Dramatis Personae

Ritual VIII

Toledo

Santa Hermandad ◆ Descriptio Toletum ◆ Ars Toletum
Compendio de Armaduras ◆ Secciones Habituales

Creditos

Dar las gracias a todos aquellos que han participado en el
II Concurso de Módulos de Dramatis Personae. Los ganadores y finalistas han sido:
Ganador: Juan Pablo Fernández
Finalistas: José Antonio Neto Santizo y Carlos Hernández Lusarreta

Los tres módulos serán publicados por Nosolorol. El resto serán publicados en un Especial DP

Créditos

Director: Jordi Calvo
Colaboradores: José Antonio Neto Santizo, Abel Peña, Albert Tarrés, Daniel Hernández Garrido, Juan Carlos Galván, Antonio Polo, David González Molano (Orthanc), Adriano Justicia
Maquetación: J. Rubén Escudero
Portada: Raúlo

Dramatis Personae es un fanzine on-line independiente. Sus opiniones son mostradas en las secciones:Presentación, Editorial y Despedida y Cierre.

Si quieres comentarnos cualquier cosa: http://www.dramatispersonae.eu

CC BY NC ND

Index

Presentación 4

Editorial 5

La Peste Negra. 6

Abuelo Cebolleta 10

La Santa Hermandad Vieja 11

Conjuros para Aquelarre 30

Navegalia. 34

Descriptio Toletum 42

Ars Toletum 84

Jornadas Lúdicas Solidarias Ludo Ergo Sum 114

Compendio de Armaduras. 118

Literaria. 150

Generaciones de Aquelarre 154

Módulos:

- El Puente; 155
- De amores,muertes y sueños 166
- La maldición de Puertol 183

Despedida y cierre 188

Presentación

En la encuesta que hicimos en nuestra web nos dijisteis que os gustaba como había quedado la maquetación y por tanto continuamos en la misma línea. En este número nuestro maquetador es J. Rubén Escudero.

Cómo siempre empezamos con la Editorial y con nuestro querido **Abuelo Cebolleta**. Continuamos con un artículo sobre **la Peste Negra**, de José Antonio Neto, para que puedas ambientar tus aventuras con esta enfermedad de fondo. Seguimos con dos nuevas secciones: **Conjuros para Aquelarre** dónde podréis encontrar nuevos hechizos y **Navegalia**, de Albert Tarrés, dónde iremos desgranando cada uno de los barcos de la época para que los podáis utilizar en las campañas, ya sea para desplazamiento de vuestros jugadores como para centrar el módulo dentro de un barco; en este primer número con la Coca.

Cómo habéis podido ver en nuestra gran portada del maestro Raúlo, la ciudad de Toledo tiene un gran protagonismo en este número y por eso no podía faltar el **Descriptio Toletum** de esta ciudad y al que se suman **La Santa Hermandad Vieja** y el **Ars Toletum**, los tres escritos por Abel Peña. ¡Grandes aventuras nos esperan en Toledo!.

Seguimos con un artículo de las **Jornadas Lúdico Solidarias Ludo Ergo Sum** donde nuestro querido Aquelarre se llevo un premio.

A continuación tenemos el **Compendio de Armaduras** para modificarlas como el DJ quiera, hecho por Albert Tarrés, **Literaria** con una reseña, escrita por Larlden, del libro de un autor español : **El Tejido de la Espada** y **Generaciones de Aquelarre**, donde los jugadores nos envían sus experiencias con el juego.

Y para acabar tenéis **3 módulos** para Aquelarre: **El Puente**, de Antonio Polo: **De Amores, muertes y sueños** de Orthanc y **la Maldición de Puertol** de Adriano Justicia.

Disfrutad de vuestra revista de Aquelarre

Editorial

Dramatis Personae sigue creciendo y cuando estéis leyendo este número habrá salido o esté a punto de salir el ganador del II Concurso de Módulos de Aquelarre de DP. También en los últimos meses, se ha creado el foro de DP para hablar de todo lo relacionado con Aquelarre: http://foro.dramatispersonae.eu/ que junto con la web: http://www.dramatispersonae.eu/ y la revista, forma el conjunto de Dramatis Personae. Sólo la falta de tiempo no hace que continuamos creciendo porque ideas tenemos muchas; por tanto, si quieres formar parte de DP escríbenos que siempre necesitamos toda colaboración.

En temas de la editorial Nosolorol, hace poco que ha sacado el Asturias Medievale. Un suplemento que Ricard hace tiempo que tenía escrito y por fin podemos tenerlo en nuestras manos. Esperamos ansiosos los próximos suplementos y desde DP nos gustaría que salieran Ars Malefica y Daemonolotria; ambos de Hardeck y por tanto con un sello de calidad único. Y al poco de escribir estas líneas, hemos confirmado que la editorial los sacará en breve. ¡Una buena noticia!

Aunque el suplemento que está a punto de salir va a ser: Breviarium. Suplemento que es un nuevo manual básico con lo imprescindible para jugar a Aquelarre y con un precio muy ajustado.

Y para el cuarto suplemento que sacará la Editorial, DP tiene parte de la "culpa". En principio se iba a publicar el módulo ganador por parte de Nosolorol, pero el jurado del II Concurso de Módulos de DP, viendo la calidad de los dos módulos finalistas, pidió por unanimidad a la editorial que se publicaran los tres a la vez; así que pronto tendréis los 3 módulos en un suplemento en papel. Muchas gracias a la editorial por conceder este premio.

Nosolorol sigue con su nueva política de publicar suplementos y aunque hace que los aficionados deban de estar muy atentos a que no se les pase el tiempo para pedir los suplementos en papel, al menos, se mantiene una publicación más o menos constante para Aquelarre.

En cuanto a DP ya llevamos 8 números publicados y por tanto daros las gracias por vuestra confianza, tanto a nuestros colaboradores habituales, como a los nuevos y naturalmente, a todos nuestros lectores que sin vosotros DP no se seguiría haciendo.

Esperamos que os guste este número y nos vemos en el DP9.

Peste Negra

Por José Antonio Neto Santizo

A la dança mortal venid los nascidos
que en el mundo soes de qualquier estado;
el que non quisiere a fuerça de amidos
facerle e venir muy toste parado.
Pues ya el freire vos ha pedricado
que todos vayais fazer penitencia,
el que non quisiere poner diligencia
por mi non puede ser más esperado

- La Danza de la Muerte

La Peste Negra

La Peste Bubónica es una enfermedad provocada por el bacilo Yersin-Kitasato o "pasteurella pestis". Se transmite a través de las pulgas de las ratas siendo por tanto una zoonosis. La pulga se alimenta de ratas previamente enfermas y una vez contaminadas por el bacilo de Yersin actúan de vector de la enfermedad, transmitiéndola con su picadura a los seres humanos. Una vez infectada la sangre se transmite por todo el cuerpo. Después de un periodo de incubación de entre 2 y 8 días empiezan a parecer los primeros síntomas de la enfermedad. Entre los más comunes se encuentran las hemorragias internas, accesos de delirio y vértigo, inflamación de los ganglios linfáticos (con la aparición de los conocidos bubones), escalofríos y fiebres por encima de los 40 grados. Durante la Edad Media la mortandad de los infectados podía llegar al 75 por 100. Debido al carácter casi inexorable de su desenlace se le llamó también Peste Negra. En Holanda recibió el nombre de "enfermedad impaciente" debido a la velocidad con la que se propagaba.

Evidentemente de estas cosas nada se conocía en la Edad Media, así que surgieron explicaciones de todo tipo acerca de que era aquella calamidad. Los seguidores de las teorías médicas de Hipócrates y Galeno creían que la corrupción del aire suponía la ruptura del equilibrio de los cuatro humores (sangre, flema, bilis negra y bilis amarilla) y sus cualidades y que era esto lo que provocaba la pestilencia. El médico debía recetar fármacos, dietas y sangrías para restablecer el equilibrio perdido del paciente y así hacerle recuperar la salud. Otros pensaban que todo era provocado por la conjunción de Saturno, Júpiter y Marte, bajo el signo húmedo de Acuario en 1345 cuando además hubo un eclipse de sol y otro de luna. Según los astrólogos, dicha conjunción generalmente trae mortandad y desastres, mientras que el influjo de Marte provoca la pestilencia. Una teoría curiosa es la de un médico de Montpellier que plantea que el simple hecho de que un enfermo mirase a los ojos a un hombre sano ya podía provocar el contagio. Y tampoco faltaban quienes creían que la Peste se debía a una corriente de aire procedente del suelo y señalaban que los terremotos bien pudieran haber liberado los vapores insalubres desde las profundidades.

En cuanto a su propagación probablemente la plaga se extendió desde el lago Baljash hacia Europa. Afectó en primer lugar a la ciudad de Astraján y posteriormente a los tártaros que asediaban Kaffa, en Crimea, y que era por aquel entonces una colonia de Génova. Las tropas genovesas supuestamente fueron contagiadas por los cadáveres que los tártaros lanzaban desde las murallas. Las pulgas, tras abandonar los cuerpos cuando estos descienden su temperatura por debajo de los 28 grados, picarían a los defensores infectándolos con el bacilo. A partir de ahí los barcos y comerciantes genoveses empezarían a extender la epidemia por toda la región oriental del Mediterráneo, y de ahí a Marsella desde donde pasaría a toda Europa Occidental.

La primera invasión en la Península Ibérica de la *Yersinia pestis* se produciría sobre la isla de Mallorca, en 1.348, llegando posteriormente en 1.349 al Rosellón. Las vías de penetración de la epidemia en la Península Ibérica fueron principalmente tres: la primera a través del ya mencionado Rosellón, por el norte avanzando desde tierras francesas; la segunda fue a través de los barcos que llegaban a los puertos del levante peninsular desde la isla balear de Mallorca; la última vía de expansión fue desde el sur por el transito de la población del norte de África a través del Estrecho de Gibraltar.

Los efectos demográficos en Europa fueron absolutamente catastróficos, ya que se estima que perecería entre el 30 y el 60 por 100 de la población. Florencia vio como de sus 92.000 habitantes quedaban poco más de 37.000 y en Frankfurt murieron 2000 personas en una sola semana. Quizás solamente Islandia se librase de la devastación de tan temida plaga.

En los diferentes reinos peninsulares el impacto de la Peste fue desigual. Sin ningún lugar a dudas el más afectado por la pandemia fue el reino de Aragón, donde algunos autores llegan ha hablar de un descenso demográfico del 40 por 100. En Castilla se calcula que el impacto tuvo que rondar más bien el 20 por 100, posiblemente debido a que las grandes mesetas castellanas no facilitasen el contagio.

Aun así tanto fue el espanto que provocó que las crónicas de Alfonso XI dicen que "*Esta fue la primera et grande pestilencia que es llamada mortandad grande*". En Portugal, Navarra y Granada se considera que pudo fallecer sobre el 30 por 100 de la población. Y dicho sea de paso, no piense el lector que la Peste Negra afectó tan solo a las clases humildes, y es que también los nobles, clérigos y poderosos tuvieron que sufrir y padecer sus efectos. Y si no ahí están las muertes provocadas por la Peste de Alfonso XI de Castilla durante el asedio de Gibraltar o la de Juana II de Navarra mientras se encontraba en su castillo de Bréval.

Evidentemente los efectos de la Peste en la sociedad de la época son múltiples y de gran calado. No debe extrañar por tanto al lector que este periodo fuese conocido más adelante por buena parte de la historiografía como la *Gran crisis de la Baja Edad Media*. No hubo desde luego ni un solo ámbito de la vida de aquella época donde no se notasen sus efectos. Desde la política a la cultura pasando, desde luego, por la vida cotidiana. Así por ejemplo en el ámbito político podemos ver como el ritmo de la Reconquista se ralentiza y ello en buena parte es debido a la propagación de tan temido mal. Y también se encuentra la Peste Negra en el trasfondo de revueltas campesinas como la Grande Jacquerie en Francia.

No podemos olvidarnos de los efectos que tuvo la epidemia sobre la economía y es este aspecto de la vida medieval tampoco permaneció inmaculado frente a la Peste. Mucha gente abandono el campo buscando inútilmente refugio en la ciudades. La emigración hacia las ciudades junto con las grandes pérdidas demográficas provocaron la disminución de las cosechas, produciendo un gran aumento de los precios, de los productos agrícolas y a su vez de los salarios de los jornaleros. Ante dicha situación se aprobaron ordenamientos para los precios y los salarios por parte de las autoridades públicas con la intención de frenar la inflación. Valga como ejemplo las Cortes de Valladolid de 1.351 y que dicho sea de paso poco efecto tuvieron en la práctica.

A un nivel social fueron muy recurrentes en esta época los flagelantes. De hecho entre 1348 y 1349 puede hablarse de un autentico movimiento multitudinario que recorre prácticamente todo el occidente europeo. A fin de cuentas mucha gente pensaba que la Peste era un castigo que Dios había enviado a los hombres por sus muchos pecados, y por tanto la única solución era la flagelación como forma de penitencia. Algunos de los miembros de estos grupos llegaron hasta el extremo de condenar las actitudes relajadas de una parte del clero y de denunciar a la ortodoxia eclesiástica. Ni que decir tiene que esto no sentó muy bien al Papa Clemente VI que decidió emitir una bula el 20 de octubre de 1349 condenando la flagelación fuera de los margenes de la regulación eclesiástica. Muchos flagelantes fueron quemados en la hoguera extinguiéndose así este movimiento, al menos de forma aparente.

Otra tendencia que cobró mayor vigor entre la población durante la Peste Negra fue la de asaltar las aljamas y juderías, debido al extendido bulo según el cual los judíos envenenaban las fuentes y pozos para extender el mal. Cosa esta que no deja de ser curiosa si tenemos en cuenta que los judíos también se vieron afectados por la plaga y perdieron a algún insigne miembro, como es el caso de David ben Josef aben Nahmias en Toledo. De todas formas varios y numerosos fueron los asaltos contra la comunidad judía que se produjeron en esta época, entre los que se pueden citar los que se produjeron en los "calls" de Cervera y Tárrega y, en menor medida, a los de Lérida y Gerona.

En cuanto a los cambios culturales que en buena medida impulsó la propagación de tan temida pestilencia valgan como botón de muestra los géneros didáctico-literarios del Ars Moriendi o, a un nivel más popular, el de las Danzas de la Muerte, de gran éxito desde mediados del XIV. Si bien estos géneros encuentran su génesis en tradiciones anteriores, no es menos ciertos que la alta mortalidad aviva su propagación y desarrollo. Así pues, a partir de 1348 aparecerán nuevas valoraciones ante el hecho de la muerte que coexistirán y se fusionaran con las antiguas.

Dramatis Personae

Es tu fanzine dedicado en exclusiva a

Aquelarre

Desde 1999 en la red

www.dramatispersonae.eu

El Abuelo Cebolleta

Hace unas semanas, intercambiando e-mails con uno de nuestros lectores, me vino a la mente la primera edición de Aquelarre: la del color azul. Debo de reconocer que guardo gratos momentos de ese libro básico y aún recuerdo con gran cariño la librería de Barcelona donde lo compre. Por cierto, que era una librería no especializada en rol.

Recuerdo que lo primero que me llamo la atención era ver un suplemento de rol en esa librería; lo segundo es cogerlo y ver que era de un autor español; y lo tercero fue que se basaba en la historia para crear el mundo de juego. ¿Qué más podía pedir?. Me lo compre de forma inmediata y nunca me he arrepentido de haberlo hecho.

Lo usé enseguida con mi grupo de rol, lo lleve a jornadas para enseñar a nuevos jugadores de rol, lo lleve a jornadas que se hacían en escuelas ya que con la excusa que era un juego histórico no me podía muchos impedimentos para dirigirlo. Gran cantidad de jugadores he iniciado con Aquelarre.

Y claro, al manual básico le ha pasado factura y lo tengo medio destrozado pero si os digo la verdad, no me importa. Cada vez que lo cojo y veo como está el pobre no siento pena por él. No. Todo lo contrario. Me hace recordar la primera vez que lo arbitré, me hace recordar como he podido enseñar historia gracias a él, me hace recordar todas las horas que he pasado con mi grupo de rol con el Aquelarre por medio.

Hay un módulo que se llama: La Niebla que aparece en ese manual básico. Me lo sé de memoria de tantas veces que la he dirigido y, justo ahora mientras escribo este artículo, tengo a mi lado el mapa que hice hace más de 10 años sobre el poblado donde trascurre la acción.

Qué buenos recuerdos. Y sí, han salido varios manuales básicos de Aquelarre. Y sí, la última edición se puede decir que es perfecta y poco más se puede añadir a un básico del juego. Pero ninguno de esos nuevos manuales básicos, me traen los buenos recuerdos de un pequeño libro de color azul, llamado Aquelarre y con el subtítulo: El Juego de Rol demoníaco-medieval.

Deben ser los años que no pasan en balde…

La Santa Hermandad Vieja

Por Abel Peña

En los montes toledanos
y en Sierra Morena hicieron
mil escuadra de ladrones
los golfines bandoleros:

asolaban los ganados,
mataban los pasajeros,
destruían las colmenas
y saqueaban los pueblos,

forzaban a las mujeres
como tiranos soberbios
y, viendo que no podía
poner al daño remedio
nuestro rey, los ciudadanos,
colmeneros y hombres buenos
levantaron una escuadra
de mil robustos mancebos

Lope de Vega, "Las dos bandoleras"

La Santa Hermandad Vieja

El concepto que se tenía de la ley y el orden era muy distinto en el siglo XIV, y lo seguiría siendo hasta la aparición del estado moderno, centralizado, lo suficientemente poderoso como para mantener una maquinaria jurídica y una fuerza policial efectiva. Es esta inseguridad (e impunidad) uno de los factores que hace tan atractivo a Aquelarre, porque permite a los personajes tomarse la justicia por su mano, o simplemente justificar el comportamiento violento y alocado propio de los pnjs. Incluso cuando tienen la oportunidad de apresar vivo al malo de la partida, normalmente éste acaba descuartizado en una zanja, lo que explica porque los jefes de final de fase siempre luchan hasta la muerte: saben que no se puede esperar clemencia de un jugador que ha diseñado a su personaje para que tenga un 90% en Hacha y un 70% en Tortura.

Ese mismo concepto extremo de la justicia es el que aplicaban los miembros de las Hermandades que surgieron entre los habitantes de campos y montes y que pasan por ser el primer cuerpo policial que se constituyó en Europa. Así que lo que tenemos aquí es una especie de patrullas compuestas por una milicia concejil que se enfrentan a ladrones y salteadores de los que la justicia real no puede protegerlos. Esta idea se contrapone a la visión habitual que se tiene de una Edad Media en que la ley la imponían los caballeros en sus feudos y los alguaciles en las ciudades, pero lo cierto es que la jurisdicción de cualquiera de estas autoridades era limitada y las fuerzas de las que disponían, aún más. Por otro lado, el monarca, aunque teóricamente protector de sus súbditos, tampoco velaba porque su vida fuera más segura. Debían ser ellos los que protegieran sus vidas y propiedades con las armas en la mano y cuando el peligro se hace mayor, reunirse para afrontarlo.

Eran pues todos plebeyos los que perseguían por los montes a toda clase de bandidos y criminales, ya fueran nobles o no y los que, cuando los atrapaban, les hacían pasar por un rápido juicio en la población más cercana antes de atravesarlos a virotazos y dejar su cuerpo tirado en el camino como una advertencia no muy sutil. Los hermanos eran arrogantes y agresivos, se enfrentaban con otras autoridades en la persecución de malhechores y el hecho de que muchos de estos criminales sean nobles puede resultar muy atractivo a los jugadores que interpretan a un plebeyo porque (reconozcámoslo) es un hecho que los que no han conseguido sacar un uno o un dos en la tabla de posición social desarrollan inmediatamente una tremenda sed de sangre azul.

Para cualquier director de juego resultará fácil articular una campaña en las que los jugadores sean miembros de la hermandad, aunque también existe la opción contraria: la de convertirse en **golfines**, hombres de armas que se dedicaban a asaltar las rutas comerciales y saquear pueblos pequeños y contra los que, precisamente, se formaron las cuadrillas de la Santa Hermandad. Sea cual sea el papel que prefieran desempeñar, el resultado es el mismo: jugar a policías y ladrones en el siglo XIV.

Origen

En la página 387 del nuevo manual, Ricard Ibáñez menciona a la Santa Hermandad. Explica que la crearon los Reyes Católicos en 1482 y que es "-una mezcla de Guardia civil y policía rural en el medievo- para solucionar el problema del bandidaje en los caminos", una información que se amplía en un cuadro de texto de la página 77 de Ars Médica. En realidad, de lo que está hablando es de la Santa Hermandad Nueva, una organización que fue una prolongación de otra formada espontáneamente por el pueblo llano y que los Reyes Católicos pusieron así bajo su control, igual que hicieron con las órdenes de caballería una vez finalizada la Reconquista y con cualquier otra fuerza militar de su reino, para asegurarse el monopolio de la fuerza, primer paso para crear un verdadero estado.

No está muy claro cuándo surgieron las primeras hermandades, aunque se tien

noticia de algunas ordenanzas que concedían derechos o privilegios a varias poblaciones a partir del siglo XII. José Luis de las Heras, en "La justicia penal de los Austrias en la Corona de Castilla" menciona que en esa época surgió un acuerdo entre las villas de Escalona y Plasencia para proteger el ganado. Hay un documento que hace referencia a otra hermandad en Sevilla en 1256 y también hubo hermandades a mayor escala, como la constituida en 1282 por los concejos y la nobleza de Galicia, León y Castilla, donde surgieron estas instituciones de forma independiente. En las Cortes de Burgos de 1315 se proclamó una general de todo el reino, aunque es dudoso que llegara a existir más que sobre el papel.

Este primer movimiento asociativo fue cortado de raíz por **Alfonso XI**. La razón es que se trataba de milicias concejiles autónomas sobre las que no tenía poder pero, sobre todo, algunas de ellas se habían decantado por su rival don Juan Manuel en la sucesión al trono. Sin embargo, el monarca sí apoyó las agrupaciones de **colmeneros** de Toledo, Talavera y Villa Real reunidas bajo el título de Santa Hermandad Vieja. Según De las Heras, lo que distinguió a la triple institución de las demás fue "el hecho de no ser una asociación de municipios, sino de propietarios, y poseer un carácter netamente policial".

Esta Santa Hermandad Vieja, de la que tratamos aquí, nació a principios del siglo XII en los montes de Toledo como una respuesta a un problema grave: los bandidos que se ocultaban en los terrenos inaccesibles del monte y que llegaron a infestar toda la zona. Según la tradición, fue Fernando III el que lo comenzó todo cuando ordenó a **Don Gil Turra** "rico home de Castilla" que persiguiera a los golfines. Este personaje era dueño del lugar conocido como Pozuelo Seco de Don Gil. Él y sus dos hijos, Miguel y Pascual, formaron tres cuadrillas, La de Miguel fue a Talavera, la de Pascual a Ventas con Peña Aguilera y la de Gil se quedó en Pozuelo Seco, donde más tarde Alfonso X fundó Villa Real.

Pero históricamente, la triple institución fue una asociación de plebeyos. Concretamente, de apicultores, campesinos que había levantado explotaciones de miel llamadas posadas de colmena, que constaban de los panales, una cabaña y quizá un pequeño huerto. Se levantaban en pleno monte para aprovechar las flores del bosque. Hay que tener en cuenta la importancia de la miel en la Edad Media, no solo como alimento (era la golosina principal y casi el único edulcorante) sino también como antiséptico, porque la misma cualidad que lo convierte en la única comida que no se estropea, también lo hace beneficioso para curar heridas. Y las colmenas no solo dan miel, sino cera, imprescindible para las velas que proporcionaban luz en la oscura Edad Media. Además, el cuidado de los panales no requiere tanta mano de obra como la agricultura ni tanto espacio como la ganadería, así que fueron los apicultores los primeros en colonizar los montes de Toledo y montar en sus floridas laderas unas explotaciones.

Estos hombres, montaraces aficionados a la caza y que vivían con la ballesta en la mano (el arco había dejado de usarse en España desde hacía siglos) puede que no fueran el objetivo principal de los bandidos, que acechan emboscados en puertos de montaña, puentes y otros lugares estratégicos, esperando a que aparezcan viajeros o comerciantes, pero sin duda tenían que soportar sus ataques. Fue para defenderse contra la amenaza que suponían estos individuos que se forma la Santa Hermandad y se recluta a los colmeneros, por ser hombres curtidos y montaraces que conocen el entorno en el que se mueven. "Los más de sus efectivos necesariamente tenían que ser los que trabajaban en esos mismos montes", señala el profesor José María Sánchez Benito en su ensayo "La Hermandad de los Montes de Toledo en los siglos XIV y XV".

Es decir, que la Santa Hermandad era casi un gremio de **apicultores**, pero aunque sus filas se nutrieran de los montaraces de la zona, sus dirigentes residían en ciudades como Toledo, que fue la primera en formar una her-

mandad en los montes que había comprado a la corona de Castilla en 1256. La razón de que una organización montaraz tuviera sus bases en ciudades es que el comercio de la miel y la cera se canalizaba a través de las villas y los comerciantes eran los primeros en estar interesados en la protección de las colmenas que, además, en muchos casos les pertenecían. Sánchez Benito asegura que "son los propietarios de la ciudad los que articulan este esfuerzo de defensa y terminan consiguiendo la consolidación".

Esta consolidación no comenzó hasta el siglo XIV, cuando los municipios de Toledo y Talavera reconocieron oficialmente la existencia de sus dos hermandades. En noviembre de 1.300 los toledanos y talaveranos habían quedado constituidos en una fuerza armada legal gracias a la intervención de los concejos de las ciudades donde tenían sus bases. La carta fundacional de la hermandad toledana se firmó el 15 de octubre y en ella se puede leer que "los vecinos de Toledo que han algo en los montes,… et ficieron hermandad entre si en tal manera que doquier que supieren que andan algunos golfines et otros omes malos en la nuestra tierra que vayan en pos de ellos...". En 1302, se les unió la hermandad de Villa Real. En ningún momento se oyó una voz en contra de estas cofradías, lo que prueba que todo el mundo era consciente de la importancia que tenían sus actividades para el bienestar de la comunidad.

Hasta entonces, los hermanos no tenían ningún derecho legítimo a perseguir a los golfines, de manera que en muchos casos acababan teniendo que responder por las ejecuciones de estos al frente de un tribunal. Todavía en 1320, durante la minoría de edad de Alfonso XI, los hermanos de Talavera tenían que acudir al concejo de su villa si sufrían denuncias por herir y matar a los golfines. En 1328, el mismo monarca tuvo que perdonar a dos hermanos que habían sido apresados bajo la acusación de matar a un malhechor.

Los propios reyes se dan cuenta de la importancia de esta nueva fuerza militar que llevan al campo de batalla en numerosas ocasiones y la apoyan dándoles privilegios, pero estos documentos no concretan ni la jurisdicción ni los delitos que son competencia de los hermanos, de ahí que sigan produciéndose roces con otras autoridades durante la primera mitad del siglo XIV. A pesar de todo, el respaldo real era importantísimo para el desarrollo de la institución pero su precio también es elevado, como constata De las Heras cuando dice que "a cambio del reconocimiento regio las Hermandades se vieron obligadas a servir militarmente a la Monarquía y ayudar a la defensa del orden público general". A lo largo de esta centuria la hermandad pasa de ser una simple recluta de los pobladores de los montes a una verdadera fuerza militar, un proceso que no se completaría del todo hasta el siglo XV, cuando se convierta en la Hermandad Nueva.

Modus operandi

Pero por mucho que se institucionalizaran, los hermanos fueron conocidos siempre por ser poco amantes del papeleo. Una vez atrapado el golfin o bandido, se llamaba a un alcalde para que realizara un juicio sumarísimo y se le ejecutaba (si era la pena que le correspondía). El método de ajusticiamiento era particular porque los ataban a un árbol y los mataban a base de tiros de ballesta en lo que se denominaba "muerte de saeta" para después dejar tirado el cadáver al borde de un camino transitado para que sirviera de escarmiento a cualquier caminante. Eso sí, se consideraba una obligación cristiana conseguirle un sacerdote que le oyera en confesión antes de ejecutarle. El mismo pensamiento piadoso tienen los Reyes Católicos cuando redactan la ordenación para su Santa Hermandad Nueva: *"Que los alcaldes y cuadrilleros hagan sacar y saquen al tal malhechor al campo y pónganle en un palo derecho, que no sea a manera de cruz, y que tenga una estaca en medio un madero a los pies, y allí le tiren saetas hasta que muera naturalmente, procurando los di-*

chos alcaldes que el tal malhechor reciba los sacramentos como católico cristiano, y que muera lo más prestamente que ser pueda, porque pase más seguramente por su ánima".

Eso no quiere decir que todos los crímenes se pagaran en la muerte. Solo los más graves, como el asesinato, o los casos de reincidencia, tenían como castigo la muerte por saeta. Otros delitos se saldaban con el cobro de **multas** e indemnizaciones (de hasta 2.000 maravedíes) o con **castigos corporales**, probablemente empleando para ello las propias cuerdas de ballesta. Si el reo era un ladrón y el robo tenía un componente sacrílego, era aún mejor: la ley preveía que los bienes del inculpado se dividieran en tres partes, a distribuir de la manera siguiente: una para el Rey, otra para las obras de la catedral del Obispado donde se hubiese cometido el delito, y la última para quien hubiese apresado al autor.

Pero aunque muchas penas fueran simples multas, los hermanos preferían mantener siempre una imagen de rapidez y dureza penal, hasta su desaparición final, ya en el siglo XIX. El historiador Gómez Vozmediano insiste en que las hermandades consideraban que la mayor parte de su poder se basaba en su reputación de severidad y que por eso insistían tanto en ella. Al parecer, los de Talavera eran los que destacaban como los hermanos más duros. Hay un ejemplo histórico, fechado en 1488, cuando los vecinos de **Puente del Arzobispo**, que se encuentra fuera de la jurisdicción de la Hermandad, se negaron a que el cadáver de un criminal asaeteado quedara en un camino cerca del río como escarmiento: los hermanos apresaron a uno de los regidores locales y demandaron a varios vecinos.

A los hermanos nunca les importó demasiado rebasar los límites y no eran raras las persecuciones de fugitivos que duraran hasta ocho días. En algunos casos los montaraces hermandinos llegaron hasta las puertas de Córdoba o Plasencia y, ya en el siglo XV y XVI, de Valencia y Granada. Otra cuestión era si conseguían llevárselos, porque una vez en manos de otras autoridades, como los alguaciles de las ciudades, "no era nada fácil conseguir la entrega, los trámites podían alargarse extraordinariamente y no era imposible que el perseguido se perdiera", dice Sánchez Benito, poniendo como ejemplo el caso de un ladrón de caballos que se esfumó de los calabozos de Puebla de Guadalupe en 1460.

Para atrapar al criminal también establecían controles en caminos y puertas de muralla, publicaban las características de los sospechosos y vigilaban los puntos de mayor riesgo (como las carreteras por donde pasaban las romerías). En realidad, los métodos de actuación variaban según las ocurrencias de los hermanos: en algunos casos las persecuciones las emprendían peones a jornal sin ningún oficial que les supervisara, otras el mismo afectado iba en busca de los que los habían robado, una vez denunciado el delito. Un cuadrillero podía también ofrecer una recompensa a cualquiera que se encontrara para que colaborara con él a la hora de cazar a un delincuente.

Las hermandades obtenían su financiación de un impuesto especial: el de la **asadura**, que se aplicaba sobre el paso del ganado: De cada rebaño de quinientas cabezas o más de ganado menor tenían derecho a escoger uno, así como de cada rebaño de 100 de ganado mayor. Cuando la vacada era menor, se cobraba en metálico. Los toledanos aplicaban este impuesto en el puente de Montalbán, en El Molinillo y San Andrés de Yébenes. El cobro se hacía por arrendamiento. Es decir, que alguien pagaba por ser el recaudador (a veces un judío, puesto que tenían tan buena reputación como contadores) o recaudadores, que generalmente eran hermanos y actuaban formando pequeñas sociedades. Las cuentas los llevaban los alcaldes de las hermandades, aunque poco a poco, a medida que se desarrollaba la organización, pasaron a hacerlas escribanos y mayordomos. Gracias a este impuesto, la triple institución podía sostenerse sin problemas, e incluso tenía excedentes de dinero que invertía sobre todo en colmenas, lo que es algo lógico, tratándose de un gremio de apicultores.

Otra fuente de ingresos eran las multas que tenían que pagar los miembros de las hermandades que infringían sus reglas, como no acudir a las reuniones como cabildos o las llegas de periodicidad anual. La lista era larga:

- Por no acudir en respuesta a una alerta de golfines: 100 maravedíes.
- Por insultar a un hermano: 20 maravedíes.
- Por agredir a un hermano: 50 maravedíes.
- Si son llamados por un concejo y no responden: 50 maravedíes.
- Por no venir a la reunión anual: 1.000 maravedíes.
- Por no llevar el armamento en regla: 20 maravedíes.
- Por jugar a dados o a escaques (ajedrez) estando de servicio: 20 maravedíes.
- Por andar con la manceba de otro hermano: 100 maravedíes.

Organización

Gracias a los archivos de las hermandades tenemos una idea más o menos precisa de cómo estaban constituidas, con ligeras variaciones entre ellas. Con el paso de los siglos evolucionaron a formas más complejas, pero hay que tener en cuenta que estamos hablando de organizaciones medievales, lo que quiere decir que su infraestructura era mucho más simple de lo que se podría pensar. Prueba de ello es la lista de bienes de la Hermandad de Toledo que redacta Sánchez Benito: además de la carta fundacional y dos escritos referentes al cobro de la asadura "la organización apícola no contaba más que con unas pesas de hierro para la carne, el sello y un arca hecha en pino y pintada con los castillos y leones de las armas reales".

El ajuar toledano aumentó en 1416 con un segundo arcón, éste de nogal. Pero el verdadero cambio que se vio en el siglo XV fue que las hermandades se hicieron con inmuebles en las ciudades donde instalar sus sedes. Hasta entonces, los hermanos se reunían, como hacían tantos gremios, en las iglesias. Especialmente relacionada con la hermandad toledana está la iglesia de **San Bartolomé** que recibe varias donaciones hermandinas, según se refleja en sus cuentas. Pero también se reunieron en otros templos, como el de Santa Justa, San Isidro del Arrabal, Santiago, la puerta de la Catedral o alguna de sus capillas. Con el devenir de los años, los hermanos compraron inmuebles en las ciudades, aunque no tuvieron en ellas ninguna sede oficial hasta bien entrado el siglo XV. Si no se reunían en iglesias, lo hacían en la casa de algún hermano, normalmente un alcalde.

De estos alcaldes existían dos por hermandad, y estaban en lo más alto del organigrama que, en el siglo XIV, era el siguiente:

- **Alcaldes** que eran escogidos entre los "omes bonos", la élite social de la ciudad (en términos de juego, pertenecen a la Burguesía). Dirigían las hermandades desde sus correspondientes ciudades y también eran los encargados de juzgar a los malhechores.
- **Regidores** (llamados nueves en Toledo) que apoyaban a los alcaldes, aunque no se dedicaban a juzgar. Su posición social podía ser de burgueses o villanos. La mayoría carecía de competencias específicas, aunque siempre eran de carácter administrativo. Entre ellos había mayordomos para llevar las cuentas, un escribano y un portero para hacer llamamientos y llevar mensajes.
- **Cuadrilleros** que eran los oficiales de campo de la hermandad y a cada uno le correspondía su propio territorio acotado. Eran villanos o campesinos. El ejercicio de su cargo duraba dos años aunque Sánchez Benito advierte que "muchos de ellos permanecían mucho más y al principio no había plazo fijo". Ya en el siglo XV, surgieron los cuadrilleros mayores.
- **Colmeneros** que son las tropas de la hermandad, la mayor parte residentes en el monte, puesto que eran campesinos. Estos montaraces trabajan en los colmenares que a veces son propiedad de villanos de las ciudades y tienen la obligación de tomar las armas a requerimiento de los cuadrilleros.

Cada hermandad tenía unos 150 hombres, de los que 20 eran de a caballo y el resto, lanceros y ballesteros, en una proporción de 1 a 3. "*que lleven sus ballestas con todo su aparejamiento o lanzas con dardos*" se puede leer en un documento de 1338. La diferencia entre tener caballo o no era notable: los primeros cobraban de sobresueldo 100 maravedíes mientras que los otros solo 20, aunque las hermandades corrían con la manutención de sus miembros durante todo el tiempo que duraban sus misiones. Puede parecer poco, pero hay que tener en cuenta que ser colmenero de la hermandad significaba estar libre de cargas como el diezmo de la iglesia, tanto en la miel como en la cera y que podían cazar y vender las piezas cobradas en la ciudad sin tener que pagar derecho de portazgo. Además, recibían dinero para poder pagar a espías e informantes.

El órgano rector era el **cabildo**. El de Toledo (y muy probablemente el de las otras también) se reunía el miércoles de Cuaresma, luego se celebraba una comida para los hermanos al día siguiente. También había otra en agosto, como preparación para la junta, pero había otras muchas otras convocatorias cada vez que había un tema que discutir. En el cabildo se aprobaban también las ordenanzas internas que luego influían sobre los territorios sobre los que llegaba la jurisdicción hermandina.

Las tres asociaciones se reunían en la Junta o **Llega** cada año durante cuatro días en un campamento de tiendas levantado en **Aliseda de Estena** (hoy Navas de Estena) primero en agosto y luego el primer domingo de septiembre. La Llega era el único elemento de coordinación entre las tres ramas de la institución, pero al principio no era más que un **alarde**. Es decir, una revista para inspeccionar las fuerzas con las que contaban para la lucha contra los golfines aunque también se tomaban allí decisiones importantes, entre ellas la elección de los alcaldes. Como solía ocurrir en cualquier acontecimiento de importancia en la Edad Media, también se oía misa. Prácticamente era una fiesta: los toledanos pagaron en 1376 por la presencia de un sacerdote, un santero y un juglar y como la suya era la hermandad más importante, tenían que traer también un panadero y un barbero y todo lo necesario. Sánchez Benito hace notar que, a juzgar por las ordenanzas emitidas, muchos trataban de eludir la obligación de acudir, pero los alcaldes insistían en que lo hicieran, sobre todo en el caso de los cuadrilleros.

Éstos eran el elemento esencial de las hermandades, no solo porque dirigían la persecución de los golfines, sino porque también convocaban a los ballesteros en su ayuda: "Recibían denuncias, llevaban a cabo averiguaciones, principalmente mediante el interrogatorio de testigos, y solos o acompañados por uno o dos peones perseguían y apresaban a malhechores", explica Sánchez Benito en "Hermandades y delincuencia rural entre el Tajo y Sierra Morena". Si el alcalde juzgaba al alcalde, era el cuadrillero el que tenía que ejecutar la sentencia para después dejar el cadáver como escarmiento en un camino transitado. En la junta, debían dar cuenta de todo lo que había ocurrido a lo largo del año en su demarcación.

Los Golfines

De manera inevitable, los golfines aparecen en los archivos de las hermandades, aunque solo sea de forma indirecta, puesto que su presencia es la que justifica la misma existencia de los hermanos. Existen numerosas leyendas sobre como se originaron estas bandas de malhechores, pero se supone que el verdadero origen del fenómeno se localiza en los últimos días del reinado de **Alfonso X** (murió en 1284), en la que hubo mucha inestabilidad y conflictos armados, en especial la revuelta de los nobles de 1272, que estaban en contra de las leyes del rey Sabio, con las que trataba de aumentar y centralizar su autoridad a costa de la de los señores. Éstos respondieron reuniendo sus mesnadas y dirigiéndose hacia Granada, arrasándolo todo a su paso. El infante Fernando de la Cerda consiguió solucionar la crisis, pero cuando murió, se desató una nueva guerra dinástica.

Como es de esperar, en torno a estos bandidos surgen numerosas leyendas. El escritor José María Cuadrado los define como "vagos, malhechores, criminales, prófugos, hidalgos arruinados por el juego o por los vicios". Sánchez Benito recoge una de estas tradiciones, según la cual un grupo de golfines "llegaron a robar las camas y arcas de plata del soberano". Parece que el soberano en cuestión fue Fernando III y el robo tuvo lugar en el paso del **puerto del Milagro**, según señala Paz y Mélia en un artículo escrito en 1897. Pero la más interesante de las historias es la que afirma que llegaron a ser tantos los salteadores en los montes que eligieron de entre ellos un rey que los gobernara. **El rey de los bandidos** se llamaba Carchena, según queda recogido en un documento de los archivos hermandinos fechado en 1338 y fue, según Bernaldo de Quirós "el más feroz de los jefes de los golfines". Paz y Meliá asegura que su nombre era "Carchenilla" y que su corte "residía ordinariamente en la jara y montes de Guadalupe". Se supone que éste **Carchena** o Carchenilla tenía bajo su mando a 200 hombres y que era un moro renegado, lo que tendría sentido teniendo en cuenta de que el documento hace referencia al siglo XIII, cuando la frontera con Granada estaba mucho más cerca. En todo caso, Sánchez Benito asegura que de todo esto se derivó un apellido "Mi Carchena". Eso podría significar que más de un individuo llevó este nombre o que este nombre se convirtió en una especie de título entre los golfines. De ser así, los personajes tendrán la oportunidad de enfrentarse al rey de los bandidos en el siglo XIV o de convertirse en él, si es que deciden interpretar a golfines.

