había habido algo extraño en esa llamada, algo, que sin saber qué, le desagradaba. Su marido lo había percibido mejor que ella, quizá incluso supiese de que se tratase, pero en aquellos momentos no tenía ganas de preguntarle por la llamada, pues sentía un tremendo alivio al haber dejado de sonar el teléfono.

Estaba aun la pareja ensimismada en sus pensamientos, cuando una melodía les llamó la atención, una melodía que aunque empezó siendo poco menos que un susurro, poco a poco empezó a repetirse, subiendo en volumen. No tardo mucho antes que ambos reconociesen la melodía como la señal de llamada del móvil de Virtudes. Un poco sorprendida, se levantó y lo cogió, comprobando que el numero de aquel que la llamaba no aparecía en la agenda.

—No... no contestes —susurró Ruben a sus espaldas.

La mujer se quedo parada mirando al móvil que no dejaba de sonar, imaginando la cara de su marido, sin atreverse a darse la vuelta. Tras unos tensos instantes sin que el teléfono parase de repetir su insistente melodía, Ruben empezó a sollozar en voz baja y dijo finalmente:

—Es inútil, no hay escapatoria. Dámelo, seguro que es para mí.

La mujer se giró y alargó el brazo, entregándole el aparato a su marido, el cual había cambiado su anteriores muecas de terror o locura por una no menos pavorosa expresión de oscura resignación y pérdida de esperanza. Cogió con gesto cansado Ruben el teléfono y se encerró en el cuarto de baño. Virtudes se sentó en una silla próxima, mirando fijamente la puerta del servicio, haciéndose mil y una preguntas y esperando que su marido las pudiese contestar cuando saliese. Intento afinar el oído la mujer en un intento de enterarse de algo de la conversación telefónica, pero poco consiguió mas allá de susurros casi inaudibles.

Los débiles sonidos provenientes del servicio pronto terminaron, dando paso a un tenso silencio. La noche estaba deparando oscuras sorpresas para Virtudes, que había visto como la ansias por conocer las razones de los continuos cambios de humor de su marido, desaparecían en pos de una ansia aun mayor, el deseo que las cosas volviesen a ser como eran antes. Ya no quería saber nada sobre el origen de toda esa pesadilla (y pensar que ella había sospechado de una posible infidelidad), lo único que quería es que desapareciese de una vez. El silencio continuaba en la casa y Virtudes empezó a temerse lo peor. Por ello se acerco al marco de la puerta y tocó suavemente, sin decir nada. Tras unos instantes, la puerta del baño de abría, dejando ver a un Ruben mas demacrado que nunca. Este, miro a su mujer y le dio un breve beso. Sin decir nada más, cogió las llaves del coche que reposaban sobre la cómoda, abrió la puerta y salió. Virtudes se llevo los dedos a los labios con un oscuro presentimiento laténdole en el pecho, que nunca mas volvería a ver a su marido.

II

Ruben abrió la puerta del garaje y se dirigió al coche. Por el camino, se cruzó con otro vecino de la urbanización que le saludó cuando pasó por su lado, sin que Ruben siquiera reparase en su existencia. Entró en su coche y arrancó, saliendo del garaje a gran velocidad. Mientras se dirigía a su destino, Ruben solo podía darle vueltas a su vida y a los sucesos que le habían sucedido, los cuales habían propiciado la nefasta situación en la que actualmente se encontraba.

Ruben era un buen arquitecto, ya desde la facultad daba talla de su clase y valía, y al graduarse no tuvo problema alguno en encontrar trabajo. Fue durante esta época en la que conoció a Virtudes, la hija del vicepresidente de la empresa, de la que no solo obtuvo su amor, comprensión y un par de hermosas hijas, también encontró el respaldo económico necesario para poder emprender sus proyectos mas personales. Estos proyectos eran quizá demasiados vanguardistas para su tiempo, pero con el apoyo financiero de su empresa (o mejor dicho de su suegro) y su particular estilo, consiguió construir edificios que fascinaron a la critica especializada. Pronto dejó de depender de la sombra de la familia de su esposa para brillar con luz propia. Las cosas le parecían marchar en viento en popa, tanto en el aspecto profesional como en el personal, pero sin embargo le faltaba algo. Ruben no se sentía realizado, no había logrado ningún proyecto que sirviera como un legado imborrable, que demostrase su genio. Fue sin embargo, cuando esta cuestión poco a poco empezaba a convertirse en una obsesión cuando le ofrecieron el proyecto de Nuevo Olimpo.

Nuevo Olimpo iba a ser un complejo de oficinas, pero había mas intereses de por medio. Por un lado el gobierno estaba interesado en mostrar una ciudad de Madrid mas moderna y vanguardista, y se había interesado en el proyecto, comprando sobre plano parte del complejo para un nuevo y moderno juzgado. El delegado del gobierno había dejado entrever el interés que el edificio no debía ser algo corriente, todo lo contrario, debía ser una obra maestra de la construcción y el vanguardismo, un nuevo punto de referencia a nivel mundial que lo identificase con la ciudad de Madrid, España y la “excelente” actuación del gobierno. La empresa inmobiliaria entendió perfectamente hacía donde iban los tiros. El gobierno quería el edificio como posible logro que apuntarse cuando llegasen las elecciones nacionales, municipales o autonomicas. Pero también vio la empresa una excelente oportunidad en la oferta del gobierno, el lograr lo que se planteaba daría un gran prestigio a la empresa, por no hablar del aumento del numero de contratos con el gobierno. Así, que buscaron en sus filas a lo mejorcito y los pusieron a trabajar de inmediato en el proyecto. Ni decir tiene que Ruben se incorporo al proyecto de los primeros. Empezaron a pasar los primeros meses de preparativos y parecía como si todo el entusiasmo inicial se estaba empezando a disipar. El grupo de arquitectos encargados del

proyecto, entre ellos Ruben, no conseguía ponerse de acuerdo ni siquiera en la directriz mas básica del proyecto: unos abogan con un estilo totalmente nuevo y vanguardista, otros por un estilo mas clásico y conservador, y entre ambos una variedad aun mayor de opciones. Y el tiempo seguía pasando entre discusiones y enfrentamientos. Ruben se encontraba en medio de esta situación y aunque en un principio había tomado una actitud dialogante y comprensiva, intentando apaciguar los ánimos, mientras exponía sus puntos de vista, las eternas y repetitivas reuniones con sus colegas, le estaban haciendo cambiar de actitud, viéndolos como poco menos que asnos sin idea alguna. Fue al mes y medio cuando tomo su decisión, aprovecharía la oportunidad del Nuevo Olimpo para crear SU proyecto, un proyecto tan grande y espectacular, que acallaría hasta el mas recalcitrante de sus colegas y lograría así la fama y el reconocimiento a nivel mundial que tanto ansiaba.

Así comenzó su particular trabajo Ruben, él cual aun seguía acudiendo a las reuniones con el resto de arquitectos encargados del proyecto, sabiendo que el acuerdo era poco menos que imposible y “relamiéndose” ante su futuro éxito y ante la humillación de los zoquetes de sus colegas. Los días fueron pasando, aunque no como esperaba Ruben. Él había esperado que si emprendía el trabajo individualmente, pronto empezaría a ver resultados, pero pronto descubrió que estaba “contagiado” de la misma enfermedad que el resto del comité de arquitectos: no terminaba de decidirse. Había creado multitud de bocetos de distintas formas de llevar a cabo el Nuevo Olimpo, pero no terminaba de ver ninguna como la opción mas espectacular que estaba buscando. Esto solo consiguió empezar a malhumorarlo, incluso empezando a afectar a su relación con los demás, llegando a meterse en trifulcas en las reuniones del comité o soltando alguna mala contestación a su propia familia, a la cual siempre había tratado con el mayor de los respetos. Pero el destino aun tenía reservada mas malas pasadas al arquitecto. Una de ellas llego un lunes por la mañana, en medio de la reunión del comité. A ella asistió un nuevo miembro, su propio suegro, el vicepresidente. Este hablo con pocos rodeos, informo a la comitiva que el presidente estaba nervioso por los continuos retrasos, pues ya hacía meses que se había comenzado el proyecto y aun no se había puesto un ladrillo, es mas, aun no se disponía de plano. El desasosiego que esta situación generaba había traspasado los ámbitos de la empresa. El propio gobierno se estaba empezando a impacientar y en una visita del delegado al presidente, le había dejado entrever que, o veía resultados en breve o corría el riesgo de perder el proyecto en pos de la competencia. El ultimátum se había dado y las habituales discusiones en voz alta, se habían sustituido por corrillos donde se susurraba preocupadamente. Ruben permaneció callado hasta el final de la reunión. Estaba preocupado, mas aun desesperado, al ver como la posibilidad de hacer sus sueños realidad poco a poco se estaban desmoronando. Cuando acabo la reunión, invito a su suegro a una copa y le pregunto cuan grave era la situación. La respuesta de su suegro no le calmo, al contrario, pues lo puso mas nervioso. En los próximos días, Ruben doblo sus esfuerzos por encontrar algo útil, aunque fuese para ganar tiempo, mientras daba con su ansiado diseño. El arquitecto probo en aquellos días el amargo sabor de la impotencia, mientras el tiempo se le escapaba entre las manos. Y fue precisamente en esa terrible oscuridad en la que se encontraba cuando pareció discernir un débil rayo de esperanza. Fue entonces cuando encontró al Señor Natas.

III

Fue durante los últimos días del plazo. La gente andaba como loca, intentando quemar su últimos cartuchos, mientras otros ya se habían resignado al fracaso y murmuraban rumores de despidos o traslados a nada satisfactorios destinos. Ruben andaba a caballo entre ambas posturas. Sus fuentes de inspiración parecían haberse agotado y no sabía que hacer, pero aun así, se negaba a darse por vencido. Una de esta tardes, quizá como gesto de desesperación se dirigió a la biblioteca publica. A este lugar solía ir en sus tiempos de universidad, huyendo de las atestadas bibliotecas de las facultades, en busca de paz e inspiración. Fue en este lugar donde antaño se le ocurriesen buenas ideas que en un futuro convertiría en realidad y que le llevaron a la posición que ocupaba en la actualidad. Esperaba Ruben que alguna encontrar en este lugar alguna de esas grandes ideas, pues bien sabía Dios que si en algún momento las había necesitado, eran ahora.

Cuando llego Ruben al lugar, la primera impresión que tuvo era que nada había cambiado. De hecho, el lugar donde generalmente se solía sentar estaba libre. Tomando esto como un buen augurio, comenzó a hacer lo que hacía en sus tiempos de estudiante. Busco varios libros de arquitectura, los mas complicados que recordaba, se los llevo a su sitio favorito y empezó a hojearlos. Pero el tiempo había pasado y el entusiasmo con que antaño leyese los libros, ya hacía mucho que la había perdido. Furioso consigo mismo por la tonta idea de volver a la biblioteca, permaneció en la biblioteca mudo y pensativo. El tiempo fue pasando, mientras Ruben se devanaba los sesos en busca de la solución a sus problemas. El día fue pasando, la luz fue debilitándose, encendiéndose las distintas lamparas del recinto. De haber estado Ruben mas atento se habría dado cuenta de lo tarde que era y quizá se hubiese extrañado que un hubiese venido ningún empleado a pedirle que se fuera. Pero lo cierto era que se daba el caso contrario. Bien es cierto que la gente se iba marchando, pero otras personas llegaban reemplazándolos. La explicación a tan extraño evento era una consecuencia de las elecciones municipales. En un intento de ganar votos, o mejor dicho, para intentar parar los fenómenos del botellón y similares entre los jóvenes, el ayuntamiento había puesto un practica un plan de fomento de actividades nocturnas, algunas incluso que abarcaban hasta la madrugada. Una de ellas era la ampliación de horario de la biblioteca, y como demostrarían posteriormente las estadísticas de asistencia, era una de las actividades mas populares, lográndose una asistencia media nocturna muy similar, con días que era incluso mayor a la que se daba durante el horario diurno. La gran aceptación de estas nuevas medidas eran motivo de orgullo para todo el ejecutivo municipal, que no perdía ocasión de recordar lo bien que marchaban. Aunque la verdad, ninguno de ellos se paso por la biblioteca de noche. Se hubiesen llevado una buena sorpresa. Es cierto que había gente joven, principalmente universitarios estudiando o preparando sus practicas o exámenes, intentando exprimirle horas al día. Pero también es cierto que acudía otro tipos de personas, un colectivo que si se tuviese que describir con una sola palabra se hubiese catalogado como “extraño”. Hablaban poco, solían pedir ejemplares raros, legajos árabes, medievales o incluso romanos, consultaban las hemerotecas buscando Dios sabe que información. Las fichas de consultas de estos individuos eran de los mas variado, te podías encontrar desde un tebeo de Asterix, hasta las crónicas de las cortes de Aragón, pasando por revistas de economía o libros de pesca. Lo mas curioso del tema, es que estos individuos a veces solían “reconocerse” entre ellos: un encuentro en un pasillo, una mirada cruzada y un casi imperceptible (para algunos inexistente) gesto, que terminaba con ambos siguiendo su camino, sin haberse dicho palabra alguna.

Pues bien, mientras todo esto pasaba alrededor del preocupado Ruben, quiso el azar (o quizá otra cosa), que uno de estos individuos se sentase a su lado. El hombre de uno ochenta y algo de altura, quizá de unos ochenta y tantos kilos de peso, vestía ropa informal de colores blanco y negro, en una combinación que no solía poner de acuerdo a quien la veía si era extremadamente original y elegante o mas bien un estafalario diseño de pésimo gusto. Llevaba el pelo corto, con una elegante barba que sin duda cuidaba y cultivaba, con unas modernas gafas de montura dorada. Respecto de su cara, no se podía decir nada en concreto, no era ni feo ni guapo, en ese aspecto no destacaba, era simplemente otro rostro mas, de esos que puedes cruzarte por la ciudad, sin dedicarle la mas mínima atención. Aunque si había algo que todo el mundo podría estar de acuerdo al mirar a este hombre es que aunque parecía rondar una envidiable cincuentena de años, parecía emanar como un aura de ser tremendamente mas mayor de lo que aparentaba. El hombre había cogido el dominical del periódico y lo hojeaba con desinterés. Pronto lo dejo encima de la mesa y reparo en Ruben, él cual seguía pensativo, con la mirada perdida en la ventana que tenía enfrente.

—¿Problemas, amigo?

La repentina pregunta hizo girar lentamente la cabeza a Ruben, reparando en la presencia de tan peculiar individuo. Tras un breve examen del personaje, Ruben se decidió a responderle usando un tono un tanto malhumorado, aunque a ciencia cierta no supiese si lo usaba por haberle interrumpido de sus elucubraciones o simplemente por descargar un poco de la tensión que lo tenía tan amargado.

—Algunos. Veo que tiene buen ojo para verlos...

—Experiencia, supongo —respondió el hombre, ignorando o no habiendo detectado el tono sarcástico de la respuesta de Ruben—. He visto mucha gente con problemas a lo largo de mi vida. ¡Oh! ¡Discúlpeme! Aun no me he presentado, soy el señor Natas.

—¿Natas? ¿Qué tipo de apellido es ese?

—Uno como otro cualquiera supongo. No le voy a negar que no es muy común y que estoy acostumbrado a la reacción que en otros puede provocar. Puedo decir, sin orgullo alguno, que he oído todos los chistes y bromas que con mi humilde apellido se pueden hacer..., pero también es verdad que yo, antes o después consigo idear un chiste sobre los apellidos de los que de mi se ríen, mucho, mucho mas gracioso que el que pueda haber oído sobre mi apellido anteriormente —respondió el señor Natas, con una enigmática sonrisa—. Pero ya esta bien de hablar de mi, me ha dicho que tiene algún problema, quizá pueda ayudarle, ¿señor...?

—Puede llamarme Ruben y discúlpeme, pero creo que no pueda ayudarme en mis problemas, a no ser claro, que sea arquitecto y tenga las respuestas que busco.

—No soy arquitecto, pero he conocido a muchos, y he leído mucho a lo largo de mi vida, incluido algún libro sobre el tema que le preocupa. Tal vez pueda ayudarle después de todo. Cuénteme su problema.

Quizá fuese el tono afable en el que lo dijo el Señor Natas, o quizá la necesidad de desahogo, pero Ruben empezó a relatarle las penurias, sin importarle que no conocía de nada a este individuo. El Señor Natas lo escucho en silencio, sin preguntar ni interrumpirle lo mas mínimo. Terminado el relato de Ruben, miro pensativamente el Señor Natas a este y le comento:

—Humm..., quizás pueda echarle una mano en sus problemas, amigo. Déjeme preguntarle a un par de conocidos. Pásese mañana por aquí sobre esta hora y le enseñare lo que he podido encontrar.

Acto seguido, con el Señor Natas se levanto de la silla, y con una educada sonrisa, se marchó por los largos pasillos. Ruben se quedo sentado, pensando en el curioso encuentro que había tenido hoy y dándose cuenta que estaba mas tranquilo y que quizás el misterioso Señor Natas pudiese ayudarle. Con mejores ánimos, se levanto y volvió a casa, esperando que el nuevo día le trajese una buena noticia, para variar.

El día siguiente se convirtió en uno de los mas largos de la vida de Ruben, el tiempo parecía pasar de forma especialmente lenta, como si quisiera deliberadamente retrasar su cita con el Señor Natas. Ruben, impaciente, ya estaba a media tarde en la biblioteca esperando y maldisimulando su nerviosismo, hojeando el periódico del día. Fue al anochecer, cuando ya hacía rato que habían encendido las lamparas de la biblioteca, cuando apareció el Señor Natas, silencioso por el mismo pasillo que se hubiese ido el día anterior. El hombre saludo a Ruben nada mas verlo con gesto amistoso y se aproximó hacia él. Ruben le devolvió el saludo con cierto nerviosismo y esperaba que el hombre se acercase a la mesa, cuando recabo en algo que llevaba entre las manos: uno de esos cilindros de planos, tan característicos de cualquier arquitecto.

—Bueno, amigo —dijo el Señor Natas, mientras se sentaba al lado de Ruben—, creo que he tenido algo de suerte. Le explique su problema a un conocido mío, arquitecto retirado, y me ha dado esto para usted. Es solo un bosquejo, pero me dijo que si es usted la mitad de bueno de lo que habla la prensa especializada, pues parece ser que es usted un arquitecto de renombre, según me comento este amigo mío, no tendrá problemas en desarrollar un magnifico proyecto de las ideas contenidas en estos planos.

Y sin añadir palabra alguna, el Señor Natas le entrego el portaplanos a Ruben, que sin mas dilación lo abrió y extendió su contenido por encima de la mesa. Empezó a examinar, maravillado, la sencillez y complejidad de la idea del diseño, una fusión casi perfecta de estilos arquitectónicos de todas las edades y culturas, realizada de tal forma, que casi parecía que los diversos elementos de los distintos estilos, se complementaban formando desde un principio parte de un todo. El Señor Natas, con una media sonrisa, permaneció sentado al lado de Ruben todo el tiempo que este estuvo ensimismado examinando y reexaminando los planos, sin importarle los mas mínimo, ni hacer otra cosa que mirar a Ruben con gesto complacido. Tiempo después, Ruben no sabría decir cuanto tiempo estuvo examinando los planos, pero cuando finalmente levanto la vista, apenas quedaba un puñado de personas en la sala y el silencio de la madrugada, se había unido al silencio típico de una biblioteca creando un ambiente casi irreal.

—Por las horas que se ha tirado examinando esos papeles, creo que le deben haber gustado mucho —dijo el Señor Natas, complacido.

—No puede imaginarse cuanto —respondió Ruben, casi tartamudeando de la emoción que aun lo embargaba—. Es increíble. Es una maravilla, es tan sencillo y complejo a la vez. Es la solución a todos mis problemas. Como... ¿como podría pagárselo a usted y a su amigo?

—A mi amigo no le importara que use sus ideas, incluso creo que se sentirá halagado que se construya un edificio usando sus diseños. En cuanto a mi, no es necesario pago alguno, me siento complacido de haberle podido ayudarle.

—No, por favor, en serio, me gustaría pagarle de alguna forma. No me parecería justo usar estas ideas sin recompensarle de alguna forma.

—Si insiste —dijo el Señor Natas, con una media sonrisa—, viendo lo magnifico que el proyecto será, me gustaría adquirir uno de los áticos del edificio. Se que serán tremendamente caros y que ya tendrán clientes interesados, pero tengo unos ahorrillos que podría gastarme en este pequeño capricho y sin duda la vista desde el edificio será espectacular. Aunque se que puede ser problemático para usted, hacerme este pequeño favor y si se niega, no se lo tendré ni mucho menos en cuenta.

—Haré lo que pueda —respondió sinceramente Ruben.

—No lo dudo, amigo mío, no lo dudo...

—¡Dios Santo! —dijo Ruben mirando su reloj—. ¡Es tardisimo! Discúlpeme por haberle entretenido hasta tan tarde.

—No se disculpe, amigo. Desde hace tiempo, tengo dificultades para conciliar el sueño y casi le agradezco el tenerme entretenido en estas noches. Váyase usted a casa, sin duda es posible que su mujer este preocupada por usted —dijo el Señor Natas, y cuando ya se iba Ruben agregó—. Si alguna vez necesita usted mi ayuda, ya sabe donde encontrarme.

Ruben se despidió y volvió a su casa excitado. Mas tarde pensaría como el Señor Natas había descubierto que estaba casado, pues no recordaba haberlo dicho, pero no le daría mas importancia, pensando que se lo habría dicho su amigo arquitecto, o quizá simplemente había visto su alianza. Tenía cosas mas importantes para pensar. En los siguientes días, Ruben apenas saldría de su despacho, preparando una presentación preliminar del proyecto para sus jefes, feliz y contento, pues de alguna forma, había recuperado su “toque”. A los pocos días ya tenía terminada la presentación, y tras concertar una reunión con la alta plana de la empresa, presento su preproyecto. Los resultados de esa reunión sorprendieron incluso al propio Ruben. La directiva estaba encantada y aunque se daban cuenta de la dificultad técnica y económica del proyecto presentado, ya se relamía ante el prestigio que iba a ganar con él. Ese mismo día, contento y orgulloso, Ruben se dirigió a la biblioteca para mostrarle sus logros al Señor Natas y decirle también que había conseguido que le vendiesen el ático que había solicitado. El Señor Natas se alegro por el éxito de Ruben, y charlo amigablemente durante un buen rato con él mismo., y cuando ambos se despidieron, al igual que hiciese en la ocasión anterior, le recordó que si en algún momento necesitaba de nuevo su ayuda, no dudase en pedírsela.

Los meses pasaron y el proyecto seguía adelante a buen ritmo. Ruben se había convertido en el jefe del proyecto y se podía decir que era el responsable ultimo del mismo, encargándose de todos los detalles. Esta agotadora tarea, lejos de cansarlo, parecía darles mayores fuerzas y Ruben estaba viviendo estos ajetreados meses de forma intensa, disfrutando de cada momento y de cada detalle. Las preventas comenzaron en la inmobiliaria y la publicidad del inmueble empezó a inundar las publicaciones de forma sutil. Aunque si hay que destacar algo de este periodo fue un malentendido en la publicación de la publicidad: por alguna razón del que no se descubrió finalmente al responsable, se llamo públicamente al proyecto Nueva Babilonia en lugar de Nuevo Olimpo, cosa que creo cierto pitorreo publico cuando a las semanas la inmobiliaria descubrió su error y lo intento enmendar públicamente. Ruben, aunque molesto con el incidente, no le dio mayor importancia, siguiendo con el proyecto.

Estaba ya el proyecto avanzado, rozando las tres cuartas partes completado, cuando los problemas volvieron a surgir, por distintos frentes: por un lado, los diseños de Ruben, cada vez mas atrevidos y espectaculares estaban creando dificultades físicas y técnicas para poder ser implementados, por no hablar de los quebraderos de cabezas que el atareado arquitecto tenía cada vez mas a menudo, para poder implementar sus ideas. Por otro lado algunos accidentes inexplicables de los que fueron presa alguno de los trabajadores y que costaron la vida a tres empleados, estaban creando la mala fama de ser un proyecto “gafado” y algunos de los obreros mas supersticiosos estaban abandonando el trabajo. Estos incidentes se hicieron hueco en la prensa que con titulares como “Problemas en la Torre de Babel”, hacía su personal agosto con las desgracias del proyecto. Para rematar la faena, la dirección de la empresa había sido demasiado optimista a la hora de adjudicar los fondos al proyecto y llegados el momento, se

dieron cuenta que no podían dar tanto como lo prometido, recomendando a Ruben y su equipo que redujeran costes donde pudiesen, usasen materiales alternativos, etc.

Ruben paso en unos días del cielo al infierno, los problemas se amontonaban y las soluciones no parecían sencillas. No podía pedir ayuda a la dirección de la empresa que con su recorte de presupuesto, había dejado su postura clara, pero algo debía hacer y pronto. No pasarían muchos días antes que Ruben volviese a la biblioteca. Allí, en la mesa de costumbre encontró de nuevo al Señor Natas, muy concentrado, leyendo un libro de al menos un par de siglos. Se sentó Ruben a su lado, haciendo quizá mas ruido del debido. Dejo el Señor Natas, su lectura unos segundos para ver quien era su nuevo compañero de mesa, cuando descubrió a Ruben y le dijo:

—¡Ah! ¡Pero si es mi arquitecto favorito! Disculpe que no le haya saludado antes, pero cuando me enfrasco en la lectura, me pasa igual que usted, me cuesta dejarlo. Mas con obras como estas —dijo el Señor Natas dando un ligero golpecito al grueso volumen—. *Crónicas de la Villa y Corte*, de 1.687, de autor anónimo, aunque yo tengo mis sospechas. Curioso ejemplar, una especie de periódico sensacionalista, que relata los hechos mas notorios de aquel año. La cosa no llamaría mas la atención, si no fuese porque también se relatan sucesos extraños y misteriosos... ¡Oh! ¡Pero perdone, estoy divagando! ¿Qué tal le va la vida, amigo? Fui a la obra en tres ocasiones, para ver como iba mi futuro ático, pero en ninguna de las ocasiones pude verle, parece ser que estaba muy ocupado.

Ruben guardo silencio por unos segundos, pero luego, al igual que había hecho tiempo atrás, se sincero al Señor Natas, relatándole sus problemas, y como hiciese en aquella ocasión, el Señor Natas, permaneció en silencio escuchando. Era ya noche cerrada, cuando Ruben terminase de hablar. Había repetido varias veces algunos de los detalles de sus problemas, pero el Señor Natas no lo había interrumpido, dejándole desahogarse a gusto.

—¿Me podría ayudar? —dijo finalmente el arquitecto.

El Señor Natas se quedo callado varios minutos, luego se levanto de su asiento y empezó a dar vueltas por la sala, con gesto pensativo y mirando de vez en cuando al preocupado Ruben, el cual un tanto sorprendido por la reacción del hombre, no le quitaba el ojo, esperando su respuesta. Finalmente, el hombre termino de dar sus paseos, volvió a sentarse y mirando fijamente a Ruben le dijo:

—No le voy a engañar, poder puede ayudarle. Puede comentarle a mi amigo el arquitecto que originalmente le ayudo, que le ayude nuevamente. Pero esto no es darle un par de ideas, es mucho mas complejo y estoy seguro que pedirá algo a cambio... algo muy valioso, algo que quizá no este dispuesto a pagar.

—Si no arreglo los problemas —dijo entrecortadamente el arquitecto—, sé que me apartaran del proyecto. No les importará todo lo que he hecho, simplemente me apartarán y se lo darán a otro que lo acabara. Si lo acabara, aunque el resultado final no se parecerá ni remotamente a mis expectativas y mi gran proyecto, el proyecto de mi vida, se habrá arruinado y muy posiblemente no haya otro. No voy a engañarle estoy desesperado. Estaría dispuesto a pagar lo que fuese.

—Pues eso, mas un poco mas, es lo que seguramente deberá entregar —dijo el Señor Natas de forma rotunda y un tanto enigmática—. Nuevamente, se lo pregunto: ¿esta usted seguro que desea que le ayude?

—Si —dijo el arquitecto en voz baja, mirándose los zapatos.

—Como desee pues. Mañana me pasare por las obras del edificio y me entregara todas sus notas sobre el proyecto, las cuales entregare a mi amigo para ver que puede hacer. Respecto al resto de sus problemas, no se preocupe, estoy seguro que el diseño que le dará mi amigo el arquitecto, le ayudará a ahorrar suficiente dinero, no solo para ajustarse al recorte que me ha comentado, sino para subir los sueldos de los obreros lo suficiente para dejar sus supersticiones a un lado.

Ruben le dio las gracias una y otra vez al Señor Natas por su ayuda, pero este se negó a aceptarlas educadamente, diciendo que no había nada por las que darlas. Tras esto el arquitecto se fue a su casa mas animado: todo saldría bien ahora que el Señor Natas le había dicho que le ayudaría, no había nada que temer.

IV

A la mañana siguiente, a las 12:00 en punto, apareció el Señor Natas en el recinto de las obras. Ruben ya le tenía preparada la documentación que le había pedido y llevaba toda la mañana encerrado en su oficina, esperando la llegada del hombre. Curiosamente cuando finalmente llegó el Señor Natas, el arquitecto no estaba en su oficina, pues había tenido que ir a una de las plantas en la que se estaba trabajando. Había ocurrido otro de los extraños accidentes, una vagoneta de cemento se había desenganchado de la grúa que la subía, precipitándose al vacío y cayendo, afortunadamente después de todo, encima de la pierna de un obrero. Ni decir que este incidente creó un caos considerablemente y casi se podía dar por perdida la jornada del día mientras los sanitarios atendían al herido, la policía hacía el atestado, etc. Y como no, un poco más de publicidad para el proyecto. El buen humor de Ruben estaba desapareciendo por momentos, mientras intentaba organizar un poco el caos organizado, cuando vio aparecer al Señor Natas entre el gentío. Al verlo, el arquitecto dejó en manos de sus capataces la situación y corrió a su encuentro, y tras saludarle brevemente, le empezó a relatar lo sucedido escasos instantes antes, más por desahogarse el mismo que por informar al hombre. En esta ocasión, el siempre educado Señor Natas, interrumpió al arquitecto y con una sonrisa solo dijo:

—No se preocupe. Deme los documentos. Todo se va a arreglar.

Estas sencillas frases bastaron para calmar el desasosiego del arquitecto que rápidamente llevó al hombre a su oficina, donde le entregó los documentos solicitados. El Señor Natas los cogió y con una educada despedida, se fue. Tras su partida, Ruben continuó con la jornada laboral como pudo, aunque mucho más tranquilo de lo que hubiese esperado, teniendo en cuenta todo lo acontecido aquel día.

No tuvo que esperar mucho el arquitecto para ver los resultados de la intervención del Señor Natas, pues a la mañana siguiente, cuando llegó a la oficina se encontró encima de su mesa una gran cantidad de papeles y planos, minuciosamente ordenados. Los observó por unos instantes Ruben, casi con fervor religioso y, tras sentarse, se puso a examinarlos concienzudamente. Ni decir tiene que la tarea le llevó casi toda la mañana y todos aquellos que buscaron al arquitecto esa mañana se les dijo que volvieran en otro momento. Como había pasado la vez anterior, cuando el Señor Natas le dio aquellos bocetos e ideas preliminares, Ruben estaba maravillado, aunque si cabe, pues mientras los primeros planos que examinó era un conjunto de ideas y consejos, lo que tenía entre manos en estos momentos era un proyecto completo, debidamente y genialmente estructurado con todos sus datos técnicos y mostrando un resultado que estaba lejos de la estimación en la que estaba trabajando el arquitecto. Tras acabar de examinar los documentos, Ruben quedó pensativo, intentando asimilar todo lo que había leído. El proyecto, no era una excepcional obra de ingeniería, su pretensión original, era una auténtica y apabullante obra de arte, que sin duda, no solo iba a darle fama entre la prensa especializada, iba a procurarles un puesto entre los mayores ingenieros de la historia. Tras pensar esto, Ruben se levantó orgulloso y llamó a los capataces y jefes de secciones para empezar a seguir las indicaciones de los planos.

A partir de ese momento, los problemas y la mala suerte que habían rondado el proyecto desaparecieron: las dificultades técnicas del proyecto inicial de Ruben, eran minucias comparadas con la complejidad de los usados actualmente, y que sorprendentemente, se podían realizar, incluso con costes mucho más bajos. Los accidentes cesaron tan misteriosamente como empezaron, y la nueva organización del proyecto parecía necesitar mucho menos dinero que el inicial, aun cuando ya se empezaba a ver en sus detalles que sería mucho más grandioso. ¿Y que era de Ruben, el genio que había “realizado” estos milagros. Pues estaba contento, pletórico sería la palabra, al ver como las cosas, por fin iban como debían ir... o al menos durante las primeras semanas.

Uno podría pensar que la vida del arquitecto ya era perfecta y que las preocupaciones ya eran cosa olvidadas, pero la verdad es que el tiempo demostró que no. Ruben ya no acudía con el ansia y las ganas que le caracterizaban al trabajo, casi iba con desgana. Su mujer, sus amigos y empleados, pronto se dieron cuenta de este cambio de actitud y le preguntaron sobre que le pasaba, aunque el arquitecto negaba que hubiese problemas... aunque la realidad era distinta. La apatía que poco a poco iba mostrando era fruto del proyecto en sí. Ciertamente, era grandioso, una

maravilla, una obra que dejaría su nombre grabado a fuego en la historia ... una maravilla que no había creado él, era la maravilla de otro. Quien lo iba a decir, su magnifico proyecto personal se había corrompido poco a poco hasta convertirse en otra cosa. Este pensamiento no se le iba de la cabeza al arquitecto y le estaba comiendo por dentro. Luego había otras preguntas sin respuesta: el precio de este fabuloso proyecto que le había servido en bandeja el Señor Natas. En los primeros días tras recibir el nuevo proyecto, Ruben había estado demasiado entusiasmado para pensar en ello, pero ahora que tenía tiempo era algo que tampoco se le iba de la cabeza. El misterioso hombre ya le había avisado que tendría un coste elevado, pero no había dicho cuanto. ¿Qué pasaría si no podía pagarlo? ¿Lo denunciarían públicamente? Pasados los días, Ruben no se había puesto de acuerdo si deseaba que apareciese el Señor Natas y le dispase esta incertidumbre, o estaba mejor desconociéndolo.

Y así fueron pasando los días, mientras el arquitecto seguía con su proyecto de forma intachablemente eficiente, mientras todo el mundo parecía como haber recabado en la existencia del proyecto y empezaba a alabar a su autor. En esos días, los reportajes y entrevistas se sucedían casi diariamente y el arquitecto tuvo que planificarlas, para evitar que tanto reportero entorpeciese la labor de los trabajadores. En esas entrevistas, Ruben seguía cumpliendo su papel, dando detalles de la construcción, mostrándose simpático, aunque internamente cada vez se sentía como un farsante. Los acontecimientos dieron un extraño giro después de una de estas entrevistas. Cuando despedía al equipo de reporteros en la puerta de la obra, se dio cuenta de un mendigo que merodeaba por la calle sin quitar ojo al edificio. El hombre parecía ser una persona anciana de edad indeterminada, vestida con multitud de prendas de ropa, las cuales llevaba sin puestas sin ton ni son y llevaba al hombre lo que parecía ser un saco o mochila, un antiguo macuto militar quizá. Pero lo que le había llamado la atención a Ruben no era su aspecto, ni siquiera que examinase el edificio. No. Lo que le había llamado la atención era el cómo miraba el edificio, fijándose en los detalles mas importantes, tanto de los que ya estaban acabados, como de los que estaban en construcción, incluso miraba aquellos que eran apenas un boceto de lo que serían. Ruben espero que la prensa se fuese, y tras seguir vigilando al curioso personaje durante cerca de veinte minutos, cruzo la calle y se dirigió hacia él. Estaba muy cerca de él y ya tenía en mente lo que le iba a decir, como iba a interrogar al mendigo, cuando fue el mendigo el que lo miro a los ojos y le dijo, con su voz vieja y cascada:

—Ese edificio que se esta construyendo, ya existe.

—¿Como? —apenas consiguió a decir el sorprendido Ruben.

—Que ya esta construido en otro lugar —sentencio el mendigo.

La contestación dejo estupefacto al arquitecto, el cual se quedo mirando al mendigo, demasiado sorprendido para decir nada, mientras intentaba asimilar lo que le había dicho. Esto no pareció incomodar al mendigo, el cual siguió examinando el edificio. Cuando recupero la compostura, el arquitecto dijo muy serio:

—Eso es imposible.

—No, no lo es. De hecho, lleva mucho, mucho tiempo construido —dijo indiferente el mendigo.

—No, no es posi... —empezó a replicar Ruben, aunque intentando aceptar la posibilidad que fuese cierto continuo—. ¿Donde se encuentra?

—No lo se, eso no me lo han dicho. Aunque todos los detalles coinciden, así que no hay duda.

—No te lo han dicho. ¿Quien?

El mendigo dejo de mirar el edificio, y con gesto serio y mirando al arquitecto a los ojos le dijo:

—Los muertos.

—¿Qué? —dijo Ruben sorprendido.

—Los muertos. Hablo con ellos, en el cementerio. Duermo alli y a veces hablo con ellos. Según me han dicho, hablar conmigo les hace sentirse un poco mejor, al menos a algunos de ellos. Hay otros que ni esto les ayuda —dijo el mendigo y tras hacer una pausa concluyo con tono serio—. Los condenados.

—Estas loco —sentencio Ruben, mucho mas tranquilo al ver que todo quedaba en un susto.

—¿Loco? No, simplemente veo el mundo mas claramente que el resto de todos vosotros. Los muertos me han dicho que quizá sea por hablar con ellos, aunque yo pienso que alguien debe actuar como la conciencia de este podrido mundo. Quizá te quedes mas tranquilo pensando que

estoy loco y lo que hablo desvaríos y sinsentidos, pero lo que te he dicho es verdad, y si la fortuna no te acompaña lo averiguaras antes o después...

—¿Es eso una amenaza? —replico Ruben, no sabiendo que pensar.

El mendigo recogió el macuto que había dejado en el suelo cuando comenzase la conversación y se lo hecho al hombre, con gesto cansado, y dando la espalda al arquitecto, comenzó a andar, alejándose de él, al tiempo que decía, quizás mas para él mismo que para Ruben:

—¿Amenazas? No. Cada cual es dueño de su destino. Es una amarga lección que todos debemos aprender, una que cuando antes la entiendas mucho mejor. He hablado mas de lo que debiese. Me suele pasar. Pero hablo mas con los muertos que con los vivos, y el hablar demasiado, no es un problema con ellos. Si no te gusta lo que has oído, olvídale. Olvídale todo. El olvido no te ayudará, pero a veces, saber un poco es mucho peor que no saber nada...

Ruben dejo que el hombre se fuese. El mendigo se fue alejando lentamente, con gesto cansado, mientras el arquitecto no le quitaba el ojo de encima, sin saber que pensar de la extraña conversación que con él había tenido. El mendigo llevo al final de la calle y doblo la esquina, perdiéndose de vista. Ruben había decidido que el hombre estaba loco e intentando calmarse un poco tras el susto, volvió a la obra. En la puerta de la misma, sorprendió a uno de los guardias de seguridad, que al parecer había sido testigo de la conversación con el mendigo. Sufrió un repentino temor que el guardia hubiese escuchado algo, pero pensando un poco racionalmente lo desecho, no eran mas que desvaríos de un loco, y por otro lado era imposible que hubiese podido oírlos desde esa distancia. Sin embargo, al pasar por su lado el guardia le dijo a Ruben:

—¿Algún problema con el viejo Jacob?

—¿Quien?

—El mendigo con quien hablaba. El viejo Jacob.

—¿Lo conoces? —dijo el arquitecto, y pensando en la seguridad de la obra pregunto—. ¿Es que ha merodeado por aquí?

—Se puede decir que ese viejo es una leyenda urbana. El viejo Jacob merodea por todas partes. Se puede decir que es un alma libre... Pero un momento, ¿pero lo ha preguntado por si merodea por aquí para robar en la obra? No, es inofensivo. Además, ese no tiene problemas de dinero.

—¿A no? Cualquiera pensaría lo contrario.

—No es que diga que tenga dinero, pero no lo he visto jamas mendigar para comer ni por un techo donde cobijarse. Según él dice habla con los muertos, y ese detalle es algo que no guarda en secreto, diciéndolo a todo aquel que se encuentre. Apuesto que se lo ha dicho.

—Si, es cierto —admitió Ruben.

—Pues ese es precisamente su modo de “trabajar”. De vez en cuando, busca a alguien y le dice que su padre, madre, hermano, primo, tío, amigo o yo que se quien, le manda tal o cual mensaje. El caso es que lo debe hacer bien, pues aunque no siempre parece dar buenas noticias, el receptor del mensaje le suele dar algo de dinero, invitarle a comer u ofrecerle un techo, cosa esta ultima que nunca ha aceptado, pues dice que su hogar es el cementerio —relató el guardia.

—¿Alguna vez te ha dado a ti alguno de esos mensajes? —pregunto el arquitecto.

—¡No, por Dios! —dijo el guardia sorprendido por la pregunta—. Ni ganas de recibirlos, que hay quien dice que el tipo no esta loco y que sus mensajes son verdaderos. Leyenda urbana o no, no quiero averiguarlo, que como decía mi santa madre, que Dios conserve en Su gloria, hay cosas que es mejor no saber.

Ruben sonrió mas por dar por terminada la conversación, que por otra cosa y volvió al trabajo, intentando olvidar todo el incidente, pero la duda ya estaba sembrada. En los días siguientes, volvió a darle vueltas al asunto. No pensaba realmente que existiese un edificio construido de las características del Nuevo Olimpo, pues de alguna forma se habría enterado, pero le escamaba que el Señor Natas y su misterioso amigo el arquitecto, hubiesen tardado tampoco en prepararle los planos y documentos que necesitaba en apenas un día. Siguió Ruben pensando en estas cuestiones, hasta que un día le sorprendió recibir una llamada telefónica del Señor Natas:

—Buenas, amigo. Hace tiempo que no conversamos —dijo el Señor Natas a través del aparato—. Además, no tuve la oportunidad de preguntarle si los documentos que le suministre le

habían sido de ayuda, aunque por los periódicos parece que todo esta saliendo a pedir de boca. Me alegro.

—Sí, mas o menos —respondió Ruben.

—No lo noto muy convencido, amigo mío. ¿Ocurre algo?

—Pues, me gustaría preguntarle algo.

—Por supuesto. Dígame.

—Es sobre los planos del proyecto. ¿De donde lo saco en tan poco tiempo?

—Mi amigo el arquitecto los hizo, creo que se lo comente que sería él quien le volvería ayudar.

—Sí, si. Pero no se. Es demasiado trabajo para que lo hiciese él solo, en tan poco tiempo.

—Discúlpeme, amigo, pero creo que no estamos hablando de lo que realmente quiere. ¿Cual es su duda realmente?

—¿Los copio? ¿Existe ya un edificio igual al Nuevo Olimpo? —preguntó Ruben.

—Que idea mas extraña —dijo el Señor Natas, con cierta sorpresa—. ¿Como se le ha ocurrido semejante idea?

—Respóndame, por favor —respondió Ruben, sin muchas ganas de revelar la extraña conversación que tuvo con el mendigo.

La línea quedo muerta por unos instantes, cosa que no tranquilizo lo mas mínimo a Ruben, que veía como el Señor Natas, el hombre de todas las respuestas, parecía no tenerlas todas después de todo. Pero pronto, la voz del Señor Natas le respondió:

—Pues ya que insiste, la respuesta es que si, ya existe un edificio como el Nuevo Olimpo.

—¿Pero como es posible? ¿Lo sabía? ¿Y aun así me dio los planos de un edificio que ya existía? ¿Sabe lo que puede sucederme cuando todo esto salga a la luz?

—Yo que usted no me preocuparía sobre ello, es algo hartamente improbable —dijo el Señor Natas y Ruben casi pudo sentir como sonreía por el auricular—. Es un lugar lo suficientemente remoto para que nadie tenga noticias de él.

—Eso no termina de tranquilizarme —replicó, poco convencido el arquitecto.

—Tranquilo. Confie en mí.

El resto de la conversación telefónica transcurrió envuelta en discusiones sobre trivialidades, aunque el arquitecto se dio cuenta, como el Señor Natas, trataba sutilmente de sonsacarle como había sabido que el proyecto era una copia. Hubiese sido muy fácil al arquitecto decírselo, pero había quizás algo extraño el tono del hombre o quizás fuese un repentino e irracional impulso, pero Ruben esquivo las inquisiciones del hombre. Ya se iban a despedir, cuando Ruben recordó otra de las dudas que lo atormentaban:

—Señor Natas, aun no me ha comentado cuanto quiere su amigo por su ayuda.

—Amigo mío, yo no me preocuparía por el cuanto, mas bien sobre el qué —respondió enigmáticamente el Señor Natas.

—¿Como? —pregunto Ruben, sorprendido y asustado, aunque no supiese a ciencia cierta porque del temor.

—Déjelo estar, amigo mío. Disfrute de su proyecto. Ya habrá tiempo para pagos. Confie en mí —dijo el Señor Natas, y añadiendo una corta despedida, colgó.

Y así lo hizo el arquitecto. Confió en él. Al menos durante dos días, porque al tercero, tenía aun mas dudas que antes de hablar con el hombre y empezó a investigar el tema. Al principio, sin mucha ideas ni sabiendo por donde comenzar, aunque después empezó a indagar sobre el misterioso Señor Natas. En las siguientes semanas, el Nuevo Olimpo se iría completando (Ruben empezaría a pensar como si el edificio tuviese vida y estuviese creciendo), a la vez que Ruben iba averiguando cosas sobre el Señor Natas, cosas que no le proveían la paz que buscaba, al contrario, aumentaba su angustia, haciéndola tan obvia que hasta su mujer la notase.

El claxon y el frenazo del camión, devolvió a la realidad a Ruben, que apenas pudo frenar para evitar el accidente. El camionero, se fue echando maldiciones a Ruben, sin saber que poco podía decir al arquitecto para sentirse peor que lo que estaba. Presto mas atención a la carretera y llego finalmente al aparcamiento del Nuevo Olimpo. El Señor Natas había indicado a Ruben que se reuniese con él, en lo alto del edificio, cosa que el arquitecto no dejaba de pensar que era una muestra de un humor muy macabro. Miro Ruben su reloj y comprobó que aun quedaba bastante para la reunión. Se quedo sentado en el coche, callado y pensativo, tratando de no pensar en todo lo que había descubierto del Señor Natas y tratando de ignorar todas las

Volvió a mirar el reloj, nervioso, sin ponerse de acuerdo si deseaba que llegase el momento o que este no llegase nunca. No sabiendo que hacer, puso la radio en una emisora cualquiera.

[Transcripción del programa de la noche del 30 de Abril del 2.004, del programa Noches Extrañas de Radio Ciudad Popular]

Presentador 1: Buenas extrañas noches, estimados oyentes. Una noche mas con todos vosotros, una nueva edición de Noches Extrañas, vuestro programa de parapsicología y sucesos inexplicables. Y buenas noches también a aquellos que nos escuchan por primera vez y que esperaban oír la gaceta deportiva. Lo siento en parte por ellos, pero gracias a la multitud de cartas de nuestros oyentes habituales, hemos aumentado la duración de nuestro programa en una hora, comenzando a la hora de las brujas, en lugar de la hora del Diablo. De todas formas espero que los nuevos se queden con nosotros, por lo menos esta noche y con suerte, alguna mas.

Presentador 1: Ja,ja,ja. Por supuesto. Ya hemos escuchado al yang de nuestro programa, Antonio Duran. Yo soy Juan Manuel Blanco, vuestro ying personal.

Juan Manuel Blanco: Pues comencemos. Como siempre dejamos la primera hora de nuestro programa a vuestras llamadas y experiencias. Recordad teléfono 902 432 965. Comencemos con la primera llamada. Hola, ¿algún extraño al otro lado del teléfono?

AD: ¡Jurrrrrlll! Estaba deseando que saliese el tema.

Llamada 1: Pues que no hay quien se lo crea. Vale que haya pruebas de la existencia de los extraterrestres, que no quiero entrar hoy en ese tema, pero eso de que se le metiese un marciano en la cama... Vamos, para mí que ese se había hinchado de cropanes antes de dormir.

JMB: Vivimos en un mundo misterioso e inexplicable. Debemos confiar en la palabra de nuestro oyente.

AD: No hijo, no te cortes. Recuerda lo que comento, que como no quería tirarse al marciano, este tomo la forma de la chavala del Playboy... Ya te puedes imaginar lo que leía el muchacho.

Llamada 2: (Voz femenina, edad cerca de los veinte) Hola. Hola JuanMa, me encanta tu programa.

AD: Ejem, gracias también.

Llamada 2: Hola Antonio. El saludo también iba por ti, aunque deberías morderte de vez en cuando la lengua, que no veas como te pasas a veces.

AD: Lo siento, niña. Pero no me arrepiento de nada. Soy así, y así me tendréis que aceptar. El que quiera comprensión que le llore al JuanMa o se vaya escuchar el Hablar por Hablar.

JMB: ¡Haya paaazz! Dinos, ¿para que nos llamabas?

Llamada 2: Pues, llamaba por el tema de los meteoritos. Ayer callo el sexto de este año. Y no me convence nada la explicación oficial.

JMB: Aja, ¿que opinas tú?

Llamada 2: Pues no se, la verdad. Pero estoy segura que no es un fenómeno natural. Esperaba que llamase el hombre invisible esta noche y nos contase lo que él opina. ¿Creéis que llamará?

AD: (entre dientes) Con un poco de suerte, lo habrán abducido los marcianos.

JMB: Pues no se, si eres habitual del programa ya conoces como es. Se le puede catalogar de todo, excepto de predecible.

AD: Amen a eso.

Llamada 2: Venga, a ver si hay suerte. Un saludo. Chao.

JMB: Hasta luego. Siguierte llamada. Hola, estas en antena.

Llamada 3: Hola, tengo un problema. No sabía donde llamar.

AD: Genial, otro extraviado del Hablar por Hablar...

JMB: Antonio... Venga te escuchamos. Cuéntanos tu problema.

Llamada 3: Pues veras, hace unas semanas se mudo al piso de al lado una vecina nueva y ...

AD: ¡Uy! Esto se pone interesante. ¿Y estaba bue...?

JMB: Perdona a Antonio de nuevo. Continúa.

Llamada 3: Pues bueno, al principio nos enteramos por el camión de la mudanza, porque a la vecina no se le vio el pelo en toda la semana. Pasaron los días y nadie la vio. Bueno, excepto yo que la ví, un sábado de madrugada cuando volvía de marcha. Era una chica muy guapa de treinta y poco, morena de pelo muy largo, un poco pálida. La vi de refilón cuando salía del portal. Pero el caso es que creo que me vio. Bueno la cosa es que me la volví a encontrar a la semana siguiente, cuando entraba en mi casa. Ella bajaba y me sonrío.

AD: Jo tío, no lo pillo. Vecina buenorra, con horario nocturno, quizá por trabajar en un club y encima le haces tilín. Ojalá tuviese yo tus problemas.

Llamada 3: No lo entiendes. Su sonrisa. ¡Tenía unos colmillos como los de un lobo! Pregunte días después si alguien la conocía, y nadie la había visto. No se ... tengo miedo.

AD: Rectifico, para mi que la chavala te esta vacilando con una dentadura postiza. Quizá después de todo, solo sea una tía rara.

JMB: Creo que se por donde vas. Curiosamente tenemos un reportaje previsto sobre el tema para la semana que viene. De todas formas esperemos que llame alguien que te pueda ayudar.

AD: Juas, juas. Yo solo recuerdo al gran B, cazador de vampiros. Un saludo "afectuoso", gran B, si todavía nos oyes.

JMB: Bueno siguiente llamada. ¿Hola?

Llamada 4: Hola JuanMa. Soy Mateo.

AD: Hombre, Mateo. El hombre que no se aburre, ¿que te ha pasado esta vez? ¿Te siguen robando las cervezas de la nevera los duendes de tu casa?

Mateo: Pues no, desde que los amenazaste de muerte si seguían haciéndolo, me han dejado en paz. Lo que pasa ahora, es que últimamente tengo una racha anormal de mala suerte. Todo me sale mal. Para mi, que es mi casera. A la muy gorda nunca le he caído bien, pero últimamente me mira de forma rara. Para mi que ha echado mal de ojo, o incluso puede que sea una bruja y me haya echado un vudú.