Los bandidos se movían al principio en grandes grupos armados, lo que les permitía saquear aldeas además de controlar las vías claves de comunicación, así que para enfrentarse a ellos los cuadrilleros tenían que llamar al **apellido** (llamar a filas) a los colmeneros necesarios para el combate. La inseguridad aumentaba en época de inestabilidad política. Es decir, durante casi todo el siglo XIV y en adelante, cuando las guerras civiles en Castilla abundaron hasta convertirse en la tónica habitual. No hay que olvidar que Toledo mismo vivió un largo asedio a manos de las Compañías Blancas (desde abril de 1368 a mayo de 1369) y que cientos de arqueros ingleses a sueldo de Enrique II rondaban por la comarca, esquilmándola. Cuando los hermanos tenían que vérselas con tropas de verdad formadas por soldados y caballeros, las bajas podían llegar a ser numerosas: la Hermandad de Villa Real registró quince muertos a mediados del siglo XV en un enfrentamiento armado contra infantería y caballería desleal al rey.

Los nobles siempre serían un problema. En 1477, escuderos del conde de Fuensalida fueron apresados por hermanos toledanos bajo la acusación de haber robado en Retuerta de Bullaque. Dentro de la jurisdicción de Villa Real, la institución mantuvo desencuentros con la poderosa **Orden de Calatrava** (hay que tener en cuenta que su misma ciudad fue construida precisamente para contrarrestar ese poder) cuyas encomiendas ocupaban gran parte del territorio y que, como no reconocían otra autoridad que el Papa, se enfrentaron en varias ocasiones a los reyes. Por su apoyo contra los calatravos, los hermanos recibieron el privilegio de usar sello. Otro de estos conflictos lo generó un criado de su maestre que aprovechó que se libraba una guerra (otra vez) para ponerse al frente de gente armada y dedicarse a robar a los vasallos de rey.

Ya en la segunda mitad del siglo XIV empiezan a perder fuerza los golfines emboscados en los montes, aunque no solo por la acción de las hermandades, sino también porque se beneficiaban de perdones reales o de otro tipo cuando aceptaban prestar a nobles o monarcas algún servicio de armas. Eso no quiere decir que los asaltos protagonizados por grupos armados cesaran. En 1469, unos individuos entraron de noche en la villa de Puente del Arzobispo y echaron abajo las puertas del judío Samuel de Fromesta, arrendador de impuestos (incluido el de asadura) y saquearon su casa llevándose un caballo, dinero y objetos por valor de 50.000 maravedíes.

Estos caballeros bandidos no siempre huían al monte después de cometer sus fechorías, porque podían contar con la protección de otros nobles que en muchos casos también eran parientes en cuyos castillos podían refugiarse tras un asalto. Por eso, Alfonso XI, en 1315, explicó las medidas a tomar si éstos se refugiaban en un castillo, como exigir indemnizaciones por los daños. En caso contrario… Bueno, todo depende de hasta qué punto llegaran las cosas, porque el propio rey puso cerco al castillo de **Valdenebro** por ser una conocida guarida de golfines.

Pero mientras que los nobles se movían en grupos y se dedicaban al asalto a mano armada, también había entre los delincuentes mucha gente modesta (sobre todo criados), carentes de propiedad y que "por su forma de vida tenían cierta movilidad y llevaban a cabo hurtos más de objetos y en cierta medida casi de supervivencia", según comenta Sánchez Benito. El delito más habitual en estos casos era el hurto, sobre todo de animales y, de entre ellos, el caballo era el más valioso, aunque también se robaban objetos de escaso precio. Tanto las víctimas como los autores podían ser autóctonos o de paso, pero eran estos últimos los que acumulaban la mayor cantidad de delitos.

Mención aparte merece un crimen que perseguían especialmente los montaraces: el de incendiario, porque destruían los bosques donde crecían las flores de las que las abejas extraían el néctar para la miel. Estos incendiarios solían ser colonos que pretendían despejar los montes para ganar tierras de cultivo y sus intereses chocaban directamente con los apicultores. Por ese motivo la autoridad hermandina prohibía encender fuegos en verano y perseguía esta práctica como cualquier otro crimen. Eso llevó a problemas con los agricultores, que llegaron a arrebatar a los hermanos los presos que capturaban.

Curiosidades

El patrón de la Santa Hermandad Vieja, que como cualquier otra cofradía, buscaba siempre la protección divina, era **San Martín de la Montiña**. En realidad, este santo era el patrón de los colmeneros, igual que el de los leñadores, ballesteros (cazadores), pastores y labriegos.

Se sabe que los hermanos vestían con una prenda verde. Algunos atribuyen el dicho de "a buenas horas, **mangas verdes**", al comentario que hacían las víctimas decepcionadas cuando los miembros de la Santa Hermandad Nueva llegaban demasiado tarde para detener a los autores del asalto. Sin embargo, al crearse por Real Cédula de 15 de enero de 1488 las Tropas de la Santa Hermandad Nueva, se las uniformó con un sayo blanco con una cruz roja que les cruzaba el pecho. En realidad, eran los vigilantes de los montes de Toledo los que vestían el verde, dado que "el uniforme de los hermanos consistía en casaca verde, color propio de la Hermandad", como hace notar Paz y Mélia.

Otra leyenda que corre en referencia a los hermanos es que recibían el nombre de cuadrilleros no por ir de cuatro en cuatro, sino porque disparaban el "**cuadrillo**", un cierto tipo de dardo de ballesta, cuya punta, en vez de tener forma cónica como era normal, estaba tajada de plano, como un destornillador. Se supone que eso le daba un efecto letal cuando se disparaba a corta distancia, por lo que se usaba en la "muerte a saeta". Existe un proyectil con estas características que se usaba para la caza mayor, pero se llamaba "de rayón". El director de juego que quiera reflejar este hecho puede determinar que disparar con cuadrillo/rayón dobla la posibilidad de crítico, pero solo a corta distancia. A cambio, dado que no acaba en punta, sino en filo, las armaduras metálicas multiplican su valor de protección por 1,5.

Sobre este punto, aseguran que a la hora de ejecutar a alguien, apostaban por ver quién acertaba primero al corazón. El que no

acertara al menos en el pecho, tenía que pagar una multa: "*Hablaban familiarmente con el reo y celebraban rústico banquete que el vino contribuía a hacer más regocijado. Acabada la comida, ataban a la víctima un madero, y los ballesteros le disparaban unas veinte saetas o cuadrillos. Recibían premio los que los clavaban en el corazón, pero los que fuera del pecho, pagaban como multa el festín siguiente y quedaban inhabilitados para tomar parte en los sucesivos*".

Vistiendo el verde

Aunque es posible crear la profesión de miembro de la Santa Hermandad también se puede considerar más como un cargo que como un oficio en sí mismo, habida cuenta de que los hermanos son apicultores que forman parte de una **milicia**. Eso quiere decir que puede desempeñarlo cualquiera de la clase social adecuada (plebeyo-colono) y que reúna los requisitos adecuados, que vienen a ser cierta destreza con las armas y saber moverse por terrenos agrestes. El director de juego debe recordar que no todos los jugadores tienen que ser hermanos, basta con que lo sean un par de ellos o uno solo, que representaría a un solitario cuadrillero que les recluta para enfrentarse a un delincuente. Lo más divertido es encarnar a un colmenero (ya sea como soldado, cazador, pastor o bandido reformado) o a un cuadrillero (alguacil, pardo o cazador), que son los que realizan el trabajo de campo, pero puede que algún jugador quiera interpretar a alcaldes (comerciantes, pardo, soldado, alguacil) o regidores (escriba, siervo de corte…).

De todos modos para aquellos que lo deseen, también está disponible la profesión de miembro de la Santa Hermandad.

- **Mínimos de Características**: Percepción 15 y Habilidad 15.
- **Competencias Primarias**: Ballestas, Escuchar, Rastrear y 1 competencia de Armas de Villano o Soldado a elegir.
- **Competencias Secundarias**: Descubrir, Lanzar, Tortura, Conocimiento Animal, Conocimiento de Área (monte de Toledo), Conocimiento Vegetal, Cabalgar y Esquivar.
- **Ingresos Mensuales**: una vez y media la suma de su porcentaje en Rastrear y Conocimiento Animal en maravedíes.

En cuanto a los golfines, las profesiones más adecuadas para los de origen noble son las de infanzón y cortesano y posiblemente irán acompañados de soldados, dado que se mueven en grandes grupos y son los que asaltan haciendas o aldeas enteras. Los delincuentes de origen plebeyo, en cambio, exhiben una variedad mucho mayor de profesiones que van desde la de siervo de corte a la de bandido, pasando por la de mendigo, pastor, cazador, almogávar, juglar, embaucador y, por supuesto, ladrón.

Juan de Olid, hermano de Toledo

FUE	15	Alt:1,75m
AGI	15	Peso: 60kg
HAB	10	RR:75%
RES	15	IRR:25%
PER	20	Apa:17
COM	10	Edad: 24 años
CUL	10	Templanza: 45

Armas: Ballesta 60% (1D10+1D6), cuchillo 40% (1D6+1D4)

Armadura: velmez (prot.2), brazales (prot.2), grebas de cuero (prot 2), bacinete (prot.4)

Competencias: Escuchar 70%, Rastrear 75%, Trepar 35%, Cabalgar 40%, Conocimiento Animal (35%), Conocimiento de Área (monte de Toledo) 60%, Conocimiento Vegetal (30%), Descubrir (50%), Lanzar 40%, Tormento 35% y Esquivar (55%).
Rasgos de carácter: sádico, sexto sentido.

Carchena, rey de los golfines

FUE	15	Alt:1,70 m
AGI	15	Peso: 75 kg
HAB	10	RR:65%
RES	15	IRR: 35%
PER	15	Apa:21
COM	15	Edad: 34 años
CUL	10	Templanza: 40

Armas: Espada 70% (1D8+1+1D4)
lanza 50% (2D6+1D4).

Armadura: Cota de mallas (prot.5)
Celada (prot.6)

Competencias: Cabalgar 60%, Mando 75%, Ballestas 40%, Escudos 35%, Descubrir 60%, Conducir Carro 20%, Juego 40%, Tormento 45%, Esquivar 55%, Pelea 56% y Sanar 35%.
Rasgos de carácter: Condenado a muerte, vicio del juego.

Ideas para aventuras

Los jugadores son informados de que un grupo de golfines han saqueado una aldea, llevándose con ellos a una doncella. Tendrán que seguir su rastro hasta uno de los castillos de la zona, donde negarán saber nada del rapto. Resulta que el jefe de los bandidos es primo del señor del castillo, con el que comparte el botín. Los jugadores no tienen testigos ni pruebas de lo que está pasando, pero existe una posibilidad: resulta que el señor del castillo se ha enamorado también de la muchacha, y en castillo reina una tensión insoportable. Los jugadores pueden tener una aliada en la señora del castillo, que trata de olvidar los cuernos cazando con su halcón favorito en las cercanías.

Se celebra la Llega en Aliseda de Estena, y los jugadores participan en las celebraciones durante los cuatro días de rigor. Pero uno de los dos alcaldes de la hermandad toledana aparece muerto en su tienda, degollado. El responsable es un cuadrillero, amigo de los jugadores, al que el rey Carchena ha sobornado para que mate a los dos alcaldes. Si los jugadores se dejan confundir por las pistas falsas que el cuadrillero les ofrecerá, no podrán evitar que maten al segundo “ome bono”.

Un siervo se ha escapado de la hacienda de su amo después de robarle todo lo que no estaba clavado al suelo. Los jugadores siguen sus huellas hacia el oeste hasta llegar a las cercanías de Navalmoralejo. Ya anochece y las nubes ocultan las estrellas cuando descubren a lo lejos las luces de una ciudad desconocida. Cuando se acercan, se dan cuenta de que es una población mora: es la ciudad de Vascos, vuelta a la vida tal como era en el siglo XI (cuando se la conocía como Nafda entre los reinos de taifa musulmanes) por obra y gracia de la mora encantada Marién, que ha escogido al siervo como su prometido. Los confundidos jugadores tendrá que adivinar la clave que rompe la ilusión.

Los personajes están preocupados por sus familiares, que están atrapados en la ciudad desde abril de 1368, cuando el ejército de Enrique II comenzó a asediar Toledo. Desde entonces los cañones no han dejado de batir la muralla y nadie entra ni sale. Los rumores dicen que dentro de la ciudad proliferan las enfermedades, que se han comido todos los caballos y que han comenzado con los perros y los gatos. Un pastor les ha mostrado la boca de una misteriosa cueva que, asegura, llega hasta los subterráneos de Toledo...

Por los Campos de Calatrava campa a sus anchas un grupo de soldados al servicio de la Orden, capitaneados por uno de los escuderos del maestre, que ha partido con el grueso de los caballeros a la guerra. Ahora el escudero se divierte saqueando granjas y violando campesinas. Pero el escudero es hijo de una bruja, antigua prostituta, que fue expulsada de Villa Real por sus muchas maldades y entre las víctimas de sus asaltos también incluye a los hombres responsables de su destierro. La bruja vive en una vieja atalaya, donde los soldados guardan el botín de sus robos. Los pnjs tendrán que detenerles sin enfrentarse a los

Poderosos calatravos.

Los hermanos persiguen a un repugnante criminal, un sujeto que enamoró a la hija de un comerciante de Talavera y la convenció para que se fugara con él tras robar a su padre, pero éste la violó, la estranguló y arrojó su cadáver al Tajo. Los jugadores han jurado apresarlo y asaetarlo, para lo que emprenderán la más larga cacería de la historia de la Hermandad, siguiendo pista tras pista, de villa en villa y de pueblo en pueblo, por caminos y bosques. Al final, llegarán a una ciudad y lo descubrirán viviendo bajo un nombre distinto: es el hijo natural de un importante clérigo, que no permitirá que las autoridades entreguen a su hijo a los ballesteros.

Territorio

El territorio del que ocupaba la triple institución estaba comprendido entre el Tajo y Sierra Morena y se compone de dos clases distintas de terreno: el monte y la jara. En el primero, los golfines se emboscaban sobre todo en los puertos que atravesaban el macizo central de la península: del Milagro, Orgaz, Muradal, Miravete…Es un terreno con un accidentado relieve dispuesto en varias cadenas de sierras y macizos que se cruzan en todas direcciones lo que da como resultado un intrincado laberinto de montes abruptos.

Entre las sierras se asientan terrenos llanos conocidos como **rañas**, elementos característicos del paisaje. Los manantiales no son muy abundantes y, aunque existen algunos de aguas medicinales, como el de Baños del Robledillo, lo normal es que se sequen en verano. Una curiosidad son los humedales y pequeñas lagunas llamadas **navas** o **navazos**, que se forman en las rañas y en general, en terrenos planos y poco permeables. Muchos de ellos se abastecen de manantiales y dan lugar a nacimientos de ríos como el Algodor o el Milagro

En lo que se refiere a la hidrografía, la comarca se divide en dos vertientes: la del Guadiana, en la que predominan las grandes rañas alternando con espesos montes y la del Tajo donde se encuentran los grandes macizos y las principales alturas. Por el norte, hacia el Tajo se prolonga el piedemonte de las sierras, extensión conocida como la sisla, donde se encuentran montes isla como Noez o Pulgar. La comarca de la Sisla se divide en menor y mayor, pero a la Hermandad sólo le compete la primera, que va desde el río Torcón hasta el Guajaraz. Respecto a las corrientes, existen varios ríos a tener en cuenta, pero todo son afluentes de dos cuencas: Milagro, Estena, Estenilla, Río Frío y otros desembocan en el Guadiana, mientras que el Algodor, Guajaraz, Torcón, Cedena, Pusa y otras corrientes menores vierten sus aguas al Tajo.

En cuanto al Guadiana, en la confluencia con su afluente Gigüela se desborda para formas las **Tablas de Damiel**, unos humedales donde las aves acuáticas (sobre todo garzas, ánades y ánsares) se reúnen en gran cantidad y los nobles suelen acudir a practicar la cetrería, como señala el infante Don Juan Manuel en su “Libro de la Caza”. Guadiana arriba se encuentra otro humedal: se trata de las **lagunas de Ruidera**, hasta quince de ellas, que forman cascadas y arroyos entre sí. El agua se filtra hasta el fondo de la cueva de Montesinos, donde vive una Elpha (ver el módulo homónimo del suplemento Fraternitas Vera Lucis).

Existe otra **gruta** que no se encuentra muy lejos de Toledo y la menciona Washington Irving en sus Cuentos de la Alhambra: en ella hay una mesa de hierro y, sobre ella, un caballo árabe y una armadura completa de jinete omeya (cota de malla y casco), con espada, lanza y escudo. Cualquiera que vista esa armadura, monte ese caballo y empuñe esas armas será invencible en el combate. El problema es que para hacerlo hay que ser musulmán, y que el hechizo solo funciona desde el amanecer hasta el mediodía. Pasada esa hora, el caballo regresará volando velozmente a la gruta, junto con armas y armadura, y con el jugador, si este sigue vestido y montado.

Montes de Toledo

La vegetación que se puede encontrar en los montes varía según se trate de zonas de monte o de **raña**. En los montes se conservan encinares en las solanas con alcornoques en zonas benignas, cornicabras, madroños y quejigos. Son característicos los inmensos jarales de jara pringosa y algunos brezales. En las laderas con exposición norte o en zonas más húmedas como los fondos de los valles, se instalan melojos, peonías, y otras especies de apetencias más frescas. En zonas muy concretas, umbrías y protegidas del viento, se instalan especies vegetales que debieron llegar a estas tierras cuando el clima era más frío y húmedo que el actual y así tenemos poblaciones relictas de tejos, abedules, acebos o alisos. Asociados a los enclaves de aguas permanentes como ríos y **navazos** hay toda una flora muy especial como musgos, plantas carnívoras, brezos y mirto.

Más al sur, entre Villa Real y Ballesteros de Calatrava, es todo terreno **volcánico**. La fuerza del magma ha levantado la corteza generando montículos a los que los lugareños han bautizado con nombres pintorescos: Cabezo segura, Cabeza parda, Yezosa, Cerro gordo, La Atalaya, La Halconera, Fuente del Arzollar. Prácticamente toda la zona conocida como **Campo de Calatrava**, dominio de la orden militar, es un campo lleno de montículos, de tierra quebrada y fumarolas, aunque ninguno de ellos activo. Alguno de los conos llegan medir 120 metros de altura, aunque la mayoría no acaba en cráteres, sino que parecen simples colinas cónicas. Cuando existen cráteres, no son profundos, sino que parecen leves depresiones circulares que en muchos casos se llenan de agua en época de lluvias, como es el caso de la laguna de Lucianego. Pero secos o no, su naturaleza volcánica puede esconder un pasaje hacia el Infierno.

En el territorio de Villa Real y al oeste de la ciudad se encuentran las minas de mercurio de **Almadén**, que son explotadas por la orden de Calatrava. Esta las arrienda a unos comerciantes genoveses, que les entregan una quinta parte del mineral. En 1368 pasa a ser parte de la hacienda real, aunque la siguen explotando los calatravos. Se trata del único yacimiento de mercurio de Europa y lleva siendo explotado ya desde los tiempos de los romanos y se utilizaba para fabricar bermellón. Después de mil trescientos años de explotación casi sin interrupción, las galerías se extienden por la profundidades de la tierra (hoy en día llega a los 50 metros de hondo). El mineral que se extrae es cinabrio, cristales mezcla de azufre y mercurio, que es de lo que se extrae el preciado bermellón, aunque también hay azogue en estado puro, pero es más difícil de extraer.

Fortalezas y atalayas

Otra parte importante del paisaje son las **fortalezas**, como no podría ser de otra manera en Castilla. Muchas son de origen árabe, reformadas y ampliadas más tarde por los cristianos. Hay grandes castillos y pequeñas atalayas, algunas grandes y habitadas y otras en ruinas. Una gran parte pertenece a la Orden de Calatrava, que es prácticamente dueña de toda la región al sur de Villa Real, otras son propiedad de grandes señores o de nobles locales o están habitados por golfines. En todo caso, suponen una parte importante del ambiente en una partida de Aquelarre así que se mencionan aquí unos cuantos de los muchos que existen.

Castillos de Órdenes Militares.

- **Calatrava**: castillo convento de Calatrava la Nueva (Aldea del Rey), sede de la Orden; Castillo de Salvatierra (Calzada de Calatrava) vigila el paso de Sierra Morena que lleva de la Meseta al valle del Guadalquivir, castillo de Guardalerzas (Los Yébenes) que vigila el paso del Congosto.
- **Santiago**: Albadalejo, castillo de Eznavejar (abandonado y habitado solo por un hada mora, pag. 359 del manual); Oreja, Membrilla, castillo de Tocón; Terrinches, Alhambra y Barcience.
- **San Juan**: Consuegra, Alcázar de San Juan y Peñarroya.

Otras fortalezas son las del Castillo de Villabar, en Cebolla, que pertenecía al conde de Fuensalida; la de Hinojosa de San Vicente, que controlaba la confluencia de los ríos Alberche y Tajo, y la de Castillo de Olmos, que vigilaba el puerto de Los Leones. Esta ruta fue muy importante en el siglo XIII, y entonces formaba parte de una cadena que seguía el curso de Guadarrama y que incluía los castillos de Canales, Olmos y Calatifa.

No todas las construcciones defensivas eran castillos. También había muchas torres de vigilancia o **albarranas**, como la de Albril, que vigilaba la antigua vía romana que iba de Mérida a Zaragoza, o las dos torres, la de La Mesnera y la Motalaz, que se levantaron en Manzanares, localidad que también cuenta dentro de su casco urbano (en la plaza de San Blas) el castillo de Pilas Bonas. Esta última fortaleza es interesante porque una leyenda asegura que existe un **pasadizo subterráneo** secreto que la une con la de Tocón, que pertenece a la Orden de Santiago. Otra cadena de torres de vigilancia sigue el curso del Tajo: son las atalayas de Casar de Talavera, de Segurilla, Mejorada, Valmojado y Cervera de los Montes.

Muchas de estas fortalezas eran de origen árabe. Las más antiguas tenían incluso cimientos romanos, como ocurre con la de Oropesa, desde la que el señor de la región dominaba la región llamada **Campana de Oropesa** pero la más vieja es la de Bayuela, de la que se sabe que había sido un asentamiento en el neolítico. A medida que la amenaza musulmana crecía, también lo hacía el número de fortalezas para defenderse de ellas, que luego se fueron abandonando por lugares más fáciles de habitar conforme el peligro moro se fue alejando. Estas torres y fortalezas semirruinosas, siempre levantadas en lugares estratégicos, son excelentes refugios para golfines o nigromantes, o para criaturas irracionales.

A pesar del declive de la amenaza andalusí, las guerras eran constantes, tanto con otros reinos como entre castellanos, así que se construyeron algunos castillos en el siglo XIV, como el de Mortara en Piedrabuena; el de Orgaz, hogar del conde del mismo título, o el de Casarrubios del Monte, que mandó construir Don Diego, de la poderosa familia Gómez de Toledo. Otra familia poderosa, la de los Coronel, contaba con el castillo de Montalbán en la ribera del río Torcón, por lo menos hasta que le fue arrebatado por Pedro I. Este rey también fue el responsable de ordenar en 1357 la destrucción del Castillo de Alamín, en Santa Cruz de Retamar, como castigo a su señor, al que consideraba un traidor.

Aunque no se trata de una fortaleza, sino de un edificio religioso, merece la pena mencionar el monasterio de Santa María de Sorbaces, en la localidad de Gudamur, en el paraje conocido como Huerta de Guarrazar a unas ocho leguas al sur de Toledo, en pleno monte. En el siglo XIV este monasterio visigodo no es más que un montón de ruinas casi totalmente enterradas, pero en ellas se encuentra el famoso **tesoro de Guarrazar**: seis coronas votivas de los antiguos reyes godos, incluidas las de Recesvinto y Suintila, cruces, colgantes y joyas con pedrería de lugares tan distantes como Ceilán que fueron enterrados aquí en 711, para evitar que cayeran en manos de los conquistadores moros, como ocurrió con las coronas votivas de la catedral de Toledo. Este tesoro será descubierto en 1825, a menos que un grupo de personajes emprendedores decidan saquear las tumbas visigodas.

Encuentros en monte

01-10%: criatura irracional
11-20%: serrana.
21-40%: sin encuentros.
41-50%: brujo/bruja
51-60%: sin encuentros
61-70%: pastor (de cabras)
71-85%: 1D6+1 golfines
86-95%: cazador/furtivo
95-100%: 2D6+1 golfines

Encuentros en jara

01-10%: criatura irracional
11-20%: nobles cazando
21-40%: no hay encuentros.
41-70%: 1D6golfines.
71-90%: vaqueros.
91-100%: 2D6 golfines

Encuentros en camino

01-10%: criatura irracional.
11-20%: juglar errante.
21-30%: 2D6 calatravos.
31-40%: 1D6 golfines.
41-70%: comerciantes.
71-80%: sin encuentros.
81-90%: noble con su séquito.
91-100%: peregrinos.

Bestiario manchego

En el territorio manchego que rodea las ciudades de la Triple Hermandad habitan varias criaturas irracionales. Muchas de ellas ya están incluidas en el manual de Aquelarre con otro nombre, otras son distintivas de la zona. En todo caso, emplear los nombres locales de estas criaturas mejora la ambientación de las partidas y resulta intrigante para los jugadores, que nunca están seguros de si se enfrentan o no la misma criatura que figura en el Manual.

El Bú: se trata de una criatura que a veces adopta forma una desagradable forma humana, pero que es más común que se presente como un enorme búho negro de ojos rojos y alas silenciosas. Es bajo esta forma con la que rapta niños de sus cunas, o se lleva a aquellos que no se han recogido en sus casas de noche. Los folcloristas consideran que puede tratarse de alguna deidad, pero por sus características concuerda con el engendro demoníaco llamado streghe (pág. 302 del manual). Frente a Toledo, al otro lado del Tajo, se levanta el cerro del Bú, pero el yacimiento de la Edad del Bronce de Argamasilla de Calatrava también se llama

El **Bú**. Podría tratarse, en realidad, de una colonia de streghes (página 302 del Manual) que lleva desde tiempos prerromanos acechando a los niños de la región.

Dama de los montes: también llamada vieja o hermana de la sierra, se trata de la serrana, una mujer salvaje que vive al margen de la civilización, muchas veces dentro de cuevas, y que se aparece a viajeros perdidos para asaltarles o para seducirlos. La profesión de serrana figura en el DP6.

Elpha: la mujer serpiente vive en la Cueva de Montesinos, en las lagunas de Ruidera. Ver Manual, pág. 356.

Estantigua: Contracción de la palabra "Hueste antigua" es una procesión de almas en pena, análoga a la Santa Compaña. Ver Manual, pág. 352.

Hada mora. Estas encantadas son muy comunes en Castilla la Nueva. En un lugar cercano al pueblo de Granátula de Calatrava se encuentran los restos de un antiguo castro donde hay una cueva que llaman La Encantada. Allí vive un gran lagarto o serpiente que se transforma en mujer en la noche de San Juan. También en esa misma noche aparece una mujer en un pueblo a dos jornadas de Toledo, Santa Cruz de la Zarza. En Eznavejar, un castillo en ruinas, también está habituada por una criatura así. Ver manual, pág. 359.

Lobo hechaízo: con este término se designa en La Mancha al Lobisome, pág. 374. Pero también se llama así al brujo que emplea el ungüento de metamorfosis para asumir una forma lupina. En todo caso, varias poblaciones manchegas tenían vecinos que se transformaban en lobos, y convivían con ellos pacíficamente.

Malismo: duende peludo y feo al que algunos llaman el "troll castellano" porque no puede soportar la luz del sol, vive en cuevas aisladas y resulta muy agresivo. Algunos apuntan a que podría haber sido traído por los godos cuando invadieron la península. En todo caso, es el más grande y agresivo de todos los duendes, y puede llegar a medir tanto como un humano (1,40-1,60 varas). Como muchos otros seres mágicos, se supone que acumula tesoros, y probablemente sea la raza de duendes más ducha en la magia, incluida la negra.

FUE: 15/20	Alt: 1,4 varas
AGI: 15/20	Peso:60 libras
HAB: 20/25	RR:0%
RES: 15/20	IRR: 120%
PER: 20/25	
COM: 10/15	
CUL: 15/20	

Protección: Pelo (1 punto de protección)
Armas: Clava 45% (1D6+1D4)
Competencias: Sigilo 70%, Artesanía 80%, Pelea 65%, Esconderse 80%

Hechizos: Pueden aprender cualquier hechizo de hasta vis quarta.

Debilidades: el Malismo sufre los efectos del hechizo Conmoción mientras esté expuesto a la luz del sol.

Martinico: Este otro tipo de duende, mucho menos agresivo que el malismo, también es natural de La Mancha. Ver Manual pág. 361.

Mora encantada: En el territorio de la hermandad se encuentra una mora encantada en la ciudad en ruinas de Vascos, no demasiado lejos de Talavera. Ver Manual pág. 351.

Ninfa. Se sabe por Garcilaso de la Vega, que les dedicó una de sus más hermosas églogas, que existen cuatro ninfas de cabellos de oro fino que nadan en las aguas del Tajo. Sus nombres son "Filódice, Dinámene y Climene, / Nise, que en hermosura par no tiene". Pasan la mayor parte del tiempo nadando y jugando, pero de vez en cuando salen a la orilla para

sentarse a la sombra de los árboles y tejer hermosos paños con escenas mitológicas. Las estadísticas de las ninfas figuran en la página 68 de Descriptio Cordubae.

Tarasca. En Sierra Morena y las estribaciones que rodean por tres partes el territorio de la Hermandad son relativamente abundantes estas terribles serpientes, que son capaces de convocar tormentas, Ver Manual pág. 369.
Uña, Zamarraca, Mariuña: nombres con los que se conoce a una mujer desgreñada, de uñas y dientes afiladas, y aspecto envejecido, que recuerdan a la lamia. Ver Manual pág. 359.

Apéndice I: Cronología

1249. Fernando III el Santo encarga a Don Gil, rico hombre de Talavera, y a sus dos hijos, la persecución de los golfines. Constituyeron tres cuadrillas formadas por caballeros, labradores y colmeneros.

1256. El concejo de Toledo compra al rey los montes que lo rodean, que a partir de ahora llevarán su nombre.

1294. El papa Celestino V, a instancias de Sancho el Bravo, les otorga a las todavía extraoficiales cuadrillas el título de "Santa": "Santa haec sancta vestra fraternitas" quedando eximida de los diezmos de miel y cera.

1300 (junio). El concejo de Talavera ordena que se pongan cuadrilleros de los que vivían en los montes para que guardasen la tierra. Autoriza a Lope de Abargue el ballestero y Juan Martín para que nombren a dichos cuadrilleros.

1300 (octubre). El concejo de Toledo otorga otro documento en el que por primera vez se nombra expresamente a una hermandad surgida por iniciativa de las gentes que tenían intereses en los montes.

1300 (noviembre). Las dos iniciativas, las de Toledo y Talavera celebran un pacto por que acuerdan ayudarse mutuamente en la lucha.

1302 (agosto). Se adhiere Villa Real, convirtiéndose así la hermandad en una triple institución en la que impera el principio de ayuda mutua.

1302 (septiembre). Las hermandades reciben el primer privilegio real, concedido por Fernando IV.

1302 (agosto). Villa Real forma su propia hermandad en términos muy parecidos a los de Talavera y Toledo. Se aplica el principio de ayuda mutua entre las tres.

1303. Las hermandades reciben en el segundo privilegio real de Fernando IV la confirmación del impuesto de asadura para poder sostenerse económicamente.

1309. Los hermanos participan en el asedio de Gibraltar.

1315 (septiembre). Alfonso XI, aún menor de edad, confirma sus privilegios.

1327 (septiembre). El monarca, ya llegado al gobierno efectivo del reino, vuelve a ratificar sus privilegios, sobre todo el de asadura, vital para la subsistencia de la organización. Incluye los cuatro diplomas concedidos por Fernando IV y que constituyen la base jurídica de la Hermandad.

1338 (octubre). Alfonso XI emite una nueva orden real en la que manda a todas las autoridades locales, citando expresamente a las órdenes militares que les prestasen ayuda.

1340. Los ballesteros de las hermandades forman parte del ejército castellano que derrota a los benimerines en la batalla del Salado. Como recompensa por su actuación, los hermanos quedan exentos de cargas concejiles y sus mujeres también, si enviudaban por causas de servicio

1351. Pedro I redacta dos cartas en las Cortes de Burgos en los que renuncia a pedir a los toledanos "ballesteros apartados" para la guerra porque ya servían al rey como hermanos.

1370 (abril). Enrique II, el de las mercedes, decide que "se harán hermandades en todos mis reinos".

137_. Aprueba la creación de la Hermandad de San Martín de la Montiña para cubrir aquella parte de los montes toledanos que quedaban fuera de la jurisdicción de la Hermandad Vieja (la comarca de la Sisla mayor).

1371. Confirmación general de los privilegios hermandinos por Enrique II pero revoca el edicto de Pedro I que eximía a los hermanos de prestar servicio en su ejército.

1372. Confirmación general de los privilegios hermandinos por Juan I.

1379. El mismo monarca dispone medidas en las Cortes de Burgos de 1379 para castigo de los autores del delito de rapto de mujeres, muy extendido en la época, fijando determinados premios a los cuadrilleros que más se distinguiesen en combatirlo. Este delito fue tan practicado como protegido por nobles y alcaides, ofreciendo inconvenientes tan serios como el de asediar y asaltar castillos.

1407 (mayo). En Los Yébenes (Toledo) Fernando de Antequera, regente mientras su sobrino, Juan II, es menor de edad, establece el primer ordenamiento serio.

1420 (diciembre). El ejército hermandino acude al castillo de Montalbán, a orillas del Tajo, para liberar al joven rey Juan II (que entonces contaba solo con 15 años) y que estaba cercado por nobles rebeldes. Junto con unos dos mil hombres de armas más, los hermanos logran romper un asedio de 23 días.

1422. Se crea en Toledo la figura de Fiel del Juzgado, con jurisdicción en todos los montes. Este cargo se escoge entre los regidores y se hará famoso por sus numerosos casos de corrupción.

1425. Los cuadrilleros fundan Horcajo de los Montes.

1422 (diciembre). Se crea en Toledo la figura de Fiel del Juzgado, con jurisdicción en todos los montes. Este cargo se escoge entre los regidores y se hará famoso por sus numerosos casos de corrupción.

1462. Enrique IV ordena que en todas las ciudades que hubiese hermandad se disponga de una cárcel y de un carcelero para ejecutar las sentencias. En cada ciudad se escogerá un capitán y en la junta general, el Capitán General de todas las fuerzas de la Santa Hermandad.

1473. Se celebra una reunión general de procuradores de la Santa Hermandad en todos los reinos debido a que la inmoralidad ha cundido en la institución.

1476. Cortes de Madrigal. Los Reyes Católicos fundan la Santa Hermandad Nueva.

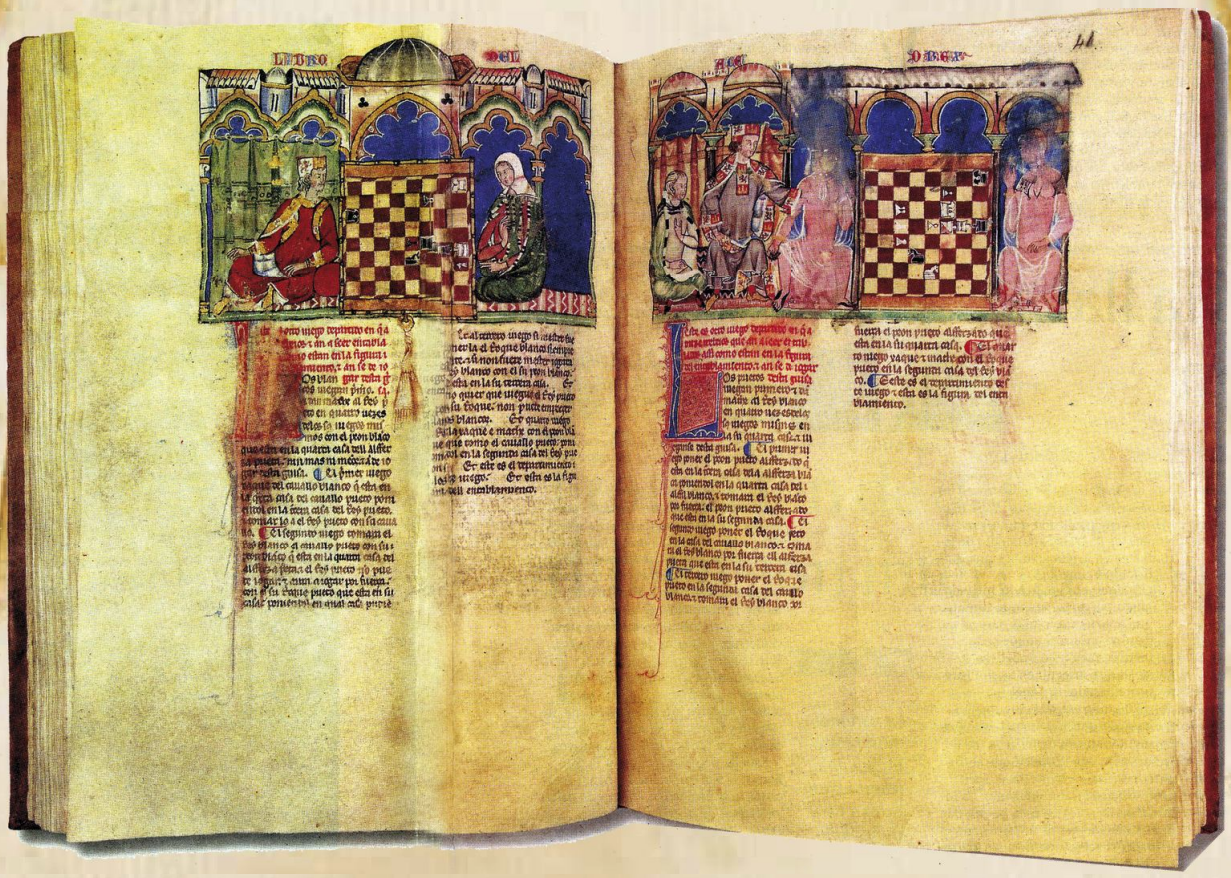
148_. Se levantan las cárceles de la Hermandad en Toledo, Talavera y Villarreal.
1498. Desaparece la Santa Hermandad Nueva. Las antiguas hermandades continuarán funcionando de forma más o menos activa durante siglos.

1713. Se le concede a la Hermandad de Talavera el privilegio del uso de armas cortas de fuego.

1835. La reina Isabel II manda disolverse las hermandades.

Conjuros para Aquelarre

Abel Peña, Ungüento de Armas, y
Albert Tarrés-Juan Pablo Fernández, Polvos de Obediencia



"La herida de Télefo seguía supurando y Apolo le anunció que sólo podría curarla con lo que se la había causado"

- Robert Graves, Los mitos griegos.

Las reglas de curación son duras. Personalmente me gustan, porque hacen que los jugadores se lo piensen antes de lanzarse a un combate del que pueden salir malparados, pero éstos a veces se quejan de que dos cuchilladas les obliguen a reposar un mes.

Quizá están acostumbrados a otros juegos, como AD&D, que ni siquiera incluye reglas de secuelas y se recuperan de heridas graves en pocos días en el raro caso de que no se tengan a mano pociones de curación o un clérigo servicial dispuesto a murmurar hechizos sanadores. En cambio, la magia curadora es muy escasa en Aquelarre: solo existe un hechizo de vis 2, **Bálsamo de Curación**, que permita recuperar puntos de vida pero solo 1D3 y, lo que es peor, únicamente se puede aplicar una vez al día. Es por eso que quiero sugerir otra opción: el unguentum armarium o ungüento de armas. En realidad, la fecha en la que apareció este remedio no se remonta más allá del siglo XVII, pero creo que lo encontrarán muy útil los personajes del siglo XIV.

En la "Historia de la estupidez humana" de István Ráth-Vegh, se puede leer que la pomada se fabricaba con "la grasa de un jabalí, de un cerdo macho casero y de un oso macho, media libra de cada animal. Había que recoger gran número de gusanos de tierra, ponerlos en un puchero tapado y quemarlos hasta que reducirlos a polvo. Del polvo de gusanos, se tomaba entonces lo que llenaría tres cáscaras de huevo, y después se le añadía musgo de cráneo, reducido este al tamaño de una nuez mediante sucesivas presiones de los dedos. El musgo debía provenir del cráneo de una persona ahorcada o condenada a la rueda. Luego, había que tomar cuatro onzas de piedra de sangre y seis onzas de madera santalácea; mezclarlo todo con la grasa mencionada". Luego se mezclaba con vino y el ungüento estaba listo.

Lo curioso es que debía aplicarse sobre el arma que había provocado la herida, y no sobre la herida en sí. Esto se debe al principio de simpatía de la magia que mantiene que dos objetos que hayan estado en contacto siguen unidos mediante un vínculo sobrenatural. En este caso el eslabón que une al herido con el arma en su sangre, porque la receta indica incluso que la hoja debe cubrirse con el ungüento solo hasta donde se haya hundido en la carne, lo que invita pensar que solo se aplica a armas de filo o punzantes. Este rasgo tan original hace del hechizo algo distinto de una simple versión de Bálsamo de Curación y es lo que me ha animado a redactar este nuevo conjuro:

Ungüento de Armas (hechizo Vis 2)
Unguentum Armarium
Ungüento, magia blanca de origen alquímico.

* Caducidad: 2D3+6 días.

* Duración: permanente.

* Componentes: media libra de grasa de jabalí, de cerdo macho casero y de oso macho, gusanos de tierra,

musgo de cráneo de una persona ahorcada o condenada a la rueda. Cuatro onzas de piedra de sangre y seis onzas de madera santalácea y vino.

* Preparación: Se cogen los gusanos en un puchero tapado y se queman hasta reducirlos a polvo del que se toma lo suficente para llenar una cáscara de huevo tres veces y se le añade el musgo formando una bolita del tamaño de una nuez que se arroja al vino junto con una mezcla de las diferentes grasas, la piedra de sangre y la madera santalácea.

* Descripción: si se frota en la hoja de un arma punzante o cortante y se activa el hechizo, se tirará después por su daño base. La última persona que haya sido herida con este arma recuperará tantos PV como marque el dado, pero nunca más de lo que le haya hecho el arma con su último golpe. De esta manera, si una espada le causó 5 PV, no podrá curarse más aunque saque la tirada máxima en el 1D8.

A continuación tenemos el conjuro "Polvos de Obediencia". La idea original es de Roberto León y Jordi Ribas y la transcripción del conjuro a las reglas de la 3ª Edición de Albert Tarrés y Juan Pablo Fernández.

En un principio los autores querían que fuera de magia blanca... este es de magia gris, por decirlo de alguna manera: en un principio no condena el alma, pero si se usa con fines maléficos, sí la condena (hay que tener en cuenta que los otros dos hechizos de control que vienen en el manual son de magia negra, pero este es más "light").

Polvos de Obediencia (hechizo Vis 2)
Pulvis Oboedientiae
Ungüento, magia blanca (**) de origen popular.

* Caducidad: 3D6 días.

* Duración: Instantáneo.

* Componentes: Almizcle, hojas de menta, nueces y unas hojas de mandrágora (la criatura legendaria).

* Preparación: Se trituran las nueces y las hojas de menta y mandrágora secas, mezcladas con el almizcle, hasta obtener unos polvos muy finos, que son los que el receptor debe respirar.

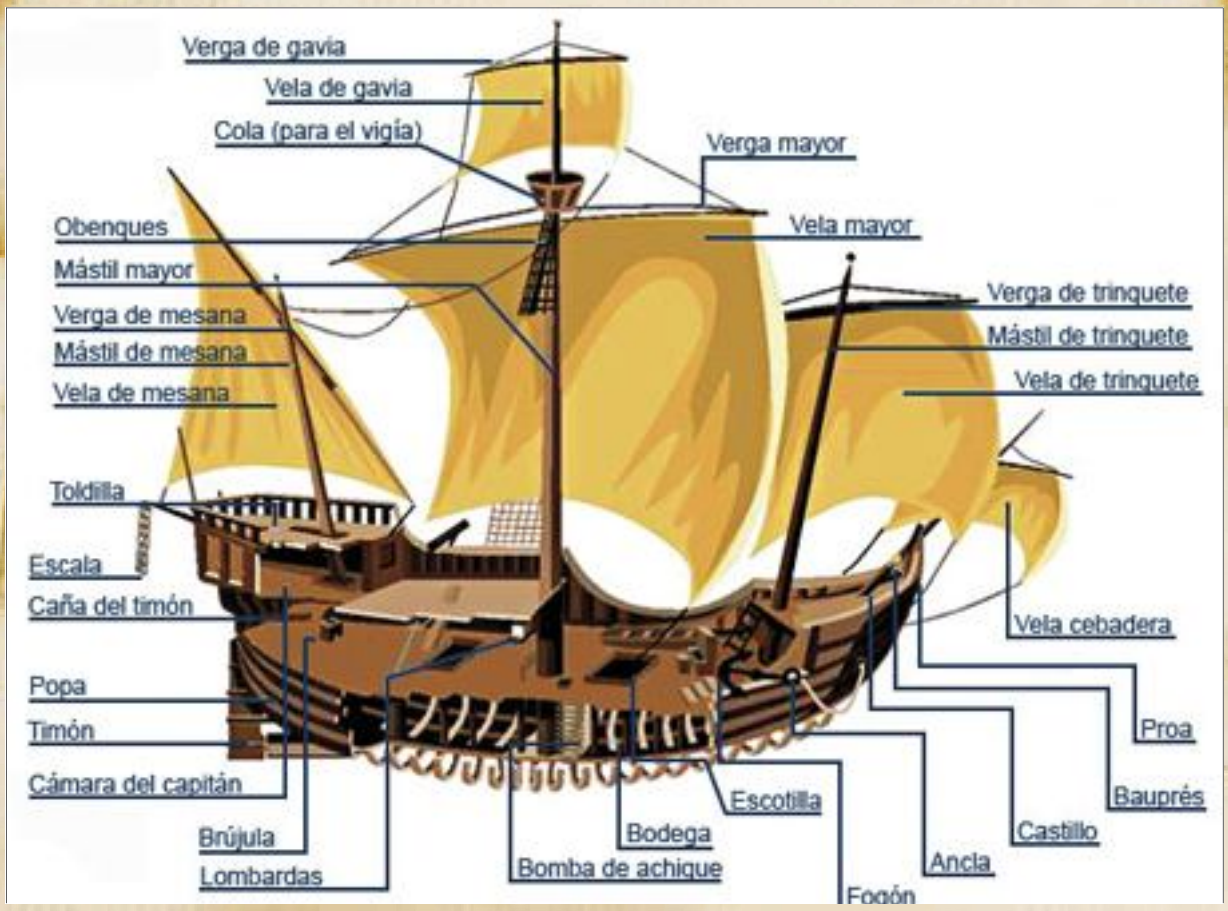
* Descripción:
(*son una especie de polvos aromáticos que el mago debería soplar*)

El receptor del hechizo acata una orden sencilla del ejecutante (solo tarda unos segundos en ejecutarla). Descripción: El mago debe coger un puñado de polvo (una dosis) y soplarlo en dirección al receptor, el cual no podrá ser afectado a menos que huela la fragancia de los polvos (por tanto, si estuviera resfriado tendría una bonificación a su tirada de RR para resistir el hechizo. Si no se resiste, acatará cualquier orden sencilla por parte del mago, pero solo UNA (del tipo: "abre la puerta", "baja el arma", "dime tu nombre", etc.).

Los efectos solo duran unos segundos, por lo que si la víctima tardara demasiado en ejecutar la orden, el efecto desaparecería en un solo asalto (por ejemplo, si el mago le dice "defiéndeme", se enfrentaría a sus enemigos durante solo ese asalto). Si el hechizo falla, la víctima no se lo tomará muy bien y es más que probable que reaccione de manera hostil.

Navegalia

por Albert Tarrés



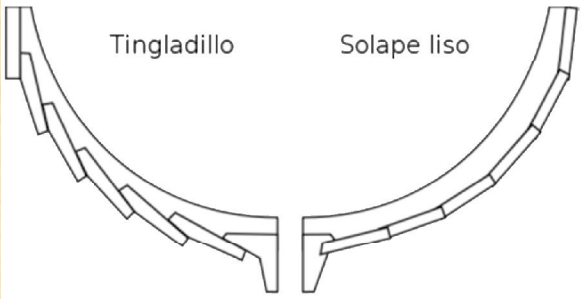
Salvando las distancias con los diferentes tipos de barco que se pueden encontrar, esta es quizás una de las mejores ilustraciones que se encuentran en la Wikipedia para saber de que parte del barco se estáhablando.

Encontraremos que en otros tipos de barco, como la Coca, hablaremos del Castillo y el Alcázar o de losCastillos de Proa y Popa, no os debe preocupar, ya que siempre se intentará aportar el soporte visual para entender de que se está hablando.

Coca

Origen:

La Coca era una embarcación que apareció por primera vez en el siglo X y que se usaban en la región del Mar Báltico para el comercio marítimo. Su primer diseño era de un mástil con vela cuadrada, con aparejo y velamen que impide navegar a contraviento, pero su gran ventaja consistía en la poca tripulación necesaria para manejarla reduciendo mucho los costes.



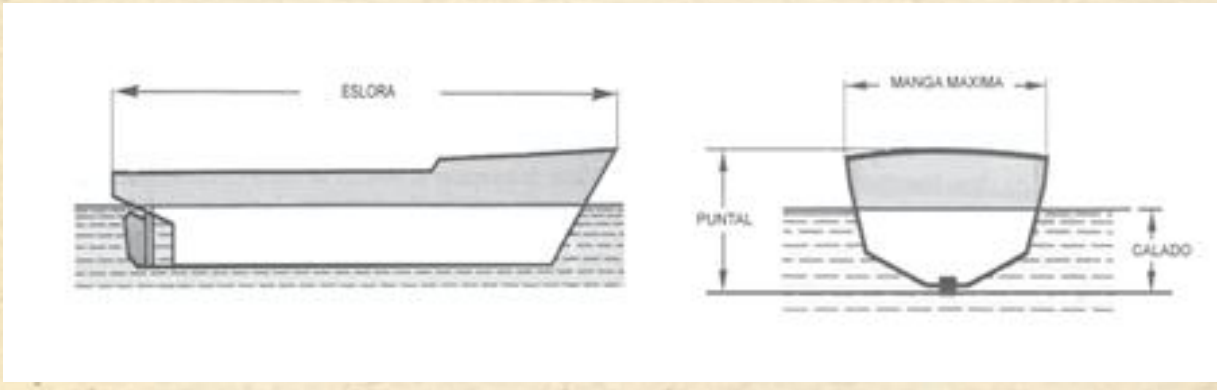
Estas embarcaciones se construían con una madera muy abundante en la región báltica, el roble, que le dotó de una buena resistencia a los elementos y no eran pocas las veces en las que se incorporaba una pequeña dotación de soldados debido a la peligrosidad de las travesías en la época.

Una de las características de las cocas son la proa recta y popa redondeada y su Maderamen en "tingladillo", solapando las tablas superiores a las inferiores.

Evolución:

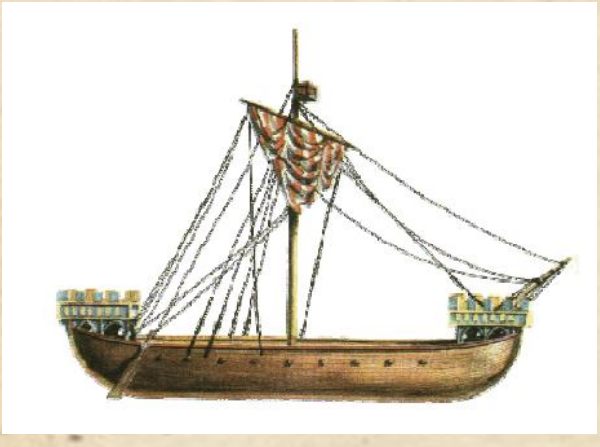
A principios del siglo XIII, los catalanes, opiando el estilo, empezaron a construir una nueva versión, en la cual aplicaron la mundialmente famosa fórmula catalana de proporciones del "tres, dos y as", en la que la eslora debe ser tres veces la manga y esta el doble del puntal, con lo que no sólo consiguieron revolucionar la construcción naval, sino también la navegación, ya que gracias a ello las naves consiguieron ceñirse al viento (navegar con el viento en contra), ya que hasta entonces los buques de carga puede decirse que tenían más puntal que manga, y debían ir siempre lastrados, y además, no navegaban más que a popa cerrada o poco menos, pues siempre corrían el peligro de tumbar si recibían viento algo abierto por una de las dos bandas.

La fórmula de la "coca" catalana fue inmediatamente copiada por franceses e italianos, quienes no tardaron en hacerse cargo de la importancia que tenía el hecho de poder navegar, es decir, seguir adelante, con toda clase de vientos, no tratándose de pequeñas embarcaciones de vela latina. El invento que los catalanes hicieron con su celebérrima "coca" ha perdurado hasta hace pocos siglos, pues los nuevos cálculos matemáticos hicieron comprender que la fórmula "tres, dos y as" era, aunque cierta, exagerada.



Otra característica de la Coca era que el castillo de proa era una construcción superpuesta a la estructura del barco, cosa que más adelante pasaría a ser construido de forma integra al casco del navío en otros tipos de embarcación como las Carracas.

La coca fue el barco medieval que dominó los mares del Norte y Mediterráneo durante alrededor de cuatro siglos. Por entonces no existía diferencia entre barcos mercantiles y militares y la coca servía para ambos propósitos, según se necesitara. Por motivos claramente militares, para facilitar la defensa de la nave y el ataque a otras, se le añadieron dos construcciones que no eran parte integral del casco, que son los llamados castillos. El de proa se llamaba Castillo propiamente dicho y Alcázar el de popa; eran dos plataformas salientes por las bordas del barco y protegidas por gruesos parapetos que a menudo consistían en verdaderas almenas defensivas imitando a los castillos de tierra de la época. Algunas veces llevaban colgados unos escudos decorados para proteger las plataformas, quizá en remembranza también de las naves vikingas y porque los combates se realizaban arrimando los barcos para que los combatientes, que eran soldados de tierra embarcados, trataran de abordar y conquistar al adversario.



Barco con timón de espadilla

En sus inicios la coca maniobraba con un timón de espadilla, pero en periodo que se comprende entre finales del s. XII y principios del s. XIII, muy lentamente, se generaliza el uso del timón de codaste.

Esta innovación hizo que el barco fuera mucho más gobernable. Consistía en suspender el timón en el centro de la popa y ello hizo que la popa misma se transformara y fuera tomando paulatinamente la forma cuadrada que permaneciera sin modificar hasta finales del Siglo XVIII. En un principio se gobernaba el timón con una barra curva que giraba alrededor de la popa y fueron haciéndola más derecha hasta que la montaron en el interior del alcázar y desde su puente el timonel gobernaba la nave con visibilidad.

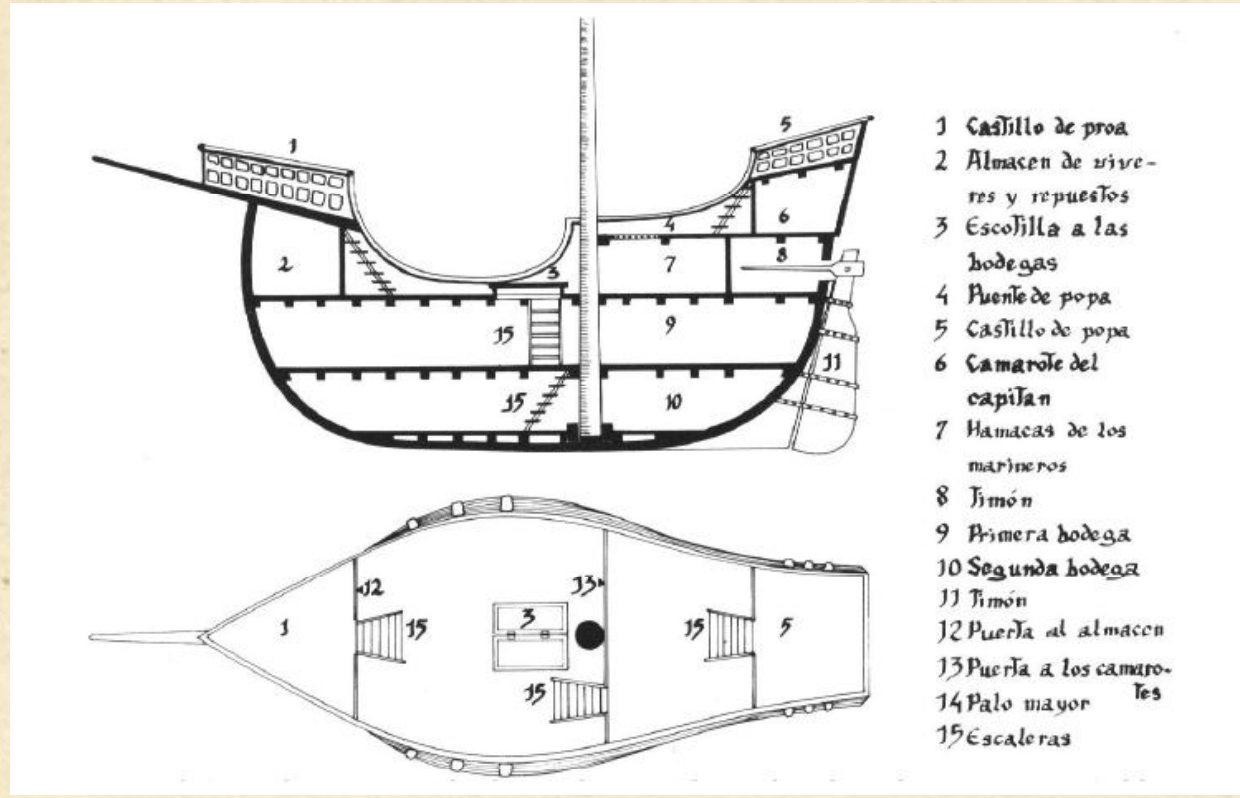
Barco con timón de Codaste

Pero este sistema, que todavía se usa en algunas naves nórdicas, no era eficaz de ninguna forma. De allí nació la necesidad de abrir un orificio en la popa, por debajo del alcázar, para pasar el eje del timón, haciendo posible su manejo con una barra horizontal.

Entre los comerciantes, la coca fue el primer gran navío de transporte, pues en sus bodegas se podían llegar a transportar algo menos de 300 Botas (una bota = 516litros aprox.). Esta capacidad de transporte se su-

peraría más adelante por las naos ya que llegaría a transportar entre 400 y 900 botas revolucionando de nuevo el trasporte marítimo (pero eso será en otro Navegalia) En términos más entendibles a día de hoy, entre los diversos tamaños de Coca podemos asegurar que la capacidad de transporte era entre 150 y 400 Toneladas. Es muy importante entender que con los años se fueron construyendo incorporando pequeñas mejoras de forma continua y paulatina consiguiendo mejor navegabilidad, maniobrabilidad y capacidad de carga.

En esta ilustración se puede observar que el timón es de codaste, pero todavía se trata de los modelos en los que el timonel no tiene visión directa del rumbo, necesitando que el oficial correspondiente le transmita las órdenes de variación de rumbo estando situado en cubierta.



NOTA: *Obsérvese el enorme parecido a la Coca de Mataró de este plano ilustrado. Una muestra más del serio trabajo de documentación que se hizo para que podamos disfrutar de este magnífico plano de una coca.*

En este plano ilustrado por Montse Bosch en el suplemento de la 1º edición "Lilith", se distinguen perfectamente todas y cada una de las partes más relevantes de una Coca, a excepción de la posición elevada para el vigía en la parte superior del palo mayor, llamada Cofa, que solían ser enjaretadas, teniendo pues la forma de una plataforma redonda ajustado alrededor del palo mayor y con una barandilla de madera para proteger al marino situado allí arriba.

En términos de juego:

* Ricard Ibáñez, hizo una primera aproximación a lo naval en Aquelarre y nos indicaba esto de las Cocas:

* Se trata de un barco pequeño, redondo, de alto bordo, panzudo y pesado.

* Las medidas medias más habituales eran de unos 18mts de longitud por unos 5mts de

acho y unos 3mts de altura de borda.

* Estaba provisto de un mástil, a veces dos, de unos 20mts de altura.
* Su capacidad de transporte era de 150 a 400 Toneladas.

* Bonus/Malus a la tirada de Navegación de quien maneja la embarcación de un -15% Velocidad punta en circunstancias óptimas de 8 Nudos.

* La velocidad se indica en Nudos, un Nudo es una Milla Marina por hora y una Milla Marina son 1,852 Km.

Muchos son los que ante la laguna que presenta Aquelarre sobre lo naval se han aproximado a las reglas que otros juegos han usado con un demostrado equilibrio entre jugabilidad y realismo, introduciendo algún concepto que no se contempla inicialmente en el juego.

Navegabilidad y Resistencia, siendo la resistencia, los puntos de vida propiamente dichos de la embarcación y la navegabilidad que representa las cualidades del casco de la nave. Valores que determinaran su capacidad de maniobrar, navegar y sobre todo saber con que facilidad y velocidad. Sobre esto podéis leer en la revista Lider nº31 y con más detalle en la Dramatis Personae 5.

En el caso de Abordajes, Ricard también hizo una ligera adaptación de las reglas de combate de masas añadiendo la particularidad que no es posible retroceder y que una pifia en un movimiento comprometido dará con los huesecitos del combatiente en remojo. En cuanto a los Pjs, se puede saldar esto con un remojón o con una rápida muerte en caso de llevar una armadura que no permita nadar.

En conclusión, se trata del navío perfecto en el que meter a tus jugadores, ya que es la embarcación quemás frecuenta los puertos en lo que se refiere a barcos que hagan rutas más o menos estables y que aceptenpasaje a precio razonable, y que incluso aceptaban que se pagara parcial o totalmente el pasaje ayudando como un marinero más durante la travesía.

Al ser los mercantes por excelencia y tratarse de una naves no muy rápidas, también eran la presa predilecta de muchos piratas que se movían con embarcaciones más ligeras, maniobrables y rápidas como los Dows, las Galeotas o las Fustas.

Bibliografía:

Todo este material fuente para el artículo se encuentra en diversas web de libre acceso y se ha completado con el siguiente material de libre acceso en la red de bibliotecas de Girona, en este caso en particular.

Libro del Consulado o Costumbres Marítimas de Barcelona (escaneo en pdf gratuito del Libro delConsulado que se imprimió por primera vez en Valencia el 1539 cuyas reediciones continuas como el libro de costumbres y leyes del mediterráneo aun son base del derecho naval actual)

Diccionario Marítimo – Ed. Juventud – de Julián Amich.

El Transport Marítim de Cabotatge a la Mediterrània – Varios Autores.

Historia de la Marina Catalana –Edicions del País Valencià SA –Varios Autores.

Lilith – Suplemento Aquelarre de Ricard Ibáñez.

Tripulación

Patrón

Llamado también Señor de la Nave, y más adelante se asimilará la designación de capitán, que es como común en la mayoría de puertos comerciales del Mediterráneo. El patrón tiene la capacidad legalmente reconocida en todas partes (herencia de las costumbres instauradas en el comercio del imperio romano) de poder contratar personal y obligar al buque para hacer todas las cosas que tocan a su administración y conservación, en beneficio de los que lo nombraron a él. A su vez los contratados con tal persona, adquieren la obligación de la nave como si el mismo propietario los contratase a ellos (todo esto lo debía registrar el propio patrón o el escriba de así tenerlo) Tal es la autoridad del patrón, que habitualmente se consideraba que su palabra era ley de obligado cumplimiento en el mar y violarla podía costar la vida.

Contramaestre

Llamado también Notxer maior en la marina catalana, muy importante en esta época en el mediterráneo. Es el primer oficial de mar del navío, a su cargo está en particular el cuidado de la maniobra y para ello tiene a su disposición toda el velamen y aparejo, y el uso y servicio de los marineros.

Escriba

Esta función la podía asumir el patrón en barcos más modestos. Su función era la de registrar todo el material que entra y sale del buque, así como todas las transacciones realizadas en contrapartida. Por ley del rey Pedro de 1340 se obliga a todo navío con bandera de la corona de Aragón que se tenga un escriba o se haga su función de forma juramentada y estos registros deben cumplimentarse de una determinada manera ya que sobre ellos se aplicaban impuestos (el incumplimiento sobre esta ley estaba fuertemente castigada y el control aplicado era importante)

Piloto

A parte del piloto que gobierna la nave según las indicaciones recibidas por el patrón o el contramaestre (o incluso el Guardián en ciertas ocasiones como en las que pueda peligrar el velamen por ejemplo). Muchas eran las veces que se contrataba a pilotos para poder navegar en zonas que la tripulación del barco no conociera. Cabe recordar que la navegación se hacia siguiendo la costa y esto implica peligro de quedar varado o chocar contra rocas.

Guardián Era uno de los oficiales de mar, usualmente elegido entre los más veteranos y a cuyo cargo estaba la custodia del velamen y demás pertrechos del buque, su limpieza y reconocimiento, así como parte de las faenas de a bordo para su mantenimiento en buen estado.

Sirvientes Personal que se alquilaba para el servicio del patrón y de la nave, aunque el buque pasara a dominio de otro patrón, los sirvientes debían servir al nuevo durante el tiempo acordado. Entre estos sirvientes se pueden encontrar simples mozos, barberos (recordar la figura medieval del cirujano-barbero), el cocinero, carpintero,…

Marineros Es todo hombre embarcado con el objeto de hacer las maniobras, gobiernos y demás faenas de la nave, y que no tenía oficio o cargo particular, como el de contramaestre, piloto, guardián, etc… Habitualmente cada marinero tenía un puesto de trabajo o labor concreta pero rara era la vez que un marinero no fuera capaz de sustituir a cualquier compañero del navío.

Compañeros Este es un caso especial, era habitual que gente se pagara parcial o totalmente el pasaje acambio de trabajar en el barco con el compromiso de defenderlo en caso de ataque y de ayudar a los marineros en las maniobras y mantenimiento del navío.

En cuanto al número de tripulante de una coca, es de los casos más difíciles de concretar, pues hay casos documentados en los que se sabe que la tripulación eran 6 miembros y en cambio hay otros que la cifra llega a superar los 60.

Maqueta de una de las cocas más famosas, La Coca de Mataró, que gracias al estado de conservación que se encontró ha permitido a los expertos en náutica aprender mucho de este tipo de navíos del que se han conservado poquísimos documentos sobre su construcción y proporciones.

Descriptio Toletum

por Abel Peña

"Toledo está por encima de todo cuanto se dice de ella".
– el viajero Al-Idrisi, en el siglo XII.

La ciudad encaramada en el torno del Tajo, como se llama al promontorio donde se fundó, es una vista espectacular incluso hoy en día y lo era aún más en el siglo XIV. Cuando los jugadores crucen el puente de Alcántara y atraviesen las puertas de su muralla, se adentrarán por un dédalo de callejuelas en las que es fácil perderse, igual que lo es hacerlo en sus **misterios**. Ciudad imperial, la de las tres culturas, primada de España, recuperada capital del reino perdido de los visigodos y una de las tres capitales de Castilla, junto con Burgos y Sevilla, Toledo es el lugar ideal donde ambientar una partida de Aquelarre porque en sus calles se mezclan toda clase de gente, procedente no solo de las Españas, sino de toda Europa, que acuden allí atraídos por la fama de la ciudad que acogió la famosa Escuela de Traductores. Los espaderos bajan a las orillas del Tajo para bañar en sus aguas las espadas recién forjadas, los sabios buscan los manuscritos que acumulan la sabiduría de los griegos y los persas en sus bibliotecas y los nigromantes se internan en sus subterráneos en busca de poderes prohibidos mientras, al salir la luna, los caballeros susurran palabras galantes al oído de doncellas judías ocultas tras ventanas enrejadas, iniciando romances que solo pueden acabar en tragedia.

Y es que, en Toledo, las leyendas tienen casi tanta sustancia como la historia y en ningún otro aspecto es más evidente que en sus orígenes. Unos dicen que la fundó un misterioso rey de Oriente llamado Rocas, otros que si el príncipe era de los siciones, otros que su fundación fue **romana**, realizada por los cónsules Tolemón y Bruto y que su nombre es una fusión de los dos suyos ciento ocho años antes de que César fuera cónsul. También se menciona que el nombre se la dieron unos fundadores griegos: Polietrhon, que significa "ciudad por antonomasia". Una de las leyendas asegura que Hércules fue su fundador, puesto que ocupó una cueva (ver DP7, donde se cuenta la historia) o de Tubal, que la llamaría Tubleto, pero más común aún es la leyenda que habla de que la fundaron los judíos esclavizados por que la llamaron Toledoth, que significa "generaciones" por haber llegado a ella pueblos muy diversos.

Es muy importante su etapa como capital de los visigodos, pero su época de más esplendor durante la Edad Media fue cuando se llamaba Tuleytula y la gobernaba al-Ma'mún, segundo rey de taifa. Al-Mamún asciende al trono en 1043, y se rodea de poetas, filósofos, y astrólogos. Entre estos últimos hay que destacar a al-Zafra y a Abu Bakr al-Jayyat; a Ali Yasaf, que diseño un astrolabio, y a Abu Isaac Ibrahim, conocido como Azarquiel, que se hizo famoso por sus clepsidras y que también diseñó unas importantes tablas astronómicas. Otro de los sabios que empleó fue el médico Ibn Wafid que fue también el prestigioso botánico creador de la Huerta del Rey, un jardín en el que se cultivaron muchas especies exóticas.

Todas las leyendas sobre la corte de al-Mamún evocan los prodigios de las Mil y una noches y otros cuentos orientales como los de Salomón. Al igual que él, el rey toledano ordenó la construcción de un **pabellón de cristal** que en su caso se encontraba en los palacios de Galiana, en medio de una alberca. Se trataba de una cúpula de cristal bañada en oro de cuyo remate caía agua continuamente simulando cortinas. Pero una noche que se encontraba gozando en él en compañía de sus esclavas, escuchó como alguien recitaba "*¿Has construido una casa para la eternidad cuando tu estancia en ella será breve? Quien se ha sentado a la sombra de los árboles es llamado a viajar todos los días*". Al-Ma'mún se turbó al escucharlo y sentenció: "de Alá somos y a Él volvemos". Un mes después moría envenenado en Córdoba, ciudad que había conquistado, igual que Valencia, en 1075.

Le sucedió su nieto, al-Qádir, que perdió las tierras que había ganado su abuelo y fue expulsado de Tuleytula por el rey de Badajoz, al-Mutawakkil, en 1080. Huyó a Cuenca y desde allí, al-Qádir tuvo que pedir ayuda a un viejo amigo de su abuelo: Alfonso VI. El monarca de Castilla había estado refugiado en la corte toledana hacia unos años hasta donde había llegado huyendo de su hermano, Sancho II. Según la leyenda, al-Ma'mún le había acogido con hospitalidad durante varios días en

su almunia a las afueras de la ciudad (Huerta del Rey). Una noche, mientras Alfonso dormía en el salón tras un banquete, el rey toledano charló con sus hombres sobre la defensa de la ciudad. La mayoría afirmaba que era **inexpugnable**, pero uno de ellos aseguró que si se sometía a la ciudad una serie constante de ataques durante varios años, devastando los campos circundantes para evitar que pudieran alimentarse, la ciudad tendría que rendirse.

Alfonso, que solo fingía dormir, hizo un movimiento involuntario al oír esto, despertando las sospechas de al-Ma'mún. Éste ordenó a sus hombres en voz alta que trajeran plomo fundido y lo hicieran gotear sobre una mano de su invitado: si el infante estaba dormido, apartaría la mano para evitar la quemadura del metal líquido. Alfonso lo sabía, así que la mantuvo extendida hasta que cayó la primera gota, que le **horadó** la mano. Durante un tiempo, permaneció en la corte toledana hasta que escuchó de la muerte de su hermano Sancho y escapó simulando que salía de caza. Ese engaño no evitó que, una vez convertido en rey de Castilla, hubiera seguido apoyando a su antiguo anfitrión contra los otros reinos de taifas a cambio de jugosos tributos.

Desde su ascenso al trono, al-Qádir había prescindido del apoyo de Castilla, puesto que era impopular entre sus súbditos depender de un cristiano, pero ya no le quedaba otro remedio: el rey depuesto firmó un pacto con Alfonso por el que si derrotaba al reyeze le entregaba la ciudad y conservaba **Valencia**. En 1081 el moro recuperó su reino, pero no cumplió su compromiso por miedo a la rebelión de sus súbditos musulmanes, que pidieron la ayuda de los reinos de Zaragoza, Sevilla y Badajoz para resistir a Castilla, así que Alfonso puso en marcha el plan que había espiado en aquella noche ya lejana: tras varios años de devastar sus inmediaciones la ciudad se entregaba pacíficamente en 1085, con el compromiso de respetar las vidas, haciendas y costumbres de sus habitantes y Alfonso VI se coronaba "Emperador de las dos religiones".

Durante los dos siglos siguientes, Toledo fue la principal plaza fronteriza del reino de Castilla y tuvo que soportar frecuentes asedios almorávides y almohades. Pero desde 1212, cuando la amenaza de esta última dinastía fue eliminada en la gran batalla de Navas de Tolosa, la ciudad comenzó su etapa de **expansión**. Fortalecida culturalmente por la presencia de sabios judíos, musulmanes y cristianos, se convirtió en un faro para todos aquellos que querían recuperar la sabiduría clásica, romana y griega, que los moros habían obtenido a través de Bizancio. Ya desde el siglo XII, el arzobispo Raimundo potenció la traducción de libros escritos de Averroes, Avicena, Galeno, Hipócrates, Aristóteles, Alfarabí… Pero fue Alfonso X, que nació en Toledo, el que impulsó las artes de impresión de copistas, iluminadores y calígrafos, así como la traducción, la medicina, la astronomía y las matemáticas. Este esfuerzo dio lugar a lo que se llamó Escuela de Traductores de Toledo, que no fue nunca una institución como tal, sino un grupo de individuos que formaban parte de un movimiento cultural. Muchos de los libros que traducían tenían un contenido esotérico, como el Picatrix y atrajeron a sabios como Qusta ibn Luqa, el lombardo Gerardo de Cremona, Marcos de Toledo… Todos ellos escribieron tratados de alquimia, geomancia y astrología generando un caudal de conocimiento esotérico.

Tras perder su condición de plaza fronteriza y de sede de la escuela de Traductores, en el siglo XIV Toledo sigue siendo una ciudad importante, una de las tres capitales del reino. A pesar de su importancia, nunca fue una ciudad muy **poblada**, por lo menos desde su época cristiana. En 1530 se contabilizaron 5.898 vecinos pecheros. Es decir, plebeyos que pagan impuestos y que son propietarios de negocios o casas. La regla habitual es multiplicar por cinco esa cifra para determinar el número real de habitantes, lo que da un resultado de menos de 30.000. En los malos tiempos del siglo XIV, teniendo en cuenta las numerosas mortandades debidas a las epidemias de peste y las continuas guerras, podría ser de cerca de 20.000.

Pero el momento de mayor auge de Toledo está aún por llegar: será en el siglo XVI. Tras sofocar el levantamiento comunero, Carlos V visitó nueve veces la ciudad y en 1525 situó en ella su corte, convirtiéndola así en imperial cuando solo contaba con 31.000 habitantes. Durante las décadas siguientes, acudieran a ellas las grandes personalidades artísticas y políticas de la época. Pero en 1561, Felipe II trasladó la corte a Madrid, lo que señaló el inició de una larga **decadencia** que se refleja directamente en su población: en 1571, contaba con 62.000. En la primera mitad del siglo XIX, no llegaba a los 15.000.

Las tres culturas

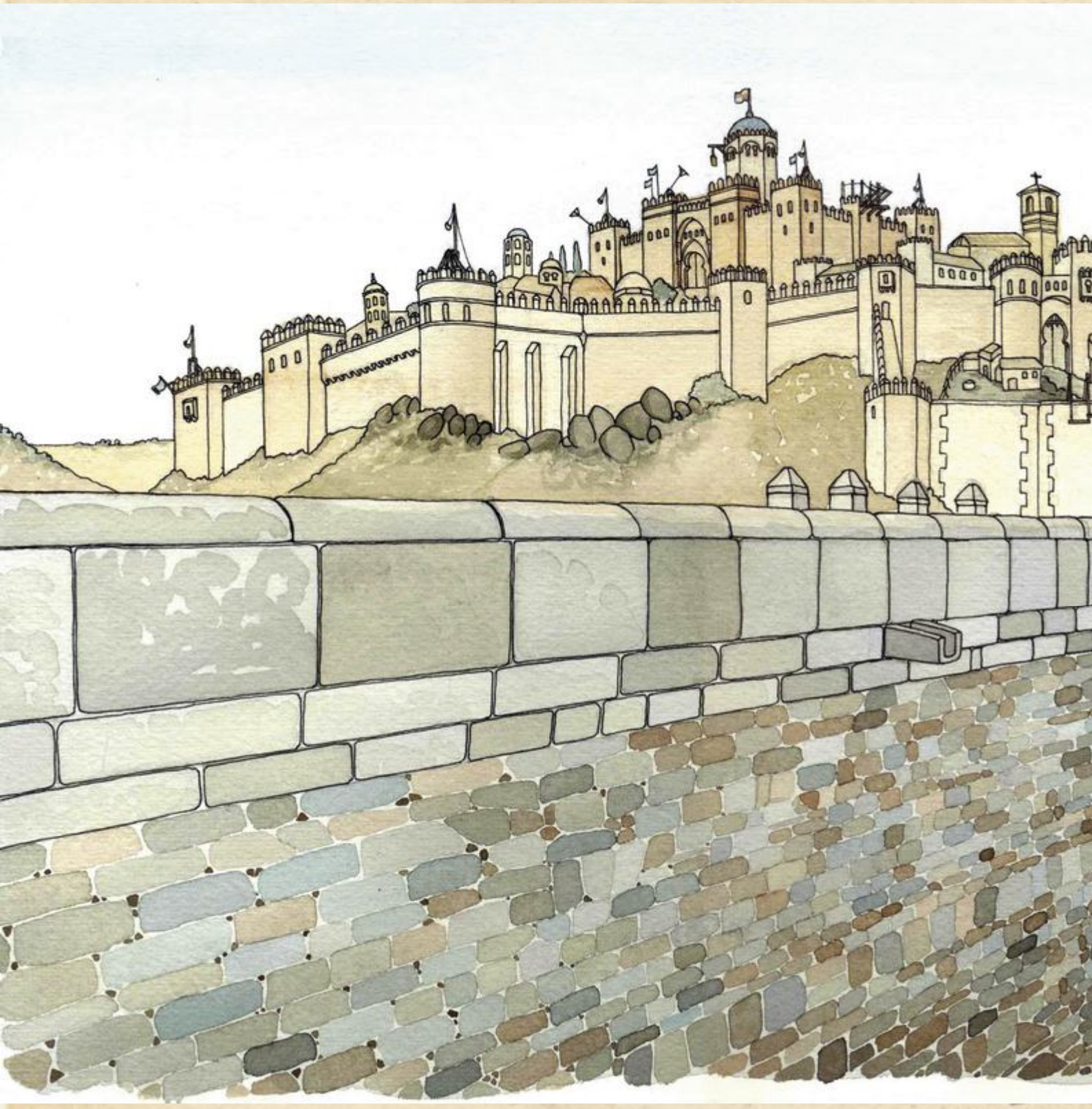
"*El modelo sociológico fue el de una religión y cultura dominante y dos minorías aceptadas o mejor aún, toleradas*".
–Santiago Palomero. El mito de la convivencia en el Toledo de las tres culturas.

Uno de los títulos que se han aplicado más frecuentemente al Toledo medieval es el de "ciudad de las tres culturas", lo que ha contribuido a la imagen de Toledo como una babilonia medieval en la que la convivencia entre judios, musulmanes y cristianos era excepcional, una isla en medio de la **intolerancia**. Es cierto que cuando el rey Alfonso la conquistó, respetó a su población, sobre todo porque significaba impuestos y riqueza, y no tenía en sus reinos suficiente gente como para habitarla y porque era la primera ciudad musulmana que caía en sus manos con todos sus pobladores. También otorgó fueros a cada uno de los tres grupos que en ella habitaban, de acuerdo con los términos que se habían pactado en la capitulación. Pero ya desde el principio, muchos musulmanes decidieron emigrar. Hay que recordar que la ley coránica exige al creyente vivir en un país islámico, así que todos los que podían permitírselo (los que pertenecían a la clase más rica) marcharon hacia el sur, estimulados por las predicaciones de los alfaquíes como Abu Muhamad ibn al-Azzal: "*¡Oh, gente de al-Andalus, espolead vuestras monturas para partir porque permanecer sería locura! El manto se desfleca por los bordes, pero yo veo que el de la Península se deshace por su centro*".