JMB: Vaya. Pues esperemos que alguno de los oyentes te pueda ayudar de alguna forma.

Mateo: No espera, no me has entendido. Solo quiero que el amigo Antonio, la asuste un poco. Como con los duendes.

JMB: Creo, Mateo, que no es una buena idea. Es mejor que esperemos la ayuda de otros oyentes.

AD: Lo siento Mateo, ya has oído al jefe.

JMB: Siguierte llamada. Hola, ¿quien eres?

Llamada 5: (Voz ronca y muy baja) Hola, me llamo Juan.

JMB: Cuéntanos Ju...

AD: ¡Un momento! ¡Si es el gran B! Buenas, Bartolo, gran cazador de vampiros. ¿Te han mordido mucho el culo, últimamente? Pensaba que estabas en el psiquiátrico.

Bartolo: ¡Maldito Bastardo! ¡Déjame hacer mi trabajo! ¡Antonio, estaré encantado de “ayudarte” cuando te muerda uno de esos vampiros en los que no crees! ¡El tipo de la vecina, te puedo ayudar! Lláname al 68645(Click).

JMB: Lo siento mucho. Hace tiempo que no dejamos entrar en antena a Bartolo. Las reglas están claras para todos. Nada de insultos...

AD: Ni amenazas de muerte, plis. De todas formas es divertido ver como el gran B, se las ingenia para colarse.

JMB: Sigamos con el programa. ¿Hola?

Llamada 6: (Voz distorsionada) Hola, JuanMa, soy yo.

JMB: Buenas noches, hombre invisible. Es agradable escucharte. ¿Te quedarás mucho esta noche?

Hombre Invisible: No lo sé, lo que me permita mis aparatos antiescucha. Ya sabes. He de protegerme. La Orden está ahí fuera y sigue buscándome.

AD: Y la CIA, los Iluminati, los Hombres de Negro, la Iglesia Negra y la sociedad protectora de animales...

Hombre Invisible: Antonio Duran, si no hubiese visto su coeficiente intelectual en tu expediente, casi pensaría que eres un agente de la Orden que quiere desacreditarme.

AD: ¡Eh!

JMB: Creo que te ha pillado esta vez, Antonio. ¿Qué nos cuentas hoy, hombre invisible? Un oyente nos ha preguntado si sabes algo de los meteoritos.

Hombre Invisible: Algo sé, pero aun no sé todos los detalles, dame tiempo. Vengo hablarte de los verdaderos motivos de la guerra de Irak. No fue por armas biológicas, evidentemente. La realidad es mucho más enrevesada. La verdad es... ¡Oh! ¡Maldita sea! Se están acercando, llamare otro día. Adiós.

JMB: Adiós, hombre invisible. Suerte.

AD: Casi desearía que las paranoias de este tipo fuesen ciertas y alguien se lo llevase de una vez...

JMB: Aun queda mucha noche por delante, sigamos, ¿Hola, quien eres?

Llamada 7: Hola, me llamo Ruben. Nunca había llamado antes. De hecho, ni siquiera sabía que existía este programa. Tengo un problema. Es difícil de explicar. Hace un tiempo pedí ayuda a una persona y ahora me exige un pago.

AD: Los créditos por teléfono son así.

Ruben: No, no lo entiende, no me pide dinero, me pide...

JMB: Un segundo, por favor. Nos piden paso de realización, según parece tenemos una llamada relacionada contigo, Ruben.

Llamada 8: Hola, buenas noches. Soy el Señor Natas.

Ruben: ¡Oh! ¡Dios mío!

AD: Ja, ja, ja, ja. ¿Señor Natas? ¿Podemos llamarlo por su nombre de pila, Fresas? Ja, ja, ja, ja.

JMB: Antonio, por favor...

Señor Natas: Déjelo, señor Blanco. El señor Duran es un magnífico cómico, aun me sorprende que no le hayan dado un programa propio.

AD: ¡Vaya! ¡Al fin nos llama alguien normal!

Señor Natas: Decirles que me encanta su programa. Si no puedo oírlo, los suelo grabar. Lo encuentro sumamente entretenido.

JMB: Gracias. Pero nos ha dicho que quería hablar en directo con nuestro otro oyente. ¿Tiene algo que decirle?

Señor Natas: Cierto. Tenía que hablar con él respecto con un asunto relacionado con su familia. Él sabe cual es. Creo que tenía mucho interés en el tema, así que al oírle por aquí, he llamado rápidamente. Es sumamente urgente.

JMB: Bueno, creo que esta conversación no nos incumbe. Deberían seguirla en privado.

Ruben: No, no lo entiende. Leí las *Crónicas de la Villa y Corte*. Allí está... (Click).

JMB: ¿Hola? ¿Ruben? ¿Señor Natas? Parece que hemos perdido ambas llamadas.

AD: Vaya pareja. Otros dos extraviados del “Hablar por Hablar”. Menuda noche llevamos. En fin, continuemos...

VI

Ruben no pudo terminar la frase. El móvil se apagó. El programa continuo. Ahora habían pasado otra llamada: un camionero que estaba contando un caso de “Dama Blanca”. Ruben volvió a encender al móvil, y estaba intentando llamar de nuevo al programa, cuando le vio. Delante del coche, estaba el Señor Natas, envuelto en una media oscuridad, sosteniendo en una de sus manos un teléfono móvil y en la otra un transistor de radio bastante viejo. El hombre estaba mirando al arquitecto, sin decir nada. Ruben dejó de marcar y se quedó mirando al hombre, que le devolvió la mirada con una expresión neutra, que tras unos instantes se convirtió en una sonrisa, a la que siguió un gesto que indicaba que le acompañase. Tras esto, el hombre se dio la vuelta y se dirigió al edificio. Ruben miró el móvil de nuevo y barajó la opción de volver a llamar al programa de radio, ya no por recibir alguna ayuda, que dudaba que alguien pudiese darle, mas bien para avisar, para avisar del peligro, del Señor Natas. El móvil volvió a apagarse. Batería baja, quizá. El arquitecto solo pudo dejar escapar un suspiro resignado, abrió la puerta del coche y empezó a dirigirse al edificio. El Nuevo Olimpo lo esperaba, silencioso, expectante... peligroso.

El aspecto del edificio por la noche, parecía como inducir un terror irracional, pero Ruben no tenía miedo. Ya tenía miedo de cosas mucho mas horrible que todas las sombras que pudiese proyectar el edificio. Aun así, avanzaba con paso vivo, expectante y mirando de forma casi compulsiva a todas partes, preguntándose si el Señor Natas había decidido esperarle para subir juntos en el ascensor. Llegó el arquitecto al mismo, sin encontrarse alma alguna. Lo llamo, subiendo a continuación y pulsando el botón que lo llevaría a los áticos. Mientras subía, solo pudo maravillarse de la vista que ofrecía vidriera exterior, una vista magnífica de una ciudad e Madrid que ignoraba en que embrollo estaba metido el arquitecto. El ascensor llegó al ultimo piso y se abrió. Salió Ruben cautamente, y no encontró a nadie esperándole. Esto preocupó a Ruben, no por el hecho que el Señor Natas no estuviese esperándole, si no porque había caído que no había visto en toda la noche al guarda del edificio. Desecho sus sospechas, esperando poder resolverlas mas tarde y se dirigió a la puerta del ático del Señor Natas, la cual encontró abierta. Entró el arquitecto y tras una corta búsqueda encontró al Señor Natas. Estaba en el salón, mirando por los marcos del balcón, que todavía no tenía cristales (según le habían dicho, parece ser que el Señor Natas había pedido unos cristales muy especiales, de importación) y por los cuales entraba una nada saludable y fresca brisa. El hombre estaba disfrutando de la vista, silencioso, y aunque Ruben no le veía el rostro por estar de espaldas a él, casi podía sentir una amplia sonrisa de triunfo.

—Buenas noches, amigo —dijo el Señor Natas, sin darse la vuelta—. Perdona por lo intempestivo de las horas, pero creo recordar que en las ocasiones en las que hablamos de resarcir su deuda, siempre ha estado muy interesado en hacerlo lo antes posible.

—Muy bien —dijo Ruben, que poco a poco, sentía como perdía el control de la situación—. ¿Cuanto quiere?

La risa del Señor Natas inundó el lugar. Ruben nunca le había reírse de esa forma. No es que hubiese algo distintivo o inusual, pero era extraña, sin poder definir el porque. El arquitecto no pudo evitar un escalofrío, mientras el Señor Natas volvía a hablar:

—Creo que el cuanto... y el qué ya lo sabe usted. Aunque no suela ir a la biblioteca por las mañanas, tengo conocidos que si van y me han dicho que le han visto allí. Mal hecho, debería estar trabajando, aunque quizás buscaba material complementario para su proyecto. Pero usted no fue por ese material, usted busco otros libros y documentos. Estaba buscando algo. No se si finalmente encontró lo que buscaba, parece ser que no. En su lugar encontró otra cosa, algo que todavía no cree, o mas bien, no quiere creer.

El hombre dejó que sus palabras se asentasen en la mente del arquitecto, que veía como sus esperanzas se iban disipando por momentos. Tenía la esperanza que el Señor Natas no se hubiese enterado de su particular búsqueda, pero parecía al corriente de todo.

—No..., no puede pedirme eso —apenas susurro Ruben.

—O si, si que puedo y lo hago —replico, seguro el Señor Natas.

—¡Es usted un monstruo! —grito el arquitecto, dejándose llevar por los sentimientos.

El hombre se dio la vuelta y sonrió sombríamente al arquitecto:

—No hay nada que discutir o negociar. Llévelas mañana a medianoche a la biblioteca.

—No, hay algo que sé que le interesa —replico de forma insegura el arquitecto.

—Vaya, veo que quizás haya descubierto mas de lo que supusiese. Si, podría aceptar la suya, pero la verdad me parece un trato muy pobre. Arroje la de su mujer y hablaremos.

—¡Ella no tiene nada que ver en esto! —grito el arquitecto.

El Señor Natas volvió a sonreír de forma siniestra:

—Sus hijas tampoco. Si no quiere negociar, ya sabe. Mañana, usted me las entregará.

—Yo se las entregare, yo... —repitió Ruben, ensimismado.

—Si, usted —dijo el Señor Natas, un poco fastidiado, como el que intenta enseñarle un truco a un animal y que este sea demasiado tonto para aprenderlo—. Usted solamente, no las mande sola, ni con otra persona. Debe entregármelas usted.

Ruben empezó a retroceder hacía la puerta. El Señor Natas ya había dicho lo que tenía que decir y parecía que el arquitecto solo podía irse y aceptar su decisión. Pero mientras retrocedía, Ruben seguía pensando, algún tipo salida. Debía salvar a sus hijas. A toda costa. Y cuando cruzaba la puerta del salón se le ocurrió. Se paro, fijando la mirada en el Señor Natas y el balcón, y sin pensarlo mas, comenzó a correr. El Señor Natas se dio la vuelta al oír la repentina carrera del arquitecto, y se hizo a un lado, pensando que el hombre quería arrojarlo por el balcón. Pero no fue así, Ruben no hizo ademán de acercarse al Señor Natas, simplemente paso a su lado, sonriendo de forma sincera como no hacía desde hace mucho, mucho tiempo y simplemente, salto. El Señor Natas, se acerco a la baranda y miro hacía abajo, siendo testigo del choque del arquitecto. Se quedo mirando al suelo, durante varios minutos y luego dijo en voz baja:

—Vaya, vaya. Creo que mañana voy a tener una larga discusión con cierto marqués.

VII

La noticia de la muerte del arquitecto fue portada en varios periódicos. Los mas sensacionalistas le sacaron partido a lo curioso de la muerte del arquitecto de la “Nueva Babilonia”. Los mas serios, se hablaba de un posible suicidio o asesinato, aunque su viuda, familiares y amigos desechaban esas ideas, diciendo que no existía motivo o enemigos que lo quisieran muerto. El funeral fue multitudinario, asistiendo incluso varias figuras importantes de la política local y nacional. Todos lamentaron amargamente la perdida de Ruben.

Pero la vida continua y mientras el cuerpo de Ruben era depositado en su fria tumba, el resto del mundo seguía con sus quehaceres. Juan Manuel Blanco, el presentador y director de “Noches Extrañas”, partía hacia Brasil, para realizar un reportaje sobre los chamanes del Amazonas, que le llevaría como mínimo un par de meses. Durante su estancia en Brasil, le llegarían noticias esporádicas de España, algunas tan sorprendentes como que Antonio Duran, había sido contratado por una popular cadena para hacer un programa en horario de máxima audiencia. JuanMa se preguntaba a quien le había llorado o que hada madrina le había echado una mano al cómico, pues aunque tenía cierto talento, sobre todo con bromas pesadas o sacar de quicio de personal, su carácter mundano era ... poco sociable, por decir algo. JuanMa todavía no había decidido si la partida del copresentador le apenaba o le alegraba, aunque le comentaban desde España que había opiniones divididas sobre el tema, aunque había personajes habituales del programa como el hombre invisible que decía no le echaría de menos. Pero se le echara o no de menos, su partida, junto al hecho que JuanMa estaba en Brasil había trastocado un poco a la emisora que había sustituido a sus presentadores estrella, por un par de sustitutos: el profesor de parapsicología Alfredo Bardada, un autentico “creyente”, que era capaz de creerse lo increíble (literalmente), y el doctor Damian Galvez , un psicólogo y psiquiatra, un exceptico total, que era capaz de buscar una explicación racional para cualquier tipo de suceso inexplicable. Este par había tenido una gran integración y la dirección le había comentado a JuanMa que continuasen, junto a él, cuando volviese de América. Hubo mas cartas que recibió de España JuanMa, sobre todo mandadas por su amigo Sergio García, un reportero “de campo” del programa, que le tenía informado. En estas cartas, Sergio le comentaba como le iba a su amigo común, Antonio. Le decía como en su programa, hacía parodias de la situaciones políticas,

personajes famosos y bromas telefónicas. Sin embargo parecía como si la inspiración le parecía faltar y empezó a echar mano de personajes de “noches extrañas”. Su víctima principal, como no, se convirtió el famoso Bartolo “cazador de vampiros”. Dios sabe como consiguió su teléfono personal, pero le hizo víctima de multitud de bromas, haciéndose pasar por víctimas de vampiros y pidiéndole su “experta” ayuda. El pobre Bartolo pico, y no solo una, ni dos, sino multitud de veces, ya que el hombre no veía la televisión, la cual consideraba un instrumento de manipulación del demonio. Llegaría el día en que el hombre se daría cuenta de la burla, ya que la gente le reconocía por su voz por la calle y reporteros de otros programas lo querían llevar a sus programas. Bartolo, evidentemente se tomo muy mal las bromas telefónicas y en la próxima que recibió de su “amigo” Antonio, se lo dejo muy claro, añadiendo unos cuantas palabras mal sonantes. A partir de ese momento, Bartolo no respondió mas al teléfono, pero a Antonio no parece que le bastase y se disfrazaba y actuaba como Bartolo ridiculizándolo en su programa.

Quedaría una semana para que JuanMa volviese a España cuando recibió una nueva carta de Sergio. En esta le daba malas noticias. Antonio Duran había muerto, curiosamente cuando mejor le iban las cosas y mayor era la audiencia y popularidad de su programa. Se lo habían encontrado muerto en su apartamento. Alguien había entrado en su casa, le había clavado una estaca en el corazón, le habían cortado la cabeza y le habían rellenado la cabeza de ajos. Al leer esto, JuanMa solo pudo pensar, que sus burlas finalmente le habían hinchado las narices mas de la cuenta a alguien, quizá a Bartolo o algún imitador suyo. El caso es que la policía había pensado igual y había ido a detener a Bartolo, descubriendo que había desaparecido, quizás había huido al extranjero. Sergio tampoco sabía que había pasado con el hombre, pues hasta donde el sabía, hacia tiempo que no daba señales de vida ni de intentar colarse en el programa de radio. La noticia entristeció a JuanMa, pues vale que Antonio no era Mister Simpatía, pero habían compartido muchos buenos ratos en las madrugadas de “Noches Extrañas”.

Una semana después, JuanMa volvía a España, tras su agotadora expedición y tras aterrizar, cuando estaba recogiendo su equipaje, se llevo una grata sorpresa, pues Sergio le había ido a recibir.

—Buenas, jefe, ¿el viaje bien? —le recibió Sergio.

—No me puedo quejar. Me alegra verte. No habrás venido a recogerme porque quieres un aumento, ¿no?

—Ja,ja,ja,ja,ja. Tranquilo jefe. Se que usted no es a quien habría que rogarle, que esta igual de canino que un servidor.

Y tras decir esto recogió una de las maletas y juntos se dirigieron al coche, charlando amigablemente. JuanMa volvió a insistir por enésima vez a Sergio que le llamase de tú, pero el reportero seguía negándose. Según él, le tenía demasiado respeto. Esto solía zanjar la disputa, pues JuanMa tenía que admitirlo, pues por sus méritos ya podría estar en puestos directivos de la emisora, pero seguía rechazándolos, prefiriendo quedarse, como siempre, al pie del cañón.

—Me habrá traído algo de su viaje, ¿no, jefe? —dijo Sergio abriendo el maletero.

—Claro, sé que te gustan los recuerdos “exóticos”.

—Pues no se que decirle, jefe. Estas maletas pesan demasiado para estar cargadas de ayaguasca. No me habrá traído un tótem de piedra. Mire que le conozco...

JuanMa soltó una carcajada y puso cara de inocente.

—Ya lo veras...

Subieron ambos al coche y se dirigieron a la casa del cansado viajero, discutiendo mientras conducían detalles del programa.

—Bueno, ¿qué tenemos para esta semana? —pregunto JuanMa.

—¿Recuerda al viejo Jacob, jefe?

—¿El vagabundo que hablaba con los muertos?

—El mismo. Por fin he podido localizarlo. Estoy intentando convencerlo para que aparezca en el programa.

—Vaya. Ya pensaba que era una leyenda urbana. Todo el mundo conocía a alguien que tenía un amigo que lo había visto o hablado con él, pero a ciencia cierta nadie sabía nada de él. ¿Como lo has encontrado?

—Oh. Venga jefe. Ya sabe que un buen mago no revela sus trucos.

—Por supuesto. ¿Crees que querrá intervenir en el programa?

—No lo se. Es un personaje peculiar, por llamarlo de alguna forma. Lo estoy intentando convencer, pero aun se lo esta pensando. Quizá con un incentivo...

—Sabes que en mi programa no se paga a los invitados —dijo muy serio, JuanMa.

—Lo se, lo se. Ya hemos tenido esta conversación antes. No se me pique. Pensaba en que hablase con él, que lo intentase convencer. Creo que disfrutaría intentándolo.

Ruben sonrió. El reportero lo conocía demasiado bien, y aunque ahora estaba encerrado mayormente en la oficina, a excepción de las expediciones en las que se embarcaba por orden de la emisora, a JuanMa aun le encantaba el trabajo de campo, el estar cara a cara con la realidad o mejor dicho, con la irrealidad.

—Ya veremos. Oye, ¿te puedo preguntar algo? La curiosidad me corroe.

—Claro, jefe. Dispare.

—El viejo Jacob habla con los muertos, me preguntaba si le habías interrogado sobre si había hablado con nuestro difunto amigo Antonio.

—¡Por Dios! ¡Qué macabro y malpensado es usted, jefe!

—Bueno, si te paras a pensarlo, creo que a Antonio le habría gustado. ¿Y bien...?

—Bueno..., pues la respuesta es que si —dijo el reportero, con una sonrisa maliciosa—. Aunque me dijo que no quería hablar con él. Por dos motivos. Según él era un condenado, y segundo, porque no lo soportaba su sentido del humor en vida, imagínese ahora en el otro barrio.

Ambos hombre se rieron a gusto, mientras el coche cruzaba por la enorme redonda que bordeaba el Nuevo Olimpo. El edificio ya se había inaugurado hace tiempo y poco a poco se iba habitando. El juzgado ya estaba instalada y era funcional. Los pocos pisos y oficinas que quedaban libres, se iban vendiendo y revendiendo, y ya era sin duda el lugar con el metro cuadrado mas caro de todo Madrid. Aunque no todo era felicidad para sus inquilinos. Había cierto millonario de renombre que había adquirido todos los áticos del edificio con la intención de echarlos a bajo para crear un enorme ático. Pero cual sería la sorpresa, cuando le informaron que uno de los áticos ya estaba vendido, de hecho, el mas grande, sin el cual su proyecto inicial de remodelación quedaba bastante mermado. El hombre intento comprarlo a su actual propietario, pero este se negó, aun cuando le había ofrecido una suma exorbitante por él. Esto saco de sus casillas al millonario, que denunció al actual propietario por compra irregular y dios sabe que mas, a lo cual el aludido solo pudo desear suerte a su contrincante y decirle que ya se verían en los tribunales y quizás en el ascensor, pues al fin de al cabo, eran vecinos.

El Señor Natas estaba en su nuevo ático. Los pintores estaban pintando las paredes por enésima vez, con cierto fastidio por lo caprichoso del cliente que les había hecho repintar las paredes una y otra vez, buscando ese matiz de color que andaba buscando. No es que se quejasen, pues esas horas se les pagaban, pero era ciertamente frustrante. El Señor Natas estaba asomado al balcón, disfrutando de la vista, cuando el jefe de los pintores le pregunto esperanzado:

—Ya estamos terminando. ¿Le gusta como esta quedando esta vez?

—Creo que si, que esta vez habéis dado con el tono —respondió el Señor Natas, que hoy se encontraba de un inusual buen humor.

—¡Gracias a Dios! —susurro el hombre.

El pintor no pudo notar como la sonrisa del Señor Natas se desvanecía levemente.

—Espera, ahora que lo veo con la luz del atardecer, no termina de convencerme. Bajo esta luz, creo que el primer tono que probamos sería el adecuado. Pintarlo de nuevo con ese color.

El hombre maldijo entre dientes y se dio la vuelta, para decirle la mala nueva a sus empleados. Unos veinte minutos después, los pintores se fueron, con peor humor que con el que habían venido. Quizá alguno bebiese mas de la cuenta. Quizá se emborrachase, incluso provocase una pelea. El Señor Natas empezó a recuperar su buen humor. Por el balcón, el sol se terminaba de poner y la noche comenzaba, mientras el Señor Natas seguía observando. El hombre sonrió y murmuro para si mismo:

—Cuanto mas cambian las cosas, mas siguen igual...

*Aquelarre, tercer milenio
¿Quien sabe? Cosas mas extrañas han pasado...*

BESTIARIO

Por Pedro García

No conozco ni a Jordi ni a Antonio, las dos maléficas cabezas pensantes que dirigen el *Dramatis Personae* que todos nosotros ayudamos a tirar adelante; no obstante, y pese a eso, hemos compartido ya algunas cosas. Entre ellas, más de uno y más de dos secretos, o entrar en una iglesia a robar una imagen de un nazareno...

No obstante, estos dos sujetos no se cortan un pelo en pedir una y otra vez (de forma mas o menos sutil) colaboraciones para el DP, así que cada vez que sale a la luz un nuevo DP, se que aparecerá tarde o temprano un nuevo mail en mi correo recordándome mi nueva aportación al siguiente número.

La cosa es que estos dos amigos, me caen de puta madre, y uno no sabe como decirles que no.

Así que aquí me tienen, pensando en que aportar para el siguiente DP...

En vista de que muchas posibilidades han sido ocupadas (y muy brillantemente) por otros compañeros, el cerco se ha ido estrechando cada vez más, siendo cada vez más difícil el aportar algo nuevo a nuestro fanzine. De todos modos, se lo que nos gusta a los Pjs y Djs de este juego, y una de estas cosas, es sin duda, el Bestiario.

En el mundo de *Aquelarre*, el Bestiario ocupa uno de los puestos más importantes, siendo este además muy extenso y variado. Si no recuerdo mal, en casi todos los suplementos oficiales que han ido apareciendo, desde *Joc* hasta nuestros días, siempre han aparecido nuevas criaturas con que adornar nuestras aventuras y martirizar un poquito mas a nuestro pjs. Siguiendo esta línea (la de martirizar a nuestros pjs) me he decidido a agrandar un poco mas el Bestiario del *Aquelarre*.

Debo dejar claro en este punto que todas las criaturas que aparezcan en el Bestiario, no son surgidas de la retorcida mente de un servidor, si no que son parte de nuestro folklore, forman parte de leyendas e historias a lo largo y ancho de la península, y me he aguantado el impulso de añadirles toques personales, para de esta manera, mantener su "perfil histórico" intacto.

Yo solamente he cogido a estas criaturas, las he arrancado de los libros y revistas donde se encontraban aletargados, les he dado un nuevo aspecto, el aspecto que todos reconocemos para poder incluirlos directamente en nuestras aventuras, y ahora están listos (y ansiosos) para ser arrojados a ellas.

Y aquí tenéis al primero de ellos, porque como dice el proverbio: "Todo lo que tiene nombre, existe".

UPIRO

El Upiro no es una criatura nueva en el mundo de *Aquelarre*, nos viene acompañando desde hace ya unos cuantos años, si bien, no apareció en manual primera edición, si que lo hizo tiempo después, en el *Dracs*, de la mano de Joaquín Ruiz y Ricard Ibáñez, y no se presentó por la puerta de atrás ni mucho menos... El Upiro, criatura infernal, como se la denominó, trajo consigo una excelente campaña que los más viejos de seguro que recordarán. Una campaña que arrastró a los Pjs muy lejos de sus casas, quizá más lejos de donde hayan vuelto a ir en sus vidas. Hablamos de Transilvania, y hablamos del año 1994.

Por aquel entonces, los creadores de esta criatura quitaron los pesados cerrojos y entreabrieron una puerta con un quejumbroso rechinar, que yo he continuado abriendo, y algo

me dice, que no seré yo quien la acabe de abrir... Y de ella, ha salido de nuevo el Upiro, la criatura infernal...

A continuación te describo las nuevas características y habilidades del Upiro (con permiso de Ricard y Joaquín, por supuesto). El pasar de los años, como veremos, no ha hecho más que potenciar a esta terrible bestia, haciéndola todavía mas poderosa, para desespero de nuestros buenos Pjs.