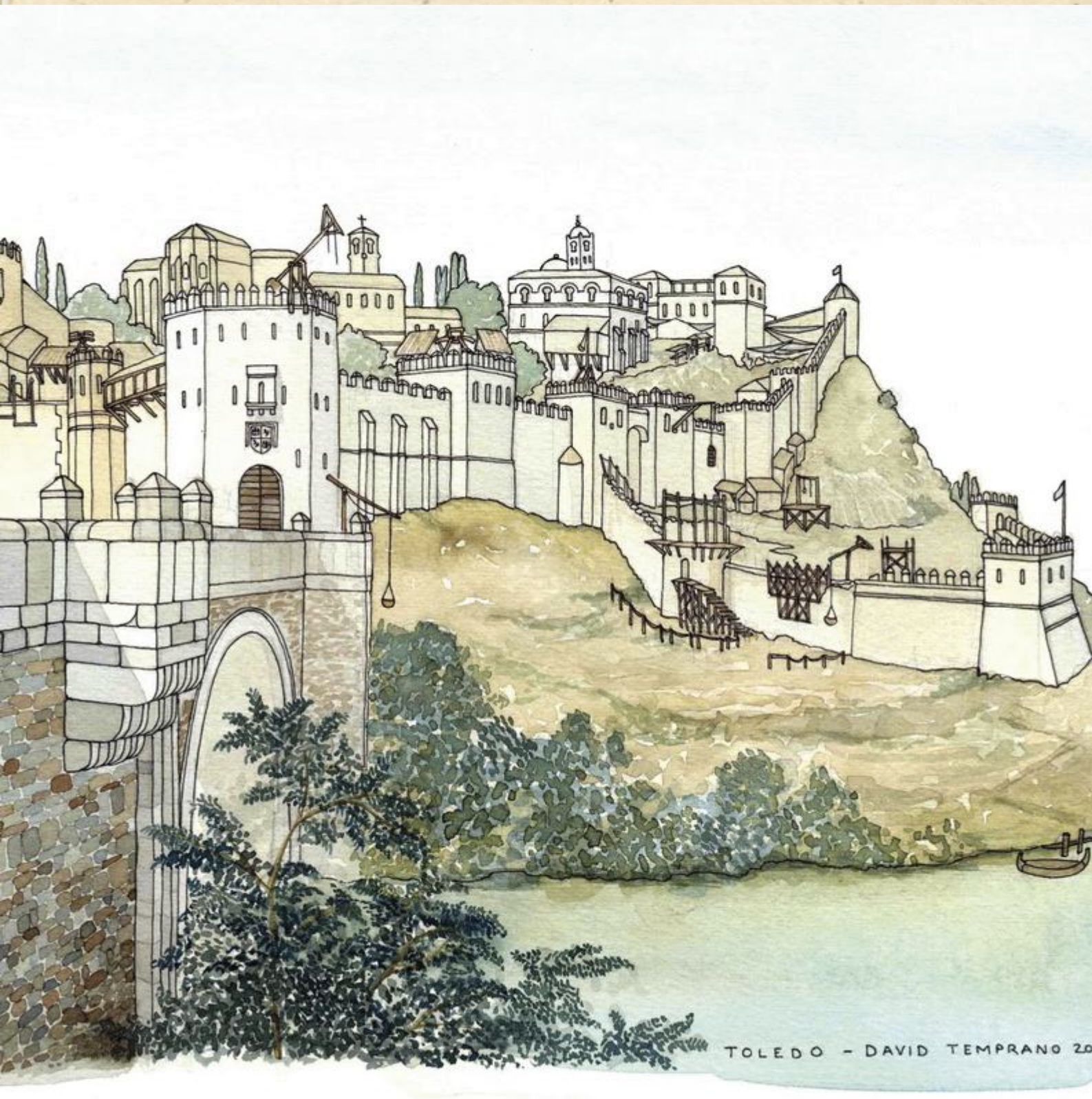
Los que pese a todo decidieron quedarse fueron llamados mudaggan o **mudéjares** y formaron la primera comunidad de importancia de su clase. Eran gente modesta, dedicada a la artesanía, al comercio a pequeña escala o a trabajar la tierra como aparceros, sin despertar los recelos de los cristianos. A pesar de todo, no se les permitía acceder a cargos públicos, llevar armas, casarse con cristianos o siquiera sentarse a su mesa. Es más, tampoco podían ejercer como médicos, a pesar de la reputación de la medicina musulmana. Su población creció durante todo el siglo XIII, con la llegada de cautivos moros de la Reconquista, que recobraban la libertad mediante su conversión al cristianismo, por concesión de sus amos o comprándola, en muchos casos ayudados por sus correligionarios.

En cuanto a los **judíos**, su comunidad también fue aumentando a lo largo de los dos siglos siguientes, gracias a los correligionarios que huían del fanatismo de los almohades, una secta norteafricana que no demostraba el tradicional respeto musulmán a los cristianos y judíos. Su época de mayor esplendor se dio en el siglo XIII, cuando se convirtieron en la mayor comunidad hebrea de la península ibérica y se cree que en el siglo XIV había quinientas familias, unas 1.500 personas, que acudían a rezar a las diez sinagogas que permanecían abiertas.

Aunque la idea que se tiene de los judíos era de usureros y banqueros, en un principio la gran mayoría eran artesanos o pequeños viticultores. Solo las principales familias se dedicaban a las finanzas (Ibn Ezra, Ibn Shosan, Nehemías, Barchillón), pero a partir del siglo XIII la situación cambia y ya durante la primera mitad del siglo XIV la actividad de **prestamista** era algo inherente al judío toledano y la practicaban incluso los artesanos más modestos en cuanto tenían algún dinero.



Entrada a la Ciudad



Con la llegada de las crisis y los conflictos que iban a marcar esta centuria, la devolución de los préstamos era más difícil, y eso significaba que los hebreos se podían arruinar, de ahí que buscaran la protección del rey, que era el principal interesado en que los judíos prosperaran para que pudieran seguir contribuyendo con tributos especiales a la Corona. A cambio, recibían su protección como servi regis (siervos del rey).

En la segunda mitad del siglo, la guerra civil, la peste negra, las revueltas antijudías y el ordenamiento de Alcalá de 1348 que condenaba la usura, provocaron el declive económico de los judíos, a lo que hay que añadir su población en descenso. En 1354, la revuelta trastamarista arrasó el barrio judío de Alcana o Alacava. Un ejemplo de cómo los hebreos eran considerados propiedad del rey es que en 1358 el ayuntamiento tuvo que vender un mesón de paños para pagar 18.000 maravedíes a Pedro I por la muerte de tres judíos, de los que no se pudo atrapar a los culpables. En 1366, el nuevo rey, Enrique de Trastámara, exigió a los judíos toledanos un millón de maravedíes para pagar a las Compañías Blancas. Una cantidad excesiva para la comunidad, que nunca pudo pagarla por completo.

De las tres culturas, los **mozárabes** fueron los que salieron ganando con la capitulación de Toledo, puesto que los castellanos los consideraban los descendientes de los visigodos. Como hablaban y escribían el romance y el árabe, y conocían bien la ciudad, fue uno de los suyos el que fue nombrado primer gobernador, Sisnando Davidiz, y durante el siglo XIV, otra familia, los "de Toledo", fueron los que tradicionalmente ocuparon los cargos que aseguraban el control de la ciudad. A nivel cultural, sirvieron para cubrir el hueco que dejaron los musulmanes que partieron hacia el sur y transmitieron sus conocimientos a los castellanos, un proceso que culminó en la famosa Escuela de Traductores. A cambio, participaron en los repartos de tierras y ocuparon cargos urbanos. Su población quedo adscrita a seis parroquias, lo que sirvió para crear un lazo de comunidad pero aún así, el proceso de asimilación fue imparable y a comienzos del siglo XIV ya habían dejado de usar el árabe en sus escritos.

En cuanto a los inmigrantes castellanos, fueron el grueso de la población, y los inmigrantes continuaron llegando durante todo el siglo XII. Los gallegos y leones estaban sujetos al mismo fuero. Había 23 parroquias en Toledo de rito latino y sus 33 aldeas del término o Alfoz eran en su gran mayoría poblados por castellanos. Los francos también poblaron Toledo, dispusieron de fuero propio y oficiales judiciales, y se asentaron en la zona entre la plaza de Zocodover, la Catedral y el alcázar, agrupándose en la parroquia de Santa María Magdalena, pero ya en el siglo XIII se habían fusionado totalmente con los castellanos.

Primada de España

"*Rey o príncipe heredero,*
arzobispo de Toledo"

Uno de los aspectos más importantes de Toledo es su carácter de primada de España. Es decir, que su arzobispo (solo había tres en Castilla) era el primero de las Españas desde su conquista en 1085, cuando el papa Urbano II declaró su superioridad sobre las demás **archidiócesis**, superioridad que no era solo espiritual, si no económica, porque se la dotó de muchos inmuebles urbanos (sobre todo tiendas alrededor de la catedral, pero también casas e incluso baños) así como rústicos, a lo que hay que añadir el diezmo eclesiástico. Todas esas rentas se reinvirtieron en compras de fincas, sobre todo mozárabes, lo que permitió el mecenazgo de muchas obras del Toledo medieval. En cuanto a los judíos, los arzobispos y el cabildo de la catedral mantuvieron buenas relaciones a pesar de las disposiciones antisemitas que promulgaban, debido a los intereses económicos. Por ejemplo, muchos de sus inmuebles estaban alquilados a familias judías, algunos incluso dentro de su barrio. Además, el arzobispado pasaba por apuros económicos

de tanto en tanto, como cualquiera, y para salir de ellos les solicitaba préstamos. La marcha o conversión de esta comunidad en el siglo XV les supuso una gran pérdida de ingresos, puesto que, al ser cristianos, no tenían que pagar las mismas tasas que cuando eran judíos.

A pesar de ello, en el siglo XVI, la catedral toledana pasaba por ser la segunda iglesia de la cristiandad, después de Roma, y se recordaba que, como ella, se asienta sobre siete colinas, y que incluso tiene una roca llamada **Tarpeya**, como la que se usaba en tiempos paganos como punto desde le que arrojar a los reos de traición a Roma aunque la leyenda afirma que la de Toledo se usaba para despeñar a los cristianos durante la persecuciones religiosas del siglo IV. Durante toda la Reconquista, las fundaciones y dotaciones de templos son continuas y la catedral se enriquece hasta llegar a su etapa de oro, en 1554, cuando la catedral contaba cuarenta canónigos con prebendas, otros veinte llamados extravagantes, cincuenta racionares, cuarenta y ocho capellanes, veinte que rezaban los maitines, cuatro lectores ordinarios más de diez cantores ordinarios y otros cuarenta más sin una función clara.

En la segunda mitad del siglo XIV, la época por excelencia de Aquelarre, la situación no había llegado a estos niveles, pero el arzobispo de Toledo ya era (desde el siglo XII), uno de los más importantes señores feudales de la corona de Castilla, y solo la ocupaban hombres procedentes de la alta nobleza: en 1250 llevó la mitra Sancho de Castilla, hermano de Alfonso X el Sabio. Como era un **título feudal** más, se concedía a los infantes incluso cuando solo eran niños que no podían ocupar el cargo. Primero se les nombraba administradores y luego, al alcanzar la mayoría de edad, tomaban completa posesión del cargo: Sancho de Aragón llegó a vestir el púrpura en 1266, con solo 16 años, después de que muriera su tío homónimo.

Los arzobispos ocuparon tradicionalmente el cargo de canciller del reino de manera que siempre tuvieron un papel vital en la política, pero también en los campos de batalla, participando en los más importantes capítulos de la historia. Por ejemplo, Rodrigo Jiménez de Rada dirigió personalmente varias campañas contra los almohades y participó en la batalla de las Navas de Tolosa en 1212, cargando junto con Alfonso VIII contra las posiciones almohades en el movimiento que les dio la mayor victoria de la Reconquista. Otro arzobispo toledano, Gutierre Ruiz de Olea, estuvo al lado de Fernando II en la toma de Jaén y Sevilla, tras las que consagró sus mezquitas mayores como catedrales.

Los reyes no podían ignorar a los mitrados toledanos y esa fue la causa de que tanto Alfonso X como su hijo Sancho reclamaran su apoyo en la guerra civil que les enfrentaba. Gonzalo García Gudiel, como se llamaba este arzobispo, jugó hábilmente a dos bandas. Pero cuando murió el rey y su amigo de la infancia se hizo con el poder, fue su mano la que lo coronó en la catedral de Toledo, bajo el nombre de Sancho IV. A cambio, obtuvo el título de canciller y que la catedral se convirtiera en el panteón real, además de otras muchas prebendas.

En el siglo XIV, el infante Juan de Aragón, que se convirtió en arzobispo con 18 años, era considerado uno de los mejores predicadores de su época y se vio muy envuelto en las **intrigas** que caracterizaron la minoría de edad de Alfonso XI. La época de inestabilidad continuó durante el reinado de su hijo, Pedro I, que desterró al mitrado Vasco Fernández de Toledo a Portugal, despojándolo de su cargo en 1362 para designar en su lugar a Gómez Manrique. La confianza que depositó en él resultó justificada, porque fue uno de los puntales en la defensa de la ciudad contra el asedio de su hermano bastardo Enrique.

El asedio duró todo un año terrible y al final los toledanos tuvieron que rendirse, no sin ciertas concesiones, como que la Puebla de Alcocer volviera a formar parte de sus alfoces. Tras su muerte, el papa nombró como sucesor a Pedro Tenorio, un clérigo perteneciente a una familia gallega afincada en Talavera. Eran fieles a la Casa de Trastámara, lo que no evitó que Enrique se opusiera a su nombramiento. En Toledo, Tenorio es recordado como un gran constructor: reconstruyó el puente de San Martín, destruido durante el asedio y levantó otro en Talavera, que dio nombre a la localidad de Puente del Arzobispo. También construyó la capilla gótica de San Blas, dentro de la catedral, para que fuera su mausoleo.

Poder y nobleza

"*Nobles, discretos varones que gobernáis a Toledo: ante estos escalones desechad las aficiones, codicias, amor y miedo*".
-Gómez Manrique, inscripción de las escaleras del Ayuntamiento-.

En el siglo XIV en Toledo no existía un concejo de vecinos, como sí lo había en otras localidades castellanas, sino que, en su condición de ciudad de realengo y capital de Castilla, estuvo gobernada por el rey y los agentes y magistrados que designaba siempre entre los notables toledanos y en el que duraban por tiempo indefinido. El historiador y canciller del reino, Pedro López de Ayala, afirmó en sus crónicas que Toledo no era un concejo al modo común castellano, ni tenía sello ni enseña (usaban la del rey) ni asamblea, aunque los oficiales y caballeros sí que formaban una especie de consejo. En un principio, Alfonso VI había otorgado fueros a los tres grupos étnicos de la ciudad, y la máxima jerarquía la tenían dos alcaldes, uno castellano y otro mozárabe (del que también dependían los judíos), asistidos en sus funciones judiciales por diez notables y por varios escribanos (que debían saber Latín o Árabe). Pero es posible que en una fecha tan temprana como 1118, cuando el rey Alfonso VI redactó el fuero refundido, que venía a reunir a todas las etnias bajo un mismo texto legal, solo existiera ya un alcalde mayor. Por debajo de éste se encontraban los alguaciles, responsables de las labores de policía y ejecución de las decisiones judiciales, el almotacén organizaba el mercado urbano y los oficios artesanos, los almojarifes o tesoreros se encargaban de recaudar impuestos. En el escalafón más bajo se encontraba el pregonero. En 1423, Toledo asumió la reglamentación del municipio de Sevilla y desaparecieron las diferencias restantes.

Como era habitual, todos los cargos se los repartía la oligarquía local, con amplias propiedades y señoríos en las poblaciones cercanas. Entre ellos hay que destacar a los Illán ocuparon desde el siglo XII y a lo largo de generaciones puestos destacados tanto religiosos como civiles. Este linaje castellano emparentó con otras familias mozárabes como los Lampader o los Gudiel. Pero el linaje más importante, probablemente, fuera el de los propietarios de los señoríos limítrofes, como Orgaz y Casarrubios, que llevaban el mismo nombre de la ciudad y pertenecían a la más alta nobleza castellana. Por ejemplo, Martín Fernández de Toledo fue ayo de Pedro I, que le convirtió en notario mayor de Castilla. Este linaje era también de origen mozárabe, llegaron a la ciudad en el siglo XIII, después de que Fernando III le otorgara a Fernando Juan de Alfariella la villa de Orgaz. Es especialmente famoso el quinto señor de Orgaz, Gonzalo Ruiz de Toledo, muerto en 1323. En vida había sido benefactor de varias obras pías, como la iglesia de Santo Tomé, a la que había entregado limosnas o el convento San Agustín, que mandó construir en 1311. El pueblo lo consideraba un santo (fue canonizado en el siglo XVII) y aseguraba que San Esteban Protomártir y San Agustín, de los que era muy devoto, bajaron del cielo para enterrarlo con sus propias manos proclamando: "*Tal galardón recibe quien a Dios y a los santos sirve*". Siglos más tarde, El Greco pintó esa escena en su famosa obra "El entierro del conde de Orgaz" (aunque la villa no fue un condado hasta 1529). Don Pero Suárez de Toledo era el alguacil mayor de la ciudad y notario mayor de Toledo desde finales del siglo XIV hasta su muerte.

Emparentados con los de Toledo estaban los Téllez de Meneses, cuyos miembros ocuparon también cargos muy importantes en el gobierno de la ciudad, como Tello García de Meneses y Castañeda, que fue alguacil y alcalde mayor de Toledo y de las alcazabas hasta su muerte en 1322. Fue sucedido por su hijo, Suero Tellez de Meneses y Gómez, alguacil mayor de Toledo. Los Coronel también fueron muy importantes, hasta que cayeron en desgracia ante Pedro I. Porque la guerra civil castellana dividió a la nobleza, y Toledo no fue una excepción: cuando la reina Blanca se levantó contra el rey durante su estancia en la ciudad, Suero, así como Gonzalo Fernández Palomeque, señor de Villaverde, y Martín Fernández de Toledo fueron apresados y este último murió en el alcázar, viejo y enfermo.

A partir del siglo XV, con el establecimiento de la dinastía Trastámara, la situación cambió y la política giró en torno a dos nuevas poderosas familias toledanas de linajes nuevos en la ciudad: los Silva, que defendían a los conversos, y los López de Ayala, que eran sus enemigos declarados. Los primeros habían llegado a la ciudad procedentes de Portugal, y eran parientes del arzobispo Pedro Tenorio, muerto en 1399. Con solo 15 años, Alonso Tenorio de Silva se hace con la dignidad de notario mayor, que había pertenecido antes a Pero Suárez Toledo, señor de Casarrubios. Por su parte, los López de Ayala son los descendientes directos del famoso cortesano e historiador Pedro López de Ayala. Por abandonar al rey Pedro durante la guerra civil se le concedió el título de conde de Fuensalida, igual que los Silva lo eran de Cifuentes. Pero que perdieran protagonismo a nivel local no quiere decir que los viejos linajes de la ciudad desaparecieran. El linaje de Illán Pérez dará lugar en este siglo XV los condes de Oropesa y aún más: el de los duques de Alba.

Pero cuando se habla de poder en Toledo no se puede olvidar de otro colectivo: el de los judíos que. como ya se mencionó, tenían sus propios linajes que prosperaron durante mucho tiempo gracias a la usura a pesar de las leyes restrictivas que tenían que soportar. El rey les pedía dinero y les pagaba a cuenta del dinero de futuros impuestos, lo que les permitió controlar la fiscalidad a través de cargos muy importantes como alguacil (delegado del alcalde), almojarife (recaudador de impuestos y administrador del patrimonio real). El más poderoso de ellos fue el ya mencionado Samuel ha-Leví, el almojarife real o consejero de finanzas del rey, cuya influencia era tal que llegó a construir una sinagoga en un tiempo en el que estaba prohibido levantar nuevos templos judíos.

Escudo de los Álvarez

La geografía urbana

"*Toledo era todo tierra, argamasa, mampostería y ladrillo*".
–Leopoldo Torres Balbas.

Toledo no es una ciudad muy grande: de norte a sur mide 1.600 metros y de este a oeste, cerca de 1.500. En total, 56 hectáreas de calles con empinadas cuestas que siguen un trazado irregular a lo largo de las siete colinas que conforman el promontorio granítico del Tajo, de cien metros de alto. Es fácil perderse en sus callejas secundarias que separan manzanas amplias e irregulares como es habitual en las ciudades árabes. Y es que no importa que antes de que el Islam se aposentara en sus muros Toledo fuera la capital del reino visigodo y que antes aún fuera una urbe de provincias del imperio romano: lo que define tanto su arquitectura como su urbanismo es la cultura árabe. Los saledizos, los arquillos transversales y las ventanas con rejas de madera (ajimeces)... Todos son elementos claves del estilo arquitectónico propio de la urbe: el mudéjar toledano, con un estilo propio más elaborado que incluye en los muros arcos ciegos como adornos, no de medio punto o romanos, sino de herraduras, al modo almohade, o polilobulados. También las puertas presentan un aspecto mucho más oriental de lo que es normal en el mudéjar, que suele respetar la base arquitectónica románica.

Los árabes solían construir sus ciudades con calles estrechas que permitían estar a la sombra la mayor parte del día, sin un trazado regular para confundir a posibles invasores y sin más plazas de las que formaban las intersecciones de las calles. Como las manzanas eran muy grandes, muchas de estas calles eran en realidad callejones sin salida que penetran en las manzanas para poder acceder a los portales. Llamados **adarves**, normalmente solo los usaban los vecinos para entrar en sus casas, así que son el lugar ideal para una emboscada o para acabar en seco una huida. Como es habitual, el suelo de las calles era de tierra apisonada y no se pavimentaron hasta la época de los Reyes Católicos.

Todos los edificios estaban construidos en ladrillo, aunque la base de los edificios importantes solía ser de sillería. Los palacios se decoraban por fuera con piedra y por dentro, con magníficas yeserías adornadas con motivos geométricos. Las casas de los plebeyos no contaban con ninguno de estos lujos, y normalmente solo contaban con un solo piso rectangular con muros de ladrillo. Una casa humilde tenía una puerta que daba al exterior y dos o tres ventanas angostas, mientras que la parte de atrás daba a un corral tapiado en el que podía haber un huerto o espacio para los animales o un jardín, en el caso de los pudientes.

En cuanto a los locales comerciales, eran muy pequeños así que se podían agrupar una, dos o tres tiendas en un solo edificio, todas con su propia puerta de doble hoja horizontal. Su profundidad variaba de dos varas a cuatro y la anchura de la fachada a la calle, de una vara a casi cuatro. Eso significa que las construcciones destinadas a tiendas eran mucho más estrechas que las viviendas habituales y como la gran mayoría de los edificios eran de un solo piso, el artesano o comerciante tenía su casa en otro lugar. Pero a finales del siglo XIV comenzaron a añadirse habitaciones superiores, que se llamaban sobrados y algunos incluso tenían sótano. La pendiente del terreno era muy fuerte, de manera que el primer piso podía estar a la altura de una planta baja unas cuantas varas calle arriba.

El tejado de las casas se proyectaba hacia la calle, en lo que se llama **saledizo**. No fue hasta 1491 que se reglamentó que debían dejar en medio de la calle un espacio libre de unas dos varas. Es muy probable que hubiera muchos que no cumplieran esas medidas, creando un espacio de sombra cuando el sol estaba en lo alto, pero que también impedía que la lluvia limpiara la calle. Además, cuando el sol estaba cerca del horizonte, creaba una zona oscura como la boca de un lobo. En el lado positivo, un panorama de tejados tan amplios y calles estrechas en una ciudad con pendientes pronunciadas da al DJ la posibilidad de proponer

a sus jugadores una intrépida persecución por los tejados que pondrá a prueba las competencias de Trepar y Saltar de los jugadores, así como la resistencia de las techumbres.

Otra característica importante de Toledo, como ciudad musulmana, es la existencia de mesones (almacenes), alhóndigas (almacén de grano, donde también se vendía) y **alcaicerías**. Como los comerciantes tenían la casa y la tienda en distintos lugares, las calles donde se agrupaban los comercios podían cerrarse de noche, cuando la ciudad medieval adquiría un aspecto fantasmagórico y nadie se aventuraba al exterior. En los extremos de cada calle había puertas cerradas y guardadas por un vigilante. Es el caso de la calle de los Alatares (Cordonerías) en el tramo limitada por la de Herrería y la plaza de las Cuatro Calles. Sus 84 locales eran muy pequeños, de una anchura que no llegaba a las tres varas y una profundidad no mayor de seis.

También existía la alcaicería de los paños (calle Sinagoga) con treinta tiendas, y estaba cerrada por dos puertas y era bastante ancha, de manera que se podían poner mostradores delante de cada loca, mientras que la de alcaicería vieja de los Oresbes (orfebres) era muy estrecha. La rúa Nueva se llama Alcaicería Nueva, con diecisiete casas, que en el siglo XV tenían sótano, planta baja y dos niveles altos que se imanan habitaciones (o sobrados). También había vías comerciales abiertas llamadas **tendillas**: Sancho Bienhaya, Santa Ana, San Nicolás, de Santo Tomé, plaza de la Oliva, Cal de Francos, Corral Viejo de Vacas y Tiendas Nuevas, que se construyen entre 1395 y 1409, bajo la actual plaza del Ayuntamiento, en el cruce de las calles del Pozo Amargo, San Antolín, San Marcos y Rúa Nueva.

Además de las alcaicerías, que comerciaban sobre todo con telas, en Toledo los artesanos seguían el clásico patrón medieval y se agrupaban en sus propias calles. Los alfareros ponían sus talleres en los arrabales, pero vendían su mercancía en otros sitios, más céntricos, en la zona sur de la ciudad, mientras que los talleres de los espaderos se agrupaban cerca de la puerta de Herrerías los espaderos. Pero sin duda, la zona comercial más rica se sitúa entre Zocodover y la catedral.

Otro rasgo propio de las ciudades árabes son los baños, en muchos casos asociados con el ritual de la oración, puesto que el Corán obliga al creyente a acudir aseado a la oración. Las antiguas termas romanas desaparecieron, pero durante todo el siglo XIV se mantienen abiertos otros de origen árabe que se surtían de agua en un pozo, una fuente o una capa de agua fréatica. También podía estar alimentados por un canal subterráneo que captaba las aguas de una vaguada, de las que hay cinco en Toledo, que sigue el trazado entre Cristo de la Luz y Puerta nueva, Tornerías y Barco, Tendillas y Cambrón, y El Salvador San Sebastián. Se conocen muchos nombres de baños, de los que los más importantes eran el del Yaix, del Caballel, del Cenizal, del Ángel y del Arzobispo. Este último se cerró en 1375 y pasó a ser una posada y almacén. Pero la presencia del Tajo o la gran cantidad de baños no significa que el acceso al agua estuviera al alcance de todos: la gente común tenía que bajar al río con cántaros o servirse de la que traían los aguadores a lomos de asnos. Como las calles eran muy estrechas, las astas de las angarillas en las que transportaban el agua podían suponer un peligro para los viandantes que tenían que hacerse a un lado o correr el riesgo que una de ellas les golpeara, a veces vaciándole un ojo, en lo que se llama “cornada de asno”.

En resumen: cuando el director de juego les describa la ciudad a sus jugadores, debe hablarles de los arcos de herradura por los que pasan, de los muros de ladrillos que les rodean, y de los ojos femeninos que les observan desde las celosías Una persecución o un encuentro puede interrumpirse al cruzarse en su camino el asno de un aguador y una conversación acabar porque los jugadores se han metido en una alcaicería y los vendedores les tiran de la capa a un lado y otro de la estrecha calle para enseñarle sus mejores paños y de noche, cuando las calles comerciales han cerrado a sus puertas y toda la ciudad parece desierta, cada arco ciego que adorna los muros parece una puerta secreta.

Alcaná

"*Estando yo un día en el Alcaná de Toledo, llegó un muchacho a vender unos cartapacios y papeles viejos*"
- Miguel de Cervantes, "El Quijote".

Lo que muchos llaman judería menor no es más que un conjunto de calles situada al norte de la catedral donde se concentraban una gran cantidad de artesanos y comerciantes hebreos en locales alquilados muchos de ellos al Cabildo. En este barrio conviven los judíos y cristianos sin ningún problema y durante siglos fue uno de las zonas comerciales más importantes de la ciudad, con varias alcaicerías de paños donde se venden lanas de Castilla y sedas de Granada. Sin embargo, en la segunda mitad del siglo XIV la Alcana vive malos tiempos. Las tropas trastamaristas saquearon el barrio en 1355, quemando muchas de sus casas, y nunca llegó a recuperarse del todo. Con el final de la guerra civil, sus problemas no cesaron, porque su cercanía a la Catedral suponía un obstáculo para los planes de construcción del arzobispo y los vecinos se quejaban que desde la torre de la catedral y de las iglesias les lanzaban proyectiles que rompían sus tejados. Esta zona próspera ya había sufrido un asalto por parte de una muchedumbre antisemita en los primeros años de la segunda mitad de siglo y, tras sufrir un sospechoso incendio, el arzobispo Pedro Tenorio mandó demoler las casas para construir sobre ellas el nuevo claustro de la Catedral.

El centro de la alcana es la plaza de Cuatro Calles que, en realidad, no es más que un pequeño ensanchamiento en un cruce en el que desembocan cinco vías: la de los tundidores, calceteros, la de la propia alcaná y especiería, la de los confiteros y chapineros. También es un buen lugar para situar en ella la casa de la familia Martínez (ver Ars Toletum).

Alficén

"*La fortaleza grande de la ciudad ponía a todos espanto por ser muy enriscada*".
–Padre Juan de Mariana-.

Encaramado a lo más alto del Torno del Tajo se halla la ciudadela. El primer edificio que se construyó en ella fue un pretorio romano que fue sustituido durante el domino del Califato de Córdoba por una alcazaba a finales del siglo VIII. Esta fortaleza tenía como objetivo controlar la ciudad tras varias revueltas muladíes y mozárabes contra la el dominio califal. El recinto estaba rodeado de su propia muralla y contaba con dos puertas, el arco de Sangre, que daba a la gran plaza de Zocodover, y la de Perpiñán, que permitía acceder al puente de Alcántara.

El alhicén o alficén, como se llamaba, estaba organizado en terrazas debido al desnivel del terreno y tenía una cárcel, una ceca, unos baños y varias casas privadas, además del alcázar. En el mayor se encontraba alojada la guarnición de la ciudad y la otra eran los famosos palacios de Galiana. Todo cambió cuando se convirtió en la propiedad particular del rey de Castilla con la llegada de Alfonso VI, en 1085, porque fue distribuyendo todo los sectores del recinto del Alficén a través de donaciones a órdenes religiosas. Los benedictinos franceses de San Servando reciben la iglesia de Santa María de Alficén en 1099, las monjas benedictinas, San Pedro de Alficén y, en época de Alfonso X, los franciscanos reciben el convento de la Concepción Francisca, situado algo más abajo que el de San Pedro. También se entrega a la Orden de San Juan un solar en 1203 que se une al hospital que los monjes poseían ya allí.

Alcázar: este edificio tiene la planta habitual en las fortalezas de origen musulmán, con un planta rectangular, sin torre de homenaje y con puertas que se abren en codo para facilitar la defensa. El alcázar está dividido por un muro en dos partes, una palaciega y otra militar, y en ella se aloja el rey o el castellano que la guarda en su nombre. Tras la guerra civil castellana, se fortificó aún más cuando el rey Enrique II Ordenó que se construyera una torre albarrana con su propio aljibe.

Arco de la Sangre: sobre a esta puerta de acceso al Alficén, que fue reconstruida por Alfonso VI, se construyó en el siglo XV la capilla del Cristo de la Sangre. Una cofradía cuidaba de la imagen y consolaba a los reos que pasaban aquí su última noche en oración antes de ser ejecutados en Zocodover.

Ceca: la casa donde se fundía el oro y la planta en buenas doblas y maravedíes con la efigie del rey, se encuentra entre el convento de San Pedro, la muralla y el convento Santa Fe hasta que su derribo en el siglo XV. El edificio estaba adosado a una torre de la muralla del Alficén, que fue llamada por ello "del tesoro", muy cerca de la puerta de Alfada, que lleva a la de Perpiñán.

Convento de Santa Fe (Palacio de Galiana): Se trata del antiguo alcázar menor que, según el cantar de gesta francés Mainet está conectado por un pasadizo con el mayor. Según parece, su nombre hace referencia a la Vía Galliana, el antiguo camino romano que unía Toledo con Francia y que partía de allí para salir de la ciudad por la Puerta de Perpiñán y el Puente de Alcántara hacia Guadalajara. Alfonso VI mando construir en ella una capilla dedicada a santa Fe, una mártir francesa de la que existe la devoción en el país vecino por indicación de la reina doña Constancia y de don Bernardo, arzobispo de Toledo, ambos de origen francés. En 1210, la orden de Calatrava ocupó el recinto, convirtiéndolo en su convento y priorato toledano, y sustituyeron la capilla por una iglesia de estilo mudéjar, de los primeros que se levantaron en la ciudad, de que se sabe que tenía claustro y cementerio. En 1484, los calatravos pasan a ocupar la sinagoga del Tránsito y Santa Fe pasa a ser ocupada por las monjas concepcionistas en 1492.

Convento de San Francisco: Desde mediados del siglo XIII en el Alficén se encuentra una comunidad de monjes franciscanos que permanecerá allí hasta finales del siglo XV, cuando se trasladará a San Juan de los Reyes a requerimiento de Beatriz de Silva, una dama portuguesa de la corte de Juan II que acabó tomando los hábitos. Los cimientos del convento se asientan en el borde de la plataforma rocosa de la ciudad, colgando de la muralla. El edificio, que cuenta con ábside, torre y claustro bajo, está construido en ladrillo y mampostería (como casi toda la ciudad) y tiene en su patio una hermosa capilla, la de Santa Catalina, con bóveda de crucería. En 1422 se le añadió una segunda, pagada por un acaudalado mercader de paños que la convirtió en su lugar de reposo final. Su bóveda está compuesta de piezas de barrio cocido y azulejos de Manises.

Iglesia de Santa María del Alficén: este templo es uno de los más antiguos de la ciudad y durante el periodo de dominación musulmana sustituyó a la catedral convertida en mezquita mayor. A principios del siglo XIV pasa a manos de una congregación de carmelitas descalzos y ya no mantiene su antiguo nombre oficialmente, aunque los vecinos sigan llamándola como siempre.

Puerta de Doce Cantos: es la salida al exterior de los vecinos de Santa maría del Alficén. Llamada en época califal de Azinach, su nombre cristiano hace referencia a los pocos pero grandes sillares con los que fue construida. Formaba parte del conjunto defensivo de las corachas del Alficén.

Puerta de Perpiñán: es la principal entrada al Alficén al exterior, con la típica configuración en codo de las fortificaciones islámicas: dos torreones cuadrados enmarcan los arcos de herradura que luego se repiten en ladrillo, al final del codo.

Arrabales

"*En Sanctiago del Arrabal, ay la puerta de Visagra con su casa de morada y quatro torres, las dos de hermosura y las dos de fortaleza, dende la cual comienca el camino a Campos y Castilla la Vieja*".
-Luis Hurtado de Mendoza, "Memorial de algunas cosas notables que tiene la ciudad de Toledo".

Esta zona de la ciudad esta formada por los primeros barrios que se formaron fuera de las murallas, cuando la ciudad creció: el de Santiago y el de Antequeruela y que más tarde (siglo X) fueron cercados con sus propias defensas: entre las que se encuentran la torre de Antequera y el torreón llamado el mirador de la reina. Como es natural, se encuentra en el norte de la ciudad, dado que en el sur se encuentra el Tajo y su urbanismo es distinto al resto de la ciudad: aquí las casas están más desordenadas y separadas las unas de las otras, con huertos

y corrales entre ella y no hay edificios de importancia, como palacios o grandes templos. Sus pobladores son más humildes y algunos son criminales, entre los que destaca la banda de "El Camuñas", como se vio en Ars Magna. Su líder es Lope Cabrero "El Camuñas", y sus hombres tienen nombres tan pintorescos como Paco el Flaco o Lope el Rata. Pero aunque haya que cuidarse de algunos facinerosos la mayor parte de sus habitantes son honrados artesanos, y el arrabal de Antequeruela (también llamado de San Isidro) abundan los alfareros y es un oficio tradicional el de agüador o azacán, que recogen el agua precisamente en el vado para luego subirla a lomos de burro. A pesar de su humildad, los arrabales pueden enorgullecerse de haber dado a la ciudad nada menos que un arzobispo y un santo: Ildefonso. Hoy en día la zona acoge a un personaje aún más extraordinario: el demonio desterrado Azria, como figura en el Manual.

Iglesia de Santiago del Arrabal: el más grande de los templos mudéjares, fue edificado en el siglo XIII. Su fachada destaca por sus arcos ciegos y entrelazados, y en su interior, un púlpito policromado a donde San Vicente Ferrer se subió para clamar contra los judíos exigiendo que se cristianizaran las sinagogas. De allí partió una muchedumbre que expulsó a los fieles judíos y a los rabinos de la sinagoga mayor para convertirla en Santa María la Blanca.

Puerta de la Herrería: de origen romano, fue destruida en 854 por el califa cordobés Mohamed I en una acción de castigo contra los rebeldes toledanos. Fue reconstruida solo para ser derribada de nuevo por una crecida en 1257. Al año siguiente la restauró Alfonso X. La puerta baja de la Herrería era el primer acceso, pero un invasor tendría que superar la segunda. Sin embargo, en el siglo XIV, todavía está vigente su antiguo nombre de "Puerta del crucifijo y del mártir San Vicente". Por estar allí una cruz venerada por el pueblo.

Puerta del Vado: Esta entrada a la ciudad se sitúa frente al único tramo del río donde, debido a su escasa profundidad, se puede vadear durante el verano, atravesando la isla de Antolínez. Para defender esta entrada, los moros construyeron una torreón de planta rectangular a cuyos pies se ha formado una escombrera creada por cacharros rotos que arrojan allí los alfareros.

Puerta de Visagra: Ésta fue la puerta por la que Alfonso VI penetró en la ciudad una vez reconquistada. Los sillares son de piedra pero a medida que gana altura deja paso a la mampostería encintada y ladrillos. Cuenta con una galería de ventanas en la habitación sobre la puerta, buharda y rastrillo. Un torreón de planta cuadrada protege la entrada. Aquí se cobra el portazgo.

Barrio de los francos

"*Otro sí mandamos é otorgamos a los del barrio de francos por merced que les facemos, que vendan é compren francamientre*" - Fernando el Santo.

Esta zona ocupa el centro de la ciudad, entre la catedral y el Alficén, y es sin duda el corazón comercial de Toledo. También es llamada Barrio del Rey porque perteneció a los reyes de taifas y, por tanto, pasó a manos de Alfonso VI en cuanto tomó la ciudad y se la entregó a los repobladores venidos de Francia. Muchos de ellos eran importantes personajes, como la propia reina y el primer arzobispo. Aprovechando sus contactos con el norte, los nuevos pobladores comerciaron a través de la vía galiana que llevaba a las tierras francas a través de Guadalajara. Su importancia comercial fue la responsable de que en el siglo XIII la palabra franco se refiriera ya a productos libres de ciertos impuestos directos. También jugaron un importante papel cultural: se cree que el juglar anónimo que escribió el poema Mainete (ver leyendas), que narra las mocedades de Carlomagno, vivió en este barrio en el siglo XII.

Catedral de Santa María: Donde antes se levantó la mezquita mayor islámica y aún antes la basílica visigoda, se alza hoy la catedral que ordenó construir Fernando III. En 1224 se puso la primera piedra y no fue hasta 1493 que se finalizó. Su construcción fue consecuencia de victoria de las Navas de Tolosa porque tras ella el arzobispo de Toledo, Rodrigo Jiménez de Rada, obtuvo un inmenso botín que decidió invertir en una catedral de inspiración gótica francesa. Tiene planta de salón con cinco naves, doble girola y crucero. En el siglo XIV, la torre de las campanas (la única de la catedral) está en construcción, mientras que, al otro lado de las tres puertas, se ha paralizado la construcción de la otra torre hasta que haya fondos (algo que nunca ocurrirá). Los personajes podrán entretenerse contemplando las puertas de la portada principal. Llamada la del Perdón, tiene sus jambas imágenes de los doce apóstoles y el parteluz la del Salvador. Las hojas de las puertas se cubrieron en 1337 de láminas de bronce decoradas con dibujos de castillos y leones, y franjas pobladas de fantasías geométricas y vegetales pero permanecen siempre cerradas, y solo se abren en fechas señaladas.

En realidad, la catedral es todavía un inmenso solar en construcción, desprovisto de todos los artificios que la irán adornando en el siglo XV. Por el momento solo se ha terminado una puerta, la del Reloj, cuyo tímpano está decorado con fajas que narran escenas de la vida de Jesús y María y con un parteluz con una imagen de la Virgen y el Niño. En el interior se encuentra la capilla mayor, adornada con un friso de galerías mudéjares con arcos de herradura lobulados, que es el último lugar de descanso de ilustres personajes: en el muro izquierdo, Alfonso VII el Emperador, y su esposa doña Berenguela. En el derecho, Santo III y Sancho IV con sus esposas, además de tres infantes y el cuarto rey de Portugal, que murió en Toledo en 1248.

Ya en la girola se encuentra la capilla de San Ildefonso, donde yacen los restos de Gil Carrillo de Albornoz y de su familia. En total son cinco, iluminados por cuatro ventanales sin vidrios. En el centro, el propio cardenal, en un sepulcro gótico que se apoya en seis leones y se adorna en los lados con un tropel de plañideras y santos. Pegada a este se encuentra la de capilla de Santiago, donde reposará don Álvaro de Luna, maestre de Santiago, condestable de Castilla y válido de Juan II, que llegará a ser el hombre más poderoso del reino antes de morir decapitado. Fue él quien mando construir esta capilla a principios del siglo XV, donde después descansó él con su mujer, Juana Pimentel. El sarcófago de ella lo sostienen las estatuas de cuatro frailes franciscanos, mientras que otros cuatro caballeros de Santiago sostienen el de su esposo. En la catedral también están enterrados los monarcas de la dinastía Trastámaras: Enrique II y su esposa Juana Manuel, Enrique III y Catalina de Lancaster.

Pero la más importante, sin duda, es la capilla de la Descensión, situada en la segunda pilastra de la nave lateral izquierda. Está en un lugar tan infrecuente porque marca el lugar exacto donde la Virgen se le apareció al obispo san Ildefonso en el año 666 (una fecha más apropiada para un evento diabólico que divino). La Virgen le impuso la casulla como reconocimiento de la defensa que había hecho de su virginidad en el concilio que se acaba de celebrara. En ese mismo punto, además, se encontraba el altar mayor de la antigua basílica visigoda. En una urna de jaspe rojo se guarda la piedra sobre la que, según la tradición, uso su pie la Inmaculada. Los devotos pueden introducir sus manos entre los barrotes de una reja minúscula hasta tocar con los dedos la piedra y si uno de ellos supera un crítico en RR, se beneficiará de los efectos del ritual de fe Iluminación.

En cuanto al claustro, está en pleno proceso de construcción a finales del siglo XIV. A él se accede por la puerta del Mollete, llamado así porque a través de ellas se entregaban los panes (molestes) como limosna a los mendigos. En parte se levantó sobre la Alcaná, la zona comercial controlada por los judíos. Se

inició en tiempos del arzobispo Tenorio y no se terminó hasta 1425, cuando fueron decoradas con pinturas de Pedro Berruguete y otras artistas de la época. Es aquí donde se encuentran los aljibes de la catedral, los más grandes de la ciudad y a los que la gente acudía en época de sequía. Tenorio también ordenó construir la capilla de San Blas y la puerta gótica de Santa Catalina.

Mezquita de la Tornerías: este edificio, que hasta 1505 mantuvo el culto islámico, está compuesto por tres naves paralelas que se cruzan perpendicularmente con otras tres para crear nueve espacios cada uno coronada por una bóveda, todas vaídas excepto la central, que se divide en otras nueve partes decoradas con motivos cruciformes. Arcos de herradura soportan las bóvedas así como cuatro columnas de mármol en el centro con capiteles sin ornamentación. En sus sótanos se ocultan galerías romanas que formaban parte del abastecimiento de aguas de la ciudad y que forman parte de la red de túneles subterránea de Toledo.

Palacio arzobispal: construido en el siglo XIII por orden del obispo Jiménez de Rada, su larga y austera fachada ocupa uno de los lados de la plaza mayor, construida en 1339 por el cardenal Gil de Albornoz, que mandó derribar las casas que se encontraban junto a la catedral.

Plaza de la Magdalena: se trata del centro del barrio, y en él se desarrollo desde el siglo XIII un zoco de cambistas. Ya en el siglo XIV aparecieron tabernas, bodegones, hornos y tahonas, donde los jugadores podrán reponerse de los esfuerzos de las aventuras. Su elemento principal es la iglesia de la Magdalena, un templo de planta románica pero de estilo mudéjar.

Posada de la Hermandad: A finales del siglo XV se construye este edificio gótico de la Santa Hermandad, tras el ábside de la catedral. Sobre el dintel de la puerta y cobijados por un arco apuntado hay una ventana enrejada y vario signos heráldicos. Bajo la reja, dos cuadrilleros armados con sendas ballestas escoltan un escudo de madera con las armas reales. Bajo el vértice se instaló el blasón de los Reyes Católicos y tras la puerta, un zaguán de vigas barnizada da paso a un patio de tres crujías, con mazmorras y un salón donde se impartía justicia. En lo alto de la sala capitular existe una galería de ventas con hierros en los alféizares donde se secaban las velas que se fabricaban en la propia catedral.

Zocodover: Es la explanada de acceso al Alfizén, tiene forma de pentágono y fue, durante mucho tiempo, el lugar donde se celebraban todos los actos institucionales importantes de la ciudad, desde los alardes hasta las ejecuciones. Pero, por encima de todo, el Suq-al dawad es el mercado de las bestias, donde se vendían y compraban las caballerías. En 1465, Enrique IV concedió a la ciudad el privilegio de celebrar allí un mercado cada martes.

Collaciones del norte

"*En una de las callejas más oscuras y tortuosas de la ciudad imperial, empotrada y casi escondida entre una alta torre morisca de una antigua parroquia mozárabe y los sombríos y blasonados muros de una casa solariega...*"
– Gustavo Adolfo Bécquer, "Leyendas"-.

La zona del norte comprende desde la collación de San Martín, donde un día se levantaron los palacios de los visigodos, hasta Herrerías, donde se escucha el repicar de los yunques a la sombra de los muros del Alficén. Es una zona de la ciudad muy cosmopolita, llena de vida, y en la que la población judía y cristiana se mezclan libremente.

Casa de los Cota : este palacio, situado frente a la capilla de san José, pertenece a los Cota, una rica familia de conversos que desapareció tras las revueltas desatadas en Toledo contra judíos y conversos.

Convento de San Marcos: fundado en el siglo XIII, está ocupado por una comunidad de monjes trinitarios, En el siglo XIV se abrió un pozo en el claustro, de manera que cuenta con su propio suministro de agua.

Ermita del Cristo de la Luz: construido en 999, Alfonso VIII la entregó en 1186 a la orden de los caballeros de San Juan de Jerusalén. En el siglo III se le incorporó el ábside mudéjar en el muro oriental y se decoró la cabecera. Es de planta cuadrada, pequeña, con tres naves y cuatro columnas. En su fachada luce la inscripción cúfica (prueba de Árabe) que recuerda que la levantó el arquitecto Musa Ibn Alí y que la pagó Ahmad Ibn Hadidi. Cuenta con su propio cementerio y es el escenario de la leyenda del Cristo de la Luz (ver), pero lo más interesante de este pequeño templo son las nueve pequeñas cúpulas de su tejado, cuyos dibujos de varias puntas forman los números del cuadrado mágico del 15 llamado Sello de Ghazali (que los magos islámicos empleaban para el hechizo de Buen Parto). En realidad, Musa ibn Alí era un poderoso mago musulmán y su hechizo Refugio del Hechicero fue tan efectivo que fue la única de las doce mezquitas de la ciudad que resistió el paso del tiempo hasta el día de hoy. La magia hace tiempo que desapareció, aunque cualquier mago que conoza el conjuro puede lanzarlo de nuevo.

Convento de Santa Clara: en 1369 doña María Meléndez, esposa del alguacil mayor de Toledo, donó unas casas a una comunidad de monjas benedictinas que residían extramuros. En 1373 se fundó el convento, de regla franciscana y, gracias a la protección real, se amplió absorbiendo las casas colindantes. A finales del siglo XIV, básicamente constaba del claustro de los Naranjos y salones adyacentes, adornados con yeserías y artesonados. Su pieza más notable es la talla del Cristo de las Infantas y ya cercano el siglo XV, en su coro fueron enterradas dos abadesas, ambas bastardas de Enrique II.

Convento de Santo Domingo el Real: fue la dama Inés García de Meneses la que donó, en 1364, varias casas particulares a las monjas dominicas. Se llama "el Real" porque doña María de Ayala, hija bastarda del rey Pedro, profesó allí, igual que su madre doña Teresa. Ambas ocuparon el cargo de priora. El convento siguió prosperando durante todo el siglo XV gracias al patronazgo de damas de sangre real.

Convento de Santo Domingo el Antiguo: este recinto románico mudéjar fue uno de los primeros conventos de Toledo. Lo fundó Alfonso VI aprovechando un cenobio visigodo y, a principios del siglo XIV, una donación del infante don Juan Manuel permitió ampliarlo. En el antecoro, donde se guardan dos piedras visigodas, se encuentra el lugar del último descanso del caballero toledano don Juan Alfonso de Ajofrín, muerto en la batalla de Aljubarrota (1385). En su sepulcro se le puede ver enfundado en armadura y cota de malla, sosteniendo una espada floreada y sonriendo de forma enigmática. El lugar está habitado por monjas benedictinas.

Casa de Illán: mansión con patio de galería, cuya sala más importante es su salón, una estancia mudéjar con un artesonado de siete paños adornados con yeserías de motivos geométricos y vegetales. La techumbre, que se construye en la segunda mitad del siglo XIV, y el arco de ingreso en la sala destacan cinco ventanitas con celosías fingidas. Fue el hogar de Esteban Illán, alguacil y alcalde mayor de Toledo, que murió en 1208 y al que se le atribuía fama de nigromante, por que lo que se sospecha que pudo servir como modelo para el "maestre Yllán", mencionad en El Conde Lucanor, de manera que, ya en el siglo XIV, puede ser el hogar del famoso mago.

Iglesia de San Román: desde la torre de este templo mudéjar, construido a principios del siglo XII, el noble don Esteban Illán proclamó rey de Castilla a Alfonso VIII, cuando solo tenía 14 años. Ese acto puso fin a los enfrentamientos entre los Castro y los Lara, que se disputaban la tutoría del niño. Tiene una planta basilical de tres naves, con grades arcos de herraduras de tipo califal apoyados en pilastras de ladrillo que llevan adosadas columnas de mármol y techumbres de madera. En este templo fue enterrado a su muerte Esteban Illán.

Plaza de San Agustín: en ella se encuentran varias casas nobiliarias, cuyos escudos lucen en las yeserías mudéjares de sus fachadas.

Puerta del Cambrón: igual que la de Bisagra, presenta una estructura de los cuerpos separados por un patio central, con remates de pequeños torreones esquineros, como una fortaleza. Es, de hecho, una de las fortalezas que protegían la judería, o Castillo nuevo. Sobre la puerta se encuentran los aposentos del alcaide, que cobraba los derechos de portazgo, del que estaban exentos los toledanos y los habitantes de los montes cercanos.

Puerta de Valmardón: Su nombre proviene del árabe Bab al-Mardum, que significa "puerta tapiada" o condenada. Levantada en el siglo IX, tras la Reconquista fue cárcel de corte y casas de carnicería para la población musulmana, para pasar a convertirse en vivienda oficial del corregidor ya a finales del siglo XV.

Torreón de los abades: esta construcción rectangular se remonta al primitivo recinto islámico. Entre sus grandes sillares de granito el arzobispo Bernado y otros clérigos se atrincheraron para defender la la ciudad del asalto de los moros que pretendían recuperarla. Ya en el siglo XIV, fue el escenario de una frustrada traición para hacer caer Toledo en manos de Enrique II.

Collaciones del sur

"*Tiene a la Concepción unas ventanas/ al Carmen si queréis, que sin peligro daréis en un tejado de otra casa, y de ella en un corral*"
– Miguel de Cervantes, "Noche toledana".

Las collaciones del sur se sitúan entre el barrio de los francos y la orilla del Tajo y abundan en ellas los palacios y los conventos, lo que hacen de esta parte una de las más ricas de Toledo, aunque convivan en ella gentes más humildes, como los curtidores.

Beaterio: esta casa en la que viven varias monjas jerónimas fue fundado 1370 por Teresa Hernández, una dama de la reina Juana, esposa de Enrique II, que la visitó en varias ocasiones. Se sitúa en la cuesta de la Reina.

Plaza de Santa Isabel: en ella se encuentran el palacio de los Suárez de Toledo, el de los Álvarez de Toledo, el de los Tellez de Meneses, la iglesia de San Antolín y el convento de Santa Isabel. Esta último está formado por unas casas en torno a las cuales se construyó el claustro de los Naranjos con arcos con yeserías con aves labradas y el de la Enfermería, con dos pisos con motivos heráldicos. En los techos destacan las vigas labradas.

Palacio de los Álvarez de Toledo: se construyó a finales del siglo XIV por Teresa de Ayala, señora de Pinto, y don Fernán Álvarez de Toledo, señor de Higares. Su fachada está adornada con grandes columnas y un arco apuntado que sostiene un dintel con blasones de franjas, castillos y leones. Bajo el gran tejadillo mudéjar que protege la entrada se puede distinguir una viga labrada con caracteres cúficos que desea a los moradores (tirada de Árabe) "el éxito perpetuo y la gloria estable". El techo del interior tiene vigas labradas y pintadas.

Palacio de Téllez Meneses: esta mansión pertenece a don Suero, alguacil mayor de la ciudad. Fue construida a principios del siglo XIV, y su patio está decorado con yeserías mudéjares y alberga una escalera con una balaustrada. Tiene una capilla con techumbre mudéjar en forma de estrella de ocho puntas y, al final de la centuria se instaló una capilla.

Palacio de los condes de Fuensalida: fue Pedro López de Ayala, el que levantó esta mansión mudéjar cerca de la iglesia de Santo Tomé. Cuenta con un gran patio central con pilares poligonales de ladrillo y yeserías.

Palacio de Palomeque: al de Fuensalida se encuentra la mansión de Lope González Palomeque, señor de Villaverde. Al igual que otras casas de su categoría, cuenta con preciosas yeserías y artesonados de madera, además de un impresionante zócalo.

Iglesia de San Bartolomé: construida en el siglo XII, fue reedificada en el XIV por el señor de Orgaz. En su ábside mudéjar se reúnen los alcaldes de la Santa Hermandad.

Iglesia de San Ginés: este templo cristiano se encuentra muy cerca de la parroquia de Santa Justa y Santa Rufina. En tiempos pretéritos, sobre el mismo solar se levantaba un templo circular consagrado a Hércules, que más tarde se convirtió en una parroquia visigoda, que pasó a ser un mezquita y, más tarde, tras la reconquista, volvió a ser un templo cristiano con relieves visigodos todavía luciendo en sus paredes. Pero lo más importante es que bajo su sótano cegado por toneladas de tierra se encuentra la entrada al palacio de Hércules.

Iglesia de San Lucas: muy cerca del Tajo se encuentra este templo mozárabe, uno de los más antiguos de la ciudad, puesto que lo fundó Chisdasvinto en 641. Fue reformado al estilo mudéjar, y cuenta con tres naves separados por arcos de herradura y enlucido blanco en los muros encalados de blanco, que un día acogieron a la mismísima Virgen María (ver leyenda Don Diego de la Salve).

Iglesia de San Miguel el Alto. Fue una antigua mezquita, transformada tras la toma de la ciudad. Es una de las parroquias latinas más antiguas de la ciudad, con un pequeño claustro adosado al muro de su epístola que sirvió de lugar de enterramiento desde el siglo XII. Fue la iglesia del Temple, y en el siglo XIV todavía quedan muchos indicios que permiten darse cuenta a cualquier personaje que saque las tiradas adecuadas (Conocimiento Mágico o Leyendas): el escudo de la orden aún se encuentra en una de las pechinas del crucero, en una de sus campanas, y en la parte de atrás de la nave. La pila bautismal, con forma de copa, está situada sobre un octógono de baldosas negras que forman un "octógono radiante" un dibujo esotérico que hace referencia a la forma en la que se construían las iglesias templarias. También son losas negras las que forman el cuadrado mágico de su claustro, parecido al de Santa María la Blanca, y que podría tener las mismas funciones de Refugio Mágico.

Casas del Temple. A cien metros de la Iglesia de San Miguel el Alto y unido a ella por cobertizos, se encuentran las Casas del Temple, un conjunto de casas que formaban la encomienda templaria en Toledo y que incluyen un palacio mudéjar situada en la plaza del Seco, San Miguel y Soledad., que sirvió de hospedería para la orden. En ella las inscripciones coránicas en los muros se mezclaban con escudos con la cruz paté del Temple y latines en honor a la Virgen. En la época de

Aquelarre tiene dos siglos de antigüedad y sirvió de hospedería para la orden pero en 1312 fueron expropiadas por el arzobispo Gutierre Gómez de Toledo, que convirtió las casas en viviendas de vecinos y San Miguel, en una simple parroquia, mientras que sus utensilios de culto acabaron formando parte del ajuar cardenalicio.

Extramuros

"*Cerca del Tajo, en soledad amena / de verdes sauces hay una espesura*".
–Garcilaso de la Vega, "Églogas"-.

Los alrededores de Toledo están dominados por la huella del Tajo, que ciñe la ciudad y alimenta las almunias y las huertas gracias a las grandes ruedas hidráulicas, tanto cercanas al cauce y que eran movidas por tracción animal como las más grandes, llamadas azuzas, que son herencia de un pasado musulmán que permanece en la ciudad. Precisamente las crónicas islámicas enaltecen la belleza del entorno toledano, verde y lleno de jardines. La ribera del Tajo está llena también de huertas, entre las que se encuentran la más famosa, la del Rey, pero también las de Racacu, la Aluerca, la de la islilla, de los palacios de Galiana y la de Layrique, así como San Pedro el Verde y la de Ageno Díaz. En estos lugares pasaba la población toledana el verano, a la sombra de sus árboles frutales. Pero esta imagen idílica está muy deteriorada en el siglo XIV, cuando los constantes combates han devastado gran parte de los alrededores. Por otro lado. la vega era también un lugar de trabajo, con las tenedurías de los curtidores y los talleres de los tintoreros situados junto al río, entre los molinos de Hierro y San Sebastián, mientras que los zurradores están en la ribera opuesta.

Huerta del Rey: Se trata de una antigua almunia islámica que en su día perteneció al rey al-Ma'mun. El edificio sufrió graves daños por las incursiones almohades y almorávides de los siglos XI y XII. Sin embargo, el daño nunca afectó a la estructura, que fue reformada por artesanos mudéjares en el siglo XIII y XIV. La planta está formada por varias salas abiertas a una gran alberca en cuyo centro se levanta un quiosco. Todo ello está rodeado de zonas ajardinadas y sus paredes, decoradas con yeserías, zócalos y arquillos. Una de estas salas habitaciones se llamaba "salón de la noria" puesto que desde allí podía verse una gran rueda que sacaba el agua de la alberca. Y es aquí, también, donde se sitúa la leyenda de la mano horadada y donde se firmó la capitulación de Toledo por Al-Qadir al mismo hombre que un día durmió allí como huésped, Alfonso el Batallador. La almunia fue propiedad real hasta 1385, año en el que Juan II se la entregó al convento de Jerónimos de la Sisla. Solo nueve años después, los monjes se lo vendieron a Beatriz de Silva, esposa de Álvar de Guzmán, que ordenó la segunda reforma mudéjar.

Cementerio mudéjar (circo romano): entre la segunda mitad del siglo I y hasta principios del siglo IV, el circo de Toledo, uno de los más grandes de Hispania, dejó atrás las carreras de caballos para convertirse en el cementerio mudéjar hasta el siglo XV. Antes acogió talleres de alfarería. Tenía planta rectangular y unas dimensiones de más de 420 por 100 varas. Entre las tumbas destacan todavía el extremo semicircular y parte del graderío, además de uno de los arcos de acceso a la arena.

Baño de la Cava: este torreón que se encuentra junto al puente de San Martín es una estructura mudéjar con inscripciones cúfi-

cas de época islámica. Servía para defender un puente de barcas que fue arrasado en 1203 por una riada extraordinaria. Su importancia en el siglo XIV es sobre todo legendaria dado que es allí donde se sitúa la leyenda de Florinda la Cava (ver).

Basílica de Santa Leocadia: se construyó en el siglo IV para acoger los restos de la mártir del mismo nombre que murió en Toledo durante las persecuciones del pretor Daciano. En el siglo VII, la pequeña iglesia fue ampliada hasta convertirse en una de las más importantes de Toledo donde se celebraron los famosos concilios y el rey Recaredo abrazó la fe católica. Fue destruida por los musulmanes, reedificada por Alfonso VI y sometida a importantes reformas en la segunda mitad del siglo XIII.

Cerro del Bú: En este promontorio, un peñón que cae al Tajo, se pueden encontrar muchas ruinas, algunas prerrománicas y otras más recientes. En su cara sur, la opuesta al tajo, se encuentra una viña que es propiedad del arzobispado. Se trata de un lugar con mala fama entre la población, que sitúa allí la "Torre de los diablos o del Diablo", los restos de una torre albarrana que aseguran que es una de las puertas del Infierno (Ver leyendas).

Ermita de la Gracia: construida sobre la colina de la Bastida, a menos de tres leguas al este de Toledo, saliendo del puente de San Martín, este pequeño edificio cubre la entrada a una cueva que posiblemente fue la vivienda de un ermitaño y cuya piedra, según los lugareños, tiene el extraño poder de curar el dolor de muelas.

Hospital de San Lázaro y San Antón: Como es habitual, Toledo dispone de dos hospitales donde atender (mantener encerrados) a los enfermos de la lepra y y el mal de San Antón. El primero es de patrocinio real, mientras que el segundo fue fundado en 1316 por el piadoso señor de Orgaz, para alojar a los afectados por el cornezuelo (mal de San Antón), una enfermedad tan terrible como la lepra o la peste. Se encuentran a unos kilómetros al norte de la ciudad, saliendo de la puerta de Bisagra. Cerca se encuentra la pequeña ermita de San Eugenio, una construcción mozárabe del siglo XII.

Monasterio castillo de San Servando: de origen musulmán pero con precedente romano, desempeñó un papel vital en al defensa del puente de Alcántara durante siglos. Con la conquista cristiana, Alfonso VI ordenó su reconstrucción como monasterio y consagración al santo del que tomó su nombre. Fue ocupada por monjes cluniacenses venidos de Marsella y luego, en el siglo XII, por caballeros del Temple, que resistieron ataques almohades durante los siguientes años (1099, 1109, 1114, 1138 y 1139). A medida que la frontera se desplazaba hacia el sur, su importancia menguó y la autoridades dejaron que sus muros se arruinaran pero, durante la guerra civil castellana, se construyó en ellos un bastión que no aguantó el empuje de las Compañías Blancas. Tras el fin de la guerra, entre 1380 y 1389, fue reconstruido y se le entregó a Pedro López de Ayala.

Beaterio mozárabe: en estas ruinas cercanas situadas sobre un monte que cae al Tajo, se ubicó una vez un beaterio (comunidad religiosa de monjes, que precede a un monasterio) de la orden de San Norberto en el siglo XII. Actualmente está en ruinas.

Molinos: a lo largo del Tajo existen varios molinos que aprovechan la fuerza de la corriente para moler el grano. Los de San Ildefonso, en la desembocadura el arroyo de la degollada; los de Arpotel, en la vaguada que pasaba cerca de la casa de Samuel ha-Leví; los de Pero López, Argrasazu, de río Llano y Almofala, en el brazo que rodea la isla de Antolínez y que eran propiedad de los Ayala; los de Azumel, que tenían cinco muelas; los de la Reina, en la desembocadura del arroyo de la Cabeza, propiedad de la Orden de Calatrava y que contaban con un torreón defensivo, eran los más antiguos; los de Romayla, situados en la orilla izquierda del río, entre los molinos de

Saleices y de la Torre; el de San Servando, que pertenece al monasterio-castillo, a cien metros de éste. Los de Santa Ana, de la Cruz, del Degolladero y Molinos de Gaytan, aguas arriba del puente de San Martín, al pie de la Roca Tarpeya. Más abajo del puente de San Martín estaban los molinos de Solanilla, de cuatro piedras. La huerta de la alcurnia también tenía sus propios molinos, que se llamaban de la Torre porque contaban con una albarrana. Este molino, como muchos otros, pertenecía al cabildo de la catedral.

Poblado de los curtidores: en este puñado de casas apestosas vive el gremio de los curtidores y en él tienen sus tenedurías. Su oficio, que emplea muchas sustancias corrosivas, tóxicas o simplemente desagradables, como la orina, les condena a trabajar fuera de las murallas de la ciudad.

Puente de San Martín: este viaducto de cinco arcos apuntados fue destruido durante el largo asedio al que fue sometida la ciudad, fiel al rey Pedro, por los ejércitos del pretendiente al trono, su hermanastro Enrique. El arzobispo Pedro Tenorio lo reconstruyó y le añadió dos torreones hexagonales, con bóvedas nervadas y arcos de herradura, al estilo mudéjar imperante en la ciudad, y un tercero en medio. Es aquí donde se sitúa la leyenda de la mujer del alarife (ver).

Puente de Alcántara: conectando el Alficén con el castillo de San Servando, este puente fue el único que cruzó el Tajo durante siglos. De origen romano, fue destruido en 854 por el califa cordobés Mohamed I como castigo contra los toledanos, que se habían vuelto a rebelar. Fue reconstruida pasando a tener de tres a dos arcos, pero una enorme riada en 1257 la derribó, solo para ser restaurada al año siguiente por Alfonso X. Cuenta con dos torreones, uno a cada extremo, para su protección.

Torre del Hierro: fue hasta el siglo XIII el bastión que controlaba el paso por el Tajo pero ya en siglo XIV era el lugar donde se pagaban las tasas de mercancías por el río.

Judería

"*Ay de las sinagogas/ trocadas en ruina/ donde han anidado milanos y buitres; / pues partieron los hijos de Israel*"
– el poeta Jacob Albeneh, tras la revuelta antijudía de 1391-.

Como en muchas ciudades medievales, los judíos de Toledo residían en su propio barrio amurallado, aunque no estaban obligados a vivir dentro de él, como prueba la existencia de la Alcaná. El barrio hebreo en sí ocupaba una décima puerta de la ciudad, entre la puerta del Cambrón y el río Tajo y los altos del Montichel, tal y como se los asignaron los árabes tras la conquista de Toledo. Las casas más ricas, donde vivían los comerciantes y prestamistas, se encontraban cerca de la orilla del río, en lo que se conocía como Hamanzeite, mientras que más al norte se encontraban las casas de los más humildes, en callejuelas más enrevesadas y pequeñas. En 920 se levantó por primera vez una muralla para proteger a la comunidad de los asaltos exteriores. La judería llegó a tener diez sinagogas (la del Tránsito, la de Yosef ben Shoshan, del Sofer, de Caleros, de Ben Abidarjam…) y dos centros de estudio. También tenía cuatro baños públicos, así como por lo menos dos de uso ritual (hamman). En cuanto a los cementerios, había dos: uno en el Cerro de la Horca, al noreste del cementerio mudéjar, y el otro en la vega baja del río.

Castillo viejo: situado en el barrio de Arriasa, pegado a la ciudad en su muralla sur, que daba al Tajo, el castillo viejo es uno de los lugares donde los judíos se refugiaron de los asaltos a la judería de 1355 y 1391. Se encuentra cerca de la sinagoga mayor y cuenta con dos torres que miran a la ciudad, además de otras dos que forman parte de las defensas de la muralla.

Sinagoga del Tránsito: este famoso edificio fue construido en 1357 por Samuel ha-Leví, tesorero del rey Pedro I, y es una prueba de su poder el que pudiera construirla en un momento en el que levantar sinagogas estaba prohibido. Tras el vestíbulo de entrada se encuentra la sala de oración. En la parte superior del muro sur, se halla la galería de mujeres, desde donde éstas participaban en la ceremonias religiosas. La luz entra a través de arcos lobulados, y con celosías apoyadas en pequeñas columnas de mármol policromadas. En el lado oriental, hay tres arcos lobulados que compone el tabernáculo donde se guardan los rollos de la Torá y los muros están cubiertos de yeserías policromadas con inscripciones en hebreo, motivos vegetales y dibujos geométricos, que completa un friso de mocárabes. Entre sus inscripciones se encuentran alabanzas tanto al rey don Pedro, que permitió su construcción, como a Samuel ha-Leví, que la financió.

Sinagoga mayor: hasta 1411, cuando San Vicente de Ferrer la invadió con sus seguidores para convertirla en iglesia, este edificio fue el principal lugar del culto hebreo en Toledo, lo que quiere decir que es la más importante de todos los reinos peninsulares. Tiene cinco naves, lo que le hace más parecida a una mezquita que a una sinagoga porque su decoración es almohade, y no contiene inscripciones en hebreo. Su techo está sustentado por columnas octogonales de piedra pintadas de blanco, igual que los arcos y los muros (de ahí que fuera bautizada Santa María la Blanca al convertirse en templo cristiano).

Palacio de Samuel ha Leví: el tesorero del rey Pedro I mandó edificar esta fabulosa mansión en estilo arábigo, igual que la sinagoga del Tránsito. Tenía por lo menos dos patios, un jardín, un gineceo (cuarto para mujeres), dos cocinas y varios sótanos. En total, veinticuatro aposentos, a los que hay que añadir un baño en el segundo nivel, al lado del aljibe, debajo de la alcoba principal. Leví solo lo pudo disfrutar de su mansión unos pocos años porque, tras ser torturado y ejecutado, la propiedad pasó a ser de propiedad real. A principios del siglo XV, el nigromante Enrique de Villena se hizo con él.

Tizonas de Toledo

"*Todas las armas que se labran en Toledo no armarán el miedo*".
–Refranero ideológico.

Mucho se ha hablado de la calidad del acero toledano y es muy posible que los jugadores quieran ceñirse al cinto una de estas armas. Aunque la época dorada de sus espadas fue el siglo XVI, existen referencias a esta industria ya en el siglo I d.c., gracias a la alusión de un poeta romano que elogiaba la factura de los cuchillos toledanos en unos versos sobre la caza, Gracio Falisco: "Imo toletano praecingant ilia cultro (con legítimo cuchillo toledano, ceñiré la cintura)". En la Edad Media, el primero en dar un gran impulso a este arte fue Abderramán II (790-852), de manera que para cuando los cristianos llegaron a la ciudad ya había espaderos mudéjares forjando aceros de calidad a los que luego se sumaron repobladores procedentes de la Vascongadas, como queda claro por sus apellidos: Orozco, Aguirre, Leyzalde, Zabala, Menchaca, Uriza, Ayala, Arana, Lezama… También el acero provenía del mismo lugar: concretamente, de Mondragón, en Guipuzcoa. En 1762, se imprimió una lista con 99 marcas y nombres, pero ya en el siglo XV se conocía la más famosa de ella, la del "Perrillo", que consistía en dibujo muy simple de un perro cerca del arriaz. Era la marca Julián del Rey, llamado "el Moro", que

forjaba para Boabdil poco antes de la caída de Granada pero, cuando el reino musulmán cayó, pasó a prestar sus servicios a los Reyes Católicos. De hecho, este espadero mudéjar se convirtió al cristianismo y fue el mismo rey Fernando el padrino de la ceremonia, lo que da fe de la importancia que se le daba a su trabajo. Su marca fue reproducida después, y el "perrillo" se convirtió en sinónimo de espada cortante de dos filos a lo largo del siguiente siglo.

Pero antes de Perrillo, las espadas excepcionales tenían otro nombre: "tizones" para pasar en el siglo XV ha llamarse tizona. El espadero toledano templaban el exterior, convirtiéndolo en acero, mientras que mantenían el núcleo (que se llamaba "alma") de hierro blando, lo que le daba una flexibilidad y resistencia excepcional a los golpes. Por eso cualquiera que desee forjar una espada toledana debe tener más de 50% en Artesanía (herrería) con la especialidad de espadero y debería superar una tirada Difícil. El método que se utilizaba es un secreto que se transmitía de maestro a aprendiz, aunque los estudios actuales han permitido desentrañar algunos datos. Se cree que una espada del siglo XI que se conserva en el Museo de Burgos bajo el nombre de "Tizona", una de las espadas del Cid, procede de las forjas de Toledo y los estudios demuestran que el arma en cuestión fue templada en agua mezclada con salmuera y calentándola entre brasas mezcladas con huesos y pieles de animales. Otro método que se empleó más adelante y con el que se forjaron las famosas espadas roperas del suplemento Villa y Corte consistía en fundir una lámina de hierro entre dos de acero. Las de acero estaban arqueadas, y la de hierro, recta. Cuando se unían en la fragua recibían una calda al rojo blanco, creando una soldadura que empezaba por la punta y que se continuaba a lo largo de toda la longitud, encerrando el hierro. Después, y con caldas sucesivas a menos temperatura y sin dejar de martillear la hoja alcanzaba su longitud completa, con sus correspondientes acanaladuras.

En cualquier caso, el **templado** era tan importante como el forjado. Se calentaba nuevamente hasta que adoptaba un tono rojo cereza y se sumergía en una pila de agua corriente. Era importante que el líquido pasara de canto, desde la punta a la espiga, agitándola ligeramente para que el enfriamiento fuera correcto. El tiempo de templado se medía mediante el recitado de oraciones como el Padre Nuestro y el Ave María. Si el artesano creía que era necesario más temple, volvía a recitar la jaculatoria, como esta "del cuchillero":

"*Bendita la hora en Dios nació,/ Santa María que le parió/ San Juan que le bautizó./ El hierro está caliente/ el agua muele,/ buen temple haremos/ si Dios quisiere*"

En ese momento, el metal adquiere un color pálido, mate, "*como si estuviera bañada de estaño*". El acero es muy quebradizo en esa fase del proceso y cualquier golpe puede partirlo en pedazos, de manera que el forjador debe tener mucho cuidado. Es entonces cuando llega el momento del "**revenido**" o ablandado, que consiste en reducir su dureza calentándolo de nuevo a un fuego hasta que adquiera color violenta y luego dejarla enfriar. La única manera que tenían los maestros espaderos de saber cuando el metal estaba a punto era el color que adoptaba, por eso, según la tradición, estos artesanos preferían esperar a la caída del sol antes de empezar su tarea. Pero recitar oraciones mientras se trabaja en la forja a medianoche tiene sin duda algo de esotérico y como nunca puede descartarse la brujería en Aquelarre, se incluye al final del artículo un apéndice con un conjuro de herrero para los que deseen dotar a los espaderos toledanos de un toque de magia.

Sin importar el método escogido, una vez formada la hoja se la sometía al **desbastado** pasándola por la muela de esmeril. Luego el pulimentado: primero con polvos de esmeril y pómez mezclados con aceites. Todo se untaba en una rueda de nogal por el que se pasaba la espada hasta dejar la superficie del acero suave, sin huella de esmeril, y luego se cubría

con carbón de encina y esmeril muy fino. Se trataba de un proceso muy largo, que requería bastantes días siempre que se contara del taller de un maestro armero asistido por oficiales y aprendices que le ayudaran fabricando las otras partes de la espada, como el pomo, la empuñadura y el arriaz, mientras que él se centraba en la hoja. De esta manera, si un jugador desea que un espadero le forje un arma, tendrá que esperar 1D4 semanas de tiempo de juego para que esté lista. En cuanto al precio, es de 300 maravedíes si se adquiere en Toledo, aunque si los jugadores se encuentran en otra localidad, el precio debe multiplicarse por 10. También lo hará (así como el tiempo de fabricación, que crece una semana) si se desea decorar su hoja con damasquinados de cobre, plata u oro, como es propio de la alta nobleza.

En cuanto a cuál sería la ventaja de esgrimir una espada toledana, existe una pista en la página 70 del suplemento **Ars Magna**. Allí se menciona en la lista de fórmulas alquímicas la de "azul de damasco" que se ha obtenido de los herreros árabes y del "no menos magnífico hierro toledano". Si la fórmula alquímica simula los mismos efectos que la forja según el método toledano eso significa que las espadas forjadas por los espaderos del tajo ignoran la armadura la armadura si "el arma hace tanto daño como al menos el valor de la armadura x2" y el espadachín haya sacado en la tirada de ataque menos de la mitad de su competencia en el arma. Y siempre, claro, que la armadura no esté fabricada también con acero toledano.

Leyendas

"*Y el pueblo toledano, más que ningún otro, conserva vivo este recuerdo*".
–Eugenio Olavarria, "Tradiciones de Toledo"-.

La ciudad del Tajo es un terreno tan fértil en leyendas que en este apartado no se pueden mencionar más que unas pocas. Sobre todo las que tienen como escenario lugares que ya existían en el siglo XIV y que pueden resultar atractivas como ideas para aventuras.

La mayor parte de los cuentos toledanos tienen que ver con apariciones y milagros, como es propio de las narraciones medievales, pero también son importantes las tragedias románticas. La trama de muchas de ellas gira en torno a los amores imposibles de una bella judía (o mora) y un caballero cristiano. En todos los casos, es la mujer la que pertenece a la minoría religiosa y su amor suele conllevar su futura conversión al cristianismo, lo que sin duda convertía esta relación prohibida en más aceptable para una audiencia cristiana.

En cuanto a las leyendas de los santos, se mencionan los más venerados en la ciudad por si los jugadores se ven desesperados y deciden invocar la ayuda divina (ver página 268 del, "Rezando a los santos"). Dado que Toledo es el centro de su culto, la tirada podría contar con un 10% más a la RR en el caso de que se pida la intervención de Santa Casilda para evitar ser descubiertos o a Santa Leocadia para ser auxiliados cuando se encuentren en prisión o a San Ildefonso cuando se trate de defender una causa con Elocuencia.

Florinda la Cava: la leyenda afirma que el reino visigodo de España se perdió por esta mujer, la hija del conde Julián. El rey Rodrigo se enamoró de ella al verla bañarse en el Tajo y cuando le estaba sacando los aradores (ácaro que produce la sarna) con un alfiler de oro, se le declaró. Ella le rechazó, y el monarca decidió violarla. A la doncella mancillada no le quedó otro remedio que contárselo a su padre que, para vengarse conspiró contra los moros desde su castillo de Ceuta, que atravesaron el estrecho y destronaron a Rodrigo en la batalla de Guadalete. Su fantasma hechizó durante un tiempo la ribera del Tajo donde la descubrió el rey hasta que un santo ermitaño la exorcizó celebrando una procesión. Al pasar la cruz por el arco de los Baños de la Cava, su cuerpo, que yacía insepulto cerca, se levantó y se hundió en las aguas del río.

En el juego: la torre que defendía el puente de barcas es ahora llamado Baños de la Cava y hacia allí es arrastrado el espíritu de la

desventurada princesa por las maldiciones que se pronuncian junto con su nombre desde hace siglos. De igual manera que el ánima de su padre se aparece en Córdoba (Ver Descriptio Corduba) ella lo hace en las orillas del Tajo.

El arroyo de la degollada. Poco tiempo después de la toma de Toledo, cuando la presencia musulmana era aún muy fuerte, la hija de un rico moro de la ciudad se enamoró de un caballero cristiano al que vio desde su ventana. Gracias a la complicidad de una sirvienta, su amor cuajó y ella decidió huir con él y hacerse cristiana. Aprovechando la oscuridad de la noche escaparon de la ciudad y al amanecer apenas se veían los tejados de la ciudad. Pero cuando ya se creían a salvo, les descubrió una patrulla almohade, que inmediatamente trató de darles caza.

El caballero picó espuelas y dio media vuelta buscando el refugio de las murallas de Toledo. Pero cuando ya se encontraban cerca del Tajo, en la vaguada de un arroyo, su montura tropezó y cayeron al agua. Uno de los jinetes bereberes cabalgó veloz y lanzó un tajo para matar al caballero, pero la mora se interpuso y la hoja la degolló limpiamente. El guerrero cristiano se levantó lleno de furia y atravesó al almohade con su lanza y consiguió hacer huir al resto de sus enemigos. Después, al ver que ella estaba agonizando, decidió hacerla cristiana, usando el yelmo para bautizarla con el agua del mismo arroyo. Después cruzó el Tajo para enterrarla en un cementerio cristiano. Pocos días más tarde tomaba el hábito de novicio en el monasterio cluniacense de San Servando.

En el juego: el arroyo de la degollada es estacional, de manera que las piedras granates de su lecho que el vulgo asegura que es la sangre petrificada de la mora, se secan cada verano. Pero cuando el agua empieza a fluir con las llegada de las lluvias otoñales reaparece el espíritu de la mora encantada, que reco-

rre la ciudad en busca de un caballero que le recuerde a su amado. Sin que pueda evitarlo su involuntario amante, ella morirá una vez más, atrapando a su víctima en una pesadilla que se repetirá una y otra vez. La única forma de interrumpir el ciclo es usar el agua del arroyo para bautizarla imponiéndole un nombre cristiano.

El Cristo de la Luz. Esta imagen del Crucificado despierta gran devoción entre los toledanos. En tres ocasiones reveló sus poderes sobrenaturales. Las dos primeras veces fueron durante la dominación visigoda, cuando un hebreo fanático la escogió como blanco de su odio anticristiano. Para destruir la devoción a Jesucristo no se le ocurrió otra cosa que untar los pies de la figura con veneno, para que la gente enfermara cuando los besara. Pero la imagen obró entonces su primer milagro: apartó el pie de los labios de los beatos, lo que causó una gran conmoción. Así que el judío, furioso, entró en el templo de noche y arrojó un dardo al Cristo, hiriéndole en el pecho. Luego se llevó la figura a casa y la arrojó en un montón de estiércol de su patio antes de ir a dormir. Le despertó una turba enfurecida de cristianos, que le sacó de la cama para lincharle: y es que había manado sangre de la herida en el pecho de la estatua, dejando un rastro que había delatado al sacrílego.

Tras la llegada de los musulmanes la figura fue ocultada y la ermita, convertida en mezquita. Cuando Alfonso VI entró por primera vez en la ciudad como su conquistador lo hizo por la puerta de Valmardón y al pasar frente al templo, su montura cayó de rodillas sin que nadie pudiera conseguir que se volviera a levantar. Después de varios intentos, los presentes se dieron cuenta de que estaba teniendo lugar un hecho sobrenatural e inspeccionaron el templo musulmán. Gracias a una pequeña grieta en uno de sus muros por el que se filtra una luz, descubrieron la imagen escondida de Cristo, junto con una lámpara de aceite que había permanecido encendida durante cuatro siglos.
En el juego: no cabe duda de que el crucifijo del Cristo de la Luz tiene grandes poderes, y es que ha sido hecho en parte con un pedazo de la Vera Cruz. Es decir, la mismísima cruz en la que sufrió martirio Jesucristo, de ahí que sea capaz de actos tan milagrosos que le han granjeado tanta devoción.

La mano. El caballero Juan Alonso de Ajofrín tenía grandes planes para su hija. Así que cuando ésta le confesó su deseo de profesar en un convento, no le gustó nada que sus planes para casarla se arruinaran. Le negó la autorización, pero ella insistió y el noble acabó abofeteándola. Pasado el tiempo tuvo que partir el padre a luchar contra los portugueses, donde perdió la mano en la batalla de Aljubarrota y acabó muriendo por la gravedad de la herida. Pero su perro, que le había acompañado hasta el campo de batalla, tomó la mano entre sus dientes y volvió a Toledo con ella. Después se presentó en la puerta del convento, donde la hija ya había tomado hábitos, dejando el miembro mutilado en su entrada. Tiempo después se trajo el cuerpo del fallecido, siendo enterrado en el coro del convento, donde en la lápida se representó la imagen del can con el miembro entre sus dientes.