UPIRO

FUE	15/30	Altura:	*
AGI	10/20	Peso:	*
HAB	10/20	Aspecto:	El que tenía en vida (aunque mucho más pálido).
RES	20/30	RR:	0%
PER	15/20	IRR:	150%
COM	10/20		
CUL	15/20		

Armas: Mordisco 65% (1D8 + Succión)

Cualquier arma que supiera manejar en vida.

Armadura: Cualquiera.

Competencias: *

Hechizos: Como mínimo conocerá el de *Dominación* (Especial para Upiros, aparecido en el *Codex*).

Poderes Especiales: Eres libre de darle tantos como desees:

- *Conversión en Lobo:* Un Upiro puede convertirse en lobo gigante (dip), gastando 5 Pc en la transformación (ver características de dicha criatura mas adelante).
- *Conversión en Bruma:* Gastando 10 Pc, un Upiro puede transformarse en un ser etéreo de apariencia brumosa e indefinida. Bajo esta apariencia puede atravesar todo tipo de objetos sólidos siempre que no sean sagrados, y no pueden ser atacados por ningún tipo de arma, aunque ellos tampoco pueden atacar.
- *Succionar Sangre:* Cuando un Upiro muerde a sus victimas puede sorber su sangre, haciéndole perder 1d4 puntos de RES extra por asalto. Un Upiro que beba al menos un litro de sangre de una víctima humana conseguirá durante 4d6 horas ganar un tercio de los puntos de RES y FUE de su víctima, aunque jamás podrá sobrepasar el doble de los puntos de origen. Por el contrario, por cada 24 horas que el Upiro no beba sangre humana (humana o no) perderá 1d6 de RES.
- *Visión en la Oscuridad:* Al tratarse de criaturas nocturnas, han sabido adaptarse al entorno y ven en la más absoluta de las oscuridades como si se tratara de una noche de luna llena, de forma semejante al hechizo *Ojos de Lobo*.
- *Crear Vasallo:* Cuando un Upiro mata a su víctima mediante la succión, puede elegir entre condenarlo a la muerte en vida haciendo de él otro Upiro, condenarlo a la esclavitud eterna, haciendo de el un sirviente o simplemente matarlo. Si desea crear un Upiro, remítete al siguiente párrafo. Si lo que desea es matar a la víctima, empleará para ello cualquier medio, pero no el de la succión, si bien pueden emplear este método para alimentarse primero y luego usar otro sistema para acabar con la victima, como armas, garras, etc. Si lo que desea es crear un sirviente (o vasallo), deberá succionar sangre de la víctima hasta matarla. Entonces el Upiro deberá gastarse 5 Pc y la víctima no deberá recibir consuelo espiritual o no tener tiempo de encomendar su alma a Dios. En este caso, la víctima regresará de entre los muertos 1d10 horas después como un fiel servidor de su creador. Además, podrá el Upiro si lo desea otorgar a su criatura alguno de los siguientes dones, al costo de 2 Pc por don otorgado y con un máximo de tres.

Lanza 1d6 en la siguiente tabla o elige:

1 — Garras: La víctima desarrolla unas poderosas garras que podrá emplear en combate. Su porcentaje será el que tendría en las competencias de *Pelea* y el daño será de 1d6 más bono por AGI. Estas garras son retráctiles y pueden ocultarse a voluntad.

2 — Fuerza Sobrehumana: Con este don, el Upiro aumenta la fuerza del servidor hasta niveles sobrehumanos. En términos de juego otorga un +10 a la FUE hasta un máximo de 25.

3 — Visión Animal: Al otorgar este don al servidor, le permite ver en plena oscuridad hasta un máximo de 20 metros como si fuera una noche de luna llena. Otorgando un +25% a *Otear*, *Buscar* y *Rastrear*.

4 — Adherencia: Con este don el servidor puede adherirse a paredes y techos como si de un insecto se tratara. Moviéndose por ellos a velocidad normal.

5 — Alarido: El servidor adquiere la facultad de lanzar un horrible bramido gutural capaz de helar la sangre a cualquiera. En términos de juego, todos los presentes que presencien este alarido, deberán hacer al momento una tirada de RR, aquel que la falle perderá 1d3 y quedará durante dos asaltos como con los efectos del hechizo *Conmoción*. Quede claro que mientras se hace este grito, no se puede realizar ninguna otra acción, no se podrá luchar y gritar en el mismo asalto, por ejemplo.

6 — Resistencia: Con este don el servidor, no será derrotado hasta perder todos sus puntos de RES, tanto los positivos como los negativos. Mientras le quede uno solo, no se verán mermadas de ninguna manera sus facultades y seguirá actuando plenamente.

Para mas detalles sobre los servidores, ver mas adelante descripción.

- **Crear Vasallo Mayor:** Igual que lo anterior pero con algunas diferencias. Cuando un Upiro decide crear un vasallo mayor, no lo hace a la ligera, es decir, si bien puede crear tantos vasallos como quiera (mientras le queden Pcs), el vasallo mayor es la elite de los aliados de los Upiros y no considerará a cualquiera digno de este don. El modo de creación es el mismo que el anterior, pero cuando ha matado a la víctima, el Upiro se hace un corte y derrama algunas gotas de su propia sangre sobre la boca del cadáver, gasta 10 Pc y entonces si la víctima falla una tirada de RR vuelve a la vida inmediatamente como un fiel criado del Upiro que lo ha creado. Si la víctima recibe consuelo espiritual o tiene tiempo de encomendar su alma a Dios o en última instancia saca una tirada de RR, el Upiro habrá fallado no pudiendo volver a intentarlo sobre este cuerpo. Además, e igual que anteriormente, el Upiro podrá si lo desea otorgar a su criatura alguno de los anteriores dones, al costo de 2 Pc por don otorgado y con un máximo de tres.
- **Crear Upiros:** Al succionar la sangre de sus víctimas, si éstas mueren y no reciben consuelo espiritual o no tienen tiempo de encomendar su alma a Dios, y además el Upiro se gasta 15 Pc, al llegar la primera noche de luna llena regresarán de entre los muertos como Upiros.

Desventajas:

- Durante el día carece de todos los poderes antes mencionados. Además, la exposición a la luz solar le quema la piel, haciéndole perder 1d6 puntos de RES por hora.
- No puede pisar terreno bendecido, ni acercarse a objetos consagrados al Bien, sean de la religión que sean.
- Cualquiera personaje religioso que esgrima ante un Upiro un objeto sagrado de su religión, tiene derecho a hacer uso de las reglas de Fe aparecidas en *Ultreya*.
- Junto con la sangre, el Upiro succiona recuerdos y parte de la personalidad de sus víctimas. Un Upiro demasiado activo terminará volviéndose irremediablemente loco.

(*: Lo que tenía en vida).

DIP

FUE	25/28	Tamaño:	1,50 m
AGI	15/20	RR:	0%
RES	25/30	IRR:	150%
PER	10/15		

Armas: Mordisco 70% (3D6)

Armadura Natural: Pelaje (Prot. 5). Contra magia o armas de plata no tienen armadura natural.

Competencias: *Correr* 75%, *Discreción* 60%, *Rastrear* 45%, *Saltar* 75%.

Hechizos: Carece.

SERVIDOR (O VASALLO)

Bajo el nombre de servidores se conocen a todas las victimas de un Upiro que hayan sido devueltas a la vida por este usando su poder. Aparte de una considerable palidez, tienen el aspecto que tenían en el momento de su muerte, y debido a que están muertos, su cuerpo sufre las marcas de esto, es decir, con el tiempo se descompondrá y un tufillo característico le rodeará. Sus características serán las mismas que tenían en vida, salvo la COM que se reducirá quedando entre 1 y 5. El sol no le afecta, y tampoco le afectan los efectos de la Fe aparecidos en el *Ultreya*.

Todas sus competencias desaparecerán o quedarán muy mermadas quedando a nivel de base, salvo en las que en vida fueran auténticos especialistas (mas de 70%), en cuyo caso, todavía guardarán recuerdo de ellas y se reflejará en términos de juego en que estas competencias tendrán un porcentaje total de 55%, salvo *Pelea* (para las garras) que pueden mejorarla.

Un servidor permanecerá sobre la tierra un total de días como puntos en dones se haya gastado su amo en crearlo, es decir, seis como máximo, pasado este tiempo caerá al suelo descansando en paz por fin. No obstante existen otras formas de que esta criatura vuelva a morir. Una de ellas es que su amo sea eliminado, en este caso, el servidor se desmoronará cayendo en al suelo, de donde ya no se levantará, y la otra es que el eliminado sea él (reducir su RES a 0).

FUE	*	Altura:	*
AGI	*	Peso:	*
HAB	*	Aspecto:	*
RES	*	RR:	0%
PER	*	IRR:	115%
COM	1/5		
CUL	*		

Armas: Puede manejar tantas armas como supiera manejar en vida.

Armadura: Puede usar la armadura que usara en vida.

Competencias: Todas a nivel base.

Hechizos: Al convertirse en un Servidor olvida por completo si sabía o no hechizos.

Dones Otorgados: Depende de su creador.

Nota: Lealtad ABSOLUTA a su creador.

(*: Los que tenía en vida).

SERVIDOR MAYOR (O VASALLO MAYOR)

Bajo este nombre se conocen a todas las victimas de un Upiro que hayan sido devueltas a la vida por este usando su poder. Aparte de una considerable palidez, mantendrán el aspecto que tenían en el momento de su muerte, pero a diferencia de los anteriores, su cuerpo no sufrirá las marcas de la muerte, es decir, con el tiempo no se descompondrá ni le acompañará el tufillo característico de los difuntos. El vasallo mayor al no considerarse un cadáver exactamente, necesitará de cierta alimentación mínima para poder sobrevivir, aunque su condición le permite subsistir con la sola ingestión de sangre o de, en casos extremos, carroña, sin riesgo a poder contagiarse de ninguna enfermedad. El sol no le afecta, y tampoco le afectan los efectos de la Fe aparecidos en el *Ultreya*.

Debido al insuflor de la sangre del Upiro, las características del vasallo se verán aumentadas considerablemente como podrás ver mas abajo, siendo las restantes las mismas que tenían en vida.

Mantendrá todas sus habilidades al porcentaje que tenía en vida, e incluso podrá mejorarlas con el tiempo ya que dispondrá de toda la eternidad para perfeccionarlas, mientras lo permita su creador.

Un servidor permanecerá sobre la tierra por toda la eternidad hasta ser eliminado Existen algunas formas para que esto suceda, la primera es que por los métodos tradicionales (espada que te crió) se reduzca su RES a 0, la otra opción es que su amo sea el eliminado, en este caso, el servidor se desmoronará cayendo en el suelo, de donde ya no se levantará.

FUE	* +5	Altura:	*
AGI	* +5	Peso:	*
HAB	*	Aspecto:	*
RES	* +5	RR:	0%
PER	*	IRR:	115%
COM	*		
CUL	*		

Armas: Puede manejar tantas armas como supiera manejar en vida.

Armadura: Puede usar la armadura que usara en vida.

Competencias: *

Hechizos: *

Dones Otorgados: Depende de su creador

Nota: Lealtad ABSOLUTA a su creador.

(*: Los que tenía en vida).

EL ABUELO CEBOLLETA

Estos días, aparte de aguantar los petardos de los nietos en el patio (que encima han acabado las clases), ha habido un pequeño debate en la lista de correo de *Aquelarre* sobre las posibles compatibilidades entre el *Aquelarre* y *El Capitán Alatriste*. Cierta directorcito de fanzine, al ser un poco freakie del juego de *Aquelarre*, saltó a un mensaje que preguntaba si alguien había jugado al *Aquelarre* pero con las reglas del CA. Y empezó el debate. Personalmente, y con la perspectiva que da la edad, creo que el CA tiene detrás dos armas poderosas: una gran editorial que mima el juego (aunque podría hacer más) y una serie de novelas de éxito mundial (que hace exportable el juego a otros países, cosa que parece que va a empezar a ocurrir). *Aquelarre* no. No tenemos una editorial poderosa (pero, ¿tenemos editorial?) y no tenemos novelas famosas que nos respalden. Y el presupuesto de los aficionados y el tiempo es limitado. Si sacan suplementos del CA y se compran, entonces no se compran los de *Aquelarre*; y si sólo pueden jugar una tarde de sábado y juegan al CA, pues no pueden jugar a otro juego. ¿Y jugar a los dos juegos de forma alternativa?. Pienso que se podría hacer si los jugadores tienen claro las diferencias de cada uno de los juegos. Diferencias que pueden ser mínimas ya que lo que se le achaca al *Aquelarre* frente al CA es que es algo fantasioso; poco histórico. No creo que sea cierto eso; he jugado a partidas de *Rinascita* muy buenas sin necesidad de sacar nada IRRacional. Aparte, así los jugadores no saben que es lo que provoca la aventura, si un demonio o un humano; no saben si la culpa es de una leyenda o de un rumor. Tengo que reconocer que, a mis años, tenga algo de celos de la buena salud del CA. Y, me temo y mucho, que eso provocará un cambio de jugadores de un sistema al otro. Más aún teniendo en cuenta, que el autor es el mismo en los dos juegos (¿no se tira piedras a su propio tejado?) y eso hace que la calidad sea igual de buena en los dos.

Todo esto está escrito sin haber jugado nunca al CA y solo haberle echado una ojeada por encima al libro. Tengo ciertas reticencias como que me da la sensación que mucha información ya debe estar en el *Villa y Corte* (¡Ay!, que gran oportunidad perdió Crom por no haber sacado *Rinascita* a tiempo; una oportunidad de oro.... Sigo sin comprenderlo) y sobre todo, la sensación que todo lo que me puede dar el CA, lo puedo conseguir con el *Aquelarre*. ¿Luchamos por ello?

EL TERCER HOLOCAUSTO

Por Ricard Ibáñez

Sentí un dolor agudo en la base de la nuca. Una manera como otra cualquiera que tienen los demonios de avisarte de las noticias urgentes, en especial cuando son esclavos tuyos y andan a la que salta para ver si se libran de ti y pueden quemar el contrato. Me apreté los ojos con las manos, aparté de un empujón el cadáver de la desgraciada que había compartido cama, lágrimas y sangre conmigo. Me incorporé y me miré al espejo, un tipo alto y delgado, cubierto de sangre que no era la suya. Pero eso tenía que cambiar. Suspiré, encendí el incienso, arrojé las hierbas y uno de los ojos de la chica (uno tiene que aprovechar lo que tiene a mano). Luego me hice una herida en la palma de la mano izquierda, y susurré las palabras. Podría haber usado una invocación más amable, pero tenía ganas de vengarme del desgraciado de Sarcoy. Así que atraje hacia mi persona a mi familiar de tal manera que se presentó jadeando, pues durante unos segundos había sentido como la carne se le separaba de los huesos. Un pequeño efecto secundario de este hechizo, que atrae los cuerpos según la densidad de los componentes que están hechos. Sin efectos secundarios, pero duele un montón. Y es que lo de Sarcoy y yo era prácticamente una historia de amor...

Me miró con sus ojos amarillos cargados de rencor. Y yo le devolví la mirada, un instante más de lo necesario. Y luego le pregunté qué noticias eran esas que hacían que me llamara con tanta urgencia.

Sarcoy se pasó la lengua por los labios. Bueno, hizo el equivalente demoníaco de pasarse la lengua por los labios... En realidad sacó una lengua trífida de metro y medio y se churrupeó toda la cara, cuernos incluidos. La primera vez que lo hizo me dio asco y le dije que la próxima vez se la metiera por el culo... y claro, me obedeció. Aún tengo arcadas cuando lo recuerdo.

—Se trata del viejo Maestro, Amo. Ya no está. Me dijiste que te avisara cuando sucediera —añadió con rencor.

¡Así que el viejo indecente se había ido al Infierno, donde debía haber ido hacía varios siglos! ¡Por fin! ¡Nada ni nadie me impediría ya alcanzar el octavo círculo, y ponerme a la cabeza del cónclave, y recibir como tributo una parte del poder de todos los hermanos menores!

Vi entonces el rostro de Sarcoy, y me fijé en que se reía por lo bajo. Por supuesto. Estaba Falndag. En otro lugar, en otro tiempo. Pero estaba allí. Y me disputaría el cetro del poder. Si llegaba a poder reclamarlo, claro...

—¿Cuánto hace que el Maestro ha muerto? —le dije a Sarcoy, que estaba, mientras tanto, ocupado royendo un brazo de la chica. El demonio se giró, con la boca llena, masticó y tragó frenéticamente antes de contestar.

—Se acaba de ir, amo. Y he venido a decírtelo a ti primero. En este aquí y en este ahora, nadie más lo sabe.

Buen chico, buen perro... Más le valía serlo, claro está... Maquinalmente me dirigí a la cocina, a prepararme mi primera taza de café del día. Lo primero que hacía al levantarme, desde que dejé de ser humano. Es curioso, pero el café era uno de los pocos vicios no pecaminosos que aún conservo...

Pero no. Había demasiadas variables. Había que moverse, y deprisa.

Sarcoy seguía atragantándose en el dormitorio. Esa chica, se llamara como se llamara, ya no me servía. Necesitaba otra muerte... Por suerte, uno siempre ha apreciado vivir rodeado de buenos vecinos.

Así que cinco minutos más tarde estaba llamando a la puerta de la vecina del ático, esa abuelita encantadora cuya amistad tanto y tanto me había cuidado en alimentar, regándola con atenciones y gentilezas como una delicada florecilla temprana. Sonreí con la mejor de mis sonrisas cuando abrió la mirilla, corrió los cerrojos, abrió la puerta... y le hiqué un cuchillo de

cocina en las tripas, mientras la empujaba hacia dentro. No murió en el acto, por supuesto que no. Necesitaba toda su desesperación, todo su dolor, toda la certeza de que iba a morir...

Y es que los profanos creen que la magia negra, la magia poderosa de verdad, se nutre de sangre y sacrificios. ¡Qué equivocados que están! La verdadera energía procede del miedo, del dolor, de la impotencia. Cuando descubrí eso, me hice médico de urgencias. Lamentablemente, no siempre tienes un agonizante a mano, y has de apañarlo tú mismo.

Y en el piso de la vieja (después de haberle reventado la cabeza al mierdaperro que no paraba de lanzar ladridos histéricos) cubierto de vísceras, con la vieja aún agitándose mientras la penetraba, invoqué al Guardián de las Puertas, al que vigila los senderos del Tiempo y del Espacio, y usé las viejas fórmulas para ofrecerle en holocausto toda la sangre, todo el miedo, todo el sufrimiento. A cambio de un camino de ida... y otro de vuelta.

Y Baal Zardoz aceptó (raro... normalmente se hace rogar más). Fui engullido por las corrientes, las barreras dejaron de tener poder sobre mí, y fui donde quise ir.

A la torre de magia de Falndag. Su torre de hechicería, protegida por brillantes guerreros cubiertos de cota de malla, por sus poderosos hechizos y por cosas que nunca habían sido humanas, ni siquiera infernales. Pero todas sus defensas lo protegían de lo que quisiera entrar, no de lo que ya estuviera dentro. Había, yo bien lo sabía, muchas puertas y muchos pasillos que recorrer antes de llegar a Falndag. En cada uno de ellos se perdía una parte de uno mismo, en cada uno de ellos se pagaba un precio. Y al final, al llegar ante mi rival, no se era ni la sombra de lo que uno había sido.

Pero siempre hay caminos secretos y puertas traseras, como decía ese hacker amigo mío cuyo cerebro roí la semana pasada.

Así que aparecí en el Santuario Secreto de Falndag. Donde él siempre reposaba tras hacer gran hechicería. Donde estaba débil como un niño. Y él estaba allí, pues esa había sido mi petición, y mi petición había sido concedida.

Se giró lentamente, me miró con ojos de sorpresa, y luego el brillo de la comprensión empezó a anidar en ellos. Abrió la boca para hablar...

Y su sangre salpicó la pared.

Me hubiera gustado ser más lento, pero la muerte de un mago poderoso, en especial si es uno de la antigua escuela, como Falndag, suele desencadenar una serie de sucesos poco agradables para el que ha sido partícipe directo de su descenso a los Infiernos. Así que me fui por el camino de vuelta antes que Baal Zardoz cerrase el portal.

Y volví a la casa de la vieja, que por cierto, aún gemía por lo bajo. Estaba débil como un niño. Me arrastré hacia la ducha, me lavé, le di una patada al cuello de la vieja al pasar (conviene asegurarse de que tus víctimas mueren antes de hacer confesiones inoportunas) y bajé a mi casa. Por suerte para mis vecinos, no tropecé con ninguno de ellos en la escalera.

Llegué a casa tambaleándome. A juzgar por los ruidos que llegaban del dormitorio, Sarcoy aún estaba desayunando. Cuando recuperara las fuerzas tenía que ajustarle las tuercas a ese cabrón. Ahora mismo, lo que necesitaba era una taza de café. Una gran taza de café cargado...

Cuando puse la mano en la cafetera lo noté. Una distorsión en el tiempo y en el espacio. Algo estaba allí. Algo que antes no estaba.

Y me giré despacio, para enfrentarme con la Bestia. Con la Bestia que tenía los ojos de Falndag.

Todo pasó muy deprisa, pero es cierto lo que dicen los sabios, el tiempo se vuelve más lento cuando estás apurando las últimas gotas. Vi, tras el hombro de la Bestia, la figura satisfecha de Sarcoy, aún masticando un pedazo de carroña. Y junto a él, vi al Viejo. Él lo había preparado todo, él había instruido a Sarcoy, que no me podía mentir, sobre lo que tenía que decir exactamente. Y había sido él el que había hecho un tercer holocausto para reforzar el de Falndag y el mío. Baal Zardoz estaría ahído de almas, sangre y lágrimas.

No me resistí al golpe de Falndag. Sabía que él quedaría tan agotado como yo, y desde el pasado ya me había vengado en el futuro.

Ahora estamos en el Infierno, Falndag y yo, al servicio de Sarcoy, nuestro amo. Y el Viejo...

El Viejo mira a sus dos acólitos más cercanos, y éstos envidian su poder. Y lo odian por ello. Pero se odian más entre sí.

Y tanto Falndag como yo sabemos que él bien que lo sabe...

1^{ER} CONCURSO DE MODULOS DRAMATIS PERSONAE

Se convoca el Primer Concurso de Módulos de *Dramatis Personae*. Siendo las bases las siguientes:

- Número máximo de palabras: 10.000 (incluyendo características de PNJs).
- El texto debe mandarse en formato .txt, .doc o .dat. El nombre del archivo deberá incluir entre paréntesis, junto al nombre que desee darle su autor, la palabra CONCURSO DP.
- El módulo debe estar escrito en castellano.
- Debera ser utilizado el background del concurso que ponemos a vuestra disposicion en la siguiente pagina.
- Los módulos deben ser inéditos y originales: no pueden haber sido publicados anteriormente en ningún tipo de formato, ya sea papel (libro, revista o fanzine) o método online (internet).
- Una misma persona puede mandar más de un módulo si así lo desea.
- Al comienzo del módulo, después del nombre, debe estar escrito el nombre y apellido del autor. Se podrá utilizar nick o apodo si se desea, que puede ser usado como identificativo si así lo desea el autor, pero eso no exime de escribir también el nombre y el apellido.
- La fecha límite de envío de módulos será el día 15 de enero de 2005.
- Los archivos con los módulos se enviarán adjuntándolos a un correo electrónico con el asunto "CONCURSO MÓDULOS DP" a una de las siguientes direcciones:
jordicalvo_s@terra.es
anpolomo@yahoo.es
- El jurado estará compuesto por miembros de *Dramatis Personae*, por Orodruim y por Ricard Ibáñez.
- El módulo ganador recibirá, a gastos pagados y por correo, un ejemplar original y nuevo del suplemento *Rerum Demonii*, firmado por su autor, Ricard Ibáñez, con una dedicatoria personalizada con el nombre del autor o de su nick.
- Durante los 6 meses posteriores a la fecha límite de entrega, todos los módulos presentados estarán a disposición de *Dramatis Personae*, que podrá publicarlos o en el fanzine o en la web *Dramatis Personae* (<http://www.dramatispersonae.tk>). Esta disposición no tendrá, en ningún momento, carácter lucrativo. Durante este período, no podrá ser publicado en ningún otro formato.
- Cualquier duda que surja durante el proceso, será resuelta, de manera inapelable, por *Dramatis Personae*.
- Cualquier violación de los términos de estas bases supondrá la expulsión del concurso

BACKGROUND DEL CONCURSO DE MODULOS

Aquí tenéis la historia base para el 1º Concurso de Módulos. Este es el background necesario para participar. Lo podréis utilizar a vuestro antojo para hacer el módulo y poder participar en el concurso. Desde Dramatis Personae, queremos dar las gracias a Orodruim, el autor del background.

Por Orodruim

LA ABADÍA DE RIPOLL

1. Señorío y Abadía

Fundado en el siglo IX por el célebre conde Guifré el Pilós, el monasterio benedictino de Santa María de Ripoll es sin duda uno de los conventos más notables de todo el Principat: cimiento del espíritu cristiano en Catalunya y depositario de un auténtico tesoro cultural.

La abadía se levanta a orillas del río Ter, no lejos de su confluencia con el Freser, en las estribaciones orientales del Pirineo catalán. Sus posesiones comprenden extensos campos de labor y pastizales, bosques ricos en caza, varias aldeas y un buen número de cabezas de ganado.

Dichas tierras se encuentran adscritas al condado de Ripoll. Las gentes del monasterio y el señorío se hallan bajo la protección de don Arnau, conde de Berga y Ripoll.

El monasterio es célebre por su producción literaria y su extensa biblioteca, recibiendo consultas y encargos de forma continuada, lo que supone además una importante fuente de ingresos.

A partir del s. XVI, Ripoll se convierte en un importante productor de armas de fuego.