Torre de los diablos. El cerro del Bú es el lugar donde se asentaron los primeros pobladores de la zona, mucho antes de la llegada de los romanos. Era una tribu carpetana que adoraba a los demonios y cuyo diablo tutelar era Belcebú. Fue él quien dio nombre al castro que levantaron y a él sacrificaban cada varios años a una virgen pero, un día, el sacerdote que oficiaba los sacrificios se enamoró de la víctima y decidieron escapar juntos. Belcebú, furioso, hizo que se resquebrajara la colina donde se encontraba el castro para liberar a una legión de engendros demoníacos que les persiguió. Pero el sacerdote era muy versado en la magia y usó sus conocimientos para conseguir escapar así que el demonio, en su frustración, maldijo la colina para que todos los amantes que se besaran en ella acabaran odiándose. Aún hoy en día, los lugareños aseguran que hay noches que entre las ruinas se abre una puerta de la que surge una luz roja.

En el juego: el cerro del Bú es un lugar ideal para un mal encuentro. Como parte de sus ritos, los primitivos carpetanos crearon realmente una Puerta del Infierno, como el hechizo de la página 229 del Manual. Poco después de que Belcebú expulsara a la tribu, que se asentó al otro lado del Tajo, salieron por la puerta una bandada de streghe, que desde entonces han acosado la zona (ver artículo sobre la Santa Hermandad). Pero los engendros demoníacos siguen surgiendo de ella cada cierto tiempo, coincidiendo con una fecha mágica. Algunos rondan por la población y encuentran refugio en los túneles subterráneos de la zona y otros simplemente desaparecen en los montes.

Niño de La Guardia. En 1487, un grupo de judeoconversos toledanos decidió realizar un siniestro ritual contra la Inquisición, que acababa de formarse, después de contemplar lo que les aguardaba en un auto de fe. Pero para el maleficio necesitaban varios ingredientes macabros, entre los que destacaba el corazón de un niño. Juan, hijo de Alonso de Pasamonte y Juana la Guindera, fue secuestrado frente a la Puerta del Perdón de la catedral toledana por Juan y Alonso Franco y lo trasladaron al cercano pueblo de La Guardia donde fue azotado, coronado de espina y crucificado. Cuentan que su madre, que era ciega, recuperó la vista en el mismo momento en que falleció. Una vez muerto, le arrancaron el corazón y uno de los implicados, Benito García, viajó hasta Zamora, donde iba a tener lugar la celebración del ritual. Por el camino se detuvo en Ávila pero, una hostia consagrada que llevaba oculta en libro de rezos y que formaba parte de los ingredientes del hechizo se puso a brillar, lo que le delató ante los cristianos.

En el juego: Ya desde el siglo XIII, entre los cristianos corría el rumor de que los judíos raptaban a niños pequeños para crucificarlos en fechas señaladas como Viernes Santo. Esta "leyenda urbana" alcanzó tal popularidad que Alfonso X incluyó en sus Partidas la pena de muerte para cualquier judío que fuera sorprendido "*furtando los niños et poniéndolos en la cruz o faciendo imágenes de cera et crucificándolas cuando los niños non pueden haber*". El propio Manual lo menciona en la entrada al demonio Surgat que figura en la página 280, donde asegura que "una secta judía llegó a rendirle culto, sacrificando en su honor niños gentiles que crucificaban vivos".

Peña del rey moro. Durante los últimos días del reino de taifa, visitó Toledo un príncipe africano llamado Abul Walid a petición del rey Al Mamún, que buscaba entre sus correligionarios del norte de África fuerzas para enfrentarse a los castellanos. Abul se enamoró de Sobeyha, la hermana del rey, que también quedó prendada de él y le prometió que volvería al frente de un ejército para socorrerla, dejando atrás a un esclavo de confianza llamado Aben para protegerla. Pero pasó el tiempo y no volvía. Quien si llegó fue Alfonso VI, que cercó la ciudad, mientras la princesa enfermaba y moría de la desesperación. Cuando llegó Walid era demasiado tarde y su criado le informó de lo ocurrido. El príncipe, fuera de sí, juró que no se movería de una peña desde la que se dominaba la ciudad. Sin embargo, una noche su ejército fue derrotado por un ataque sorpresa de los cristianos, y él mismo cayó muerto así que sus hombres solo pudieron enterrarle en una tumba cavada en la roca viva antes de retirarse. Pero el ánima de Abul Walid se levantaba cada noche de su tumba para contemplar la ciudad y dicen que por intervención divina se acabó convirtiendo en una piedra erguida cuyo remate tiene forma de turbante, para que pudiera cumplir su promesa para toda la eternidad.

Casa del Duende. En las cercanías de la iglesia de San Miguel existía un sombrío caserón por una vieja bruja y un judío a la que llamaban la Casa del Duende o Mansión del Diablo. Cada noche salían de él espantosos sonidos que aterrorizaban al vecindario. Los bulos que corrían de boca en boca hablaban de orgías, aquelarres, blasfemias… Pero nadie ponía fin a esa situación hasta que en una noche, cuando los celebrantes estaban saliendo por la puerta, la casa estalló en unas llamas gigantescas que redujeron a cenizas tanto a la vieja como al judío.

En el juego: esta casa puede ser la sede de la terrible Cofradía del Magisteruelo (ver Ars Carmina), una secta satánica extendida por gran parte de la Península. Allí practican sus terribles ritos y orgías, que incluyen el canibalismo y el incesto. También lo usan para guardar sus repugnantes reliquias, entre las que destacan los genitales del santo francés Guirald. El lugar está custodiado por la masca (bruja) más poderosa de la Cofradía, María Pérez, y por el larvatus, un judío converso llamado Teófilo de la Cruz, ambos conocedores de las más negras artes. Los contactos de la Cofradía de Magisteruelo con los estamentos más poderosos de la ciudad les garantizan la impunidad a la hora de celebrar sus rituales, de los que solo se habla en susurros.

Bautismo de Sangre. Tras la derrota cristiana de Alarcos (1195) los almohades llegaron hasta los mismos muros de Toledo. Los templarios se prepararon entonces para defender su sector de la muralla, el de la collación de San Miguel. Estando la víspera en la iglesia rezando, al comendador se le encogió el corazón pensando en cuantos de sus hermanos morirían mañana si los sarracenos asaltaban los muros. Entonces apareció sobre las cruces rojas de los hábitos de los templarios la imagen de Cristo y así el comendador supo que Dios señalaba a los escogidos para padecer el martirio por su fe.

Pero entonces decidió tentar al destino y enviar a la muralla solo a aquellos templarios que no estaban marcados y dejó a los que debían morir en la seguridad de la iglesia. Cuando los monjes regresaron, tras una jornada en la que no perdieron a ningún hombre, se encontraron en la nave del templo los cuerpos secos, momificados, de sus compañeros, y la pila bautismal llena de sangre hasta los bordes. Siguiendo un impulso, el comendador sumergió la cruz que llevaba siempre consigo en la sangre y esta se convirtió de nuevo en agua bendita. Los cuerpos momificados de los templarios fueron enterrados en los subterráneos y la "Cruz del Milagro", como fue conocida, fue expuesta en el templo hasta la caída de la Orden, cuando desapareció. En cuanto a la pila bautismal, con forma de copa o grial, tras verse rebosante de la sangre de los mártires recibió un gran devoción popular, y la gente aseguraba que su agua curaba las heridas de arma blanca.

En el juego: la "Cruz del Milagro" es una Cruz de Caravaca tiene todos los poderes del talismán del mismo nombre, aunque son de origen divino. En cuanto al agua de la pila, cuando se usa para tratar heridas de arma blanca la tirada de Sanar se supera automáticamente, aunque hay que tirar igualmente por la posibilidad de sacar un crítico.

Don Diego de la Salve. Desde la conquista cristiana de la ciudad, en la iglesia de San Lucas se entonaba cada sábado el salve en agradecimiento a la Virgen, ceremonia que era pagada por la dama Ana Romero. Ésta tenía como heredero a su sobrino, Diego Hernández, que tenía fama de ser un descreído y un vividor, así que temía que una vez muerta ella, no costeara el rito y pidió a la Virgen en su lecho de muerte que cambiara a su sobrino para que siguieran entonándose los cánticos cada sábado. Tras morir, sus temores se confirmaron, puesto que Diego Hernández no pagó ningún coro, y el templo permaneció cerrado el sexto día de la semana. Pero pronto empezó a correr el rumor de que se oían voces celestiales saliendo de la iglesia así que don Diego acudió al lugar espada en mano dispuesto a expulsar a los intrusos y abrió la puerta de par en par: ante sus ojos apareció la mismísima Virgen, acompañado de cuatro ángeles que cantaban para ella. El caballero cayó de rodillas, arrepentido. Por supuesto, retomó la tradición como había querido su tía, y fue conocido como don Diego de la Salve.

En el juego: tras la aparición virginal, el templo se ha convertido en un lugar aún más sagrado, como si se encontrara bajo los efectos del ritual de fe Sacralización Perpetua.

El pozo amargo. En esta leyenda de amor imposible, de nuevo un caballero cristiano se enamoró de una judía llamada Raquel. Durante un tiempo el escaló la tapia de su jardín a medianoche para poder visitarla sin que se enterara su padre Leví, un prominente personaje de la comunidad hebrea. Los dos pasaban la noche junto al pozo y luego él saltaba el muro poco antes del amanecer. Pero los ojos indiscretos de los vecinos descubrieron lo que estaba pasando, y los rumores se propagaron, hasta que un amigo del padre decidió contárselo. Leví, dispuesto a vengar su honor, esperó armado con una daga entre las sombras del jardín a que el cristiano apareciera para trepar por la tapia y entonces le apuñaló por la espalda ante los ojos de su amada. Raquel no se recuperó nunca de la experiencia, y cada noche seguía acudiendo al jardín, como si esperara a que su amado apareciera de nuevo. Y cada noche derramaba amargas lágrimas que caían en el pozo, mientras iba perdiendo el color y la salud. Las aguas del pozo se volvieron salobres por su llanto y ella perdió la cabeza. Hasta que un día creyó ver a su amado en el fondo del pozo y se arrojó a sus brazos.

En el juego: la mansión está abandonada desde hace años pero el pozo conserva en su interior toda la amargura y el dolor de la joven hebrea, y si alguien bebe un sorbo de sus aguas saladas bastará para romper cualquier hechizo de amor o deseo del que sea víctima. Si el Espanto (ver Manual, pag. 348) en el que se ha convertido la doncella les deja, claro.

Santa Casilda. Una de las hijas de al-Ma'mún llegó a convertirse en santa cristiana tras tomar contacto con los prisioneros de su padre que profesaban esa religión. Como le parecía que sufrían demasiado en las mazmorras, empleaba toda su influencia para hacerles más llevadero el cautiverio, enviándoles comida y medicinas y visitándolos siempre que podía. Un día fue sorprendida por su padre cuando llevaba la falda llena de comida. El monarca le preguntó lo que llevaba y a ella no se le ocurrió decir nada más que rosas. Cuando al-Ma'mún le ordenó que extendiera la falda, no había más que flores y ni rastro de comida. Tras este milagro celestial, Casilda quedó más convencida que nunca de que quería convertirse al cristianismo, pero sabía que su padre nunca lo toleraría e incluso ordenaría la ejecución de los prisioneros, puesto que predicar otra religión entre los musulmanes está prohibido por el Corán. Pero un día Casilda comenzó a padecer peligrosos flujos de sangre, y los médicos dijeron que debía tomas las aguas en el lago San Vicente, en Briviesca, dentro del reino de Castilla. Al rey toledano no le agradó la noticia, pero no tenía otra opción: dejó marchar a su hija que, cuando se recuperó, decidió no volver a Toledo, sino que se quedó en Briviesca viviendo como una ermitaña, muriendo virgen y santa.

Santa Leocadia. La que se convirtió en la patrona de Toledo fue una mártir más entre los muchos que produjo la persecución romana de cristianos de principios del siglo IV. El gobernador Daciano acudió a Toletum en 303 d.c. para continuar con sus purgas. Leocadia pertenecía a una buena familia romana, así que podía contar con la clemencia del tribunal si abjuraba de su fe, pero se negó a hacerlo

a pesar de que apenas era una adolescente. Fue encerrada en las mazmorras del alcázar romano, en cuya piedra grabó una cruz solo con sus dedos a fuerza de hacer la señal de la cruz sobre la pared. La joven murió en prisión, víctima de las duras condiciones de vida o quizá de las torturas, el 9 de diciembre de 303. Fue enterrada en el cementerio situado junto al Tajo y, según cuenta la leyenda su tumba fue descubierta siglos después de que la lápida se elevara milagrosamente al paso de una procesión encabezada por el rey Recesvinto y el arzobispo Ildefonso y el cadáver de la propia santa se irguiera en vuelta en su sudario. El propio monarca le entregó el cuchillo con el que el arzobispo cortó un pedazo del sudario y lo guardó, como reliquia, junto con el cuchillo. Su tumba se convirtió en el centro de un culto local, y antes de que acabara el siglo, se levantó una basílica romana, que fue consagrada por el rey visigodo Sisebuto. Sus huesos permanecieron allí el siglo VIII, tras la conquista musulmana, cuando grupos de mozárabes se llevaron las reliquias de los santos toledanos a Oviedo.

En el juego: aunque los huesos se encuentren en Asturias, todavía se puede encontrar sudario y cuchillo en el templo, guardados en un lugar de honor en una cripta situada bajo el pilar derecho del baptisterio, en lo que antes era una cueva donde rezaba la santa. El cuchillo enjoyado del rey godo está bendito, puesto que nunca ha sido usado antes, mientras que la tela puede servir para bendecir cualquier objeto (solo una vez),

La casulla de San Ildefonso. Cuando aún era abad, San Ildefonso se distinguió por ser uno de los más importantes apologistas de la Virgen María, el dogma de cuya virginidad defendió en escritos como "Sobre la virginidad perpetua de Santa María contra tres infieles". Según cuenta el Acta Sanctorum, una noche (la del 18 de diciembre de 665), el santo acudió junto con otros clérigos a la iglesia mayor para cantar himnos en honor a la Virgen María y descubrieron en su interior una luz tan deslumbrante, que muchos sintieron temor. Todos huyeron excepto Ildefonso y sus dos diáconos, que entraron y se acercaron al altar. Allí se les apareció la Virgen María que hizo una seña con la cabeza para que se acercara y le dijo: "*Tu eres mi capellán y fiel notario. Recibe esta casulla la cual mi Hijo te envía de su tesorería*". Habiendo dicho esto, la Virgen misma lo cubrió con ella, dándole instrucciones de usarla solamente en los días festivos designados en su honor. Tras la dominación musulmana, la basílica visigoda pasó a convertirse en mezquita, pero dado que a la Virgen María también se la venera en el Corán, respetaron la piedra sobre la que se mantuvo en pie la virgen y es por eso que, aún hoy en día, los peregrinos pueden aun venerar la piedra en que la Virgen Santísima puso sus pies cuando se le apareció a San Ildefonso.

En el juego: la casulla forma parte del tesoro de la catedral pero si alguien en estado de gracia la vistiera en un día señalado como día de la Virgen, obtendría los beneficios de los rituales de fe Armadura de Dios y Consagración.

Carlomagno. Las crónicas y poemas sitúan al famoso emperador de los francos en la ciudad cuando aún era un joven príncipe. En "Mainete" cuenta que se enemistó con su padre y huyó a Hispania, donde se hizo llamar Mainet. Le acompañaba su ayo Morante y varios nobles franceses. Una vez en Toledo, fue recibido por el rey moro Galafre, al que sirvió como mercenario, y se enamora de su hija, la bella Galiana. Pero a la princesa la pretendía el poderoso Bramante, cacique de Zaragoza, que lleva a sus huestes al Tajo. Carlos y los suyos se enfrentaron contra ellos en una guerra que se prolongó sin un ganador claro porque, además de tener a muchos hombres bajo sus órdenes, Bramante mismo era un poderoso guerrero, y empuñaba la fabulosa espada Durandarte. Pero cuando cortejaba a la princesa, el rey moro la había cubierto de regalos, entre los que se encontraba un excelente caballo llamando Branche y otra espada mágica a la que llamaban Joyosa, y Galiana le ofreció ambos a Carlos a cambio de que accediera a

hacerla cristiana y casarse con ella. Finalmente los dos rivales se enfrentaron en duelo en Valsalmorial, a dos leguas y media de Toledo. En el combate Carlomagno recibió un terrible tajo que la abrió el yelmo y le cortó los cabellos, pero él respondió con un golpe aún más tremendo que le sajó a Bramante el brazo derecho con el que empuñaba a Durandarte. Cuando el rey moro trató de huir, le alcanzó y le dio un nuevo golpe con Joyosa que cortó el torso por la mitad. Después le cercenó la cabeza y la colgó de la silla de su caballo. Así se convirtió en el campeón de Galafre, que le cubrió de honores. Todo fue bien hasta un día en el que Carlomagno escuchó que su padre había muerto y temió que su señor le retuviera cuando tratara de partir a Francia para reclamar su trono. Galiana le aconsejó que saliera de Toledo con la excusa de una cacería y así lo hizo. Ya en Francia, envió a Morante para que trajera a Galiana a su lado y la convirtió en su reina.

En el juego: muy poca gente sabe que Valsalmorial pasó a llamarse Higueras, pero es una información interesante: aunque el legendario rey franco consiguió hacerse con la espada de su enemigo, perdió el resto del botín, que podría incluir joyas mágicas y talismanes, cuando se cayeron por una sima. Los jugadores deberán localizar el lugar pero el problema es que la sima en cuestión da a la Cueva de los Nigromantes, que no recibirán con alegría a los buscadores de tesoros.

Ideas para aventuras

Es octubre de 1368 y Toledo lleva varios meses de asedio por parte de las tropas del bastardo Enrique de Trastámara. La ciudad se mantiene fiel al rey Pedro, y el Tajo y sus fuertes muros mantienen fuera a las tropas enemigas, que incluyen muchos mercenarios franceses e ingleses (entre ellos, sus famosos arqueros). Pero el hambre se deja sentir y un grupo de conspiradores ha decidido apoderarse de la Torre de los Abades, en la muralla oeste, para franquear el paso a los invasores. Los jugadores pueden ser esos conspiradores o gente leal al rey que trata de descubrir la traición que amenaza con hacer caer a una capital de Castilla en manos de un usurpador.

Es el año 1391 y el ambiente está enrarecido. Los jugadores asisten a un incremento constante del odio antisemita que estalla cuando los cristianos asaltan la judería. Quizá sean hebreos, o puede que tengan un amigo que sí profese la fe de Abraham. En todo caso tendrán que moverse por una ciudad que parece haber enloquecido y en la que cada calle es el escenario de un acto sangriento. El reto principal será conseguir sacar a su amigo y a su familia de las murallas y llevarlos a un lugar seguro sin ser descubiertos por una turba de fanáticos. Pero eso no es lo peor: la orgía de violencia ha atraído a la jauría de Dios (ver página 313 del Manual) que ahora camina por las calles participando en las atrocidades que cometen los cristianos así que los jugadores tendrán que enfrentarse a ellos si quieren que sus amigos escapen sanos y salvos.

Varios miembros de la Fraternitas Vera Lucitas, bajo las órdenes del Pater Toleti, están cavando desde hace días un túnel desde un sótano cercano hasta el de la Casa del Duende. Cuando acaben lo llenarán de estopa y aceite y untarán las vigas de grasa. Le prenderán fuego cuando todos los sectarios de la Cofradía del Magisteruelo estén dentro celebrando sus repugnantes ceremonias. Pero sus planes pueden interferir con los de los jugadores, que creen que una niña de 13 años, hija de un ganadero de la Mesta que les ha contratado para encontrarla, ha sido captada por el maléfico culto y quieren rescatarla.

Durante la noche se ha declarado un incendio en las obras del puente de San Martín y toda la estructura se ha venido abajo. Su ilustrísima el arzobispo don Pedro Tenorio ha llamado a los jugadores para pedirles que descubran las causas del fuego, porque todo apunta a que fue provocado. Los rumores son contradictorios y acusan a todo el mundo: desde los judíos a los ganaderos de la Mesta, que no quieren pagar el peaje del puente y prefieren usar el vado. Las investigaciones de los jugadores serán entorpecidas por una misteriosa mujer, que sembrará su camino de pistas falsas y peligros, como matones contratados. Todo, para que no descubran que fue ella quien prendió el fuego para que no se descubriera el error de su marido.

1375. Pedro Tenorio acaba de ceñirse la mitra arzobispal y una de sus primeras órdenes es enviar hombres a los subterráneos de la casas de Temple en busca de los tesoros que las leyendas aseguran que los templarios dejaron allí antes de ser desbandados y obligados a integrarse en otras órdenes monásticas. Sin embargo, hay quien se ha enterado y pretende tomarle la delantera al arzobispo para hacerse con esas riquezas. Pero sin que los jugadores lo sepan, detrás de todo esto hay algo más que una caza del tesoro: uno de los hombres de confianza del arzobispo es un miembro de Dei Gratia, la escisión goética de los templarios (ver artículo "Los caballeros templarios para Aquelarre") y pretende manipular a su Ilustrísima para hacerse él mismo con los tesoros. En Toledo existe un caballero de la organización rival Domus Dei que vive de incógnito en las casas de la antigua encomienda y que tratará de detenerlo reclutando quizá a los pjs. Sea cual sea el bando que escojan, tendrán que penetrar en los subterráneos de Toledo para llegar a las Cuevas de San Gil y enfrentarse a sus peligros (que se describen en el apartado correspondiente).

Apéndice I: Dramatis Personae

Ferrán Alvarez de Toledo (infanzón)
Miembro de la más poderosa familia de la ciudad, Ferrán fue alguacil mayor durante los turbulentos años de la guerra civil castellana y, a pesar de que algunos parientes se posicionaron al lado del bastardo usurpador, él siempre se mantuvo fiel al legítimo rey y defendió la ciudad hasta el amargo final.

FUE	16	Alt: 1,70 m
AGI	16	Peso: 80 kg
HAB	15	RR: 88%
RES	15	IRR: 12%
PER	14	Apa:14
COM	14	Edad: 36 años
CUL	10	Templanza: 71

Armas: Espada 60% (1D6+1D4), Escudo 40%, Lanza 50%.
Armadura: de malla con refuerzos
Competencias: Ballesta 80%, Juego 40%, Escuchar 70%, Descubrir 75%, Descubrir 60%, Leer y Escribir 40%, Tormento 30%, Esquivar 45%, Cabalgar 55%, Mando 65%.
Rasgos de carácter: acostumbrado a mandar, valiente.

Arzobispo Pedro Tenorio (clérigo)
Perteneciente a una familia de Portugal, el arzobispo fue nombrado tras el final de la guerra civil, e inmediatamente comenzó una labor de reconstrucción en la ciudad dañada por la guerra que llevó al mudéjar toledano hasta su máxima expresión monumental.

FUE	10	Alt: 1,60m
AGI	10	Peso: 60kg
HAB	15	RR: 98%
RES	15	IRR: 2%
PER	15	Apa:17
COM	15	Edad: 40 años
CUL	20	Templanza: 31

Competencias: Corte 90%, Teología 80%, Latín 80%, Memoria 70%, Elocuencia 75%, Enseñar 60%, Descubrir 60%, Psicología 65%, Empatía 50%, Idioma (Griego) 80%, Leer y escribir 90%, Espada 55%.
Rasgos de carácter: persona de mundo, le gusta la literatura y la poesía, calvicie prematura.

Teresa de Ayala (monja)
Miembro del linaje vasco de los Ayala, uno de los más importantes de Castilla, Teresa fue durante un breve tiempo amante del mismísimo rey. Sin embargo, como solía ocurrir con los romances de Pedro, el suyo no duró mucho tiempo. Poco después, decidió retirarse de la vida mundana y pasar a formar parte de un convento toledano que engrandeció con sus donaciones.

FUE	10	Alt: 1,59 varas
AGI	10	Peso: 49 kg
HAB	15	RR: 63%
RES	15	IRR: 37%
PER	15	Apa: 22
COM	20	Edad: 37 años
CUL	20	Templanza: 31

Competencias: Enseñar 55%, Latín 65%, Leer y Escribir 75%, Teología 55%, Cantar 47%, Descubrir 80%, Elocuencia 63%, Empatía 44%, Escuchar 36%, Griego 21%, Árabe 67% y Memoria 51%.
Rasgos de carácter: bastante hermosa, amistad influyente.

Rabbi Hayen (médico)
La gran habilidad de este sabio hebreo en la medicina le llevó a ser requerido por la alta nobleza, convirtiéndose en el médico personal del arzobispo, pero dentro de la comunidad hebrea era respetado también como rabino, así que el momento cumbre de su vida fue cuando el arzobispo le nombró gran rabino, en 1388.

FUE	10	Alt:1,65m
AGI	10	Peso: 60kg
HAB	20	RR: 101%
RES	10	IRR: -1%
PER	15	Apa: 14
COM	15	Edad: 58 años
CUL	20	Templanza: 61

Armas: Cuchillo 45% (2D6)
Competencias: Medicina 95%, Conocimiento Vegetal 90%, Teología 95%, Latín 80%, Memoria 70%, Elocuencia 75%, Empatía 60%, Descubrir 60%, Psicología 65%, Empatía 50%, Alquimia 80%, Leer y escribir 90%.
Rasgos de carácter: educado en una sinagoga, estudiante aplicado.

Samuel ha-Levi Abulafia

Las estadísticas de ha-Leví aparecen en la página 29 del suplemento Lilith, donde figura como pnj en el módulo "Rescatar al rey". El autor lo describe como un anciano y "un hombre consumido" aunque se supone que todavía estaba en su cuarentena cuando murió. También afirma que "para muchos de sus contemporáneos Leví era un poderoso hechicero". Lo cierto es que el tesorero y oidor mayor del reino era también astrólogo, lo que sin duda explica parte de su ascendiente sobre el rey Pedro, muy aficionado a las ciencias celestes.

Apendice II: Cronología

1300 a.c. Se forma el primer asentamiento sobre el Torno del Tajo.

3-- a.c. Los carpetanos construyen un castro.

193 a.c. Marco Fulvio Nobilior, procónsul de la Hispania Ulterior, toma el castro y funda en él una nueva colina romana.

1-- a.c. Toletum cuenta con 15.000 habitantes.

404. Se celebra el primer concilio cristiano.

418. Los visigodos conquistan la ciudad.

554. Atanagildo la designa "civitas regia", capital del reino visigodo.

569. El rey Leovigildo instala en ella su corte.

588-590. Cuatro conjuras arrianas se suceden contra el clero católico.

615. Conversión forzosa de los judíos al catolicismo.

618. Sisebuto inaugura la basílica de Santa Leocadia sobre la tumba de la mártir.

633. San Ildefonso sistematiza la liturgia mozárabe.

646. Se otorga al arzobispo de Toledo la supremacía de todas las iglesias del reino, lo que incluye la potestad de ungir a los reyes.

657. San Ildefonso se convierte en arzobispo.

689. San Julián de Toledo se ciñe la mitra obispal.

69_. Wamba ordena levantar una nueva muralla.

701. Una epidemia azota Hispania y obliga a los reyes visigodos a huir de la ciudad.

711. Se celebra el último concilio. El rey Rodrigo irrumpe en la Cueva de Hércules y contempla la profecía de la invasión musulmana de la Península que se cumple ese mismo año.

712. El caudillo musulmán Tarik conquista la ciudad.

764. El ejército de Abd al-Rahman se apodera de Toledo.

788. Tras la muerte de Abderramán, uno de sus hijos alza la ciudad contra su hermano y heredero, Hisham. Al año siguiente, el rebelde escapa a África.

797. El delegado del emir de Córdoba decapita y entierra en un foso a más de 5.300 hombres a los que había invitado a una fiesta (jornada del foso).

814. La ciudad se expande extramuros. Aparece el arrabal.

820. La judería (de la que se tienen noticias en el siglo IV a.c.) levanta su primera cerca amurallada, convirtiéndose en Madinat al-Yahud, la ciudad de los judíos.

829. Revuelta muladí contra Abderramán II.

912. Abd al Rahman III pacifica definitivamente la ciudad.

997. Se reconstruye el puente de Alcántara, que estaba dañado.

1031. Se convierte en la capital de un reino de taifa.

1043. Al Mamún accede al trono, dando comienzo a la edad de oro del reino, que extenderá por todo lo que es actualmente Castilla la Mancha.

1085. Alfonso VI conquista Toledo.

1088. La ciudad recibe el título de Sede Primada y el titular de su catedral, se convierte en cardenal primado de España.

1108. Los almorávides derrotan a los castellanos en Uclés. La compra de prisioneros cristianos para venderlos como esclavos por parte de los judíos es la causa de ataques a su barrio.

1109. Los monjes marselleses a los que Alfonso VI había entregado el monasterio de San Servando lo abandonan tras un ataque almorávide y el rey lo reconvierte en una fortaleza.

1118. Tercer y último asedio almorávide, cuyo imperio entra en decadencia y desiste de intentar retomar Toledo.

1134. Un astrólogo judío destruye las clepsidras de Azarquiel tratando de descubrir su funcionamiento.

1160. La ciudad se convierte en el centro principal de traducciones de la Península.

117_. Alfonso VIII se enamora de una hermosa judía toledana y permanece con ella hasta siete años, según algunas crónicas. Al final, unos nobles enviados por su legítima mujer, Leonor de Aquitania, degüellan a la hebrea.

1180. El astrónomo, historiador y filósofo Abraham ben David muere en un asalto a la judería.

1195. Los cristianos atacan la judería ante la noticia de que los hebreos venden en Al-Andalus a prisioneros de guerra cristianos capturados en Alarcos.

1212. Los cruzados francos, tras abandonar la campaña contra los almohades, asaltan la judería, pero los toledanos les rechazan.

1203. Una riada destruye el puente de barcas cercano a San Martín.

1221. Un terremoto daña las murallas y la mezquita mayor, que había sido consagrada como el principal templo de la ciudad.

1224. Comienzan las obras de la Catedral, por orden de Fernando III.

1257. Una enorme crecida destruye el puente del Alcántara.

1259. Alfonso X ordena la reconstrucción del puente y que se levante otro, que se llamará de San Martín, al otro extremo de la ciudad.

1285. Termina la actividad de los últimos traductores.

1332. Diego García de Toledo regresa a la ciudad por orden del rey, tras fracasar en crear un señorío con las antiguas tierras del Temple.

1354 (mayo) Los partidarios del rey Pedro y de su hermanastro Enrique se enfrentan. Estos últimos saquean el barrio judío del Alacava o Alcaná, pero la judería se salva gracias a sus murallas.

1354 (verano) La reina Blanca de Aragón busca refugio de su marido, el rey don Pedro, que la ha repudiado, en la catedral de Toledo, aprovechando que su vigilante, Juan Fernández de Henestrosa, le da permiso para acudir a reza. Una vez allí, se acoge a sagrado, y la ciudad se divide en dos bandos.

1354 (principios de septiembre). La reina Blanca manda saquear la casa de ha-Leví en Toledo, haciéndose con una gran cantidad de riquezas.

1355 (19 de enero). El legado pontificio Guido de Bolonia lanza en la catedral una excomunión contra el rey por haber repudiado a su mujer. La ceremonia “procedit ad ex communicationem Regis et interdictum in regno” despoja al rey de su derecho divino al trono.

1355 (19 de mayo). Los rebeldes entran en Toledo por el puente de Alcántara. La reina blanca consigue sublevar a la ciudad apoyando su causa, pero los partidarios del rey consiguen entrar por el puente de San Martín, con el apoyo de los judíos. Saqueo de la judería y gran matanza de hebreos, pero días más tarde llega el rey, que decapita a Ferrán Sánchez Rojas, a otros caballeros y a 22 hombres del concejo.

1358. Misterioso asesinato de tres judíos en el término de Toledo. Los alcaldes no pueden localizar a los responsables, así que la ciudad tiene que indemnizar al rey por la pérdida de sus siervos con 18.000 maravedíes. El 13 de diciembre venden un mesón de paños para conseguir la suma.

1366 (6 de abril). Pedro I llega a Toledo, escapando de la marcha arrolladora de su hermanastro Enrique, que ha tomado Burgos a la cabeza de las Compañías Blancas.

1366 (primeros de mayo). Enrique llega a la ciudad, donde es recibido con grandes muestras de alegría por la población. Exige a los judíos un millón de maravedíes para pagar a sus tropas, pero la comunidad, exhausta, no puede pagarlo todo. También concede su primer ordenamiento a la ciudad antes de dejar el arzobispo Gómez Manrique al mando y continuar hacia el sur, en pos de Pedro, que ya está en Sevilla.

1367 (agosto). Mueren 16 nobles en una purga de Pedro, que ha conseguido expulsar a su hermano de Castilla.

1368 (30 de abril). Enrique asedia Toledo, cuya defensa encabezan el caballero Garcí Fernández de Villodre y el alguacil mayor Ferrán Álvarez de Toledo. Cuentan con 600 jinetes y muchos peones, así como con la comunidad judía, pero unos traidores tratan de tomar la Torre de los Abades. A finales de año, los toledanos comen carne de caballo, mulas, asnos e incluso carne humana, pero siguen peleando.

1368 (20 de noviembre). Enrique firma a las afueras de la ciudad sitiada el Tratado de Toledo con Francia. El reino galo está representado por un noble aragonés, Francesc de Perellós, Jean de Rye, señor de Balancon, y Thibaut de Hocie, secretario. Por este acuerdo, los capitanes mercenarios Du Guesclin y D'Audrehem vuelven a Castilla, que a cambio deberá armar veinte naves para luchar contra los ingleses.

1369 (principios de año). Don Pedro trata de romper el cerco de Toledo, pero no llega más allá de Alcocer.

1369 (finales de mayo).Toledo se rinde.

1380. Se comienza a construir la torre de la catedral.

1393. El adelantado Alonso Tenorio recibe el derecho de cañada y almojarifazgo del reino de Toledo.

1391. Asalto y saqueo de la judería, que resulta casi totalmente destruida. Las crónicas relatan escenas horribles en las que los cristianos arrojaban a los judíos a las piedras de sus molinos.

1411 (verano) San Vicente Ferrer predica en la ciudad. Miles de personas toman la sinagoga mayor y la convierten en la iglesia de Santa María la Blanca.

1418. El arquitecto Alvar Gómez levanta la fachada principal de la catedral.

1449. Revuelta contra los conversos promovida por el teniente del alcázar, Pedro Sarmiento, repostero mayor de Juan II. El Papa excomulga a toda la ciudad.

1459. Se construye la puerta de los Leones en la Catedral.

1465. Enrique IV concede a Toledo el privilegio de celebrar un mercado semanal en Zocodover.

1467 (verano). Estallido de una revuelta anticonversa, después de que a unos judíos se les impidiera la entrada en una subasta. En el transcurso del conflicto, se produce un incendio que arrasa 1.600 viviendas. Al final, los conversos y defensores son expulsados de la ciudad.

1477 (enero). Entrada triunfal de los Reyes Católicos por la puerta de Bisagra

1480. Llegada del primer corregidor a Toledo, al que le prohíbe la entrada el alcalde Pero López de Ayala. Se celebran Cortes que nombran sucesor a Juan III y proscriben los juegos de azar.

1485. Se establece el Tribunal de la Santa Inquisición.

1489. Se frustra un complot judío, que pretendían invocar al diablo para destruir a la Inquisición mediante la tortura de un niño a imitación del martirio de Cristo.

1490. Muere el famoso poeta Diego Gómez Manrique.

1492. Expulsión de los judíos.

1493. Se coloca la última piedra de la catedral.

1502. Decreto de expulsión de los mudéjares. Es el final de la ciudad de las tres culturas.

Apéndice III: nuevo hechizo

Forjar una espada toledana es una tarea para la que solo está preparado un maestro artesano. Sin embargo, algunos de espaderos se valen de la magia para forjar las tizonas que se han hecho famosas en el mundo entero, siempre trabajando de noche al ritmo de misteriosas oraciones en las fraguas donde no todo lo que arde es simple carbón. Aunque el resultado no es una hoja mágica, el acero que se elabora con este maleficio es de una calidad extraordinaria, de manera que los artesanos que saben este hechizo lo transmiten como un valioso secreto de maestro a aprendiz.

Oración del Herrero (Vis 1)
Oratio ferrarii
Maleficio, magia blanca de origen popular
Caducidad: no aplicable.
Duración: Permanente
Componentes: Artesanía (herrero) 51% o más, piel de lobo, huesos de zorro, agua del Tajo.
Descripción: este hechizo, que debe realizarse siempre de noche, permite al mago superar automáticamente la tirada de Artesanía para fabricar una espada toledana, incluso aunque su especialidad en Artesanía (herrero) no sea la de espadero. A pesar de todo, se debe hacer la tirada porque si se saca un crítico, el tiempo de fabricación se reduce a la mitad.

1. Alcazar
2. Ceca
3. Convento de San Francisco
5. Santa María del Alficén
6. Pueta de Doce Cantos
7. Puerta de perpiñan
8. Catedral
9. Iglesia de san Miguel el Alto (casas del temple)
10. Plaza de la Iglesia de la Magdalena
11. Alcaiceria Nueva
12. Plaza de Zocodover
13. Puerta de Alarcones
14. Puerta de Herrerias
15. Puerta de Bisagra
16. Iglesia de Santiago del Arrabal
17. Convento de Santo Domingo el Real
18. Hospital de la orden de San Juan
19. Convento de Santa Calra
20. Beaterio de la Reina
21. Alcaná
22. Alcaiceria de los paños
23. Casa del maestre Illán
24. Iglesia de San Román
25. Convento de Santo Domingo el antiguo
26. Plaza de Santa Isabel
27. Iglesia de San Bartolomé
28. Iglesia de san Ginés
29. Puerta de adabaquin
30. Torre de Hierro
31. Convento de San Agustín
32. Plaza de las Cuatro Calles
33. Mezquita Tornerias
34. Puerta de los Judíos
35. Sinagoga mayor
36. Castillo viejo de los judios
37. Sinagoga del Tránsito
38. Puerta de la Consolación
39. Puerta y puente de San martín
40. Basílica de Santa Leocadia
41. Cementerio mudejar
42. Ermita de la Cabeza
43. Casas de las tenedurías
44. Cerro del Bú
45. Monasterio Castillo de San Servando
46. Huerta del Rey
47. Puerta del Vado
48. Baños de la cava
49. Ermita del Cristo de la Luz

Bibliografía.

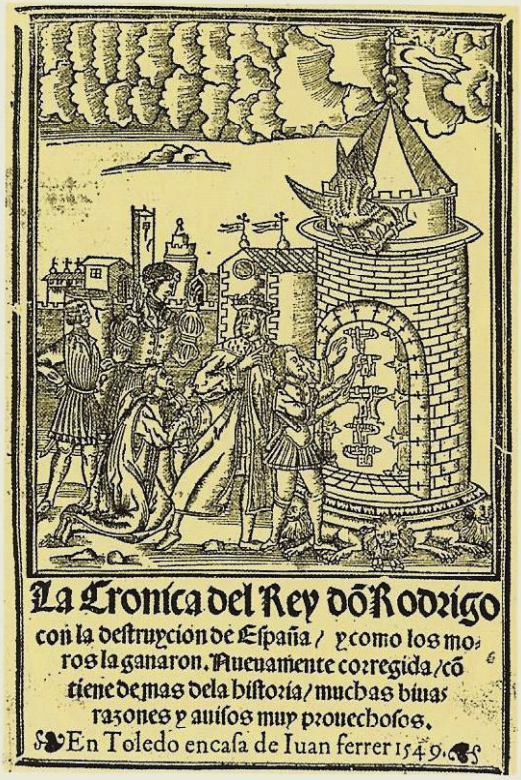
Libros:
- Caro Baroja, Julio "Toledo". Ed. Destino. 1988
- Izquierdo, Pascual, "Toledo, Guía total". Ed.Anaya Touring Club. Madrid.
-De Olavarría y Huarte, Eugenio, "Tradiciones de Toledo", Ed. Maxtor. 2001
-Aranda Pérez, José Francisco "Poder y poderes en al ciudad de Toledo". Ed. Universidad de Castilla-La Mancha. 1999
-Passini, Jean. "La ciudad medieval: de la casa al tejido urbano". Ed. Univesidad de Castilla-La Mancha. 2001.
-Pérez Monzón, Olga y Rodríguez-Picavea, Enrique, "Toledo y las tres Culturas". Ed Akal. 2006.

Artículos y ensayos:

-Ladero Quesada, Miguel Ángel, "Toledo en la época de la frontera". Universidad Complutense de Madrid.
-Calvo Capilla, Susana, "La capilla e Belén del covnento de Santa Fe de Toledo ¿un oratorio musulmán?". Universidad de Castilla-La Mancha.
-Passini, Jean, "La sinagoga de Sofer en Toledo".
-Pelaez Vall, José María, "La espada ropera española en los siglos XVI y XVIII". Gladius XVI

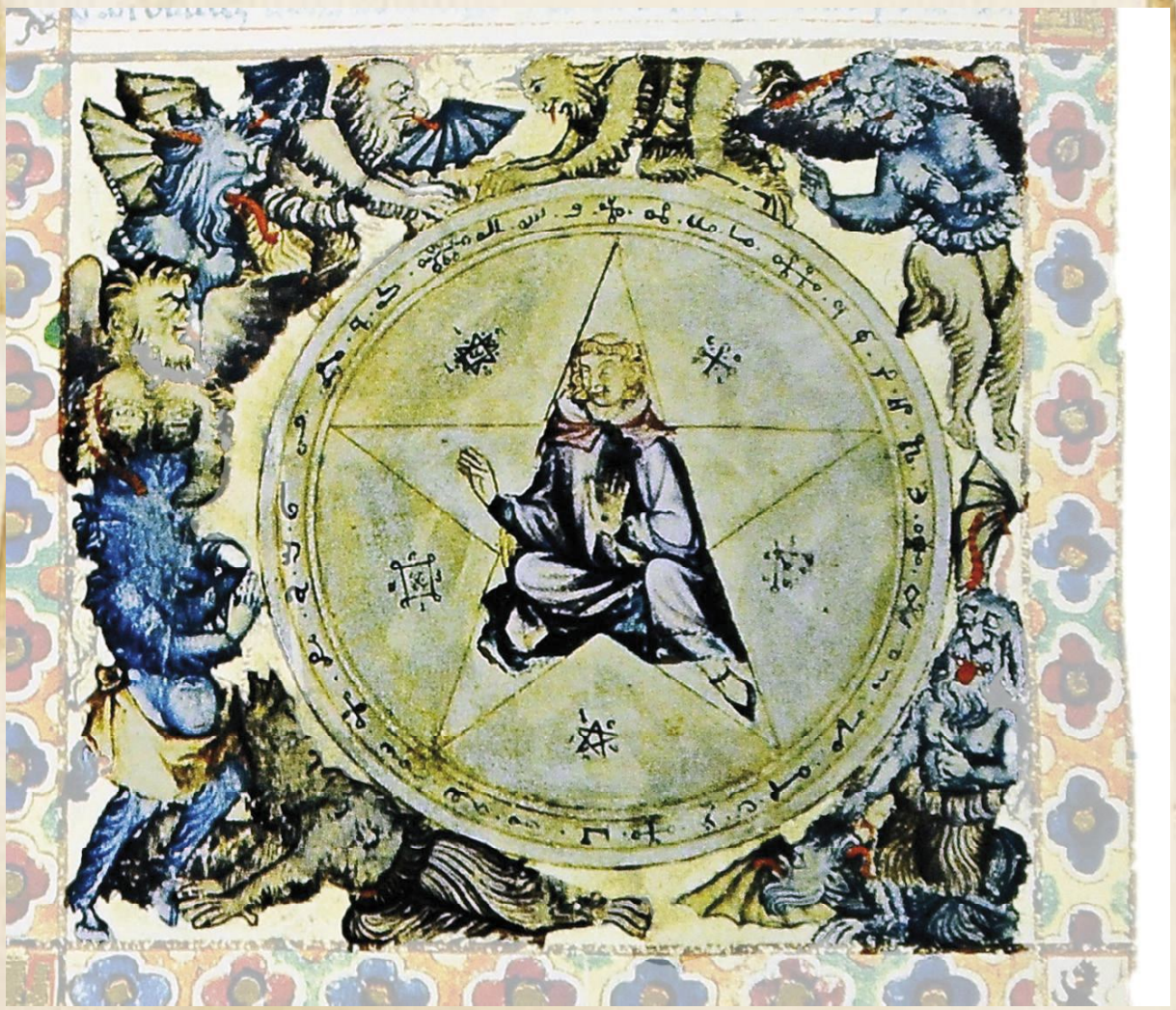
Páginas web:

-toledoolvidado.blogspot.com
-www.leyendasdetoledo.com
-www.realacademiatoledo.es
-cris088.wordpress.com
-www.toledohistorico.es
-www.unaventanadesdemadrid.com
-sefarad.rediris.es
-www.eltoledanista.com
-amodelcastillo.blogspot.com
-www.wikipedia.org



Ars Toletum

por Abel Peña



"Los varones de Toledo vinieron muy doctos a enseñar a las gentes diversas ciencias, especialmente la astrología, y no pararon hasta lo mismo en la magia, siendo por ello llamada arte toledana".

En las partidas de Aquelarre, donde los demonios y la magia negra tienen un papel fundamental, la ciudad de Toledo se convierte en el escenario perfecto para los jugadores que quieren arriesgar la vida e incluso el alma par conseguir el conocimiento necesario para convertirse en grandes magos, tal y como lo hicieron cientos de eruditos durante la Edad Media, cuando acudían desde toda Europa a la ciudad imperial a buscar sabiduría y poder prohibido. Porque Toledo era conocida como la capital de la nigromancia, hasta tal punto que a este saber se le denominaba "Ars toleti" o arte toledano.

La imagen que se tiene del nigromante ha cambiado mucho. En aquel entonces por "nigromancia" se entendía no solo la "magia de la muerte", sino toda la magia negra en general y sobre todo, la invocación de demonios. "*Los nigromantes en sus encantamientos invocan a los demonios en nombre de alguna cosa divina, esto es lo que entendemos por conjuro ...los nigromantes utilizan los conjuros e invocaciones a los demonios para aprender y alcanzar alguna cosa de ellos*", afirmaba Santo Tomás de Aquino, en su "Tratado de la religión". En realidad, el nigromante era el mago profesional en la Edad Media y aún mucho antes, desde los tiempos de **Salomón**, posiblemente el más grande de todos ellos, pues gracias a los secretos que le confió Dios pudo obligar a los diablos a que hicieran su voluntad, hasta tal punto que fueron manos demoníacas las que levantaron el templo de Jerusalén. A menor escala, eso es lo que quieren todos los nigromantes: que los diablos actúen como genios que hagan realidad sus deseos, ya sean conocimientos, el éxito en los negocios, la suerte en el juego, el afecto de una mujer o grandes riquezas.

Por eso no hay que confundir la nigromancia con la adoración al diablo del satanista, que entregar su alma a cambio de poder. El mismo inquisidor aragonés del siglo XIV Nicolas Aymerich reconocía que no es lo mismo suplicar al diablo que darle órdenes, según aclara en su "Manual de Inquisidores": "*Si el hechicero que invoca al diablo... se vale de los imperativos te mando, te apremio, te requiero, etc, no es tan explícita su herejía pero si dice te suplico, te pido, te ruego, etc, es hereje manifiesto, porque estas fórmulas suplicatorias contienen adoración implícita*". Eso no quiere decir que los nigromantes auténticos no tengan nada que temer de la ley. La invocación de demonios es herejía en cualquier caso, pero el primero es delito de **dulía** mientras que el segundo es culto de latría (adoración). De todos modos, invocar seres infernales es una práctica muy peligrosa en Aquelarre, sin importar el método que se emplee, así que, en términos de juego, un nigromante puede ser un personaje que conozca y emplee uno o más hechizos de goecia.

Si el jugador insiste en invocar demonios, debe tener en cuenta que controlarlos es muy difícil, porque el juego se diseñó para evitar poner en manos de los pnjs un poder tan grande como este, que puede desestabilizar la partida. Excluyendo la venta del alma a un diablo mayor, que podría entregarle a cambio uno o dos elementales para que le sirvan, el Manual solo señala otro caso posible de obediencia demoníaca: que consiga sacar un crítico en Aquelarre Menor. Así que, si los dados no están de su parte, es muy posible que el nigromante se vea obligado a negociar con el demonio en cuestión, tal y como se aconseja en la descripción del hechizo. Y las conversaciones pueden ir mal (dependiendo del humor del DJ) o simplemente se puede sacar una pifia en el hechizo, lo que obligaría a un nigromante a enfrentarse a las iras de un diablo enfadado por haber sido arrancado de su tenebroso reino.

De ahí que los nigromantes nunca empezaran una invocación sin protegerse debidamente con un círculo mágico: "*Tened presente que nada puede hacerse si se invoca a los espíritus sin disponer de un círculo*", dice la Clavícula de Salomón, libro que se consideraba "la llave de toda arte de nigromancia". A diferencia de lo que muchos piensan hoy en día, este diagrama no servía para encerrar en

él al diablo, sino para que el mago se protegiera en su interior, como se describe la página 202 del Manual al hablar del maleficio "Círculo de Protección". Los magos medievales denominaban a estas protecciones "cercos", y así figura en "Los Milagros de la Virgen", de Gonzalo de Berceo "S*abie encantamientos et otros maleficios/ Facie el malo cercos et otros artificios*", en referencia al mago judío de la leyenda de Teófilo. Encerrado en su interior, el jugador puede sentirse "*cual si allí se elevara la más fuerte y elevadísima muralla*". Siempre que haya superado la tirada, claro. Por eso puede ser divertido que el director de juego la haga ocultamente, porque generará miedo y dudas al nigromante cuando se enfrente al demonio.

El mago debería realizar entonces la invocación, pero el problema es que la descripción de Circulo de Protección indica que no se puede utilizar magia dentro de él. Ese detalle se puede solventar ignorando esa **regla** o simplemente asumiendo que el hechicero sale del círculo para pronunciar la invocación para luego dar un paso y regresar a su interior, puesto que no dice que salir del círculo deshaga su poder. Una vez aparecido el demonio, y asumiendo que se sacado un éxito (y no una pifia o un crítico), sería cuando comenzaran las negociaciones entre espíritu infernal y retorcido director de juego.

Pero para aprender esos conjuros es necesario acudir primero al lugar correcto. La magia era en Toledo una tradición que se remonta a la época visigoda, se perpetúa con los árabes (cuyos hechizos siguieron practicando los mudéjares tras la conquista cristiana) y se mezcla con la cábala hebrea. En cuanto a la nigromancia, la primera referencia que se hace ella data del siglo XI, cuando Toledo aún no era cristiano. En aquel entonces el monje que un día sería el papa Gregorio VII decía: "*Apud Toletum arte nigromantia imbutus*". Mucho después, en el siglo XIII, Elinando, monje flamenco francés de la abadía de Froidmont, se lamentó porque "l*os clérigos van a París a estudiar las artes liberales, a Bolonia los códigos, a Salerno los medicamentos, a Toledo los diablos, y a ninguna parte las buenas costumbres"*. También es francés el dicho popular "*De Toledo y Nápoles viene la nigromancia*". Cuanto más avanzamos en el tiempo, más se multiplican las referencias, tanto en tratados de Historia como en obras literarias en las que se menciona a Toledo y a sus nigromantes constantemente. Es interesante una poesía de 1220 del alemán Der Stricker en la que se dice: "*He estado en Portugal y de paso en Toledo, conozco Calatrava, el país donde se hallan los mejores maestros*".

Así que la fama de la ciudad del Tajo en este campo era internacional. La explicación más difundida de su origen es que se trata de una confusión con **la Escuela de Traductores**, que nunca existió como tal, sino que es una forma de denominar a grupos de personas independientes entre sí que copiaban y traducían la gran cantidad de manuscritos árabes y hebreos que había Toledo, aunque algunos apuntan a que la fama se debe a un grupo de judíos estudiosos de la Cábala. Lo importante es que estos manuscritos trataban de cuestiones como astrología, filosofía, alquimia, medicina y otras ciencias ocultas, de ahí que, en el imaginario popular, se identificaran a estos sabios con magos. Aunque algunos autores, como Fernando Ruíz de la Puerta, autor de "Historia de la magia en Toledo", aseguran que sí hubo, en efecto, una **Escuela de Nigromancia**. De esta manera, al jugar en Aquelarre, los personajes se encuentran en la ciudad del Tajo no una organización jerárquica, con profesores y estudiantes, sino una anormal acumulación de magos que acuden a Toledo en busca de los manuscritos mágicos que solo allí se pueden encontrar y que transmiten sus conocimientos a los aprendices que toman, de la misma manera que se hacía con casi todos los oficios en la Edad Media.

La Cueva

En cuanto a dónde se encuentra la escuela de nigromantes, es famosa una Cueva, la de Hércules (que se menciona en el DP7), en los subterráneos de Toledo, a donde supuestamente había que descender para aprender este arte. Es un hecho, el del descenso subterráneo, que recalcan muchos autores, como Don Juan Manuel, en su obra "**El Conde Lucanor**" escrita en el siglo XIV. En ella se incluye el cuento de "Lo que aconteció a un deán de Santiago con don Illán, gran maestro de Toledo". Illán le dijo al clérigo, cuando éste le dijo que quería estudiar nigromancia, que "*aquella ciencia no se podía aprender sino en lugar muy apartado*", así que el nigromante condujo al sacerdote "*por una escalera de piedra muy bien labrada y fueron descendiendo por ella muy gran rato, de manera que parecía que estaban tan bajos que pasaba el río de Toledo por cima de ellos*".

En 1625, Pedro Salazar de Mendoza, escribe sobre un lugar tenebroso: "*Se recogían en esta cueva los nigrománticos a enseñar sus malas artes mágicas y a sacrificios de carne humana*". Parece lógico que los nigromantes toledanos escogieran un lugar apartado para impartir sus enseñanzas y evadir así la vigilancia de la Iglesia, que obviamente contemplaba con preocupación el arraigo de las tradiciones mágicas en la sede de uno de sus obispados más importantes. En 1335, un sínodo de la ciudad amenaza con la excomunión el consultar a los agoreros, ejercer artes de magos y acudir a sortilegios y encantadores. El concilio toledano de 1323 condena poner manteles con comida a los difuntos, lo que recuerda al hechizo Susurro de los Secretos (ver Manual, pág. 210). Así que, para evitar que sus artes sean observadas por ojos curiosos, maestros y aprendices se reúnen en este lugar, al que se denomina, según Eloy Benito Ruano recopila en su libro "A Toledo los diablos": "*ámbito, antro, aula, nefando gimnasio, escuela, facultad o universidad, sulfúreo pozo de Toledo*".

Sin embargo, que los nigromantes tengan un refugio no significa que éste sea la Cueva de Hércules. De la Puerta (cuya tesis seguimos aquí) asegura que "existen numerosas referencias a que la sede de la Escuela de Nigromancia estaba en una cueva situado en un monte cercano a Toledo". Este lugar sería **la gruta de Higares,** situada en Mocejón, a once kilómetros de la ciudad, y que tiene la forma de un laberinto subterráneo artificial de grandes dimensiones con varias salas circulares con aras donde quizá, se realizaron rituales y sacrificios y que se supone sirvió de catacumba en la época romana. El hecho de que los nigromantes toledanos se reúnan en unas antiguas catacumbas ya es bastante sugerente pero, además, hay tradiciones que aseguran que esta cueva está conectada por un camino subterráneo con la de Hércules.

La Cueva de los nigromantes es esencialmente cruciforme y guarda cierto parecido con una tosca **catedral subterránea**, en la que el lanzamiento de hechizos recibe un bonus del 20%. Además, todo el complejo está bajo los efectos del hechizo **Refugio de hechicero.** Su entrada exterior es pequeña y está muy disimulada por la maleza, así que es necesario hacer una tirada de Descubrir con un -50% para descubrirla, aunque si un nigromante se ha acercado a pie o a lomos de una acémila al camino es posible seguir sus huellas con una tirada de Rastrear. Cerca de los matorrales se encuentra un Olocanto (ver Manual), que ha

sido apostado allí como guardián. En el interior, a mano izquierda y no lejos de la entrada, hay siempre tres o cuatro mulas atadas a la pared, con pesebres, paja y cubos con agua. Más allá se abre una gran sala con parejas de pilares enormes tallados en la misma roca y de tres por tres varas de ancho cada una.

Si los personajes han entrado por la ruta subterránea, se encontrarán de repente en una sala grande e irregular de techo bajo (solo dos varas de alto) con varias antorchas clavadas en las paredes (una de ellas encendida siempre) y un arco al otro extremo. La gruta principal tiene 180 varas de ancho y en lo más profundo algunas de las columnas tienen capiteles, otras hornacinas u otras tallas y por ella deambula una serie de criaturas malignas, casi todas **engendros demoníacos** esclavizados al servicio de los nigromantes: blemys, bebrices o cinocéfalos. Los personajes podrán detectar su existencia con tiradas de Descubrir o Escuchar, pero deberán tirar por Sigilo para evitar llamar su atención. La caverna es muy seca, con bastantes nichos, la mayor parte de ellos vacíos, que se remontan a los tiempos de los primitivos cristianos, que usaban el lugar como catacumbas. Muchos de los huesos aparecen quebrados o roídos (tirada de Conocimiento animal para saber que no lo han hecho bestias normales). Después se estrecha para luego volver a ensancharse y asumir una forma más o menos cuadrada, en la que desembocan cámaras semicirculares: cinco en la pared de enfrente, cuatro a cada lado y dos más situadas paralelas a uno y otro lado del túnel de acceso. En el centro del techo, de cinco varas de alto, hay una especie de **tragaluz** cuyos rayos de luz caen sobre un estanque cavado la piedra, que hace las veces de aljibe. Es por ahí por donde penetran en la cueva los magos que se desplazan por los aires gracias al hechizo Alas del maligno.

Las habitaciones semicirculares son las que los nigromantes emplean como aulas de enseñanza, y tanto las paredes como el suelo están llenos de símbolos mágicos que una tirada de Conocimiento Arcano permitirá identificar como ingredientes de hechizos como Aquelarre Menor, además de mesas y hornos alquímicos para fabricar pociones o cuerpos encadenados para practicar nigromancia. En las paredes hay hornacinas con toda clase de objetos y cofres que pueden contener cosas aún más interesantes, pero incluso aunque el nigromante al que pertenezcan no esté ahí, robarlos es una mala idea. Los magos protegen sus pertenencias con hechizos (cerradura maldita, trampa goética) o guardianes (muertos, lutines) y, además, en la cueva se encontrarán en todo momento 1D6 magos, algunos vigilando la cocción de sus pociones o experimentos y otros durmiendo en los nichos más grandes, que una vez contuvieron cadáveres. Si por casualidad es una fecha relevante desde el punto de vista astrológico o mágico, podrían ser hasta tres veces más. Todos los nigromantes **eliminarán** a cualquiera que haya descubierto su refugio secreto.

En cuanto a su organización, se sabe muy poco de ella, casi todo gracias a la "Historia general de Santo Domingo y de su orden de predicadores", escrita en el siglo XVI. En ella, fray Hernando del Castillo cuenta la historia de Don Gil Rodríguez de Valadres, que más tarde sería conocido como San fray Gil de Santarem. A principios del siglo XIII se dirigía a París para estudiar medicina y filosofía, pero se encontró con el camino con un sujeto o un demonio "*en figura de caminante*". El desconocido le aconsejó que fuera a Toledo aprender nigromancia, un arte mucho **más útil** que la medicina (por lo menos en el siglo XIII). Una vez en la ciudad, se encontró con los nigromantes que "*les recibieron con muy alegre rostro y muchas demostraciones de amistad y hermandad. Y después le llevaron con mucho secreto a la cueva donde se leía y enseñaba la negra facultad*".

El autor, como es normal en un sacerdote, parece convencido de que los nigromantes eran adoradores del diablo, y que obligaron a Gil a cumplir los típicos requisitos: que se entregara a la voluntad del diablo, que renegara de su fe y del bautismo, y que firmara una

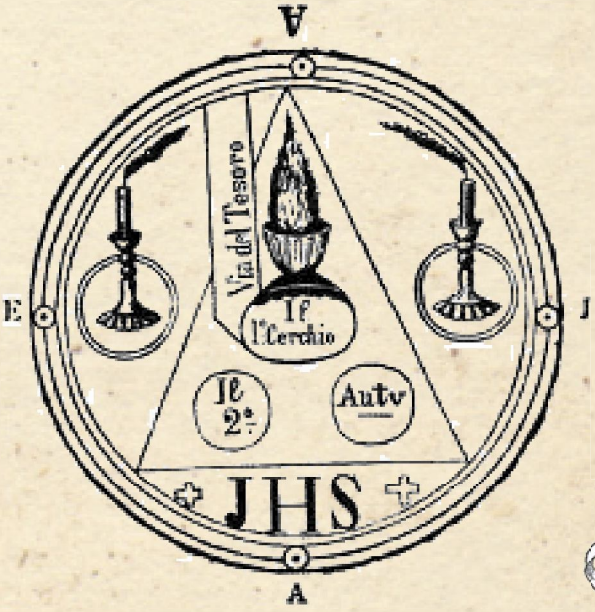
carta de vasallaje al demonio. Sin embargo, no parece que el goliardo se comportase como un agente del maligno, porque no participó en aquelarres ni se dedicó a causar ningún mal. Gil pasó siete años en Toledo, después de lo cual se marchó a París para hacerse **médico**, aunque es cierto que una vez allí, según Hernández de Castro, se volvió "*muy afamado y mucho a su voluntad y contentamiento, muy vicioso y muy libre*". Un comportamiento, por otra parte, muy habitual en los goliardos.

La historia de fray Gil hubiera podido acabar ahí, pero enfermó de fiebres cuartanas y tuvo una visión en la que aparecía un caballero "*de aspecto ferocísimo*" que blandía una lanza y le dijo "*Muda tu estado, hombre, muda tu estado*". Al principio, Gil se mantuvo en sus trece, pero la aparición regresó tres días después y le hirió en el corazón, lo que decidió al estudiante a volver a Portugal y tomar los hábitos. El texto asegura que por **voluntad divina**, el diablo se vio obligado a devolverle el contrato firmado, pero eso no le libró del acoso de sus agentes que le hicieron "*mil mañas, traiciones, embustes y desatinos, unas veces apareciéndole en formas terribles y en figuras infernales, otras con amenazas de palabra, diciéndoles injurias, fealdades y suciedades, y echándole maldiciones horrendas*". Una de las apariencias que tomó el "diablo" fue la de un religioso del convento de Cohimbra donde vivía y que al parecer le hacía la vida imposible, lo que parece bastante mundano.

En realidad, es muy posible que fray Gil fuera acosado durante un tiempo por sus antiguos compañeros, pero solo en el caso de que, tras su conversión, hubiera sido indiscreto sobre la época que pasó en Toledo. Hubiera sido mucho más difícil que el diablo le dejará **desertar** de sus filas: como sabe cualquier jugador de Aquelarre, el diablo no devuelve los recibos de las almas así como así, por mucho que se arrepienta el firmante, sobre todo teniendo en cuenta que en el contrato habitual figura una cláusula que niega la posibilidad de ayuda o redención divina. Lo más probable es que ese contrato no existiera nunca, pero sí que parece razonable que el goliardo tuviera que someterse a unas pocas reglas, como condición para ser iniciado en los misterios toledanos y que podrían ser:

- Nunca hay que llamar la atención de las autoridades, ya sea la Iglesia o la Corona, sobre los nigromantes.
- No se debe caer bajo la **servidumbre** de ningún demonio, algo que consideran despreciable, puesto que los nigromantes aprenden magia para ser amos, y no esclavos de los espíritus infernales.
- El lugar y la misma existencia de la cueva debe mantenerse en secreto.
- La gruta es también un refugio así que si dos magos tienen rencillas entre ellos, no pueden saldarlas allí.
- Para ser reconocido en la comunidad, el aspirante debe ser apadrinado por un nigromante del círculo y si dicho aspirante resulta ser un traidor o delator es a su tutor al que le corresponde ejecutar el castigo.
- La mayor parte de las ofensas se castigan con la muerte, aunque hay casos en los que el castigo se prolonga más allá de ella.

En todo caso, los hechiceros no tienen una organización como tal, y no disponen de una jerarquía clara, pero don Illán es el más sabio y poderoso de ellos, y por tanto suelen respetar y obedecer sus órdenes. Las decisiones más graves, que afectan a la comunidad, son tomadas en asamblea.



Artes Menores

Hasta ahora se ha hablado de los nigromantes pero aunque estos magos son los que han dado fama a Toledo, no son los únicos que practicaban estas artes dentro de sus muros. También sus brujas tenían cierta fama, especialmente las mudéjares, según asegura la **Gran Conquista de Ultramar,** que algunas fuentes atribuyen de forma dudosa a Alfonso X. En este relato castellano se narra la toma de Jerusalén durante la primera cruzada y fue escrito a finales del siglo XIII o principios del XIV. Se trata de un precedente de los libros de caballerías, en las que abundan los hechos fantásticos, y algunas de las leyendas que narra están ambientadas en Toledo. Una de ellas cuenta que Carlomagno luchó a muerte con el gigante Bremunt (Bramante) por el amor de Galiana en el cerro de Vaelmoriale (Valsamorial), como ya hemos visto. Según Ruiz de la Puerta, sobre este cerro se encuentra la Escuela de Nigromancia.

Pero la Conquista también habla de las brujas: "*las moras son muy sabidas en maldad, señaladamente aquellas de Toledo, que encadenan a los hombres y hácenles perder el seso y el entender*". Estos hechizos a los que se refiere de "ligar y desligar" son los llamados "de alcahueta" en la página 23 del suplemento **Villa y Corte**: Atadura del Deseo, Amor, Lujuria, Polvos de Seducción, Atadura de Eunuco, Dominación… La sección Ars Mágica del manual está llena de ellos porque eran los hechizos más requeridos por los que acudían a las brujas. Sus clientes les pedían que una dama desdeñosa se volviera loco de amor por él o que su marido le fuera fiel a ella, pero las hechiceras también eran capaces de lanzar otros hechizos igualmente útiles para la vida diaria, como Saber de Partera, o empleaban las socorridas artes adivinatorias para saber dónde había ido a parar una sortija o si el marido que había partido a la guerra se encontraba bien de salud.

Que las moras se ganaran reputación de hechiceras es natural: primero porque su cultura les hace parecer más exóticas y misteriosas a los ojos de los cristianos. Su lengua, sus ritos y sus costumbres son enigmáticos y crean un aura sobrenatural para los cristianos. Además, los mudéjares practicaban la brujería porque este arte estuvo siempre relacionado con la marginalidad y los musulmanes se convirtieron en un grupo social humilde después de que los más ricos de entre ellos se marcharan tras la conquista cristiana. Para muchas mujeres pobres, la magia no era más que otra forma de conseguir dinero incluso aunque su actividad principal fuera la prostitución, la danza o el canto, de manera que las **cantaderas** moras también tenían fama de sabias hechiceras.

El director de juego debe tener en cuenta que nigromantes y brujas no se mezclaban, y es que sus mundos eran muy diferentes, a pesar de que ambos giraran en torno a la magia. Mientras que las hechiceras moras vivían al margen de la ley, muchos de los nigromantes eran personajes importantes, nobles o miembros del clero, de ahí que se hayan conservado varios nombres de los practicantes del "ars toleti" durante siglos, mientras que los de las hechiceras solo se conocen gracias a los **archivos inquisitoriales** a partir del siglo XVI. Por ejemplo, Isabel Bautista en 1638, las Claudias (madre e hija), María de Mesa o Ana de la Cruz (apellido converso) a las que acusaban de todo, desde invocar al diablo para averiguar el destino de las ánimas de los familiares difuntos de sus clientes hasta de embrujar a sus enemigas para matarlas.

Las Momias

Aunque se trata de un fenómeno natural que no tiene que ver en absoluto con la magia, en Toledo se da una circunstancia interesante para la ambientación de la nigromancia en su faceta más conocida de magia de la muerte: el ambiente seco provoca que los cadáveres se momifiquen, desecándose hasta adoptar una forma apergaminada, cuando son enterrados en su suelo que es la colina rocosa, granítica, de cien metros de alto que forma el **Torno del Tajo**. Esta circunstancia tiene sus implicaciones religiosas dado que, en el pensamiento medieval, que un cuerpo se mantuviera incorrupto era una prueba de santidad y muchos templos toledanos cuentan en su cripta con un "santo". Por ejemplo, en la sala capitular del **Convento de San Clemente** se conservan las "trece venerables", que son monjas momificadas a las que se les arrancado dientes, mechones de pelo o algún que otro fragmento de sus restos como reliquia. En el monasterio de Santo Domingo se enterrará en 1370 el cuerpo del infante Sancho, hijo del rey Pedro I, a la edad de siete años. En la catedral se conserva el cuerpo desecado de Sancho IV, de más de dos metros.

Pero, además del aspecto religioso, el hecho de que los muertos se momifiquen por sí solos en Toledo resulta interesante para la nigromancia porque el hechizo del mismo nombre, que obliga a un cadáver a responder a las preguntas del mago, requiere que el cuerpo esté en un razonable estado de conservación. En la descripción del conjuro, que figura en la página 196 del manual, se hace notar que "es asunto del mago hacer que el cuerpo perdure si desea realizar sobre él futuras consultas". Un problema mucho más fácil de resolver cuando se practica el arte de la nigromancia en Toledo.

Autómatas y Alquimia

Además de la nigromancia, Toledo es famosa por la alquimia y es en sus calles donde muchos sabios han aprendido uno de los secretos más importantes que figuran la página 89 del suplemento Ars Magna: el de los androides. Aunque el avance tecnológico se asocia habitualmente con el Renacimiento, lo cierto es que fue en la Edad Media cuando vieron la luz ingenios tan importantes como el reloj, el cañón o el alambique. El **carillón** es considerado el autómata medieval por excelencia, pero existen otros ejemplos que se acercan más a la idea que tenemos del robot

primitivo. Un maestro constructor de la Francia del siglo XIII, Villard de Honnecourt, explicaba en su cuaderno (que se conserva en la Biblioteca Nacional de Francia) los pasos para construir un águila mecánica que movía la cabeza para mirar al diácono lee el evangelio todo gracias a un juego de poleas.

Pero eso no es nada comparado con lo que se hacía en Toledo: la primera referencia a los autómatas se encuentra en la leyenda del último rey visigodo, don Rodrigo, que exploró la Cueva de Hércules y descubrió un ser de bronce que hablaba y se movía y que les espantó golpeando el suelo con una maza de hierro. Ya en el siglo X, el monje Gerberto, que un día se convertiría en el papa **Silvestre II**, construyó, después de estudiar en Toledo, una cabeza de cobre, "la cual respondía con un sí o con un no a todas las preguntas que se le formulaban, además de predecir el porvenir". Tras su muerte, la cabeza pasó por las manos de otros insignes personajes: Roger Bacon, Alberto el Grande y Santo Tomás de Aquino. Después de aquello, el objeto desapareció, aunque se sospecha que cayó en manos de los templarios.

Otro brillante ejemplo de los mecanismos que se fabricaban en Toledo eran las clepsidras que el sabio Azarquiel construyó para Al-Ma'mún. Estaban instalados en la llamada Huerta de la Alcurnia, debajo de los baños árabes cercanos a la iglesia de San Sebastián. El artilugio estaba formado por dos estanques que se iban llenando de agua hasta rebosar en plenilunio. Luego, a lo largo de los catorce días siguientes, perdían líquido hasta quedar completamente vacíos con la llegada de la luna nueva. De esta manera, los toledanos podían calcular la hora y el día de la semana, en base al calendario lunar, que es el propio del Islam. Sin embargo, en el siglo XIV ya no es posible admirar este artilugio: un astrónomo judío obtuvo permiso de Alfonso VII en 1134 para desmontarla y averiguar cómo funcionaba pero fue incapaz de descubrir su secreto, y el reloj de agua quedó inutilizado.

Ya en el siglo XV, en la catedral de Toledo existía otro autómata famoso. Se encontraba en la capilla de Santiago, sobre la tumba del condestable Álvaro de Luna, que durante el reinado de Juan II fue el hombre más poderoso de Castilla, y que tenía fama de nigromante (de hecho, era enemigo de otro nigromante que estudió en Salamanca, Enrique de Villena). Sobre su lápida se colocó el autómata y según explica De la Puerta, con solo tocar un resorte la estatua se levantaba y se hincaba de rodillas, permanecía así durante toda la misa y luego volvía a su posición original. La reina Isabel la Católica (que por su odio a lo sobrenatural parece haber pertenecido a la Fraternitas Vera Lucis) mandó destruirlo porque los canónigos de la catedral se quejaban de que los fieles acudían a ver al autómata en vez de a oír misa.

Por último, en el siglo XVI, Juanelo Turriano, relojero de Carlos V, construyó un **muñeco de madera** para recolectar limosnas que podía mover las piernas y los brazos. La leyenda asegura que caminaba entre los transeúntes pidiendo dinero y que, cuando lo recibía, se inclinaba en una reverencia. Este autómata fue quemado cuando Turriano aún vivía.

pero quedó constancia de su existencia para siempre en el callejero toledano, donde figura la calle del Hombre de palo. Juanelo también fue famoso por la construcción del artificio que llevaba su nombre y que se construyó en 1569. Se trataba de un mecanismo de caños de metal, cubetas y norias que llevaba el agua a la ciudad, a noventa metros de altura sobre el Tajo. Compuesto por 192 cazos y 42 cubetas, era muy complicado y dejó de funcionar 50 años después por falta de mantenimiento.

Pero la sabiduría de Toledo en cuanto al arte magna no se limitaba a los androides. En la capital del Tajo, ya durante su etapa árabe, ésta se consideraba una ciencia y por sus calles circulaban curiosos poemas que contenían **claves alquímicas**. El más famoso fue "Partículas de oro", de Ibn Arfa Ras, pero fueron muchos los textos musulmanes que fueron traducidos, como el Rutbat al-Hakim o el Gayat al-Hakim (más conocido como el Picatrix) de Abu Maslama. Fue en sus calles donde se tradujeron dos obras capitales de alquimia como el célebre "Tratado de los alumbres y de las sales" y el "Historia del ermitaño Morienus". Documentos alquímicos traducidos en la ciudad describen también la creación del homúnculo.

La Mesa de Salomón

Para muchos de los pjs, solo existen dos cosas por las que merece la pena enfrentarse a cualquier peligro: los puntos de aprendizaje y el **tesoro**. Y en este último aspecto Toledo tiene mucho que ofrecer, sobre todo para los personajes que practican la magia. Las claves de los secretos de la alquimia y de los hechizos de magia negra están más accesibles en esta ciudad que en ninguna otra de Castilla, lo que no quiere decir que sea fácil o que no haya que correr riesgo para obtenerlas. Pero el gran premio por el que cualquier personaje se jugaría la vida es la mesa de Salomón.

Según narra De La Puerta, su tablero está formado por una piedra verde que estaba incrustada en la frente de **Luzbel**. Cuando el ángel rebelde cayó al infierno, la esmeralda cayó de su frente hasta el continente mítico de **Hiperbórea**, que para los griegos era una zona indeterminada del norte de Europa. Cuando Hiperbórea desapareció, supervivientes del cataclismo trajeron la piedra al país del Nilo, donde se hicieron cargo de ella los sacerdotes de Toth. Llegó el éxodo, Moisés abandonó Egipto, se la llevó consigo a la tierra de Canaán y cuando se estableció el reino de Israel, los hebreos guardaron la piedra en el Templo de Jerusalén.

Se supone que, tras la coronación de Salomón, el rey sabio "plasmó todos sus conocimientos en la superficie de la piedra". O quizá estos conocimientos ya estaban ahí: la fórmula de la Creación en forma de esquema mágico-geométrico e incluso el verdadero nombre de dios, el **Shem Shemaforash**. En todo caso, fue Salomón el que le puso patas, convirtiéndola en mesa, y la adornó con oro y joyas. Los romanos destruyeron el templo y se llevaron sus tesoros en el año 79 d.c. y entre ellos, la mesa, según narra el historiador Flavio Josefo, que explica que se custodiaba en el Templo de Júpiter Capitolino. En el 410, los godos sitiaron la ciudad y la saquearon, llevándose los tesoros romanos.

A partir de ahí, nada se sabe con certeza, pero lo cierto es que Toledo fue la capital del reino visigodo, y que en el cuento 272 de Las mil y una noches se narra como durante la conquista por los musulmanes Tariq encontró "la mesa que había pertenecido al profeta Salomón". Claro que en el mismo cuento (recogido en el suplemento Al-Andalus) se dice que el mueble acabó en **Roma**. Otras tradiciones sitúan la mesa en Medinaceli, Alcalá de Henares y hasta en la Meca o en Al-Rabba, en Asia Menor.

Pero el historiador Juan García Atienza apunta que "la mesa de Salomón fue encontrada por los conquistadores islámicos en

una ciudad del interior de España pero que, al intentar llevársela, la pesada mole se negó a ser movida". Atienza asegura que por dos veces se trató de desplazar la mesa, y que cada vez que se intentó, tuvo lugar una **desgracia** para los musulmanes. La primera vez fue en el 732, cuando tuvo lugar la batalla de Poitiers, que detuvo el avance islámico por Europa. La segunda, en el 1002, cuando murió el gran caudillo del califato de Córdoba, Almanzor, y comenzó la decadencia militar del Islam en la península ibérica.

En 1205, el poema medieval Perceval cuenta como un trovador fue guiado por un mudéjar llamado **Flegetanis** a través de la Cueva de Hércules y pudo contemplar la mesa. Según De la Puerta, "habló de ella como la piedra-libro o gran arcano de la sabiduría antigua. Allí vio una figura del **Hércules Ogmico**, "que se presentaba como un gnomo deforme". Así que, según esta versión, la mesa de Salomón continúa aguardando en los subterráneos toledanos esperando a que desafíe los peligros que la rodean.

Pero una cosa es encontrar este objeto y otra, acceder al conocimiento que guarda para entender algo de las inscripciones de su superficie se requiere saber **Hebreo**. La mesa tiene una competencia de Enseñar del 45% y numerosos hechizos inscritos en su superficie, siguiendo complejos esquemas geométricos.

Ahora bien, existen dos posibilidades para un director de juego: o seleccionar hechizos del manual o usar hechizos cabalísticos de la lista de Sefarad. En el primer caso, la lista incluye Espejo de Salomón, Botella de Suleimán, Aquelarre menor, Aquelarre Mayor (todos), Círculo de protección, Invocar a un djinn y Encadenar a un djinn. Pero si el director de juego desea emplear el suplemento sobre cultura judía, entonces la mesa tendría todos los **hechizos cabalísticos** grabados en su piedra. Si el director quiere hacerse eco de la leyenda que asegura que la mesa contiene el Shem Shemaforash, puede añadir que el centro mismo del diagrama se encuentra el último y más poderoso hechizo: la versión mágica, de nivel 7, del ritual de fe Ayuda divina o Éxtasis divino.

Pero además, hay que tener en cuenta que la piedra de la que está hecha adornó una vez la frente de Lucifer, así que es razonable atribuirle algún poder mágico en sí. Para empezar, está el hecho de que a veces se niega a moverse. Las patas de la mesa no se separarán del suelo si uno de los personajes es **indigno**, y si lo intentan sucederá una gran desgracia (a determinar por el director de juego) que debería centrarse no tanto en ellos, como en un grupo de su interés.

Por ejemplo, si uno de ellos es religioso, su templo o monasterio será reducido a cenizas. Si es noble, todos los miembros de su casa serán ejecutados por orden del rey, acusados de traición. Si son unos simples campesinos, sus tierras y toda la región en la que se encuentran serán devastados por una plaga, un terremoto o una inundación, etc. Además, se trata de un objeto sagrado, por lo que ninguna criatura demoníaca podrá acercarse a diez varas de ella y ni siquiera podrá soportar su vista. De la misma manera, si una persona poseída por un espíritu la toca, éste será expulsado y desterrado.

Los Sabios

En 1612, Pierre Lancre, al que se describe en el suplemento Jentilen Lurra como "el azote de las brujas de Laburdi" escribió su libro "L'incredulitét mécréance du sortilége peinment conviancues". En este volumen, según De la Puerta, se recoge la declaración de un mago sobre la existencia en Toledo de 73 maestros dedicados a dar lecciones de magia. No hay, en cambio, ningún censo conocido sobre cuántos nigromantes paseaban por las calles de esta ciudad en el siglo XIV. Sin embargo, otras fuentes sí mencionan a algunos, desde figuras históricas a personajes literarios, que pasamos a enumerar aquí.

Juan Illán, maestre de nigromancia

Don Illán es fruto de la pluma del escritor y noble medieval don Juan Manuel, como ya se ha mencionado, pero el nombre que lleva es el de un linaje conocido: pertenece sin duda a la poderosa familia de los Illán de Toledo. En el cuento en el que figura no se describe su aspecto físico, aunque señala que, en lo que se refiere a nigromancia "sabía de ello más que ninguno que hubiera en aquella sazón". También se conoce por el relato que vive en una mansión con servicio (que podría ser la que hoy se conoce como Casa de Mesa) y que tiene por lo menos un hijo. Por su carácter, que soportó las continuas falsas promesas que le hizo el deán de Santiago, se supone que era tranquilo y paciente.

FUE	8	Alt: 1,65m
AGI	10	Peso: 60kg
HAB	15	RR: 2%
RES	15	IRR: 98%
PER	15	Apa: 14
COM	18	Edad: 63 años
CUL	20	

Armas: Cuchillo 40% (1D6)
Armadura: Carece
Competencias: Teología 80%, Latín 80%, Memoria 70%, Elocuencia 75%, Enseñar 60%, Esconderse 40%, Descubrir 30%, Psicología 65%, Alquimia 95%, Con. Mágico 120%.
Hechizos: Casi todos, tanto de magia negra como blanca.

Bruja mora

Aunque no se conserva el nombre de ninguna bruja de la época, se trata de un pnj muy socorrido que el director de juego puede emplear como parte de su aventura, ya sea como antagonista, ayuda para los jugadores o secuaz del malvado del módulo. Pueden ser muy poderosas en su campo.

FUE	10	Alt: 1,40 varas
AGI	10	Peso: 60kg
HAB	15	RR: 01%
RES	15	IRR: 99%
PER	15	Apa: 11
COM	15	Edad: 69 años
CUL	20	Templanza: 45

Armas: Cuchillo 40% (1D6)
Armadura: Carece
Competencias: Memoria 70%, Elocuencia 75%, Enseñar 60%, Esconderse 40%, Descubrir 50%, Psicología 80%, Alquimia 95%, Con. Mágico 100%.
Hechizos: Fertilidad, Maldición, Polvos de Seducción, Dominación, Fidelidad, Guarda contra Embrujos, Mal de ojo, Medalla de Virilidad, Revocar Maldición, Virtud de Doncella, Clarividencia, Deseo Carnal, Filtro Amoroso.

Maestre Jacob, alquimista

Se sabe de la existencia de este sabio toledano de principios del siglo XIV por el libro de Arnaldo de Vilanova "Consideración de la quinta esencia de todas las cosas y de los remedios generales" que le dedica, y que consiste sobre todo en un recetario de pociones a base de plantas. Pero aún hay más: Miguel Escoto lo menciona en su tratado alquímico "De Alchimiae", lo que da fe del prestigio que sus conocimientos del Espejo de las Artes tenían entre los demás sabios de su época.