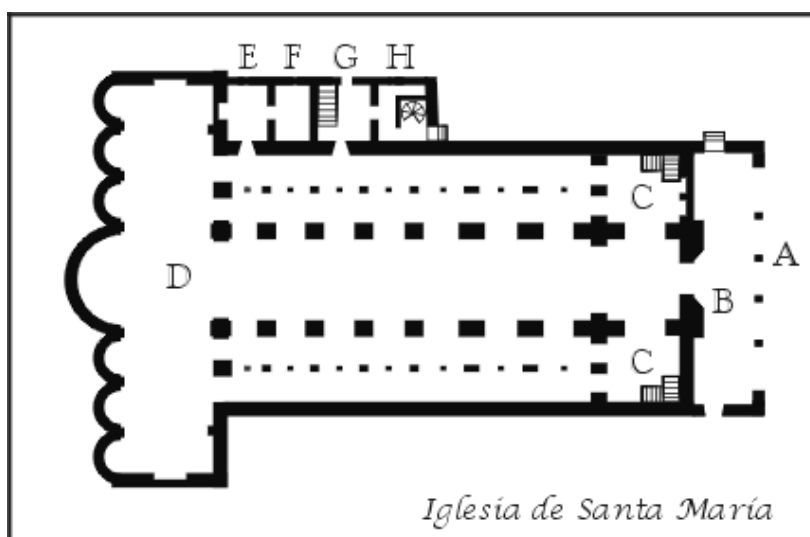
2. El Monasterio

Lo que sigue es una detallada descripción del convento y sus dependencias a finales del siglo XIV. Más abajo encontrarás un plano con todos estos elementos.

- **1 — Iglesia de Santa María:** Un majestuoso templo de grandes proporciones. Sus muros aún guardan herencia prerrománica, mozárabe y románica. Aquí es donde los monjes se reúnen para la celebración de los oficios diarios que marca la Regla.

A — Pórtico: Este espacio cubierto, sostenido por pétreas columnas, precede a la entrada del templo y protege la portada que adorna la fachada principal. Una puerta y unos peldaños comunican esta zona con el claustro.

B — Portada: La fachada está decorada con una profusión de relieves de gran belleza, que enmarcan la puerta de la iglesia. Sobre la piedra se despliegan numerosas escenas históricas y alegóricas inspiradas en los libros sagrados: el Génesis, el Éxodo, los Hechos de los Apóstoles, el Apocalipsis... Las imágenes de San Pedro y San Pablo, erguidas a ambos lados del portal, custodian la entrada, presidida por un



bajorrelieve que representa al Pantocrátor, el Señor Omnipotente. Un conjunto excepcional que, según dicen los que de esto entienden, se cuenta entre las maravillas artísticas del Principat.

C — Campanarios: Dos soberbias torres flanquean la entrada del templo. En su interior, unos sinuosos peldaños permiten acceder a lo alto.

D — Crucero: El transepto —coronado por siete ábsides— y los muros de la nave central alojan multitud de sarcófagos y losas sepulcrales con los restos mortales de abades y condes, especialmente del linaje de Besalú, Cerdanya y Barcelona. Próxima al crucero se halla la tumba del legendario Guifré el Pilós, considerado padre de la independencia de Catalunya frente a los reyes francos.

Un par de bancos sirven de asiento a los visitantes que deseen participar en los oficios (los nobles, el resto de asistentes ha de permanecer en pie). Y cerca de éstos se sitúa el coro de la iglesia, donde los monjes se reúnen para sus cánticos regulares.

E — Capilla de Sant Eudald: Aquí se venera la imagen del patrón de Ripoll.

F — Sacristía: El espacio en que se guardan los misales, el cáliz y otros elementos relativos al culto.

G — Paso a la sala capitular: Una escalera permite además acceder a las celdas, situadas en el piso superior.

H — Paso al claustro: En esta sala se abre también la entrada a la cripta: una escalera de caracol y un estrecho corredor conducen hasta la cámara, sostenida por seis gruesos pilares, bajo la nave central de la iglesia. Doce lápidas sepulcrales conforman el suelo, donde reposan algunos de los miembros más destacados de la comunidad (principalmente abades). En la cripta se guardan algunas reliquias de relativa importancia.

- **2 — Claustro:** De las cuatro galerías que conforman el claustro (ligeramente descuadrado) tan solo una, la que se encuentra junto al muro del templo, se halla terminada en este momento. Las otras tres son simples pasillos empedrados, sin arcadas ni columnas, entorno al patio central. El abad Galcerán está gestionando actualmente los fondos para su continuación, y proyecta construir otras cuatro galerías superiores.

Un enorme ciprés se alza majestuoso en el centro del patio, cubierto de hierba. El claustro alberga una pequeña fuente, un pilón adosado a la pared exterior del refectorio, que los monjes utilizan en sus abluciones y para asearse después del trabajo. En los momentos de descanso es fácil encontrarlos paseando, leyendo o conversando en voz baja por las galerías.

- **3 — Sala Capitular:** Una amplia estancia en la que se reúne la comunidad para distribuir el trabajo del día, deliberar o leer los capítulos de la Regla. Una doble grada de piedra recorre las cuatro paredes, sirviendo de asiento a los monjes.
- **4 — Locutorio:** Esta pequeña sala es empleada como espacio de reunión o despacho por el padre abad o, más frecuentemente, el prior, el padre claustral y el deán. Todos ellos poseen llaves del locutorio. El resto de hermanos y novicios no deben entrar sin permiso⁴.
- **5 — Dormitorio:** Antiguo calefactorium (la sala en que los monjes se recogían y se calentaban en los momentos de reposo), fue reconvertido durante la época más floreciente del monasterio, ante el notable incremento de la comunidad (hace dos siglos contaba con unos ochenta frailes). Se transformó así en un dormitorio secundario ocupado por los padres, que de esta manera además tenían cerca la letrina y evitaban la cansina escalera hacia celdas. Hermanos y novicios continuaron en el piso superior. La distribución sigue manteniéndose desde entonces, a pesar de que actualmente el número de monjes es considerablemente menor.

El dormitorio está dividido en habitáculos individuales, al igual que las celdas. Un estrecho corredor aledaño permite el acceso directo a la zona situada detrás del claustro y la iglesia.

- **6 — Celdas:** Se hallan situadas sobre la sala capitular, el locutorio y el dormitorio de los padres. Se trata de una amplia sala dividida en cubículos por medio de mamparas o tabiques bajos de madera. En cada celda un lecho, poco más que un jergón de paja sobre el suelo, en que descansa uno de los miembros de la comunidad. Los novicios duermen en una pequeña sala común. Las celdas se hallan divididas a su vez por un largo pasillo central, al final del cual, cada noche, “por el espacio de tres velas” —es decir, entre oficio y oficio nocturno—

⁴ En los conventos de clausura, se denomina “locutorio” a la habitación, usualmente dividida por una reja, en la que los visitantes pueden hablar con las monjas (Nota del Autor)

uno de los hermanos se encarga de guardar el sueño de los demás (o sea, impedir cualquier clase de jaleo o conducta impropia, especialmente entre los novicios).

Una escalera comunica directamente las celdas con la iglesia, para una fácil y rápida asistencia a los oficios nocturnos.

- **7 — Letrina:** La canalización de agua del monasterio pasa, en último lugar, por esta letrina para uso de los monjes. Un agujero en el suelo comunica con la pequeña corriente. El agua se lleva de esta manera las inmundicias, más allá de los muros del convento.
- **8 — Camposanto:** Aquí se encuentran enterrados, en una fosa común, los difuntos miembros de la comunidad.
- **9 — Biblioteca:** Si la iglesia de Santa María es el alma del monasterio, la biblioteca —junto al scriptorium— es el corazón. No en vano se tiene a la abadía de Ripoll por uno de los mayores focos culturales de todo el Principat. Su librería, convenientemente inventariada por el hermano Jaume, alberga centenares de códices, rollos y legajos. Los libros que se copian en el scriptorium, los que son donados al convento o que se ceden en préstamo a otros centros —y en algunos casos a particulares— conforman un tráfico constante y productivo. Del taller de Santa María de Ripoll han salido auténticas obras de arte, muchas de las cuales se conservan en esta biblioteca: una única y amplia sala de altas bóvedas sostenidas por diez lustrosos pilares. Las paredes están recubiertas de grandes estanterías atestadas de libros. Los últimos anaqueles se sitúan a varios metros sobre el suelo (una escalera de mano facilita el acceso a estas alturas).

Los volúmenes se encuentran clasificados en función de la temática. A grandes rasgos pueden dividirse en dos grupos: los de carácter religioso y teológico (monástica, patrística, liturgia, filosofía escolástica...) y los de materia científica o del conocimiento (historia, jurídica, autores clásicos, botánica, medicina...). Los libros que no están disponibles para la pública consulta se guardan en alacenas cerradas con llave. Es necesaria la autorización del abad o el bibliotecario para acceder a ellos (ver Anexos).

La biblioteca funciona además como sala de lectura, y dispone de un par de pupitres, encima de los cuales suelen reposar los libros más consultados: las Sagradas Escrituras, glosarios, vidas de santos...

Por último, sobre un atril de hierro forjado, y sujeta a éste mediante una fina cadena, se encuentra expuesta una de las obras cumbres del taller de Ripoll: una fabulosa Biblia de grandes dimensiones, decorada con innumerables ilustraciones y miniaturas de extraordinaria belleza. Se trata en realidad de la tercera obra de estas características salida del scriptorium de Santa María (las otras dos biblias fueron trasladadas a Massalia —Marsella— y al cercano monasterio de Sant Pere de Rodes). En sus páginas, en sus dibujos, se halla la fuente que inspiró los relieves de la portada en el templo.

La biblioteca se cierra al oscurecer, limitando así el uso de velas o lámparas de sebo, por precaución. El abad, el prior y el hermano bibliotecario tienen llave.

- **10 — Scriptorium:** Este es el taller donde se confeccionan los libros o códices. La tarea es lenta y laboriosa. Los amanuenses de Santa María dedican unas siete u ocho horas cada día a escribir en reverente silencio.

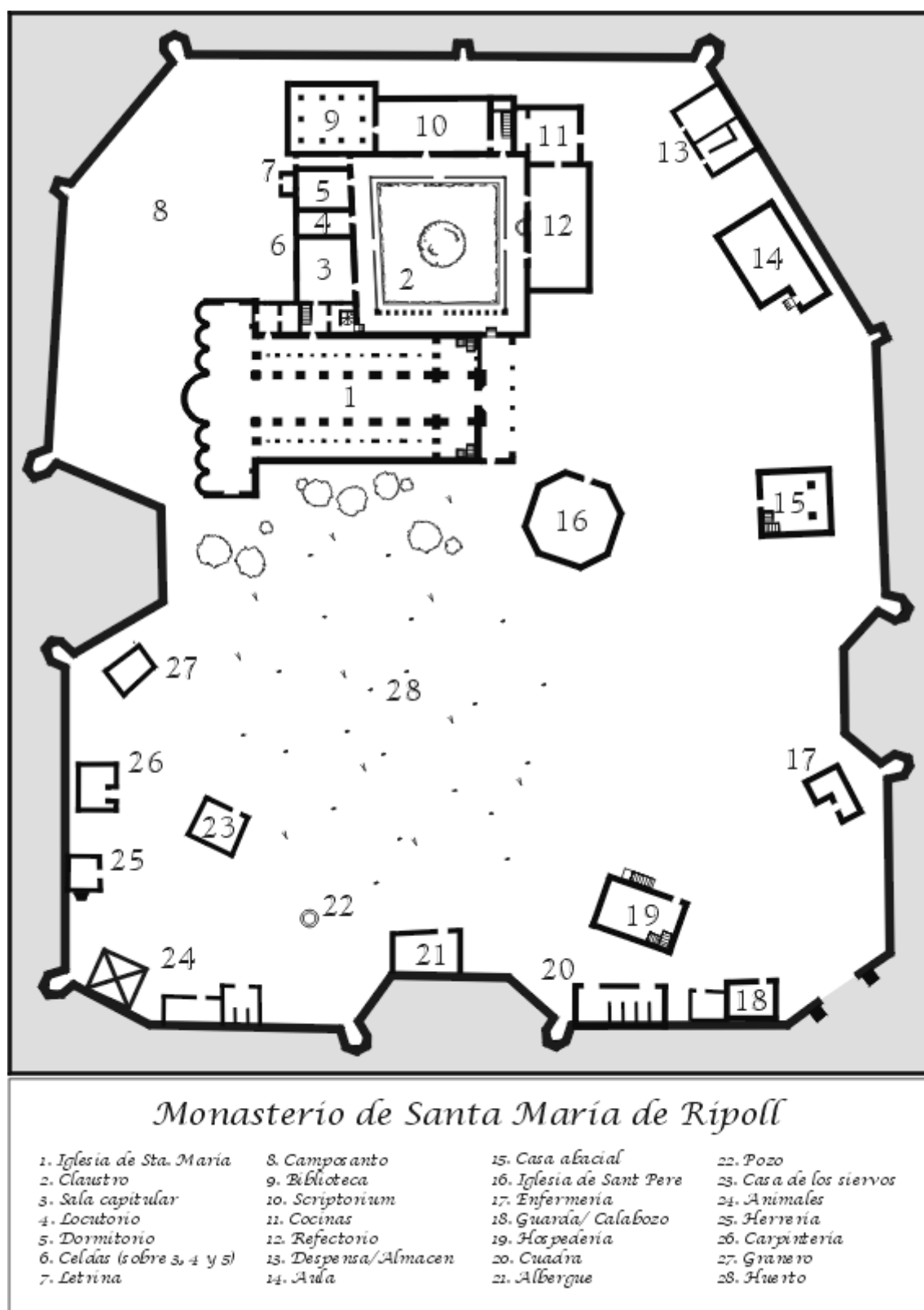
El scriptorium tiene dos plantas: en la inferior trabajan los escribanos, copistas y traductores, en pupitres individuales; arriba lo hacen los iluminadores y miniaturistas, encargados de las ilustraciones que adornan el códice. Se trata de una labor coordinada. A menudo el copista deja espacio libre junto al texto, que ha de rellenar el iluminador más tarde.

Además de estas tareas, se atienden en el piso superior otras no menos importantes: se preparan las tintas y pigmentos; los pergamineros elaboran las hojas, raspando y cortando pieles que luego son sumergidas en agua con calcio; los encuadernadores cosen las hojas y fabrican las cubiertas o tapas, usualmente de madera (se forran a veces con piel y, ocasionalmente, se adornan con oro, plata, esmaltes y piedras preciosas)...

- **11 — Cocinas:** Aquí se preparan las comidas de los monjes, que practican una dieta frugal y razonablemente equilibrada. La mayor parte de lo que se consume procede de huerto y los animales del propio monasterio.

La cocina sirve también de despensa diaria, guardándose en ella los alimentos e ingredientes de uso más frecuente o inmediato: los huevos de la última puesta, la leche recién ordeñada, la manteca, el ajo...

Los frailes han encauzado agua procedente del cercano Ter, por medio de una acequia. La canalización alimenta la fuente del claustro y las cocinas, antes de dirigirse hacia la letrina.



- **12 — Refectorio:** Este es el comedor del monasterio. Los frailes almuerzan y cenan todos juntos, a horas determinadas. Se come en silencio, mientras uno de los novicios lee las Sagradas Escrituras en voz alta, subido al pequeño púlpito que hay al fondo de la sala. Los

visitantes nobles o pertenecientes a la iglesia suelen comer aquí, con los monjes, en lugar de hacerlo en la hospedería o el albergue.

- **13 — Despensas/Almacén:** El edificio se divide en tres espacios diferentes: por un lado el leñero (donde se guarda la leña) y el almacén (desde la cera para las velas hasta los aperos de labranza); por otro una amplia despensa de víveres, que contiene además algunas fresqueras. Aquí se alojan el queso y la melaza, el pescado en salazón y los frutos del huerto... Y debajo se encuentra la bodega del monasterio, que guarda una docena de barricas de vino del país (hay un lagar y viñedos cerca del pueblo), además del delicioso licor de hierbas que fabrican los monjes. Se accede a la bodega a través de una trampilla en el suelo de la despensa.

El hermano cillerero, así como el padre abad y el prior, tienen llave de esta dependencia, que suele permanecer cerrada para evitar tentaciones.

- **14 — Aula:** La escuela de novicios es el lugar donde los magíster o maestros imparten clase y adoctrinan a sus jóvenes pupilos, futuros frailes de la comunidad. La formación se centra especialmente en materia religiosa (las Sagradas Escrituras, la obra de los Santos Padres, liturgia...) y las lenguas, principalmente el latín.
Para ingresar como novicio es necesario pagar una dote, en concepto de manutención. Muchos de los novicios son miembros —a menudo hijos segundones— de la nobleza, sobre todo de la Catalunya Vella.

- **15 — Casa Abacial:** La residencia del padre Galcerán es un sobrio edificio de piedra, que consta de dos plantas. Muchos de los anteriores abades de Santa María apenas la habitaron. La razón es que, frecuentemente, el cargo en el convento se compaginaba con otros de igual o mayor responsabilidad (como el obispado de Vic o de Girona), que los mantenían lejos del retiro monástico. En la práctica, pues, han sido los priores de Santa María los que han ejercido la autoridad durante años.

El edificio está rodeado por un hermoso jardincillo, que se ocupa de cuidar Anna, una de las seglares. Anna también atiende la casa.

- **16 — Iglesia de Sant Pere (S. Pedro):** Coetánea a la construcción de la primera iglesia de Santa María, pasó a formar parte del convento cuando, cercano el año mil, se levantó la tercera y definitiva basílica del monasterio, junto al viejo templo del apóstol.

- **17 — Enfermería:** Rodeada de un pequeño huerto donde fray Arnaud, el herbolario, cultiva las plantas que emplea en sus remedios, esta reducida casa contiene lo indispensable para atender a los hermanos más achacosos o a los aldeanos que necesiten atención médica.

- **18 — Guarda / Calabozo:** Aquí vive Damiá, uno de los siervos legos de Santa María. Todo el que sale o entra del monasterio debe esperar a que él abra las puertas. Su casa es humilde, pero disfruta de cierta comodidad en comparación con los otros siervos, pues vive solo.
Junto a la morada hay un calabozo, necesario en caso de que el abad, señor de las tierras que rodean el convento, tuviese que ejercer su autoridad. Consiste en una pequeña sala, en cuyo centro hay un pozo o agujero, sellado por una reja metálica. El fondo del pozo es la prisión propiamente dicha.

En realidad no se ha encerrado a nadie desde hace más de dos años, y usualmente se almacenan en este cuarto las sacas con mineral de hierro, traído de las cercanas montañas del Pirineo, que no tienen cabida en la pequeña herrería del monasterio.

- **19 — Hospedería:** En este edificio de dos plantas se aloja a los visitantes importantes del monasterio. En el piso superior hay seis aposentos, cada uno con dos camastros. La planta baja consta de un solo espacio común donde, acostados sobre el suelo, pueden dormir los siervos del visitante en cuestión. Dicha servidumbre también come aquí: apoyada en la pared hay una tabla y un par de caballetes que, junto a los tocones que sirven de asiento, conforman el comedor en caso de necesidad.

Una escalera interior comunica las dos plantas. Otra escalera en la fachada permite acceder directamente desde el piso superior al exterior.

La moza Roser se ocupa de atender a los siervos alojados en la hospedería.

- **20 — Cuadra:** Las monturas que llegan al convento se guarecen aquí. Una de las caballerizas está ocupada por Brunildo, el negro corcel del abad. De las paredes cuelgan algunos arreos, cuerda, un cepillo para los animales y los aperos de limpieza. Al fondo suele haber una saca con heno y trébol, y algunas balas de paja seca y forraje.

Roser se encarga de limpiar la cuadra, dar de comer a Brunildo y cepillarlo de vez en cuando.

- **21 — Albergue:** Esta es la hospedería para los visitantes y peregrinos comunes. Es poco más que un cobertizo de madera, con paja en el suelo y algunas mantas que los monjes dejan allí durante el invierno. Una parte de la techumbre se ha desplomado recientemente. Camílula, la mujer del carpintero, atiende esta dependencia.
- **22 — Pozo:** Abastece de agua a los siervos, animales y peregrinos.
- **23 — Casa de los Siervos:** En esta modesta casa de madera conviven los siervos legos de Santa María, campesinos que no pertenecen a la orden. Aquí comen, duermen y hacen su vida. Ellos se ocupan de atender a los animales, trabajar en los talleres o echar una mano a los monjes en el huerto, entre otras tareas.
- **24 — Animales:** Un corral con una veintena de aves, seis cerdos en la porqueriza y un establo que alberga tres vacas y una mula ocupan esta zona junto al muro. El carro del monasterio suele estar aparcado también por aquí.
- **25 — Herrería:** Este es el taller de Hilario “el castellano”. Clavos, herraduras, cuchillos, herramientas, refuerzos... todo ello es cosa del “castellano” y su modesta herrería: un horno de forja, el yunque, unas pocas herramientas y algunas sacas de carbón para alimentar el fuego.
- **26 — Carpintería:** La carpintería atiende numerosas necesidades en el monasterio: desde pequeñas reparaciones (un postigo desencajado, las sufridas ruedas del carro...) hasta obras de cierta envergadura (como arreglar la techumbre del albergue, que se derrumbó parcialmente hace un par de semanas por culpa de la tormenta), pasando por la fabricación de herramientas y otros enseres (aperos de labranza, escudillas, cajones...). Suele haber algunos troncos cortados junto al taller. Carles y su hijo mayor, Jofre, trabajan aquí.
- **27 — Granero:** Se almacena el grano que, regularmente, viaja en sacas al cercano molino del convento. Allí se convierte en harina con la que los frailes hacen el pan, en el horno de la cocina.
- **28 — Huerto:** Los monjes cultivan principalmente coles, nabos, zanahorias, alubias y guisantes. Al fondo del huerto, junto a la iglesia, hay un puñado de higueras y árboles frutales.

Todo el conjunto de edificios y dependencias se halla cercado por un muro de piedra. Tras la fundación del convento, y en torno a este, fue surgiendo una población rural que hoy en día incluye la aldea de Ripoll y varios caseríos de las proximidades. Estos campesinos laboran las extensas tierras que rodean y pertenecen al monasterio, a cambio del religioso diezmo.

3. La Comunidad

Cuarenta y tres monjes conforman la comunidad de Santa María de Ripoll: nueve padres, veintisiete hermanos y siete novicios. A estos hay que añadir ocho siervos legos que viven y trabajan intramuros. Un pequeño universo perfectamente organizado, en el que cada cual tiene su lugar (para una descripción de la forma de vida —horario, votos etc.— de los frailes, consulta la página 153 del manual, 2ª Ed.).

Estos son algunos de los habitantes del monasterio...

Abad: Fray Galcerán de Besora

El padre Galcerán es abad de Santa María desde hace un par de años, tras el fallecimiento de su antecesor, el padre Berenguer. Como prelado, ostenta la máxima autoridad en el monasterio y toma las decisiones. Las más relevantes, sin embargo, se toman en la sala capitular y por consenso de la comunidad (es el caso de la sucesión en los cargos de responsabilidad).

El abad ya ha cumplido los cincuenta y aún conserva una parte del vigor y la presencia de antaño. Es un hombre resuelto, correcto en el trato y de mirada inteligente. Sabe apreciar el buen vino, su pequeña pasión, aunque huye de los excesos. Luce una espesa y cuidada barba gris que le llega hasta la mitad del pecho. Lleva un bonito anillo de oro y rubí en la mano derecha, como símbolo de distinción.

Prior: Fray Ramón Descatllar

El padre Ramón asiste al abad en el desempeño de sus responsabilidades. Es una persona cultivada y diligente, y rara vez alza la voz. Hasta la fecha, solo ha tenido que sustituir al padre Galcerán en una ocasión (el abad marchó a Girona para entrevistarse con el obispo). Una semana encabezando la comunidad bastó para darse cuenta de que, sin duda, se siente mucho más cómodo trabajando a la sombra de su superior.

Fray Ramón es algo más joven que el padre abad, delgado y completamente calvo.

Padre claustral: Fray Gregori

Alto, enjuto y encorvado por el peso de los años —más de sesenta—, el padre Gregori es el responsable del cumplimiento de la Regla en el convento. Su paciencia, proverbial en otro tiempo, ha ido menguando con la edad, especialmente en lo tocante a los “críos” (novicios). Raro es el almuerzo en que no tiene que golpear el suelo con el bastón para mandarlos callar, o el oficio nocturno en que no le toca despabilar a alguno... también con el bastón, claro.

Dentro de un monasterio, los monjes pueden pertenecer a uno de estos tres tipos:

- **Padres:** aquellos que han recibido las órdenes sagradas, es decir, frailes “de oficio”.
- **Hermanos:** también llamados donados, personas que, buscando retiro espiritual, han sido admitidas en la comunidad sin haber recibido las órdenes. Están sujetos, como los demás, a la Regla monástica (vestimenta, tonsura, asistencia a los oficios etc.). Miembros de la nobleza, eruditos y otras hierbas terminan a menudo sus días entre los muros de un convento.

- **Novicios:** se preparan para profesar.

En la práctica, sin embargo, no era raro que los frailes se trataran entre sí de “hermano”, reservando la dignidad de “padre” solo para el abad.

El hábito benedictino consta de una túnica, un escapulario (pieza de tela sobre los hombros, por encima de la túnica) y una capa con capucha. El color más usual es el negro.

Deán: Fray Viçens Perarnau

El hermano Viçens se ocupa de las cuentas del monasterio. Es un hombre pequeño y nervudo, optimista y alegre por naturaleza, competente en la administración.

Fray Viçens goza de la máxima confianza por parte del abad, que ha encontrado en el deán un firme aliado para su proyecto de finalización del claustro.

Cillerero: Fray Galdric

El hermano Galdric se encarga de las despensas de Santa María. Entrado en carnes, hay quien dice que tiene problemas para cumplir con su voto de castidad. Ciertamente, son varias las campesinas de los alrededores que en alguna ocasión han visitado el monasterio a altas horas y han vendido su cuerpo, desnudo sobre la paja de la cuadra, a cambio de alguna vianda salida de las despensas... Pues favor con favor se paga.

Bibliotecario: Fray Jaume Conesa

Erudito y amante de los libros, el hermano Jaume fue notario⁵ personal del poderoso Lluís Dusay en Barcelona durante años, antes de buscar el retiro monástico. Asistido por su joven ayudante, fray Isclé, se ocupa de catalogar el contenido de la biblioteca, registrar el préstamo de los códices y restaurar los libros más deteriorados.

Magíster: Fray Dalmau

Es uno de los dos maestros de la escuela de novicios. El padre Dalmau ronda los cuarenta años y, según las malas lenguas, gusta de ciertos placeres contra natura. A juzgar por ese rumor, el magíster profesa algo más que paternal afecto hacia alguno de sus jóvenes pupilos. El asunto se ha convertido en una chanza habitual, sobre todo entre los legos.

⁵ Aparte del significado más común, el término “notario” tiene otras acepciones. En este caso, se refiere al letrado que escribe al dictado (Nota del Autor).

Copista: Fray Guillem Nicolau

Copista y escritor, el hermano Nicolau tiene alma de poeta. Su pasión por este género nació de la lectura de los grandes maestros en la biblioteca: Prudencio, Eugenio de Toledo, Teodulfo... De carácter retraído, es difícil verlo lejos de los libros.

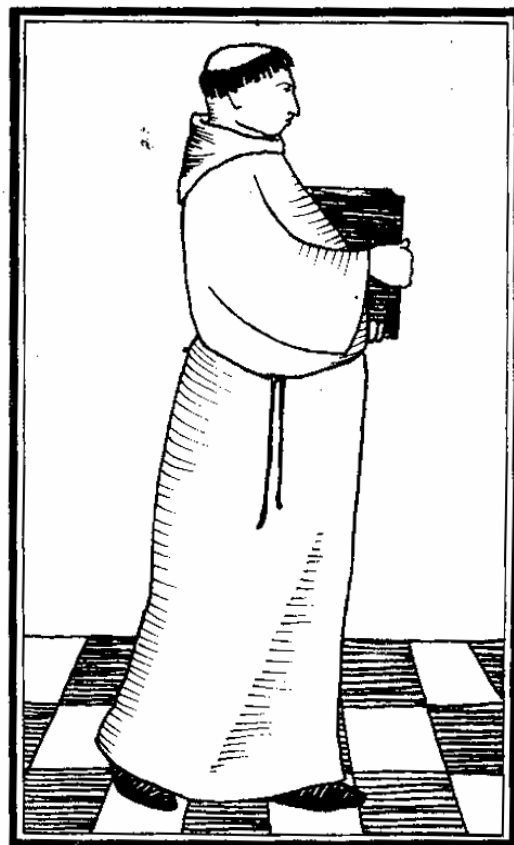
Herbolario: Fray Arnaud

El hermano Arnaud nació en Béziers (Languedoc, sur de Francia), donde ejercía como galeno. Llegó hace un año y medio a Ripoll, e ingresó en la comunidad. Se encarga de la enfermería, atendiendo a los monjes y campesinos que necesitan atención médica. Francesc, uno de los novicios, está aprendiendo el oficio y le sirve de ayudante por las tardes, después de las clases.

Hay quien dice que, al otro lado de los Pirineos, Arnaud se contaba entre los herejes albigenses que aún escapan al brazo secular de la Iglesia.

Velador: Fray Joan

Fray Joan es uno de los hermanos que se turnan para velar por las noches. Se ha acostumbrado a cabecear sin problemas entre Maitines y Laudes, su turno habitual, y espabilarse a tiempo para despertar a los hermanos... sin que se note.



Fray Antoni

Usualmente trabaja en el huerto, o se ocupa de otras tareas poco cualificadas. Llegó con el hermano Arnaud hace un tiempo. Al parecer, participó en la Guerra de los Cien Años como mercenario, luchando del bando inglés o francés según conviniese y derramando sangre suficiente como para llenar la docena de barricas de la bodega... Claro que las habladurías van más allá, y no falta quien añade que abandonó su feroz existencia para seguir a los herejes cuando su camino se cruzó con el de Arnaud.

El hermano Antoni es un hombre reservado que nunca se ha molestado excesivamente por integrarse en la comunidad. Por otra parte, nadie puede decir que no cumpla con sus obligaciones puntualmente.

Guarda: Damià

Es uno de los siervos legos de Santa María. Hace cuatro años falleció su mujer, Lidia. Desde entonces su única compañía es fray Galdric, el cillerero, que suele acercarse hasta la casa de vez en cuando. Ambos han hecho buenas migas, y el frailuco se las ingenia para traerse una botella de vino bajo el hábito (vino al que Damià se ha aficionado sobremanera). El guarda, por su parte, no pone pegas si alguna noche le toca dejar pasar discretamente a una campesina de los alrededores que, sin demora, es conducida hasta las caballerizas...

Familia de Hilario “el castellano”

El herrero es un hombre recio, de origen burgalés y temperamento tan ígneo como los fuegos que alimentan su fragua. Por mucho que viva junto a los monjes nunca se acostumbrará a verlos holgazanear, como suele decir, mientras él se parte el lomo trabajando de sol a sol.

Hilario comparte lecho con su mujer, Anna, que se ocupa de atender la casa abacial. Anna está embarazada y a punto de dar a luz.

Familia de Carles

Carles, el carpintero, es un santo varón, temeroso de Dios y supersticioso en extremo. Su hijo mayor, Jofre, le ayuda en la carpintería y se encarga de reabastecer el leñero del

monasterio periódicamente, trayendo madera de los bosques cercanos. La menor es Roser, una muchacha espabilada que sirve en la hospedería cuando hay visitantes, o echa una mano dando de comer a los animales, o en el huerto... Camílula, la mujer de Carles, y la pequeña Agnès -de dos años- completan la familia.

ANEXOS

Los siguientes apartados pretenden profundizar o añadir información diversa, que puede resultar útil a los participantes en función del módulo que se escriba. En ningún caso se trata de elementos que deban incluirse obligatoriamente en la aventura, de modo que para algunos resultará prescindible.

1. La biblioteca de Ripoll

El monasterio de Santa María contiene una de las mayores bibliotecas de la península en el siglo XIV. Los pj's con una buena Cultura apreciarán el poder visitar la librería, husmear entre los estantes y anaqueles y hojear los numerosos códices atesorados por los monjes de Ripoll. Pero, ¿qué clase de libros encontrará un PJ que decida acercarse a esta sala?

El contenido está organizado cuidadosamente, siguiendo una distribución temática. Por un lado están los libros de carácter religioso y teológico, que acaparan la mayor parte de la biblioteca:

- **Monástica:** los Capítulos de la Orden y la Regla (conjunto de normas que rigen la existencia de los monjes); vida y obra de los fundadores de las diversas órdenes, como Benito de Nursia (benedictinos), Francisco de Asís (franciscanos), Domingo de Guzmán (dominicos)...
- **Patrística:** el legado de los Santos Padres de la Iglesia, que desarrollaron la doctrina cristiana durante los primeros siglos (s. I-VII), basándose principalmente en las Sagradas Escrituras y en las decisiones de los concilios eclesiásticos. Su obra es el cimiento que ayudó a consolidar y unificar la cristiandad desde sus inicios. Es la teología más clásica y fundamental, y también el testimonio de la vieja Iglesia en su lucha contra todo aquello que consideraba desviado, a medida que se asentaba sobre paganismos y herejías primitivas. Aquí se encuentran *La ciudad de Dios* (un amplio alegato contra el panteísmo y el paganismo) y *De doctrina cristiana* de San Agustín, el *Moralia* de San Gregorio, el *Discurso contra los arrianos* de San Atanasio...
- **Liturgia:** uno de los apartados más amplios de la biblioteca contiene las obras que tratan de la forma en que han de llevarse a cabo las ceremonias del culto. El lector encontrará, pues, numerosos breviarios, que contienen el rezo eclesiástico de todo el año; salterios o libros de salmos; sacramentarios o libros de sacramentos...
- **Textos sagrados:** la obra más reproducida es sin duda la Biblia. Las de Ripoll son famosas por la profusión y belleza de sus ilustraciones. Muchos ejemplares incluyen además comentarios a las Sagradas Escrituras, de diferentes autores. Esta sección contiene también los evangeliarios o libros de los Sagrados Evangelios.
- **Teología:** además de los Santos Padres, muchos Doctores de la Iglesia han iluminado a la cristiandad, merced a su preclaro entendimiento o inspiración. Durante los últimos siglos, un movimiento filosófico-teológico domina el panorama intelectual cristiano: el escolasticismo. La filosofía escolástica pretende una armoniosa comunión entre la fe y la razón, representada esta última por los grandes pensadores del mundo clásico, especialmente Aristóteles (llamado también "el Filósofo"). Aquí se encuentran, entre otras obras, el *Sententiarum libri quatuor* del italiano Pedro Lombardo, *Sic et Non*, del francés Pedro Abelardo, el *Compendium studii theologiae* del inglés Roger Bacon, el *Summa Theologiae* del insigne italiano Tomás de Aquino, las obras completas de Alberto Magno... Otros pensadores y teólogos, más allá del entorno cristiano, bebieron de la fuente aristotélica y han influenciado decisivamente a los escolásticos occidentales. Su testimonio también se encuentra en la biblioteca de Ripoll: el *Tahafut al-Tahafut* (*La destrucción de la*

destrucción), del musulmán Averroes, *Kitab ash-Shifa (El libro de la curación)*, de Avicena o la *Guía de perplejos* del judío Maimónides son algunos de los ejemplares.

- **Misceláneo:** un conjunto de obras diversas, que incluye las hagiografías resumidas (historia de la vida de los Santos), martirologios (mártires) o los beatos (comentarios al Apocalipsis, copias maestras del célebre código cántabro *Beato de Liébana*, bellamente ilustrados). Entre estos últimos, destaca una hermosa copia ripollense del *Beato de Girona*.

Pero no todo el contenido de la biblioteca es de tipo religioso. Otros estantes albergan los libros que podrían calificarse como científicos, tratados que abarcan las más diversas disciplinas en el ámbito del conocimiento: jurídica, medicina, botánica, matemáticas... Estas son algunas de las obras:

- **Historia:** en el monasterio se conservan diversas redacciones de las *Gesta comitum Barcinonensium et regum Aragonum (Gestas de los condes de Barcelona y Reyes de Aragón)*, iniciadas bajo el reinado de Ramón Berenguer IV; los *Cronicones Rivipullenses (Crónicas de Ripoll)*; el *Carmen Campidoctoris (Canto del Campeador)*, que narra las gestas del Cid y su enfrentamiento con el conde de Barcelona; la *Brevis historia monasterii Rivipullensis (Breve historia del monasterio de Ripoll)*...
- **Ciencias:** anticipándose en más de un siglo al resto de traducciones de la península, del scriptorium de Ripoll surgieron ya en el siglo X un conjunto de traducciones al latín de obras matemático-astronómicas árabes, que más tarde se han difundido por Europa. En la biblioteca de Santa María se encuentran latinadas obras arábicas que introdujeron en nuevos saberes, como el *Geometrias Sphaera (Geometría de la esfera)* o el *Mensura Astrolabii (Medición con el astrolabio)*, por poner algunos ejemplos.

La medicina es una de las materias más representadas en esta sección. Se conserva, entre otras, una copia del primer tratado medieval de cirugía, el *Practica chirurgiae*, de Ruggero Frugardi, que trata sobre heridas, luxaciones y alguna intervención quirúrgica. También aquí se deja sentir la influencia árabe gracias a diversas obras traducidas, como el imprescindible *Canon de la medicina* de Avicena.

- **Autores clásicos:** el legado de los grandes pensadores latinos y griegos. Aristóteles ocupa un lugar destacado. En la biblioteca se han reunido muchos de sus tratados, como el *Organon (lógica)*, el *Física* (astronomía, meteorología, botánica y zoología), el *Metafísica* (sobre la naturaleza, el alcance y las propiedades del ser)...

Por otra parte, se guarda una amplia colección de los ensayos, diálogos y cartas de Platón, como *La República*, *El Banquete* o *El Sofista* —entre muchos otros—, no menos consultados por los estudiosos del monasterio.

Las obras de Pitágoras, Epicteto, Séneca y otros clásicos también tienen su espacio en esta parte de la biblioteca.

- **Libros escolares:** versan sobre las diferentes materias de instrucción para los estudiantes. Aquí residen la geometría, aritmética, notación musical, retórica, gramática, dialéctica...
- **Poesía y lírica:** además de los clásicos Sedulio, Draconcio o Eugenio de Toledo, existe una respetable producción propia. Entre otras, se conservan las cartas y los poemas del antiguo abad Oliba, quien emprendió las reformas que dieron lugar, hace más de tres siglos, al soberbio templo del monasterio. Y no menos notable es el *Carmina Rivipullensia (Cancionero de Ripoll)*, que contiene, entre muchas otras poesías, veinte composiciones de tema amoroso y estilo goliárdico.

Un tercer conjunto de libros, minoritario en comparación, lo constituyen aquellas obras que por su contenido pudieran resultar inapropiadas o perniciosas al espíritu influenciado, o sensiblemente divergentes de la doctrina. Escritos de este género llegan a veces al monasterio como parte de una donación, o encargo de algún poderoso. Se conservan en la biblioteca, al cabo, bajo autorización del padre abad, ya sea por su valor intrínseco (el código es siempre un artículo valioso), ya sea por que el contenido pueda resultar útil en algún aspecto (para el lector suficientemente juicioso). Estos libros se guardan piadosamente en alacenas empotradas en la pared y convenientemente cerradas, que se hallan en lo alto, por encima de las estanterías y bajo las majestuosas bóvedas del techo.

Aquí se guardan algunos impíos ensayos filosóficos cuyo contenido induce al hedonismo y la exaltación del placer, obras desautorizadas por la Iglesia, bestiarios maravillosamente iluminados que podrían alimentar en exceso la imaginación, tratados de demonología... El lector

que pueda consultar esta sección hallará, entre otros, el *De rerum natura* de Lucrecio, sobre las enseñanzas del hedonista griego Epicuro, el apócrifo *Libro de Tobías* del Antiguo Testamento, y algunos otros de temática más arcana: el místico *Zohar*, en hebreo, del judío Moses de León; el *De Lapide Philosophico* de Trimethius, con veladas referencias alquímicas; el célebre *Enchiridion Leonis papae*, atribuido popularmente al Papa Honorio III, sobre la naturaleza y evocación de los espíritus de diverso orden, en la más pura tradición salomónica; o el extraño *Sargozasht Is-Sayyidna*, en árabe, de Hassan as-Sabbah, descendiente de un tal Abdul Alhazred (¿alguien se anima con un cross-over Aquelarre/ Cthulhu?)...

2. El túnel de Ripoll

Según se dice, existe un túnel subterráneo que conecta el monasterio de Santa María de Ripoll y el convento de monjas de Sant Joan de las Abadesas, situado a pocas leguas de distancia. No sería de extrañar pues, como reza el dicho popular, el señorío de Ripoll es tan grande porque los monjes han de alimentar a todos sus hijos...

3. Los herejes albigenses

Los albigenses son la rama más importante dentro del catarismo, y constituyen una corriente herética de gran relevancia entre los siglos XII y XIV. Prosperaron al sur de Francia, y deben su nombre a la ciudad gala de Albí.

La doctrina albigense sostenía una división del universo entre el bien y el mal absolutos. El Dios del Nuevo Testamento representaba el bien, mientras que Satán y el Dios del Antiguo Testamento eran el mal en estado puro. El mundo espiritual entraba en los dominios del bien, mas el material, en todas sus manifestaciones (incluyendo la comida o el mismo cuerpo humano), formaba parte de lo maligno, ya que Satán había hecho prisionera el alma del cuerpo. La única forma de salvación era, pues, llevar una vida buena, alejada en lo posible de lo mundano, en la esperanza de abandonar las cadenas de lo material tras la muerte. De lo contrario, el alma volvería a nacer en un cuerpo (no necesariamente humano), sometida una vez más. En este orden de cosas, la Iglesia cristiana, con su gran cantidad de sacerdotes corruptos y su inmenso bienestar material, era la representación de Satán que debía ser abolida. Ni que decir tiene que los muchachos tuvieron algunos problemas con la autoridad.

Los albigenses predicaron y formaron diversas comunidades al sur de Francia. Dichas comunidades incluían a los creyentes y a los llamados perfectos. Los perfectos practicaban un severo ascetismo: renunciaban a todo cuanto poseían, se abstendían sexualmente, se alimentaban al modo vegetariano... Para convertirse en perfecto, el creyente debía superar un largo período de iniciación y recibir el consolamentum o bautismo del Espíritu Santo. Dadas las duras condiciones de vida de los perfectos, no era raro que el creyente recibiera este sacramento en el lecho de muerte, asegurando así su salvación.

Entre 1.209 y 1.229 el papa Inocencio III lanzó la llamada Cruzada Albigesa contra los cátaros, que reprimió la herejía de forma brutal y causó auténticos estragos en el sur de Francia. El paladín del papa en esta guerra no fue otro que el implacable caballero Simón de Montfort, Gran Maestre de la secreta Fraternitas Vera Lucis.

Algunos grupos reducidos de albigenses sobrevivieron en comunidades aisladas de Francia. Otros lograron huir más allá de las fronteras, a menudo cruzando los Pirineos.

En 1.243, el rey de Francia reanuda la lucha contra los albigenses a raíz del asesinato del inquisidor Guillermo Arnaud y un grupo de frailes, a manos de algunos hombres venidos de Montségur, último bastión de los herejes. Un año después se toma la fortaleza de Montségur y se quema a los cerca de doscientos creyentes y perfectos que allí se encontraban. La inquisición perseguiría a los últimos albigenses, a menudo exiliados o refugiados, hasta finales del s. XIV.

Mucho se ha especulado sobre el legendario tesoro de los cátaros, perdido según unos entre las ruinas de Montségur, salvado de la destrucción o el saqueo según otros. La leyenda habla de saberes más antiguos que el hombre, o textos apócrifos extraordinariamente reveladores, e incluso el Santo Grial...

Un símbolo asociado a estos herejes era la paloma (el espíritu) saliendo del cáliz (la pureza).

4. Nicolás Aymerich

Nicolás Aymerich o Eimeric nació en Girona en 1.320. Siendo joven ingresó en la orden de los dominicos, fundada por Domingo de Guzmán a principios del s. XIII con vocación de prédica y lucha contra la herejía, especialmente la albigense⁶.

Fray Nicolás destacó pronto entre los tomistas —defensores de la doctrina de Tomás de Aquino— de su época. Y como otros tomistas, condenó y atacó incansablemente el lulismo — legado filosófico de Ramón Llul—, que consideraba más allá de lo autorizable por la iglesia. En esta línea escribió algunas de sus obras más destacadas: *Fascinatio Lullistarum*, repleto de agravios contra el insigne mallorquín, y *Dialogus contra lullistas*.

En 1.376 logró que el Papa Gregorio XI condenara el lulismo, pero Martín V invalidaría aquella condena en 1.419.

Manifestó un rechazo general y oficializado hacia la totalidad de la teoría y la práctica alquímica en su *Tractatus contra alchimistas* (1396).

Pero su obra más influyente, sin duda, fue el célebre *Directorium Inquisitorum* (1.376), que sirvió de pauta o vademécum a los inquisidores. En sus páginas se halla una auténtica apología del tormento⁷. Para entonces, Eymerich ya era Inquisidor General de Aragón, a cuyo cargo estaba el gobierno del Consejo de Inquisición y de todos sus tribunales en la Corona. Muy pocos lo saben, pero Aymerich era además miembro destacado de la *Fraternitas Vera Lucis*.

Nicolás Aymerich falleció en 1.399.

⁶ La también llamada Orden de Predicadores ha sido tradicionalmente pródiga en lo que a inquisidores se refiere. Fray Tomás de Torquemada es solo otro de los ejemplos más conocidos (Nota del Autor).

⁷ Desde 1.252 el papa Inocencio IV autoriza la práctica de la tortura para extraer la verdad de los sospechosos en los tribunales eclesiásticos. La primera guía para inquisidores, *Practica Inquisitiones haerticae pravitatis*, apareció a principios del siglo XIV, obra del italiano Bernard Gui (Nota del Autor).

MIRADA ATRAS:

DRACS

Por Enrique Rodríguez Borja

Todavía me acuerdo de cuando me tocó comprar *Dracs* allá por el 94. Y digo “me tocó” debido a una razón más o menos curiosa. Por aquellos años nuestra economía no era muy boyante, pero ganas de jugar y tiempo no escaseaban, así que para aliviar la “pesada carga financiera” que era adquirir todo el material de *Aquelarre* que salía a la venta (hablamos de los prolíficos años de Joc) optamos por “repartir” suplementos de tal manera que los dos únicos Djs de *Aquelarre* de nuestro grupo (un servidor de ustedes y un tal Fernando, amigo de toda la vida y autor del excelente módulo *Alas Negras del Cantigas y Leyendas*) alternaran la compra de cada publicación.

Siempre creí que tuvo más suerte que yo, ya que fue él quien se adjudicó el primer manual (todavía conserva esa primera edición como oro en paño), el gran e insustituible *Rerum Demoni* (hecho unos zorros por cierto) y la bella y enigmática *Danza Macabra*... Y yo solo tenía en mi poder el infravalorado *Lilith*, y el a mi pesar, pequeño fiasco que fue *Rinascita*. Pero las tornas cambiaron con *Dracs*... Y es que todavía me acuerdo del primer día que lo tuve entre manos. Tapas blandas (precio más barato, eso sí), portada enigmática, primer suplemento “regional” dedicado a la Cataluña medieval... A primera vista la cosa no inspiraba confianza, pero en ese momento no sabía cuan equivocado estaba.

Y es que *Dracs*, si exceptuamos *Rerum Demoni*, ha sido sin lugar a dudas el mejor suplemento de *Aquelarre* nunca publicado, el más completo, el más rico, el más evocador, y al que más cariño tengo. Y curiosamente uno de los menos citados por los aficionados. Analicemos el porqué de todo esto.

Completo

La descripción del Principat de Catalunya en la baja Edad Media ocupa el primer capítulo y es exhaustiva a la par que precisa. Una bendición para el Dj que quiere ser veraz pero detesta leerse largas parrafadas. Como digo, la mayoría de aspectos socio-económicos, territoriales y cronológicos quedan contemplados de manera excelente. Pero por si eso no fuera poco, el capítulo dedicado a Barcelona es supremo. Unas 15 páginas acerca de las gentes, los barrios, los usos y las costumbres de una de las mayores ciudades de la época. Y unos mapas mas que correctos por cierto.

Riqueza

Dracs es un autentico filón de ideas a todos los niveles. No solo lo anteriormente descrito es un vivero de nuevas aventuras y tramas, también los capítulos dedicados a las tradiciones y costumbres mágicas, el bestiario de rigor y las inefables leyendas de Catalunya son el mejor caldo de cultivo de unas buenas sesiones de *Aquelarre*.

Evocador

Los módulos que contiene *Dracs* confieren al suplemento la categoría de obra maestra. Primero, porque todos se encuentran interconectados formando una campaña realmente antológica. Segundo, porque la estructura que se consigue es magnifica, con una trama que a medida que avanza el juego se complica y adquiere tintes realmente épicos. Y tercero por su enorme jugabilidad que permite por una parte al Dj cambiar y añadir aquello que le convenga enriqueciendo en todo momento el resultado final, y por otra parte a los Pj les proporciona una

valiosa libertad a la hora de ir construyendo el grupo y hacer que evolucione dejando de lado esa rigidez monolítica que oscurece muchas campañas publicadas.

A destacar entre los módulos *Sefarad* de Jordi Cabau (un bonito módulo ambientado en Girona), *Cuando el viento aúlla tu nombre... el Diablo busca tu alma* (con un final en la Fortaleza de Llers donde los verdaderos héroes se curten), y *Despertaferro* (toda una odisea por el Mare Nostrum desde Barcelona hasta Valaquia visitando lugares como Sicilia, Alejandría o Atenas que merece el calificativo de mítica).

Me atrevo a decir (y a repetir) que Dracs, no solo es de lo mejorcito que se ha publicado de *Aquelarre*, sino que puede estar al mismo nivel que obras tan importantes en esto del rol como *La Campaña Imperial* de *Warhammer* y *Las Mascaras de Nyarlathotep* de *La Llamada de Chtulhu* (ambas de sobra conocidas por los más veteranos y de una calidad indudable).

¿Algún defecto digno de reseñar, os preguntareis muchos? No todo han de ser alabanzas. Por supuesto que tiene, pero solo destacaré uno: yo hubiera puesto más páginas. ¿Por qué no tuvo tirón? Ya se sabe que las grandes obras de arte son, en ocasiones, incomprensiblemente incomprensidas.

NOTA: 9 (se merece mucho más)

Ex Averno

Aventura sobre la Alquimia, la Cabala y lo que hay en medio

Por Antonio Polo

“Entonces, ¿qué? ¿Acaso, igual que el divino San Juan, se me ha concedido un vistazo al final de los tiempos? ¿Son éstos los días que la muerte me ahorrará ver? (...) ¿De dónde procede lo apagado de vuestros ojos? ¿Cómo ha hecho vuestro siglo para entumeceros de este modo? ¿Acaso sólo se le concederán maravillas al hombre cuando ya no esté capacitado para asombrarse?

Vuestros tiempos han nacido entre la sangre y el fuego, y sin embargo, ¡no soy capaz de ver la más mínima chispa en vosotros! ¡Vuestro pasado es el dolor y el hierro! ¡Conoceos a vosotros mismos!

Con todos vuestros números relucientes y vuestras luces, no creáis estar encallecidos contra la historia. Su raíz negra acude en vuestro socorro. Está en vuestro interior. ¿Estáis tan dormidos que no lo veis, que no notáis su aliento en vuestra nuca, ni veis qué empapa los puños de su camisa?

¡Miradme! ¡Despertad y miradme! ¡He venido a veros! ¡Siempre estaré con vosotros!”

Antes de comenzar un par de consejos (para aquellos que todavía hacen caso de este tipo de cosas...). Este es un módulo pensado para un grupo de 3-4 PJs, con experiencia en armas, algo de magia (tampoco mucha, no exageremos) y si es posible, con uno o varios personajes de origen judío (sería indispensable, al menos, que el grupo se llevare bien con este grupo étnico o tengan contactos en el mundo hebreo). Lo principal es que sepan guardar las formas y no sean de espada fácil (o lo tendrán crudo para llegar al final). Se han utilizado muchos datos aparecidos en los suplementos *Sefarad* y *Ars Magna* (entre otros), y aunque he intentado que no sea necesario su uso para jugar la aventura, lo cierto es que ayudaría mucho si el DJ pudiera disponer de ellos (si no es posible, utiliza hechizos de suplementos que tengas y asunto arreglado). La acción transcurre en cualquier ciudad de la península que cuente con su propia judería (Girona, Toledo, Burgos, Córdoba, Sevilla...) y sucede en cualquier momento entre 1330 y 1391 (cuando se produce un movimiento antisemita bastante violento).

La aventura está inspirada, muy, pero que muy libremente en *From Hell*, el cómic de Alan Moore y Eddie Campbell (la película es buena, pero no llega a su altura...). Todas las citas pertenecen a la misma obra.

Por cierto, gracias a Jack Morris por la ayuda prestada con el título y a Hardeck por lo mismo y por escribir el suplemento de *Ars Magna* y el uso de la cábala de *Sefarad*, utilizados ampliamente en esta aventura aunque de manera somera y superficial (si quereis profundizar más ¡ya estais tardando en buscaros esos libros...!).

INTRODUCCIÓN PARA EL DJ

“¿Lo ves? Tu destino está inscrito en las calles en las que creciste, en el caballo que montas cada día. ¡No puedes cambiar de opinion! Nuestra historia ya está escrita, Netley. Está escrita con sangre que ya hace tiempo que secó... Grabada en la piedra.”

Esta historia comienza hace una década, en Girona, cuando el cabalista Asher ben Jonah, un conocido miembro de la Cofradía Anatema, recibió la visita de otro cofrade, su buen amigo Tancredo de Montilla, un reputado alquimista y médico cordobés. Durante su estancia en la

ciudad, Tancredo observó algunos cambios en la actitud de Asher que le llevaron a vigilarlo atentamente durante un par de días, al cabo de los cuales finalmente descubrió la terrible verdad: su amigo había cedido al encanto del Árbol de la Muerte, convirtiéndose en un cabalista oscuro.

Viéndose obligado a ello, Tancredo denunció a su amigo ante el resto de compañeros cofrades, que decretaron su expulsión, y ante el rabí del call de Girona, que lo desterró para siempre de la comunidad hebrea mediante la ceremonia del *hérem*. Asher tuvo, por tanto, que salir de la ciudad y comenzar un largo viaje de peregrinación por todo el norte de la Península, buscando una forma de poder vengarse del amigo que lo traicionó. Y sería en Burgos donde su búsqueda daría sus frutos tras conocer a Xaquín, un joven gallego que tuvo que abandonar la tierra donde nació tras convertirse en un lobisome debido a la maldición que le lanzó su propio padre.

Tras ganarse la confianza del joven presentándose como un amigo que podría obtener una cura para su mal, Asher comenzó una serie de preparativos que le llevaron, poco tiempo después, a la ciudad donde ejerce como médico Tancredo, donde pondrá en práctica un plan que le permitirá vengarse de él...

PRIMERA NOCHE: *PESAJ*

“Esta noche, las estrellas brillan sólo para nosotros dos. Los hados nos han traído a ambos a este lugar, en el momento adecuado... A partir del cual nuestros nombres se adentrarán juntos en la historia.”

Algunos o todos los PJs se encuentran celebrando la *Pesaj* (Pascua judía) en casa de Rabbí Shelomo ben Moshe, rabino de la judería de la ciudad. Los PJs no judíos pueden haber sido invitados por el resto o incluso por el rabino, al que no importa que algún que otro gentil celebre junto a él y a su familia tan importante celebración hebrea. Los PJs conocen desde hace tiempo a Shelomo, un hombre anciano de constitución recia y larga barba blanca, un miembro prestigioso de la comunidad hebrea de la ciudad, conocido por su bondad y buenas maneras.

Tras la comida (cordero asado con hierbas amargas y *maztah*, un pan cocido sin levadura), las cuatro copas de vino de rigor (ni una más, ni una menos) y el *jaroset* de postre (dulce de manzana con trozos de nueces y vino rojo dulce), Shelomo agradecerá a los PJs su asistencia y les invitará a dormir en una de las estancias, donde las mujeres han preparado tantas esteras con mantas como el número de PJs asistentes. Durante la noche, los personajes podrán descansar tranquilamente y reposar la comida tan exquisita que han podido degustar, al menos hasta que, poco antes del amanecer, todos aquellos que saquen una tirada de *Escuchar* despierten bruscamente al oír como llaman insistentemente a la puerta del rabino.

Si a alguno de los PJs le pica la curiosidad y se acerca a la puerta, donde ya se encuentran el rabino y su esposa, se enterará que una mujer, vecina de Shelomo, ha enfermado de repente esa noche y que tras recibir la visita del médico (un cristiano que vive cerca de la puerta de la judería, aunque fuera de la misma, llamado Tancredo de Montilla, por si los PJs preguntan), le ha informado a la familia que nada se puede hacer ya y que su defunción parece inminente, así que vienen a pedir al rabino que acuda lo antes posible para que la mujer, tal y como ordena la tradición, pida perdón por sus faltas y confiese sus pecados.

Sin pensárselo dos veces, Sholomo se pone sus vestiduras y sale raudo hacia la casa de su vecina. El PJ o PJs, si lo desean, podrá acompañarles, aunque al llegar a casa de la moribunda, tanto ellos como los familiares deberán quedarse en la habitación principal de la casa, esperando a que el rabino hable a solas con la moribunda, pues así lo manda la tradición y la ley.

La Habitación del Pánico

La habitación donde yace la moribunda, presa de un horrible ataque de fiebres que hace que se convulsione todo su cuerpo, es una pequeña estancia con una puerta que conduce al patio de

la casa. Allí, nada más llegar, Sholomo se sienta en una silla junto a la cama y trata de conversar con la mujer, que no puede hacer más que balbucea debido a los delirios producidos por la fiebre.

En ese momento, una enorme sombra salta desde el tejado de la casa al patio, lo más silenciosamente posible. Luego entra en la habitación y antes de que el rabino pueda hacer nada por evitarlo, acaba de un certero zarpazo con la moribunda. Sholomo levanta la vista, petrificado de terror por lo que tiene delante, y sin darle tiempo a decir nada, la criatura le arrebató la vida utilizando otra de sus garras. Todo ha ocurrido en un abrir y cerrar de ojos, y ningún familiar o PJ ha podido escuchar nada de lo sucedido (excepto si se obtiene una tirada de *Escuchar* con -75%, aunque, sinceramente, lo dudamos...).

La criatura se deleitará un rato alimentándose de las entrañas del rabino y la moribunda, y luego abandonará la casa por el mismo lugar por donde entró, o sea, por los tejados. Nadie la volverá a ver en el resto de la noche.

Mientras tanto, los PJs y familiares comenzaran a imaginarse que algo raro pasa conforme vaya pasando el tiempo y el rabino no aparezca. Si alguno acude a investigar lo que sucede en la habitación de la moribunda (atravesando un par de habitaciones y el patio), se encontrará con una bonita escena: un cadáver con la garganta abierta sobre una cama empapada en sangre y el cuerpo de Sholomo (que, recordémoslo, es amigo de los PJs) medio devorado y esparcido por el resto de la habitación...

Probablemente se pregunten...

...¿Qué ha pasado aquí?

Lo que ha ocurrido es que Tancredo de Montilla, el médico que vino a visitar a la enferma, ha conseguido aplazar una noche más el primer paso de la venganza que contra él tenía preparada su enemigo, el cabalista Asher ben Jonas.

Me explico.

Asher, haciéndose pasar por un viejo mendigo, consiguió convencer a la señora de la casa de que le permitiera ayudarla a llevar a su casa la comida del día a cambio de un plato de comida. Una vez en la casa no le costó nada utilizar su talismán de *Soplo Negro* sobre los alimentos de la mujer, haciendo que enfermara cuando los consumiera, lo que obligaría a llamar al médico de la familia, que no era otro que su enemigo, Tancredo, como él bien sabía.

Luego solo tenía que lanzar su hechizo de *Sumisión* sobre Xaquín, convertido en lobisome, y obligarle a que se colara en la casa y acabara con Tancredo (que estaría desprevenido y no tendría mucho tiempo para defenderse con sus hechizos) y con la mujer (que nunca es bueno dejar testigos, aunque estén medio consumidos por la fiebre). Así podrá evitar, de paso, las protecciones (mágicas y de otro tipo) que tiene el médico en su casa y que lo hacen prácticamente invulnerable en su interior.

Pero, por desgracia para Asher, ha surgido un inconveniente: Tancredo está a punto de terminar un proyecto en el que lleva mucho tiempo trabajando (en concreto, la fabricación de un androide) y tenía prisa por regresar a su casa, así que su visita ha sido bastante corta, limitándose básicamente a informar a la familia que la enferma ha sido presa de unas fiebres particularmente malévolas y que pueden irse preparándose para lo peor (no lo ha dicho con estas palabras, pues ha sido más suave, pero en resumen es eso lo que les ha dicho).

Por eso, cuando el lobisome ha hecho acto de presencia, el que estaba en la habitación no era Tancredo, sino Sholomo, y como a él le han ordenado llevarse por delante a los que estuvieran allí dentro (y además, le da igual ocho que ochenta), se los ha cargado y aquí paz y después gloria.

El problema vendrá cuando, al día siguiente, llegue a los oídos del cabalista que el que ha sido masacrado por su "mascota" no ha sido el médico, sino el rabino, lo que le obligará a provocar esa noche otra enfermedad para hacer salir a Tancredo y poder acabar con él. Solo que ahora el médico, que no es tonto, no irá tan desprotegido.

Por cierto, que tal y como dice la tradición, Sholomo ben Moshe se ha convertido en un *elohim*, pues ha muerto solo y no se han recitado las oraciones pertinentes, y el cabalista lo sabe, lo que puede tener consecuencias nefastas en el futuro de los PJs...

SEGUNDA NOCHE: ANIMUT

“Algunos desdichados alcanzan un punto de degradación tal en su vida que resulta casi imposible revertirlo. Pienselo así: el agua debe fluir por necesidad cuesta abajo, a pesar de todos nuestros esfuerzos para que lo haga de otro modo. Para que el agua se eleve incluso a su pesar, antes tiene que transformarse en vapor.

Tiene que haber sido tocada por el espíritu purificador del fuego.”

Durante todo el día, los PJs tendrán oportunidad de iniciar sus particulares investigaciones, si así lo desean, aunque poco es lo que podrán averiguar.

En la casa donde ha sucedido el asesinato pueden revisar el cuarto (si lo hacen con diligencia, pues no mucho después de descubiertas las víctimas se iniciarán los rituales de purificación y limpieza de cadáveres y habitación), y si consiguen hacer una tirada de *Otear* (o *Buscar* si tratan de encontrarla activamente) pueden ver, entre tanta casquería y sangre, un resto de huella manchada de sangre de algo que (*Conocimiento Animal*) parece ser un lobo algo crecido. Pueden seguirla con *Rastrear* hasta el patio, donde desaparece de repente.

También con *Conocimiento Animal* pueden averiguar que las grandes heridas han sido realizadas por una garra bastante grande y que algunos de los desgarros del rabino han sido producidos por mordiscos realizados por una dentadura grande y afilada.

Esa habitación, y el resto de la casa, no darán más de sí, excepto si deciden averiguar la procedencia de la enfermedad. Si le preguntan directamente a Tancredo, el médico, les dirá que le había diagnosticado unas fiebres, particularmente altas y malignas, producidas por ingestión de alimentos en mal estado, picaduras de insectos o una infección mal curada. Si siguen la pista pueden llegar a dar con los alimentos que Asher impregnó del *Soplo Negro* (que tengan cuidado, pues si algún PJ lo prueba sufrirá una enfermedad aleatoria, sin tirada de RR: tirará RESx3 y consultará la tabla de convalecencias), alimentos que permanecerán malditos durante un par de días y luego se pudrirán.

Y ya que hemos hablado de Tancredo, poco más podrán sacarle al médico, pues, en realidad, no es mucho lo que él ha hecho. Llegó, diagnosticó y se fue, así que dudo que los PJs lo acosen mucho con preguntas, aunque si conversan con él de lo ocurrido durante un rato dejes tirar *Psicología*: si la sacan percibirán cierto distanciamiento en sus respuestas, como si tuviera la mente en otro sitio. Lo cierto es que la tiene, ya que ha comenzado a olerse algo raro en todo el asunto, pero si los PJs le preguntan les mentirá, diciéndoles que lamenta no haberse podido quedar más tiempo con la enferma y haber conseguido, quizás, ayudarla durante su horrible muerte.

Por cierto, que ya que son amigos de uno de los difuntos, el rabino Shelomo ben Mossé, les tocará asistir a su entierro: el cadáver será llevado de madrugada a su casa (no estaría mal que fueran los mismos PJs los que se encargaran del traslado), donde sus hijas y esposa se rasgarán las vestiduras del lado izquierdo (literalmente) entre gritos de dolor y pena. Más adelante, será lavado, envuelto en el *tajrijim* (sudario) y colocado entre dos cirios encendidos, mientras los familiares rezan salmos por él. Al llegar el mediodía, se realiza una última oración y sus parientes y amigos (¿PJs) lo trasladarán lentamente hasta el cementerio judío (*macaber*), deteniéndose la comitiva siete veces durante el camino para recitar el salmo 91 (en hebreo, naturalmente):

*“El que habita al abrigo del Altísimo
morará bajo la sombra del Omnipotente.
Diré yo a Jehová: esperanza mía, y castillo mío;
mi Dios, en quien confiaré.
Él te librará del lazo del cazador,
de la peste destructora.
Con sus plumas te cubrirá,
y debajo de sus alas estarás seguro;
escudo y adarga es su verdad.*

*No temerás el terror nocturno,
 ni saeta que vuele de día,
 ni pestilencia que ande en oscuridad,
 ni mortandad que en medio del día destruya.
 Caerán a tu lado mil,
 y diez mil a tu diestra;
 más a ti no llegará.
 Ciertamente con tus ojos mirarás
 y verás la recompensa de los impíos.
 Porque has puesto a Jehová, que es mi esperanza,
 al Altísimo por tu habitación,
 no te sobrevendrá mal,
 ni plaga tocará tu morada.
 Pues a sus ángeles mandará acerca de ti,
 que te guarden en todos tus caminos.
 En las manos te llevarán,
 para que tu pie no tropiece en piedra.
 Sobre el león y el áspid pisarás;
 hollarás al cachorro del león y al dragón.
 Por cuanto en mí ha puesto su amor, yo también lo libraré;
 Le pondré en alto, por cuanto ha conocido mi nombre.
 Me invocará, y yo le responderé;
 con él estaré yo en la angustia;
 lo libraré y le glorificaré.
 Lo saciaré de larga vida,
 y le mostraré mi salvación.”*

Una vez llegados al cementerio y depositado el cuerpo del rabino en su sepultura, los familiares y amigos (incluyendo a los PJs) van llenando la tumba con tierra: cada uno coge la pala, la usa y luego la deja clavada en el suelo para que la recoja el siguiente (da mala suerte pasarse la pala del uno al otro). Terminado el entierro, se rezan oraciones, los familiares reciben el pésame, los asistentes se lavan las manos al salir del cementerio y todos acuden a la casa del rabino, donde se prepara un banquete de condolencia (con la comida que lleven familiares y amigos, ya que la comida de la casa del difunto está impura y no puede ser consumida).

Y al Anochecer...

Durante ese día, Asher ha vuelto a hacer de las suyas: de nuevo se ha acercado “casualmente” a uno de los pacientes habituales de Tancredo y ha impregnado sus alimentos con el *Soplo Negro*, lo que, inevitablemente, lo hará enfermar sin remedio al llegar la noche, provocándole en esta ocasión aparatosas hemorragias por diversos orificios del cuerpo. La familia hace llamar sin dilación al médico, que ha sumado ya dos más dos y sabe que algo huele a podrido en todo este asunto de los enfermos repentinos. Así que acude rápidamente a la casa del enfermo no sin haberse preparado convenientemente para enfrentarse a lo que esté provocando todo ese asunto: se guarda una hermosa daga bajo los ropajes (y que le sirve como talismán de *Arma Invencible*), pilla un tarro con ungüento (3 dosis de *Bálsamo de Curación*), se impregna con una grasa la nuca y orejas (ungüento de *Esencias de Éter*) y como toque maestro, agarra tres recipientes de arcilla sellados con cera que guarda en una caja especial (sí, se trata de tres dosis de la poción *Explosión...*).

Una vez llegado a casa del enfermo, Tancredo solicita quedarse a solas con él para realizar la exploración. Y en esas se encuentra cuando consigue averiguar lo ocurrido la noche anterior con la enferma y el rabino, ya que, casi sin ser advertida, una enorme figura entra silenciosamente en la habitación, una enorme y horrible mezcla de hombre y de lobo que se dirige sigilosamente a la cama del enfermo. Tancredo mira horrorizado al lobisome sin ser plenamente consciente de que el hechizo de *Esencias de Éter* que utilizó antes de salir de casa

probablemente le haya salvado la vida, ya que le hace completamente invisible ante las criaturas irracionales y oculta, de paso, su olor. Así que el lobisome, creyéndose solo en la habitación no se lo piensa dos veces y ataca al enfermo, arrancándole la cabeza de un solo bocado.

Es en este momento cuando el médico sale de su estupor y descubre que aquella enorme criatura no puede verlo, así que aprovecha la oportunidad para retirarse lo más posible de ella y utilizar, sin pensárselo mucho, una poción de *Explosión* sobre el lobisome: el recipiente estalla con un gran estruendo y la habitación se convierte en un infierno. La criatura aulla de dolor y huye de la casa con el pelaje ardiendo, perseguido por Tancredo, que ha logrado salvarse resguardándose tras de una mesa, y que trata por todos los medios de detener al lobisome.

Naturalmente, un hechizo de *Explosión* lanzado en mitad de una casa sólo puede significar una cosa: que la casa se convierta, en poco tiempo, en un verdadero horno. Los familiares del enfermo, asustados en un principio por el ruido y las llamas (y algo que no saben muy bien como describir...) no sabrán cómo actuar, pero en cuanto reaccionen comenzarán a gritar pidiendo auxilio para apagar el incendio y tratarán de salvar las posesiones que puedan.

Es en este momento cuando los PJs podrán enterarse de lo sucedido: si se encuentran vagando por las calles de noche (ya sea de camino a alguna posada o mancebía, o porque traten de descubrir algo) escucharán claramente la explosión y, a continuación, los gritos de “¡Fuego! ¡Fuego!”. Si se encuentran durmiendo en casa de la familia del rabino tendrán que hacer tiradas de *Escuchar* para oír los gritos y acudir a la casa, si lo desean, con el resto de vecinos, que un incendio en la Edad Media era un asunto muy serio y, si se descuidaba, podía arrasarlo rápidamente. Por eso, todos los que lleguen a la casa comenzarán a arrimar el hombro como puedan y a tratar de sofocar las llamas con agua y arena.

Una vez sofocado el incendio, los PJs podrán, si lo desean, investigar sobre lo sucedido en la casa, y cuál no será su sorpresa (y la de otros) cuando escuchen de nuevo una historia sobre un enfermo repentino y un médico que lo visita justo antes de que estalle media casa, historia que imagino que sabrán relacionar con lo sucedido la noche anterior con su amigo el rabino. Por cierto, que si tiran *Psicología* mientras escuchan el relato, detectarán claramente como el familiar que les cuenta lo sucedido se guarda para sí algo. Si se le presiona para que lo cuente (con un *Elocuencia*, por ejemplo), les dirá que todavía no sabe muy bien lo que ocurrió y que puede que tuviera algún tipo de alucinación producto del humo y las llamas, pero que le pareció ver salir de entre las llamas y saltar a los tejados algo envuelto en fuego y que gritaba como un poseso... (el DJ sabrá que se trata del lobisome Xaquín, que estaba siendo perseguido por Tancredo, que a pesar de su edad todavía sabe lo que es moverse rápidamente, pero debería describir la “alucinación” como si se tratara de un igneo, más que nada para despistar un poco al personal...).

Si examinan la habitación donde comenzó el incendio no encontrarán más que ceniza y humo, y en medio de todo eso el cadáver completamente chamuscado del enfermo (sí, como lo oyen, sólo hay un cadáver y no es el del médico...). Si tienen estómago y conocimientos suficientes (tirada de *Medicina*) verán que la cabeza del enfermo, que descansa a un metro del cuerpo, fue cercenada no demasiado limpiamente antes de ser quemado. Además, si realizan una tirada de *Buscar* por la habitación descubrirán los restos de un pequeño recipiente de arcilla o barro cocido que pueden asociar rápidamente (previa tirada de *Conocimiento Mágico*) con el hechizo de *Explosión*.

Llegados a este punto, los PJs comenzarán a sospechar del médico que visitó a los dos enfermos en las dos noches, que casualmente es la misma persona (como le puede decir cualquier familiar de las víctimas), y que, además de no morir en el incendio, parece haber desaparecido como por arte de magia. Así que me temo que los PJs decidirán en algún momento realizar una visita a la casa de Tancredo... Y no serán los únicos como se verá a continuación...

TERCERA NOCHE: SHIVAH

“Me siento abandonado. Recorrer un camino tan largo y tener que volver atrás cuando apenas has podido vislumbrar tu destino...”

Una más. Una sola más habría bastado.”

A última hora de la noche, cercano el amanecer, o durante el resto del día siguiente, los PJs pueden visitar, si lo desean, la casa de Tancredo de Montilla, situada, como ya dije antes, fuera de la judería y muy cercana a la puerta de la misma. El médico no se encuentra en casa, pues se ha tirado toda la noche buscando y rastreando por la ciudad al lobisome, hasta que por fin ha dado con él y ha descubierto con quien vive. Así que, oculto en las sombras, ha podido contemplar el rostro de Asher y ha comprendido el retorcido plan de venganza que ha urdido su compañero contra él. Armado con esta información, Tancredo regresa a su casa a prepararse para la inevitable lucha sin saber lo que le espera allí, que es una buena...

Si los PJs desean entrar por la puerta deberán forzar la cerradura (tirada de *Forzar Mecanismos*), pues está cerrada. Una vez dentro, descubrirán lo que, en un principio, pasa por ser la casa de un médico de la época: instrumentos de exploración, de cirugía, melecinas, pociones, ungüentos malolientes, hierbas, objetos de botica y todo lo que se puede encontrar en estos casos. En principio, no hay nada extraño en esa casa.

Claro está, que en principio...

Y es que si realizan una tirada de *Buscar* en el patio de atrás (o si remueven directamente el suelo del mismo), encontrarán una argolla que abre una trampilla de madera y que lleva al laboratorio alquímico del médico. Tancredo tiene especial cuidado en remover la tierra cuando sale del laboratorio, así que será difícil que la encuentren si no hacen la tirada.

Para llegar al laboratorio, hay que bajar doce escalones, cada uno de los cuales tiene inscrito el símbolo de un signo zodiacal y su nombre (tirada de *Alquimia* con +25% para darse cuenta). Eso les puede dar una idea de cual es la "afición secreta" de Tancredo, pero es que los escalones ocultan algo más: el último escalón parece de piedra, pero no lo es. Es simplemente un pergamino muy bien pintado y camuflado que se confunde con la piedra fácilmente, sobre todo en la media oscuridad que ilumina la estancia (todo aquel que no pase una tirada de *Otear* -20% creerá que es piedra de verdad) y si alguien lo pisa romperá el pergamino y meterá el pie directamente en una cubeta con aceite de Vitriolo (ácido sulfúrico para entendernos...), que no todo tiene que ser magia en casa del alquimista: el aceite provocará 1D6 puntos de daño en el pie del infortunado cada asalto durante 1D4+2 asaltos. Por cada 5 puntos que provoque le obligará a tirar secuelas, con lo que puede, fácilmente, quedársele atrofiado de por vida... La armadura le protegerá hasta que sea superada, momento en el cual comenzará a recibir puntos de daño él y la armadura.

Solventado ese pequeño problema podrán entrar en el laboratorio secreto de Tancredo: una pequeña estancia con fuerte olor a azufre y metal, llena a reventar de herramientas de laboratorio (alambiques, hornos, crisoles, matraces, probetas...: un laboratorio bastante bueno, como sabrá cualquiera que haga una tirada de *Alquimia*), además de extraños ingredientes, montones de libros (entre los que se encuentran, para los que sepan buscarlos, *De Mysteriis Aegyptiorum* y *Turba de los Filósofos*, descritos en la pág. 57 del *Ars Magna* y en el apéndice del módulo para los que no tienen el libro) y, justo en medio de todo este barullo, lo que a todos ojos parece la escultura de un hombre a tamaño real, fabricada de forma bastante tosca con un metal de tono apagado... Y que en cuanto los PJs se acerquen a él levantará los párpados y mostrará unos ojos fabricados también de metal...

El Hombre Bicentenario (Versión 0.1)

El androide de Tancredo, pues eso es de lo que se trata, es una creación mágica realizada con el hechizo del mismo nombre y que conocen solo un puñado de alquimistas. Existen versiones mejoradas de androides fabricadas con alquimia, pero este no es el caso, pues Tancredo está experimentado con su fabricación y no ha llegado muy lejos en sus estudios. Este androide, construido con multitud de pequeñas piezas ocultas bajo un armazón de metal (que chirrian cada vez que se mueve), tiene unas órdenes muy claras: informará a los que entren en la estancia (a excepción de Tancredo) que han entrado en el laboratorio sin el consentimiento de su creador y que, por su propio bien, deberán abandonarlo lo antes posible...

Puede que los PJs se rían, pues la voz del androide no es muy autoritaria (simplemente recita lo que se le ha dicho) y puede que alguno de los PJs con conocimientos mágicos caiga en

la cuenta (tirada de *Conocimiento Mágico* con -50% o *Alquimia* con -70%) que las órdenes se encuentra inscritas en una tablilla que le sale levemente del pecho, a la altura del corazón, y que no sería muy difícil extraerla. Pero si en algún momento los PJs hacen algún gesto hostil hacia el androide o comienzan a rebuscar por el lugar, el androide abrirá las manos, mostrará el cuenco de arcilla cerrado con cera (*Explosión* de nuevo, hechizo al que es muy aficionado el médico) que guarda en cada una y repetirá la orden. Si tampoco le hacen caso, lo dejará caer al suelo... Activando los hechizos de los cuencos... (por cierto, el lugar está lleno de productos volátiles y altamente inflamables, como se dará cuenta cualquiera que haga una tirada de *Alquimia* o *Conocimiento Mineral*...).

¿Cómo podrán los PJs actuar con el androide?

Pues con mucho tacto. Un androide no es precisamente un lumbreras y solo conoce las órdenes que se les han dado. Los PJs pueden, con ingenio, “retorcerlas” a su antojo (quizás con una buena tirada de *Elocuencia* o incluso de *Psicología* si los jugadores no tienen demasiado ingenio) hasta tal punto que confundan y “bloqueen” al androide, que quedará incapacitado para actuar. El problema es que si no lo hacen con el mayor tacto posible, puede que el androide deje caer los recipientes y mande a medio grupo de PJs a Catay...

Una vez solventado (o no) este contratiempo, los PJs son libres de revisar el laboratorio, aunque poco será lo que encuentren (a no ser que sean alquimistas, ya que la mayor parte de los instrumentos e ingredientes les pueden ser muy útiles), y lo más probable es que en medio del registro, reciban la visita del dueño de la casa, Tancredo, que como se dijo antes, en cuanto se entere que es Asher el cerebro oculto de lo que ha sucedido estos días, vuelve a su casa, encontrándose allí con los PJs, que pueden estar preparados para su llegada o no, según como se comporten y si han tenido la precaución de evitar ser sorprendidos durante el registro. De todas formas, Tancredo no tratará de entrar sigilosamente en su propia casa, a menos que los PJs hayan dejado algún indicio de que se encuentran allí (por ejemplo, la puerta de la calle abierta, la trampilla del patio de par en par, muebles abiertos y registrados, etc...).

En principio, el encuentro entre los PJs y el médico no tiene porque ser violento... Es más, se recomienda que no lo sea, ya que es el único que puede ayudarles a dar con el verdadero culpable de todo el asunto. Él también quiere acabar con Asher y hará todo lo posible por terminar con su macabro plan (no solo por salvar la vida, sino por evitar más muertes...), pero es posible que el encuentro con Tancredo se convierta rápidamente en un “¡Chicos, aquí está el asesino...! ¡Acabemos con él!...”, lo cual daría al traste con la aventura. Por eso recomendamos que sea el médico el que sorprenda a los PJs cuando estén enfrescados en pleno registro del laboratorio. Si es así, Tancredo tratará de averiguar primero quienes son los PJs y qué hacen allí, y si les convence su historia, puede incluso que les informe de quien se esconde tras la bestia que ha matado a su amigo el rabino y a dos de sus pacientes, pero antes de hacerlo el DJ debe hacer ver a sus jugadores mediante cualquier tipo de indicio o argucia (tiradas de *Psicología* por ejemplo para demostrar que no miente) que no es el médico el tipo al que buscan y que, más aún, puede ser la clave que les lleve al final de la aventura.

Si todo va bien (y esperemos que sea así, pues esta puede ser la parte más delicada de todo el módulo), Tancredo les contará todo lo que sabe, desde quien es él realmente (si los PJs han demostrado no tener prejuicios sobre la magia y sus practicantes), quien es Asher, como fue desterrado y expulsado de la cofradía y que probablemente ha venido a la ciudad a acabar con él en venganza. También les dirá que sabe donde se oculta y que está buscando, precisamente, a gente que le ayude a terminar con el cabalista y con la criatura que vive con él. Los PJs son libres de creerse la historia o no, pero no tendrán mucho tiempo para pensárselo, pues justo cuando todo parece haberse tranquilizado en casa del médico, escucharán claramente como irrumpen en la casa (tirando la puerta abajo si es necesario) un grupo de hombres armados hasta los dientes...

Una Peligrosa Distracción

Como ya se dijo antes, los PJs no son los únicos que han sospechado del médico, pues también lo ha hecho el *pater* de la Fraternitas Vera Lucis que vive en la ciudad. Para él está claro que todo este asunto de los enfermos repentinos, los rabinos destripados y las casas

incendiadas en segundos huele, y de lejos, a magia negra y a brujería, así que no ha tardado mucho en llamar a seis *frateres gregarius* (seis hermanos de pleno derecho) y tras darle sus bendiciones, los ha mandado a casa del médico a descubrir cualquier rastro de brujería o hechicería y a terminar con ella de raíz.

Por tanto, el grupo que ha entrado a casa de Tancredo son seis frateres que vienen con las de Caín, armados de pies a cabeza y que no se lo pensarán mucho para comenzar a derribar muebles y a romper instrumentos en busca de cualquier indicio, por pequeño que sea, de que allí vive un mago.

Se avisa al DJ que esta irrupción se ha pensado, principalmente, como una forma de quemar adrenalina para los PJs por si están cansados de una aventura sin lucha ni combate (aunque luego se van a hartar), así que tampoco es cuestión de pasarse e incluso, si el DJ lo considera adecuado, puede eliminar completamente esta escena. Por su parte, los jugadores son libres de idear cualquier tipo de táctica o estrategia para acabar con ellos o hacerlos huir (son fanáticos, pero no tontos, y si cuatro de ellos caen muertos o son incapacitados, los otros dos saldrán de allí como puedan...), e incluso pueden ser ayudados por el propio Tancredo, que aunque no está para muchos trotes (ha gastado muchos PC a lo largo de esta noche y tiene que descansar para recuperarlos) todavía puede ser bastante útil.

Por cierto, una última cosa: recordemos que el androide todavía está activo en la laboratorio alquímico de Tancredo y que, en el caso de que entren allí uno o más fráteres, repetirá de nuevo las órdenes y puede llegar a dejar caer las pociones de *Explosión* llegado el momento... Aunque también es cierto que los frateres no pararán hasta destruirlo, pues un hombre de metal que habla les huele, a todas luces, a brujería y hechicería...

EPÍLOGO: ELOHIM

"Entre ustedes no hay ningún hombre digno de juzgar el Arte inmenso que he llevado a cabo. Sus rituales son juramentos vacíos que ni entienden ni siguen."

Cuando se deshagan de los fráteres, es probable que los PJs quieran ir a hacerle una visita al cabalista Asher; Tancredo les animará a acompañarle, pues no quiere que pueda escapar de la ciudad o que prepare un nuevo ataque. Pero claro, mientras el médico y los PJs discutían de sus cosas entre ellos y con los fráteres, Asher no ha estado ocioso ni mucho menos...

Por de pronto, sabe que Tancredo ha conseguido escapar de su segundo ataque y se teme lo peor y es que haya podido seguir a Xaquín y averiguar de esa forma lo que se trae entre manos. El lobisome, bastante chamuscadillo, asegura que no, que nadie lo siguió hasta la casa del cabalista, pero este sabe que hay formas de despistar incluso los sentidos más afilados de una bestia. Por eso, tras pensárselo un rato, ha decidido huir de la ciudad, salir cuanto antes de allí antes de que Tancredo pueda regresar y atacarle, quizás acompañado de mercenarios, amigos o incluso compañeros de la Cofradía Anatema.

Tras tomar la decisión, informa a Xaquín que es mejor abandonar la ciudad y que se vaya preparando mientras él baja al sótano, donde tiene su pequeño santuario-laboratorio, y comienza a recoger sus cosas...

Y en esas estamos cuando llegan los PJs...

La Bestia...

Los PJs pueden entrar a casa de Asher por las bravas, destrozando puertas y/o ventanas, o pueden decidir algún curso de acción más sutil y sigiloso. Sea como sea, la puerta y las dos ventanas que dan a la calle (todas ellas bien cerradas) dan a la planta principal y única de la casa, en la que ahora solo está Xaquín, cargando en un fardo sus escasas posesiones. No está convertido en lobisome ahora (los PJs solo verían un chico escuchimizado y con algunas quemaduras en manos y torso), pero en el momento en que capte cualquier sonido o presienta algún tipo de peligro, se convertirá en la peligrosa máquina de matar que es realmente y atacará a cualquiera que se le ponga por delante. De esta forma tratará, por un lado, de detener a

cualquier intruso que haga acto de presencia en la casa y avisar con sus gritos (y, espera, los de sus enemigos) al cabalista que se encuentra en el sótano y que puede prepararse para el combate que se avecina.

Xaquín luchará hasta la muerte (es un lobisome, después de todo, una bestia irracional, sobre todo cuando prueba la sangre o se siente frustrado, como ahora), y evitará en todo momento que los PJs lleguen hasta la puerta trasera, la que lleva al sótano a la casa. Por eso, cuando consigan derrotarlo o retenerlo de alguna forma, los PJs podrán llegar hasta esa puerta y bajar los peldaños de madera que les conducen a un sótano donde, en ese preciso momento, se ha escuchado un terrible grito de dolor...

...Y la Bella

Los peldaños de madera, una decena larga, crujientes y viejos como debe de ser, conducen a una habitación reducida y bastante oscura, llena de polvo y suciedad, con manchas parduzcas en las paredes y con un montón de extrañas pintadas de tiza y de algo que parece sangre reseca en el suelo...

Y justo en medio un enorme ser humanoide de más de dos metros de altura y de más de media tonelada de peso que parece estar fabricado con barro y tierra seca, un ser sin boca y sin ojos, y con unas palabras en hebreo inscritas en la frente (tirada de *Leer y Escribir* para los que tengan el idioma: "*Emet*", que quiere decir "*Verdad*"). Detrás de él, tirado en el suelo en medio de un charco de sangre, el cuerpo de Asher, retorciéndose de dolor e implorando a los PJs que le ayuden, que se arrepiente de lo sucedido, que no quería y todo lo demás...

Lo que, por cierto, es mentira, pero vamos a decirle al _____ ha ocurrido y que sepa lo que debe hacer para terminar la aventura.

Asher, al escuchar los gritos en la planta de arriba ha ordenado al golem (que creó hace ya varios días por si las cosas se torcían) a que se plantara en medio de la habitación y atacara a todo aquel que osara entrar en el sótano. Luego ha creado un círculo de sal justo al final de las escaleras, para que el primero que entre en el círculo (o sea, el primero que baje las escaleras sin ver el círculo, lo cual requiere una tirada de *Otear* -20%, pues se confunde entre la mugre y otras escrituras en el suelo) entre en la *Trampa del Elohim* que ha invocado (véase más abajo quién es este elohim y como actúa sobre el desafortunado que caiga en la trampa). Terminada la trampa, Asher ha derramado sangre que tenía en un recipiente a sus pies y se ha tumbado en el suelo, con la esperanza de que los asaltantes de su casa crean que está herido o incluso muriéndose vete a saber porqué (quizá atacado por el propio golem) y no le tengan muy en cuenta, y poder, de esta forma, lanzar hechizos sobre los PJs o sobre Tancredo, empezando por *Anatema* que evitará que puedan atacarle directamente a él... Por cierto, para saber que miente hay que tirar *Psicología* con -25% (es que Asher es un perfecto embaucador...).

Pues ya tiene el DJ descrito el marco perfecto para un bonito combate final... Por cierto, que el golem sirve a Asher pero es un ente independiente: aunque muera el cabalista, él seguirá en sus trece de matar a todo aquel que haya en el sótano.

Y como remate, la última broma del cabalista será un hechizo que utilizó sobre él hace ya mucho tiempo. Se trata de *Invocar a Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido*, lo que viene a decir que si los PJs consiguen en algún momento acabar con Asher, al asalto siguiente su cuerpo volverá a alzarse de nuevo, transformado en esta ocasión en un Mashkith dispuesto a terminar de la forma más sangrienta posible con los que asesinaron al cabalista. Beneficios de ser el malo, que le vamos a hacer...

FINAL Y RECOMPENSAS

Si los PJs logran terminar con el cabalista, podrán registrar el sótano tranquilamente e incluso la casa: encontrarán unos 300 maravedíes en moneda y algunas joyas, pero también los talismanes de los hechizos que podía lanzar el cabalista y los ingredientes de otros de sus hechizos.

Tancredo, por su parte, decidirá abandonar la ciudad tras acabar con el cabalista oscuro, pues ahora los frateres le persiguen y quiere poner tierra por medio, una idea que los PJs puede que quieran imitar, pues también ellos pueden estar en la lista negra de la Hermandad.

En cuanto a los Puntos de Aprendizaje, aquí tienes una bonita lista:

- Si logran acabar con Asher definitivamente: 20 P.Ap.
- Si logran acabar con el Golem y/o con Xaquín: 10 P.Ap. por cada uno.
- Si Tancredo les ayuda a acabar con el cabalista: 10 P.Ap.
- Por buenas ideas e interpretación: Entre 10 y 20 P.Ap.

DRAMATIS PERSONAE

Asher ben Jonah

El Cabalista Oscuro

FUE	12	Altura:	1,65 m
DES	15	Peso:	70 kg
HAB	15	Aspecto:	15 (Normal)
RES	16	RR:	0%
PER	15	IRR:	125%
COM	10	PC:	25*
CUL	20		

Armas: Puñal 70% (2D3+1D4)

Competencias: *Alquimia* 70%, *Astrología* 40%, *Cábala* 100%, *Conocimiento Mágico* 80%, *Disfrazarse* 30%, *Elocuencia* 70%, *Escuchar* 50%, *Esquivar* 30%, *Idioma (Hebreo)* 80%, *Teología (Hebrea)* 100%, *Tortura* 50%.

Hechizos: *Anatema*, *Creación de un Golem*, *Cruz Qlipothica*, *Dominación*, *Lamen Elemental*, *Soplo Negro*, *Sumisión*, *Invocar a Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido*, *Trampa del Elohim*.

Notas: Como se ha explicado anteriormente, Asher atacará utilizando primero el hechizo de *Anatema* para evitar ser atacado si previamente no ataca él. Si tiene éxito, luego utilizará su talismán de *Lamen Elemental* para liberar un elemental cabalístico de fuego (véase *Sefarad* pág. 21; si no se dispone de este suplemento, considerar que es un ígneo) y que sea él el que ataque a los PJs. Recordamos, finalmente, que los hechizos cabalísticos es imposible realizarlos en voz baja o sin pases de manos.

(*: Aunque Asher tiene 25 PC, tras lanzar el *Invocar a Aquella que se Regocija...*, se queda permanentemente con 22 PC. Además, si todo ha salido como se describe en la aventura, cuando los PJs encuentren a Asher éste habrá lanzado exitosamente el hechizo *Trampa de Elohim* y sólo le quedarán, por tanto 19 PC).

Tancredo de Montilla

El Médico Alquimista

FUE	15	Altura:	1,60 m
DES	16	Peso:	57 kg
HAB	15	Aspecto:	13 (Normal)
RES	15	RR:	0%
PER	16	IRR:	125%
COM	13	PC:	25*
CUL	20		

Armas: Daga 60% (2D3+1D4)

Competencias: Alquimia 100%, Astrología 60%, Comerciar 35%, Conocimiento Mágico 90%, Conocimiento de Plantas 60%, Conocimiento Mineral 50%, Escuchar 50%, Espagiria 75%, Esquivar 35%, Medicina 75%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 50%.

Hechizos: Aceite de Grandeza, Androide, Arma Invencible, Bálsamo de Curación, Esencias de Éter, Explosión, Hechizo Rojo, Tablilla Constelada.

Fórmulas Alquímicas: Aceite de Vitriolo, Acero Filosófico, Destello de Febo, Muerdenarices, Néctar de Ceres, Ropas Pétreas.

Notas: A la hora de combatir y lanzar hechizos, Tancredo utilizará *Explosión* (recordemos que le quedan dos tarros de arcillas, más otros dos si recoge los que tiene el androide), siempre y cuando eso no ponga en peligro la salud de los PJs. También puede activar el *Arma Invencible* de su daga o llevar preparado de casa alguna de sus fórmulas alquímicas.

(*: Tancredo tiene, en principio, 25 PC, pero hay que tener en cuenta la situación de la aventura: tras perseguir al lobisome y regresar a su casa, Tancredo ha perdido ya 3 PC en el lanzamiento de *Explosión*, por lo que le quedan 22 PC. Luego puede gastar alguno más en el combate contra los fráteres, así que hay que llevar la cuenta minuciosamente de sus PC gastados si no descansa antes de enfrentarse a Asher).

Xaquín*

Lobisome Galego

FUE	35	Altura:	1,75 m
DES	35	Peso:	80 kg
HAB	10	Aspecto:	3 (Horrendo)
RES	40**	RR:	0%
PER	35	IRR:	250%
COM	5		
CUL	5		

Armas: Mordisco 65% (1D3+4D6)

Garras 80% (1D3+4D6)

Armadura Natural: Pelo espeso y recio (prot. 3).

Competencias: Buscar 90%, Correr 120%, Discreción 85%, Escuchar 90%, Esquivar 95%, Otear 90%, Rastrear 150%, Saltar 80%.

Poderes Especiales:

- **Transformación:** Xaquín ha recibido tratamiento por parte de Asher y ahora puede controlar en parte la transformación. Eso quiere decir que puede hacerlo de forma voluntaria, tardando únicamente 1 asalto, pero sigue siendo un lobisome, lo que significa que en caso de sufrir una crisis de locura, también puede convertirse.
- **Resistencia al Daño:** No puede desmayarse a causa de las heridas y seguirá luchando hasta alcanzar sus puntos de Resistencia en negativo, momento en el que muere.

(*: Te damos las características de Xaquín convertido en lobisome. Cuando no está convertido sus características son las de un humano medio tirado para bajo

**): Hay que tener en cuenta que Xaquín puede estar herido a consecuencia del hechizo de *Explosión* utilizado por Tancredo; si es así, sus puntos de Resistencia se reducen en 10).

Androide de Tancredo

El CP-30 del siglo XIV

FUE	10	Altura:	1,70 m
DES	5	Peso:	150 kg
HAB	12	Aspecto:	-
RES	13	RR:	0%
PER	10	IRR:	100%
COM	5*		
CUL	1		

Armas: Pelea 10% (1D6)

Armadura Natural: Carcasa Metálica (Prot. 5**).

Competencias: Todas a nivel de base.

Poderes Especiales:

- **Autómata:** El androide no tiene mente, por tanto es inmune a todos los hechizos que afecten a la mente, como *Sumisión*, *Dominación*, *Atracción Sexual*, *Deseo*, *Discordia*, *Metamorfosis*, *Habla*, *Interrogación*, etc. Además, no se desmayará al llegar a puntos negativos de Resistencia. Si recibe un ataque que produzca una secuela, se inutilizará automáticamente la parte del cuerpo alcanzada (si es el pecho queda desactivado y si es la cabeza se le anulará la capacidad de ver u oír).
- **Desactivación:** Se puede desactivar el androide extrayendo la tablilla constelada que tiene en el pecho, lo que puede hacer tranquilamente Tancredo. Si lo intenta alguien que no sea él, el androide se opondrá violentamente, así que para conseguirlo se debe entrar en melé con el androide y sacar una tirada de *Forzar Mecanismos* con +25%.

(*: Normalmente un androide no es capaz de comunicarse de ninguna forma, pero Tancredo, con sus experimentos ha conseguido algo y es que recite una única frase, que es la que los personajes escucharan en su laboratorio. No dirá nada más que esa única frase.

(**): La protección normal de un androide es de 4, pero Tancredo ha utilizado la fórmula de *Acero Filosófico* con el androide, otorgándole 1 pto adicional de protección).

Fráteres Gregarius

Seis, eran seis, los hijos del Páter...

FUE	15	Altura:	1,70 m
DES	15	Peso:	70 kg
HAB	15	Aspecto:	15 (Normal)
RES	15	RR:	80%
PER	12	IRR:	20%
COM	10		
CUL	10		

Armas: Espada Normal 65% (1D8+1+1D4)

Daga 50% (2D3+1D4)

Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)

Competencias: *Escuchar* 50%, *Esquivar* 40%, *Otear* 50%.

El Golem

FUE	40	Altura:	2,3 m
DES	5	Peso:	750 kg
HAB	5	Aspecto:	-
RES	Especial	RR:	0%
PER	5	IRR:	175%
COM	-		
CUL	-		

Armas: Puño 45% (1D3+5D6)

Armadura Natural: Especial.

Poderes Especiales:

- **Muerte:** Si se borra la primera letra de la palabra que tiene escrita en la frente, pasará de decir *emet* ("Verdad") a decir *met* ("Muerto") y el gólem muere. Para que los PJs puedan saberlo, deberán tener el hechizo *Creación de un Gólem* o hacer una tirada de *Cábala* con un -20%.
- **Ser Artificial:** El gólem no tiene puntos de Resistencia genéricos, sino repartidos por sus localizaciones de la siguiente manera:

- Cabeza: 10 ptos de Resistencia.
- Brazos: 15 ptos de Resistencia en cada uno.
- Tronco: 30 ptos de Resistencia.
- Piernas: 15 ptos de Resistencia en cada uno.

Si se de un solo golpe se supera el daño de una localización, ésta queda cortada limpiamente (no se tiene en cuenta la regla de dividir el daño en la localización o multiplicarlo en la cabeza). Si no se supera el daño, la herida se cierra limpiamente. Además, sólo si se le corta la cabeza se desmoronará en un montón de tierra: si se afecta al resto de localizaciones, el gólem seguirá luchando como pueda.

El Elohim

El rabino Sholomo, amigo de los PJs, murió sólo y sin recitar las plegarias correspondientes, por lo que su espíritu se ha transformado en un *elohim*, un espíritu hambriento de las almas de los difuntos que cuando se aparece (que lo hace rara vez) aparece siempre boca abajo, pues así se encuentra en el Seol (el infierno judío).

El cabalista Asher se imagina lo que ha ocurrido con el rabino así que cuando decide utilizar el hechizo *Trampa del Elohim* ha decidido invocarlo a él y atraparlo en el círculo.

RR:	0%
IRR:	125%

Poderes Especiales:

- *Posesión:* Si algún PJ entra en la *Trampa del Elohim* puede ser poseído por él: la víctima tiene derecho a una tirada de RR. Si falla, el *elohim* entra en su cuerpo. A partir de ahora, la víctima se sentirá cada día que pase más cansado y agotado, perdiendo 1 pto de una Característica aleatoria cada día (cuando alguna llegue a 1, pasará a otra y así hasta que tenga que reducir una a 0, lo que mata a la víctima). Sólo se le puede expulsar con el hechizo de *Expulsión* o con el poder de fe *Exorcismo*, recuperándose a partir de entonces 1 pto de Característica perdida por día de reposo.
- *Drenaje de Vida:* El *elohim* también puede drenar rápidamente la vida de un cuerpo, arrebatándole 1 pto de característica aleatoria por asalto, si la víctima falla una tirada de RR y en este caso si que puede llegar a 0. Suele utilizar este poder cuando piensa que puede ser expulsado del cuerpo.

Mashkîth

Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido

Como se dijo en el texto de la aventura, cuando Asher muera, su cuerpo será poseído por uno de los *mashkîth*, espíritus tentadores y de la venganza. El cadáver adopta entonces la forma de una mujer mezcla de felino y de lobo con abundante pelo. Entonces, el *mashkîth* (llamado *Aquella que se Regocija en la Sangre del Herido*) se dedicará a atacar a cualquiera que esté presente (especialmente al que acabara con la vida del cabalista) durante tantos asaltos como PC tuviera Asher en el momento de morir. Cuando se cumplan esos asaltos, el *mashkîth* desaparece y vuelve a convertirse en el cadáver del cabalista.

FUE	22	Altura:	1,65 m
DES	25	Peso:	70 kg
HAB	20	Aspecto:	5 (Horrenda)
RES	31	RR:	0%
PER	20	IRR:	150%
COM	1		
CUL	10		

Armas*: Garras 50% (1D6+1D6)
Mordisco 50% (1D8+1D6)

Desgarre 50% (2D6+1D6)

Armadura Natural: Pelo (Prot. 3)

Competencias: Correr 90%, Discreción 90%, Esconderse 75%, Esquivar 60%, Nadar 90%, Rastrear 75%, Saltar 90%.

Poderes Especiales:

- *Aullido:* Todos los que lo escuchen (sin tirada de RR posible) tendrán un -50% a todas sus acciones y perderán automáticamente la iniciativa).

(*: El *mashkîth* puede atacar cada asalto con sus dos garras y con un mordisco: si al menos dos de estos tres ataques aciertan a la misma víctima, en el siguiente turno puede desgarrarle con las patas traseras igual que si fuera un puma.

APÉNDICE: LOS LIBROS DE TANCREDO

Como se dijo en su momento, en el laboratorio alquímico de Tancredo se apilaban uno encima de otro montones de libros, en su mayor parte sesudos tratados de alquimia sin interés para nadie excepto para los más iniciados en el tema (con un porcentaje de *Alquimia* de 80% o más). Pero entre tanta página y pergamino se puede encontrar (con un buen rato examinándolos detenidamente, quizás haciendo una tirada de *Buscar* si no se tiene tanto tiempo) dos volúmenes que hablan de algo más que de teorías y supuestos.

Uno de ellos se titula *De Mysteriis Aegyptiorum* y fue escrito hace ya muchos siglos por el filósofo Jámblico, que algo de alquimista tenía que tener, pues esta versión escrita en latín, con un porcentaje de *Enseñar* del 40%, contiene 1D6 fórmulas alquímicas y los hechizos *Talismán de Mercurio* y *Corona Salomónica*. Además proporciona 35 P.Ap. para gastar en *Alquimia* (máximo 75%) y 35 P.Ap. en *Conocimiento Mágico* (máx. 92%).

El otro es más común, pues se trata de la *Turba de los Filósofos*, un diálogo alquímico de filósofos griegos escrito también en latín y que proporciona 45 P.Ap. para gastar en *Alquimia* (máx. 55%) y 1D4 fórmulas alquímicas.

DESPEDIDA Y CIERRE

Pues se acabó lo que se daba...

Si esto fuera un bar, ahora mismo estaríamos echando a los borrachos, limpiando la barra y poniendo las sillas sobre las mesas.

Solo nos queda agradeceros que hayais llegado hasta esta despedida un número más, y esperamos que os haya gustado los artículos, los textos y el módulo de este quinto *Dramatis Personae*, y aunque hayamos tardado más de lo acostumbrado en salir, al menos haya valido la pena.

Para nuestro sexto número (el sexto ya, quien lo iba a decir) seguiremos presentando las secciones habituales y añadiremos alguna que otra nueva, además de tener en cuenta nuestro primer concurso de módulos *Dramatis Personae*, que esperemos que atraiga a muchos participantes. Ilusión no nos falta, al menos, y queremos contagiarla para que sigais colaborando como hasta ahora, y demostremos de esa forma a la afición rolera en general que hay ocasiones en esta vida —ya me estoy poniendo metafísico— en que no es necesario tener detrás a una editorial para que un juego como *Aquelarre* siga adelante. Que cuando unos van, nosotros ya hemos vuelto...

Y que todo esto, en general, durará mientras nos aguante el cuerpo.

Que paseis unas buenas partidas y nos leemos aquí mismo dentro de unos meses.