FUE	10	Alt: 1,65m
AGI	10	Peso: 60kg
HAB	15	RR: 2%
RES	15	IRR: 98%
PER	20	Apa: 14
COM	15	Edad: 70 años
CUL	15	Templanza: 58

Armas: Cuchillo 50% (1D6)
Armadura: Carece
Competencias: Teología 80%, Latín 80%, Memoria 70%, Elocuencia 75%, Enseñar 60%, Esconderse 40%, Escuchar 30%, Psicología 65%, Alquimia 103%, Con. Mágico 60%
Fórmulas alquímicas: 3D6 (ver Ars Magna).

Meir ben Isaac "Aldabi", cabalista

Nacido en 1310, era nieto del famoso rabino Ascher ben Jechiel, y escribió el libro "Schebile Emuna". En el siglo XIV, es uno de los principales sabios de los que puede enorgullecerse la judería y miembro de su órgano rector, la aljama.

FUE	10	Alt: 1,40m
AGI	10	Peso: 60kg
HAB	15	RR: 08%
RES	15	IRR: 92%
PER	15	Apa: 12
COM	15	Edad: 60 años
CUL	20	Templanza: 31

Competencias: Teología 80%, Latín 80%, Memoria 70%, Elocuencia 35%, Enseñar 60%, Descubrir 60%, Psicología 65%, Alquimia 50%, Con. Mágico 60%, Idioma (hebreo) 80%, Leer y escribir 90%, Cábala 90%.
Hechizos: Cruz cabalística, Juramento sagrado, Puerta de los perdidos, Destierro menor del pentáculo, Luz divina, Creación de un golem. (Ver Sefarad).

Miguel Escoto

Este mago escocés (de ahí su nombre) nació en 1232 y por tanto no es contemporáneo de la época de Aquelarre, Los jugadores podrán encontrárselo solo como ánima, descrita en la página 334 del manual, pero merece una mención especial porque se trata del más importante hechicero de la Edad Media, una especie de Merlín histórico. Originario de Tevit Dale, se ordenó sacerdote y viajó a Italia, donde se hizo preceptor del niño que un día sería el emperador Federico II. Pero cuando el príncipe cumplió 14 años, Escoto renunció a su privilegiada posición en la corte de Palermo y viajó a Toledo, donde se convirtió en traductor de manuscritos en árabe y en aprendiz de nigromancia.

Cuando abandonó la ciudad, después de una larga temporada, sus conocimientos eran tan extensos que se le comenzó a considerar el mago más poderoso de su época. Se decía que podía convocar a todo tipo de demonios, hacer pociones de amor, naves encantadas o capas de invisibilidad. Redactó numerosos libros de magia, en especial el "Liber perditionis animae et corporis", que contiene los nombres y descripciones de muchos demonios. También escribió sobre interpretación de sueños y las virtudes de piedras y hierbas. En el campo de la alquimia escribió "De Alchimiae".

Escoto también profetizó la muerte de su antiguo pupilo, y la suya propia, y ambas ocurrieron como él predijo. En su caso, falleció en la iglesia de su pueblo natal, cuando la cuerda de la campana desprendió una gruesa piedra que le destrozó la cabeza pero, para entonces, su fama excedía cualquier frontera hasta convertirse en el mago por antonomasia en la literatura: Dante lo vio en el infierno, tal y como lo describe en "La divina comedia" y Boccacio lo menciona en el Decamerón.

Los Martínez y Barreguete

En el apéndice del suplemento Ars Magna se mencionan dos familias de alquimistas que tienen su hogar en Toledo. Los Martínez son conversos judíos y se dedican a la alquimia en general. Algunos emplean la magia, pero no hechizos de goecia. El suplemento insinúa que esta familia puede tener conexiones con la Cofradía Anatema. Su patriarca se llama José y mantiene un pacto de no agresión con Agostino, el cabeza de familia de los Barreguete.

Éstos también se dedican a la alquimia, pero la mayoría usa además la magia negra y tiene tratos con el demonio siguiendo el ejemplo de Agostino, que es un adorador de Surgat. A partir de 1369 la relación entre las familias cambió debido a la relación entre dos de sus jóvenes, Sebastián Martínez y Beatriz Barreguete, que están enamorados.

La Cofradía del Magisteruelo

Esta organización satánica, que aparece en Ars Carmina (apéndice II, pág, 112) tiene su base en Toledo, aunque se han expandido por toda la península. Allí es donde se encuentra su sede central, lugar de reunión y santuario donde custodian su reliquia, los testículos de un monje francés tentado por el diablo (ver la leyenda toledana de la Casa del Duende). Adoran a Lucifer bajo la forma de dragón y muchos practican la magia. Mantienen una tensa relación con los nigromantes por su condición de satanistas, pero no pueden compararse a ellos en poder, así que evitan los enfrentamientos.

Azracia

Figura en la página 329 del manual. Es un demonio desterrado del infierno pero no es maligno, aunque puede volverse violento si le provocan. Habita en una casa de los arrabales de la ciudad bajo el nombre de Javier Soto, un reputado médico que atiende a los necesitados.

La Fraternitas Vera Lucis

Es inevitable que la gran fama de Toledo como sede de la magia atrajera la atención de la Fraternidad, enemiga declarada de todas las hechicerías. Los fráteres tienen una sede en la ciudad del Tajo (como figura en el suplemento sobre la hermandad) y su líder es Joaquín de Iriarte. De él no se sabe nada, excepto que es un hombre importante, probablemente un noble (infanzón) y que vive en una gran casa. Al contrario de lo que suele suceder, aquí el equilibrio de poder no les favorece y no se dedican al asalto y degüello al que son tan aficionados. Así que el pater toleti trata de eliminar a los nigromantes empleando la intriga y el asesinato cada vez que es posible, pero solo cuando está seguro de que no será descubierto: sabe que si llama la atención, los hechiceros podrían unirse y destruirles a él y a sus hombres.

En el laberinto

-"¡Ya estoy aquí! ¡Ya me encuentro en la terrible cueva de Hércules! Ahora solo me resta detenerme, mirar el camino que hasta aquí he recorrido y, luego, considerar el que aún me falta por recorrer".

En una aventura ambientada en Toledo, quizá el director de juego quiera que parte de ella transcurra en la Cueva de Hércules. Se trata de los subterráneos de un **antiguo templo pagano** de planta redonda que la tradición asegura que estaba consagrado a Hércules. El recinto estaba clausurado, pero Rodrigo, el último rey visigodo, penetró en sus subterráneos y allí tuvo una visión de su reino siendo conquistado por extrañas gentes que le hizo huir despavorido. Cuando ya estaba en el exterior, un águila (emblema de Zeus) apareció en el cielo con un tizón en el pico que dejó caer para incendiar el templo. Ese mismo año (711) se produjo la invasión musulmana de la península ibérica. Con la reconquista de la ciudad por los cristianos se edificó sobre el solar una iglesia, la de **San Ginés**, pero los subterráneos siguen allí, llenos de misterios y peligros.

Introducirse en este laberinto enorme que la tradición asegura que es mucho más extenso que la ciudad (unas tres leguas de radio), es tentar a la suerte. Hay que tener en cuenta que la piedra de la colina sobre la que se levanta la ciudad imperial ha sido perforada durante siglos por romanos, visigodos y árabes, creando una red de cloacas, cisternas, bodegas, sepulcros, pozos, almacenes y templos que en muchos casos han sido tapiados y olvidados. Benito Feijóo asegura que "el monte que sirve de asiento a la ciudad está casi todo hueco". Pero fue Fernando Ruíz de la Puerta quien reunió todas las referencias históricas y literarias que existen a este lugar en "La Cueva de Hércules y el Palacio Encantado de Toledo" cuyas citas incluyo para ambientar las descripciones. En el centro de todo, por supuesto, se levantan el palacio y templo de Hércules. Y en él, el gran premio: la mesa de Salomón.

Orientarse en los polvorientos túneles que existen bajo Toledo requiere una tirada de Percepción, pero ésta será en un principio de dificultad Imposible (-75%). Nada más abandonar la entrada que han utilizado para acceder a los subterráneos, el DJ tendrá que tirar al **azar** en las tablas (de túnel o sala, a su elección) para determinar a donde van a parar los jugadores. Lo normal es empezar tirando el dado en la tabla de túneles (por ejemplo, si entran por una gruta del exterior, lo normal es que el primer túnel sea largo) y luego ir alternándolas a gusto del DJ: un túnel puede conducir a otro y una sala estar anexa a la siguiente sin necesidad de pasillo. También queda al albedrío del DJ decidir como se accede a una sala: a través de una simple puerta o un arco, derribando una pared o hallando un pasadizo secreto (que siempre requiere una tirada difícil de Descubrir). Pero lo realmente importante son los encuentros/trampas/pistas porque sirven para marcar el lugar como ya visitado.

Cuando el Director de Juego lo considere adecuado, escogerá una de las tablas y arrojará un dado para ver qué es lo que la suerte depara a los aventureros. Por ejemplo, para determinar al azar las pistas, se debe tirar 1D6, pero el DJ puede escoger cambiar la pista para que arroje un resultado nuevo si quiere **alargar** la expedición subterránea, como cambiar el tesoro o la inscripción con la que se encuentren. Lo mismo ocurre con las trampas: puede haber más de un foso o cepo. Del DJ depende que éste haya sido activado ya por los jugadores o no.

Para que puede contar a la hora de orientarse, primero hay que tirar en la tabla de encuentros/trampas/pistas y luego en la de túneles/ salas porque solo cuando hayan entrado en una sala o túnel que ya han visitado (es decir, cuando se repita un resultado en una pista o un encuentro) se le permitirá hacer la primera tirada de Percepción. Una vez salga un resultado, este deberá ser tachado y, si vuelve a salir, significa que ha vuelto al mismo lugar, así que suma un 5% a la tirada Percepción, a lo que hay sumar otro +10% si el personaje cuenta con el orgullo Sentido de Orientación. Para hallar el Palacio por este sistema hace falta sacar un crítico y para el Templo, la mitad. La tirada solo puede hacerla un jugador, aunque el resto puede ayudarle empleando para ello las reglas de trabajo en equipo. El éxito solo significa que saben la dirección general que deben seguir para adentrarse más en el laberinto: es decir, que gana un +5% en la siguiente tirada para orientarse. El fracaso no implica nada pero una pifia significa una nueva trampa o un encuentro que afrontar. Si los jugadores desean volver a respirar el aire libre y ver el sol, deben superar una tirada de **Memoria** (Difícil) para recordar el camino de vuelta.

Ejemplo: el soldado Brais el Bravo capitanea a un pequeño grupo de aventureros, entre los que se encuentran el alquimista judío Jacob Sharon, el trovador Ricardo de Duarte y el bandido Manolo el Mazas que han decidido adentrarse en el sótano en busca de la Mesa. Siguen deambulando (el DJ tira primero en la tabla de encuentros o en la de pistas o trampas y luego en la de sala/túnel) y en un túnel descendente se topan con un perro monstruoso de dos cabezas al que logran matar.

Después de chapotear en un aljibe y encontrar un silo lleno de grano podrido, los jugadores (tirada de encuentro del DJ que vuelve a sacar bestia alquímica, de manera que ya no tiene que tirar por sala o túnel, sabe que se encontraron a la bestia en un túnel descendente) se encuentran con el cadáver del monstruo, por lo que deducen que es el mismo túnel por el que ya han pasado eso significa que todos tiene un +5% a su tirada de Percepción para tratar de orientarse. El Mazas (Per 20), que es el guía, saca un 25%, con lo que superaría la tirada, pero con el -75% del malus el resultado final es un -50%. Sharon saca un crítico en su tirada de Percepción de ayudarle, y el resto nada, así que el Mazas tiene un +15 en total a su tirada de Percepción, que se suma a su 20 de característica. Aún así, tiene que tirar con un -40 (35-75= -40). Pero la buena fortuna es la marca del Mazas: saca un 1%, lo que significa que los jugadores han encontrado el palacio de Hércules. Si se hubiera tratado de otro, probablemente habrían tenido que seguir explorando la Cueva hasta reducir el malus.

Pistas/Encuentros/Trampas

1.Pista
2.Nada
3.Trampa
4.Nada
5.Encuentro
6.Pista
7.Nada
8.Trampa
9.Nada
10.Encuentro

Tabla de pistas (1D6)

1. Escamas
2. Inscripción
3. Cuerpo
4. Pintura
5. Mirilla
6. Tesoro

Tabla de encuentros

01-10%: Ánima
11-20%: Bestia alquímica
21-30%: Visiones
31-40%: Duende/ Lutines
41-50%: Ráfaga de aire
51-60%: Murciélagos/ ratas
61-70%: Ráfaga de aire.
71-80%: Teraphim
81-90%: Visiones
91-98%: El Guardián
99-100%: Basilisco

Tabla de trampas (1D6)

1. Cepo
2. Hacha
3. Foso
4. Ácido
5. Guillotina
6. Péndulo

Tabla de salas 1D10/túneles 1D6

1. Cripta/ Estrecho.
2. Cripta/ Inclinado.
3. Baños hebreos/Normal
4. Sótano/ Sin salida
5. Cisterna romana/ Largo
6. Aljibe árabe/Normal
7. Bodega.
8. Carbonera
9. Sótano
10. Pozo negro.

Entradas

La tradición menciona varias entradas a la Cueva de Hércules, pero el director de juego puede escoger cualquier localización que desee, dado que casi cualquier casa es susceptible de tener una entrada en sus cimientos. Además de los accesos que se mencionan aquí, todos dentro de las murallas de la ciudad, también hay que contar con la Cueva de los

Nigromantes. Otro punto de entrada y salida pueden ser las ruinas del viejo circo romano, reconvertido en cementerio árabe, a escasas varas de las murallas de Toledo.

Iglesia de San Ginés. Ocupa el lugar donde se levantaba el antiguo templo de Hércules, cerca del actual alcázar. El viejo templo pagano, de planta circular y alto como una torre, fue convertido en iglesia donde los reyes visigodos depositaban coronas votivas cuando ascendían al trono y, tras la profanación de Rodrigo, resultó destruida. Es sobre su solar sobre el que se levantó la iglesia de San Ginés. La entrada ya no cuenta, por tanto, con los 24 cerrojos que mandó reventar el imprudente rey, pero el sótano donde se encuentra está cegado (volvieron a cerrar la Torre, y echaron sobre la puerta de la cueva mucha tierra) y ponerse a cavar durante horas probablemente llamaría la atención del párroco.

Cuevas de San Gil. (sótanos del palacio de Samuel ha Leví). El que fue tesorero de la Corona, Samuel ha Leví murió en 1361, por orden del rey, cuando contaba con poco más de 40 años de edad. Antes de esa fecha, entrar en la casa puede resultar difícil también, puesto que la casa está llena de siervos y esclavos moros. Allí los hombres del rey Pedro I encontraron grandes riquezas cuyo origen el tesorero real no supo explicar: "170.000 doblas, 4.000 marcos de plata, arcas llenas de paños de oro y seda y muchas joyas". Pero eso es solo una pequeña parte de lo que constituye una verdadera cueva de Aladino y que puede incluir objetos mágicos. Los sótanos son muy amplios, dispuestos en rampa y con siete pisos, según la leyenda, aunque sólo se encontraron tres. Uno se usaba como caballerizas y se accede a él por el zaguán y a otro se entra por el jardín. En cuanto a los otros cuatro niveles, la razón de que no se hayan encontrado es que no hay un acceso a ellos: Leví, que era un miembro muy importante de la comunidad judía, convenció a un cabalista para que invocara a un elemental de tierra para que custodiara sus riquezas. A una orden secreta, este ser abre una puerta en la pared utilizando sus poderes de control de la piedra. El elemental figura en la página 21 de Sefarat, pero si el DJ no cuenta con este suplemento, sus estadísticas son idénticas a las del gnomo, que figuran en la página 303 del manual. Solo se manifiesta de forma física en casos extremos (es decir, si no hay otra manera de impedir que escapen con el botín), así que los jugadores no tendrán ni idea de lo que pasa cuando empiece a utilizar su poder para abrir agujeros en el piso, hacer caer piedras sobre las cabezas de los personajes, o que sus pies se hundan en el suelo hasta quedar inmovilizados. Para entrar en los sótanos secretos es necesario picar la pared, pero los aventureros podrían descubrir cuando traten de marcharse cargados de riquezas que el boquete ha desaparecido, o que no está exactamente donde lo recuerdan…

Casa del maestre Illán. Este edificio es el hogar de un poderoso nigromante descrito en la sección de sabios. El acceso a los subterráneos está en el último subsótano y consiste en una puerta de bronce que se halla en la misma sala secreta donde el hechicero guarda sus grimorios y donde tiene su laboratorio alquímico, así que es poco probable que permita el acceso a unos desconocidos, incluso en el caso de que estos sepan que existe esta entrada. Pero don Illán es un hombre bastante afable para tratarse de un hechicero de tanto poder así que, si los personajes acaban allí deambulando por los subterráneos y tienen un buen motivo para penetrar en el laberinto, puede que incluso colabore y les dé indicaciones que les sirvan de ayuda.

Cuevas de San Miguel. Situadas a cincuenta metros de la iglesia del mismo hombre y que fue la parroquia de los templarios, este hipogeo fue usado en la antigüedad como catacumba cristiana para después convertirse en prisión del castellum romano. Para encontrarlo los jugadores deben superar una tirada muy difícil de Buscar para encontrar la puerta secreta. Sin embargo, si consiguen localizar una entrada, ya sea bajo la manzana del Temple o a través de uno de los túneles que recorren los cimientos de la ciudad, se encontraran con un pequeño complejo por derecho propio. Desde el hipogeo salen varias galerías y uno de ellos acaba en un acceso secreto al claustro del templo mientras que otro lleva a la hospedería. Mientras tuvieron presencia en la ciudad, los templarios realizaron allí sus ritos secretos y heréticos y los aventureros descubrirán sus salas adornadas con símbolos de la orden como la cruz paté o el bafometo. En este subterráneo se halla el famoso "Cristo del Milagro", una Cruz de Caravaca cuyas propiedades sobrenaturales proceden de haber sido bañada en la sangre de los mártires, colgada en la pared de una pequeña capilla subterránea que cuenta con un altar de piedra con cruces patés grabadas. También se encuentra en esa misma capilla, dispuesta en un nicho, una de las famosas vírgenes negras templarias. La imagen no tiene nada de particular (aparte de su valor religioso y artístico) aunque detrás de ella se encuentra una cámara tapiada con tres cofres llenos de riquezas. Todo está custodiado por las momias de los antiguos caballeros templarios, que se levantarán de sus tumbas situadas en nichos de paredes y suelos para enfrentarse a los profanadores.

Túneles

"La cueva es larga, y no se le ha visto el fin de ella: en la entrada es más ancha, y después va más angosta. No tiene un solo camino, antes se va repartiendo en ramos, y veredas, y caminos diversos a una parte y otra".

Túnel estrecho. Los jugadores tendrán que deslizarse entre dos paredes de piedra labrada para poder atravesar este pasaje o quizá el techo sea muy bajo (puede que se trate de un antigua canalización, como una cloaca) y les obligará a caminar de rodillas. En todo caso necesitarán pasar una tirada de Agilidad x2, cuya dificultad variará dependiendo del tamaño del personaje (más de 1,64 varas de alto o 125 libras de peso) o de si este lleva armadura metálica o tiene la vergüenza de Orondo (x1), mientras que si tiene la de Enjuto la tirada será x3.

Túnel inclinado. Los personajes descubren que el pasadizo por el que caminan está empezando inclinarse. Que sea hacia arriba o hacia abajo, queda a elección del DJ, que también tendrá que decidir si tiene escalones o no. Si no lo tiene es posible que los jugadores tengan que hacer una nueva tirada de Agilidad cuya dificultad dependerá del grado de inclinación (también a determinar por el DJ). Como los jugadores tienen que ir en fila, dependiendo de quien la falle, esto puede llevar a todo el grupo rondando túnel abajo. Hay que tener en cuenta que no hay pasamanos, y que lo más probable es que tengan una mano ocupada con una antorcha o un farol, así que la tirada de Fuerza será x3, pero si falla habrá caído sobre su compañero y el siguiente jugador tendrá que pasarla x2 y el último x1. Si todo sale mal, habrá que recurrir a las reglas de caídas de la página 102, aunque teniendo en cuenta que el daño deberá dividirse entre dos, dado que no es una caída libre.

Túnel. Los personajes avanzan por un pasaje de paredes talladas en la roca viva, o quizá de piedras labradas a la manera romana, o probablemente de ladrillo mozárabe. Para determinar el origen de la construcción tendrán que superar una tirada de Artesanía (Albañilería o Arquitectura). De vez en cuando atravesarán arcos de medio punto o de herradura, puede que haya nichos o poyos. El silencio será abrumador y las voces de los jugadores resultaran atronadoras. El DJ puede hacerles tirar por Escuchar para oír un rumor de voces

el murmullo del agua por algún túnel cercano, el ruido que produce algo moviéndose, detrás de ellos o adelante…

Túnel sin salida. Los jugadores han llegado a un punto muerto. Quizá el túnel acaba sin más, o se ha derrumbado, o alguien lo ha tapiado. En todo caso, continuar es imposible así que a los personajes no les quedará otro remedio que dar media vuelta. Pero eso no significa que no haya nada reseñable, porque puede haber una trampa, un objeto útil o una pista interesante, dependiendo del resultado que arroje la tabla de incidencias. Además, si han traído las herramientas adecuadas, pueden tratar de abrirse paso a través del muro.

Túnel largo. El pasaje se prolonga durante lo que a los jugadores les parecen varias leguas (tirada de Percepción) hasta acabar en un lugar aleatorio a determinar por el DJ, a 1D3 leguas de distancia de Toledo. Por ejemplo, Añover del Tajo, donde se encuentra la Cueva de los Nigromantes, a poco más de dos leguas.

Salas

"Su fábrica es magnífica, notable y primorosa, compuesta de muchos arcos, pilares y columnas, y adornada toda de labradas y menudas piedras"

En el subsuelo de Toledo se encuentran toda clase de estancias, que han sido ocupadas, reformadas y abandonadas con el paso de los siglos. La tabla de salas recoge una serie de ejemplos. Cada vez que los jugadores encuentren una nueva habitación, el DJ tirará los dados o escogerá la sala que le parezca más apropiada.

Aljibe árabe. Un brocal rodea el depósito donde en otro tiempo las mujeres del Islam recogían el agua de la lluvia. Alrededor se pueden ver los arcos de herradura que sostuvieron el patio donde se encontraba este aljibe y el suelo está lleno de cántaros, la gran mayoría de ellos rotos.

Baños Hebreos. Se trata de un miqvé o sala judía de purificación. Una sala subterránea a la que se accede a través de 36 escalones, de estilo románico. La piedra utilizada es travertino. Posee una ventana abocinada al este, bóveda de cañón y una piscina rectangular. En el tercero de los peldaños de descenso a la piscina, se aprecia un orificio por el que se controlaba el nivel del agua y la filtración se producía de forma natural.

Bodega. Nada más entrar en la habitación, el fuerte olor del vino asalta el olfato de los personajes que tendrán que abrirse paso entre grandes cubas de madera de roble y cántaros de arcilla. El suelo está cubierto de polvo y pajas, y es posible que haya ratas u otras alimañas. En cuanto al edificio al que pertenece la bodega, puede ser cualquier cosa, desde un convento hasta una taberna, pasando por un palacio.

Carbonera. El recinto, de 20 por 20 varas, está oscuro y sucio y puede que tengan que soportar un alud de carbón antes de entrar. No hace falta una tirada de Descubrir para saber que se trata de una carbonera, o quizá una leñera, pero sí que tendrán que hacer una para encontrar la trampilla y una de Fuerza x2 para forzarla y salir al exterior, ante la estupefacción de cualquiera que se encuentre al otro lado.

Cripta o catacumba. La sala, rectangular, de 50 varas de largo, es de factura visigoda (tirada de Artesanía) y en sus bajos arcos se amontonan huesos y momias resecas que les observan con sus ojos vacíos. La antigüedad del lugar es imprecisa, y tendrán que determinar a partir de las inscripciones en Latín o profanando los cadáveres. Una tirada de área de conocimiento (Historia), Teología o de Artesanía (Arquitectura) permite determinar su origen visigodo. Es posible que se trate del lugar de enterramiento secreto de los antiguos sacerdotes de Hércules. En ese caso, encontrarán entre sus restos colgantes de bronce en forma de garrote con una inscripción "Deo Ercoli" y estatuillas de terracota del dios. Pero la catacumba también puede ser cristiana. Si la

cripta es visigoda, las columnas guardan los signos de alfa y omega además de las cruces, y un fresco en una pared enyesada, medio borrado, que representa una escena del Nuevo Testamento. Sin importar a qué religión pertenezca, es posible que la profanación tenga como resultado que varios de los cadáveres se levanten de la tumba. Ver Muerto (página 352 del manual).

Cisterna. Llegan a una bóveda de 45 varas de largo por 25 de ancho que termina en piedra viva. La bóveda está dividida por dos muros de contención sobre los que se apoyan tres grandes arcos de sillería. Puede estar lleno, vacío, o quizá el agua estancada solo tenga media vara de profundidad pero es suficiente, sin duda, para ocultar desagradables sorpresas.

Encrucijada. Su ruta les ha llevado a una pequeña sala en la que se abren, a veces con escaleras a diferentes alturas, puertas que se abren a la oscuridad. Algunas estarán abiertas y otras no. Puede que alguna se encuentre clausurada o tapiada de alguna manera. El suelo está cubierto de tierra, y en las esquinas hay poyos de piedra.

Falsa cámara del tesoro. Una puerta de roble con refuerzos de hierro impide el paso a este recinto en cuyo dintel figura una leyenda en romance "Esto es el tesoro de Hércules" y sus jambas están talladas con toda clase de figuras, en las que destaca la del hijo de Zeus abatiendo monstruos con su maza. Abrirla requiere una tirada de Forzar mecanismo, o usar Fuerza sin más (ver apéndice). El interior es una sala pequeña, de seis por seis varas y está completamente abarrotado de riquezas: joyas, sedas, libros con tapas cuajadas de pedrerías… Y en medio, una mesa alargada y baja, con el tablero hecho de piedra verde. Una inscripción en la pared dice en árabe: "Esta es la mesa de Suleimán, hijo de Dauid. Que la paz de Alá sea con él". La mesa es falsa y una tirada de Conocimiento arcano determinará que los símbolos escritos sobre su superficie no son más que garabatos. El suelo cederá si más de un personaje lo pisa. Entonces tendrán que hacer una tirada de iniciativa y sacar 15 o más para tener una oportunidad de hacer una tirada de Saltar. Si la fallan, acompañarán la caída de los tesoros a una sima insoldable y el suelo volverá a cerrarse poco después a menos que se pase una tirada de Forzar Mecanismo.

Mazmorra. Este siniestro lugar tiene muros de piedra desnuda de los que cuelgan argollas y cadenas de hierro oxidado. En un momento dado tuvo pequeñas troneras, pero ahora están taponadas. Un antiguo potro ocupa el lugar central. A un lado se abre una gran sala, que hacía las veces de celda común, y al otro hay tres celdas. Dos de ellas están abiertas, pero la tercera es una puerta con refuerzos de hierro que la corrosión ha afectado tanto que no puede ser abierta con Forzar mecanismo.

Pozo negro. Esta sala no es más que un depósito de excrementos pero puede resultar tan peligrosa como cualquier otro de los recintos. Cualquiera que pase cerca tendrá que hacer una tirada de Degustar para captar un olor a descomposición. De no pasarla, una tirada Fácil de Descubrir permite comprobar que la llama de las antorchas o linternas se ha vuelto azul. Si se supera una prueba de Leyendas, el personaje recordará que son pruebas de que el lugar está maldito y que hay espíritus cerca. En cambio, la Alquimia permite determinar que es una señal de que hay miasmas sulfúreas (metano) en el aire. Los que no superen una tirada de Resistenciax3 comenzarán a sentirse mal: les dolerá la cabeza, se marearán y comenzarán a vomitar. Si no salen de allí en ese mismo momento, la llama prenderá el metano y provocará una explosión (3D6) en un radio de cinco varas, cuyo epicentro se encuentra en la llama más adelantada.

Santuario. La habitación es un lugar de culto subterráneo, cuya antigüedad y naturaleza depende del DJ. Puede ser un templo a Júpiter, los sótanos de una sinagoga destruida o un sagrario templario (ver cuevas San Gil). Para saber donde se encuentra, los jugadores

tendrán que orientarse por los símbolos y los objetos que encuentren desperdigados y superar una tirada Teología o, en su defecto, de Leyendas.

Silo. Los jugadores penetran en un recinto pequeño, con las paredes ligeramente curvas. Si aún está en uso, será necesario que los jugadores atraviesen una de las paredes haciendo un boquete con herramientas, y una vez el grano haya salido en cantidad suficiente del agujero, podrán entrar. De lo contrario, se colarán sin dificultad por un agujero. Una tirada de Descubrir les permitirá descubrir una abertura en el techo, pero probablemente estará sellada. Será necesario una tirada de Fuerza x1 para abrirlo, así como otra Agilidad x3 para subirse a los hombros de un compañero, porque la apertura está a casi dos varas y medio de altura.

Sótano de casa particular. La sala puede albergar casi cualquier cosa que se le pase por la imaginación al DJ. Desde cacharros viejos hasta una despensa con sacos de grano y cántaros de aceite y vino. Sin embargo, en el caso de que el habitante sea un tanto particular (como una bruja, un alquimista o un nigromante) puede que encuentren más de lo que esperaban. Superando una tirada de Suerte (realizada por el que menos tenga del grupo) se supone que han localizado las cámaras del tesoro de Samuel Leví o el gabinete de don Illán.

Terma romana. Esta habitación se compone de dos salas. La primera de ellas contiene una piscina de 20 x 10 varas, siendo la segunda una estancia rectangular (aproximadamente 12 x 10 varas), cuyo subsuelo fue dotado de un sistema de calefacción (hipocausto) destinado a caldear el alzado de la sala, configurándose como una sauna o sala cálida (caldarium). Las antorchas de los personajes iluminan mosaicos con imágenes mitológicas y estatuas de mármol rotas. El resto de la construcción estará cerrado por un muro. Si lo perforan, saldrá un chorro de granos de centeno, puesto que las termas romanas fueron convertidas en silo en el siglo XIV. Un arco formado por dovelas graníticas almohadilladas (resto de un antiguo acueducto) les ofrece una salida.

Pistas

Las pistas son un rasgo muy útil, porque actúan como marcadores de lugar para este laberinto, de manera que orientan a los jugadores, y también añaden un toque de historia y misterio a lo que de otra manera solo sería una serie interminable de galerías. Aquí hay algunos ejemplos, aunque el DJ puede añadir otros por su cuenta, como una placa votiva de la romana diosa Cloacina (protectora de las cloacas), una pieza desechada de autómata, una moneda antigua…

Estela. El DJ utilizará esta pista cuando llegue el momento. Tras superar una tirada de Descubrir, los jugadores localizan incrustada en la pared una estela de piedra caliza con una inscripción en latín (verídica) que tendrán que descifrar. HERCULI. P. ENDOVELLIC. TOLET. OSCA. DEIS. TUTELLA. COMPEDIT. TAUROS. URSUS. AVES. LIBIC. QUODAM. D.D. "*La ciudad de Toledo se dedicó a Hércules padre, Endovelico y otros dioses tutelares, a los que todos los años se consagraban toros, osos y aves de Libia*". Detrás de esta lápida se encuentra el acceso al palacio, pero tendrán que romperla para poder entrar en ella. Para incitarles a ello, les dirá que de la pared sale una corriente de aire...

1. Escamas. Los personajes hallan varias escamas tan grandes como un puño semienterradas en el suelo. Una tirada de Conocimiento animal permitirá determinar que son de algún tipo de serpiente enorme, pero una de Leyendas apunta a que la bestia a la que pertenecen no es otra que un dragón. En realidad, el monstruo desapareció hace siglos, lanzándose al Tajo para nadar por él hasta el Atlántico, pero los jugadores no tienen por qué saberlo y solo si sacan un crítico sabrán realmente cuál es su antigüedad.

2. Cuerpo. Un cadáver yace en el suelo, cubierto de polvo y envuelto en los ropajes que luciera en vida. Puede ser casi cualquiera que se le ocurra al DJ. Por ejemplo: Una tirada de Conocimiento de área (historia) permitirá determinar su origen se trata de un soldado árabe antiguo (siglo X). Ha sido roído por las ratas hasta quedar en los huesos y las arañas anidan en su calavera, pero aún sostiene una lanza herrumbrosa. En su cinto tiene una calabaza vacía, unos cuantos dirhams de cobre y un cuchillo.

3. Inscripción. Los jugadores encuentran inscripciones en la pared. Algunas son advertencias, otras son el testimonio desesperado de los que se perdieron allí: "Hoc ubi pessimum est in orbis" (este es el peor lugar del mundo), "Cave oculos rex serpentis" (cuidado con los ojos del rey de las serpientes), o también en romance, o en hebreo, o en árabe: "No hay más dios que Alá. Que él te guíe para que des la espalda al mal cuando veas la luz verde" "Aquí entró Ibrahim ibn Husayn, en rayab del año siete y setenta y cuatrocientos" (febrero de 1075).

4. Mirilla. Un hueco, que puede ser desde un orificio disimulado hasta una simple grieta, que permite ver lo que hay al otro lado de la pared. Incluso sacando un crítico en la tirada de Descubrir, puede que no vean nada si lo que reina al otro lado es la oscuridad, aunque también es posible que esté iluminada e incluso ocupada, como es el caso del laboratorio de José, patriarca de los Martínez. De hecho, el Guardián del laberinto se comunica a veces por esta grieta con José para charlar de alquimia, que lo considera como una especie de espíritu benefactor.

5. Pintura. Aunque desvaído por el paso del tiempo, se puede apreciar una figura deforme, una especie de hombre jorobado cubierto por una piel de bestia que lleva una especie de bastón en la mano. Una tirada de Leyendas (difícil) permitirá determinar que es una representación de Hércules Ogmios y una de Conocimiento mágico, lo identificará en cambio como un gnomo o espíritu elemental de la tierra. Alternativamente, los jugadores también pueden descubrir la silueta en blanco o en rojo de una mano adornada con escritura árabe. Una tirada difícil de conocimiento má-

gico permite deducir que es la mano de Fátima, un poderoso símbolo mágico musulmán.

6. Tesoro. Ya sea en una pared o el suelo, los personajes encuentran con un pequeño tesoro. Puede ser una orza llena de monedas, un arma, un estuche de cuero con un libro de magia, una estatuilla o casi cualquier cosa que le ocurra al DJ, como un mapa parcial del laberinto que les dé un 15% en la siguiente tirada que hagan para orientarse.

Encuentros

Lo subterráneos toledanos son el hogar de algunas criaturas extrañas, la mayoría de origen sobrenatural. A la hora de entablar un combate con alguna de ellas, hay que tener en cuenta el escenario donde se producen. Por ejemplo: si se trata de un túnel, los jugadores que emplean armas pesadas tendrán un malus del 25%, que pasará a ser de -50% en un túnel estrecho, donde el malus a las armas medias sería del 25%. También ocurre lo mismo con el suelo. Si éste es húmedo, como el de una cisterna, puede que los jugadores tengan que hacer gala de su Agilidad.

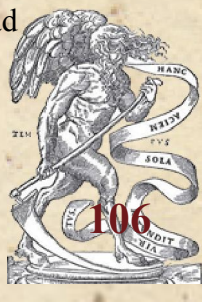
Ánima. En una de las paredes por las que acaban de pasar se encuentra emparedado el cadáver de un loco asesino que estranguló a varias mujeres en los arrabales de Toledo hace dos décadas. El asesino fue linchado por una turba enfurecida, pero su cadáver fue rescatado de la fosa común por el Guardián de la Cueva de Hércules, que lo emparedó en un nicho tras colgarle un crucifijo del cuello para que su ánima sirviera de guardián. El espíritu tratará de poseer a uno de los personajes y luego impulsarle a matar a los demás aprovechando las oportunidades que le ofrezca el laberinto. Las tiradas de RR para resistirse deben ser ocultas, realizadas por el propio DJ, que debería informar en secreto al jugador afectado, quizá entregando a todos los jugadores un papel con un texto idéntico para todos excepto en el caso del "afortunado", al que se le indicará lo ocurrido y su nueva misión.

Basilisco. Es el habitante más terrible del laberinto y la mascota de su Guardián, que lo ha entrenado para que ronde por los túneles cuando él no se encuentra en ellos. Los jugadores podrán descubrirle en la lejanía porque el veneno de su cuerpo hace que despida un leve resplandor verde (tirada fácil de Descubrir) acompañado por un siniestro sisear de serpiente (Escuchar). Una tirada de Memoria permitirá recordar las advertencias de la primera pista, si es que la encontraron. Si el Guardián se halla en la Cueva el basilisco se encontrará con él.

Bestia alquímica. Por los corredores ronda un monstruo fruto del mal uso de la alquimia, que se ha escapado de su creador o quizá este lo haya arrojado a los túneles para librarse de él. La bestia, formada a partir de un simple perro callejero, tiene dos cabezas y una esperanza de vida muy corta, puesto que debe ser alimentada con la sangre del alquimista una vez a la semana, pero mientras tanto sigue viva y hambrienta.

Duende. El lugar ha sido escogido como hogar por un duende, un martinico o un (o varios) lutín, que recibirá la visita de los jugadores como una bienvenida diversión. Mientras estén en la sala o túnel de su propiedad, acosará a los intrusos con toda clase de hechizos, pero no los perseguirá más allá, puesto que tiene miedo de un encuentro fortuito con el basilisco. En el caso del martinico, su invisibilidad le hace inmune a la mirada mortal del monstruo, así que es posible que atormente a los héroes un poco más, quizá eliminando cualquier señal que hayan dejado para marcar el camino.

Murciélagos/Ratas. El personaje molesta a una bandada de murciélagos o a una manada de ratas. Si los jugadores no consiguen superar una tirada de Esquivar sufrirá 1D3 puntos de daño en el caso de los murciélagos o 1D6 en el de las ratas. A opción del DJ, también puede existir un 40% de posibilidad de que les inoculen la rabia.



Ráfaga de aire. "*Salieron del miedo tan traspasados de la frialdad, por ser tiempo de verano, que enfermaron todos, y murieron muchos de ellos*". Un fuerte corriente de aire les azota el rostro, llevando consigo el frío de las profundidades y olor a tumba, provocándoles escalofríos. Todas las llamas que no estén protegidas se apagarán (haciendo de este el momento ideal para que ataque el poseído, si es que ya la ha salido este encuentro) y, además, todos deberán superar una tirada para no contraer la pulmonía.

Teraphim. Cubiertas de polvo, tiradas en el suelo o incluso medio enterradas, hay dos estatuas, flanqueando dos puertas. Se trata de engendros demoníacos abandonados hace mucho tiempo por su amo, y que pasan la eternidad inventando y resolviendo adivinanzas. Cuando los jugadores escojan una de las puertas para franquearlas, uno de ellos romperá a hablar y les informará de que tras ella se encuentra la muerte. Su compañera hablará también para asegurar que miente, y que es la otra la que lleva a un destino fatal. Lo que están haciendo, en realidad, es proponerles el enigma del mentiroso. Los jugadores solo podrán adivinar quién dice la verdad con una pregunta que contenga una doble negación, Por ejemplo: Si tú eres el que mientes ¿Responderías que no si te preguntaran si tú eres el que miente? La puerta de la vida no lleva más que a un túnel, mientras que la otra conduce a la falsa cámara del tesoro (ver). Si trataran de destruir a los engendros demoníacos, estallarían y, además, la explosión podría provocar un derrumbe, lo que se decidirá con una tirada de Suerte (el que más tenga).

Visiones. "*Vio algunos fantasmas y visiones, con que perdió de todo punto el ánimo*". El juego de luces y sombras de las antorchas y quizá algún pequeño ruido enerva la imaginación de los personajes. Todos ellos tendrán que superar una tirada de Templanza. Aquellos que no lo consigan, saldrán corriendo por los túneles, separándose del grupo si sus compañeros no consiguen alcanzarles (mediante una tirada de Correr) o seguirles la pista (Rastrear). Si son más de uno los que huyen una tirada de Suerte determinará si siguen juntos o ahora se encuentran solos en el laberinto.

Trampas

El Guardián del laberinto ha instalado en las salas y túneles que lo componen trampas para eliminar a los que se atrevan a hollarlos. Los jugadores tendrán que superar una tirada difícil de Descubrir para detectarlas, pero solo uno (el que saque peor resultado al tirar por Suerte) caerá en ella. Algunas se pueden evitar mediante una tirada de Esquivar, pero para poder hacerla hay que sacar iniciativa 15 o más.
Cepo. El suelo cede bajo su pie para acabar sobre un tablón que se dobla por la mitad gracias a una bisagra. Los extremos llenos de clavos se cierran sobre la pierna de la víctima, provocándole 2D6 PD y, quizá, obligándole a tirar en la tabla de secuelas.

Hacha. Al doblar la esquina, o al atravesar una puerta, el jugador tropieza con una fina cuerda negra que libera un resorte: un hacha fijada a la pared traza un arco horizontal. A menos que supere una tirada de Esquivar o tenga la vergüenza Bajito (en cuyo caso le pasará rozando la coronilla) la hoja le alcanzará la cabeza causando 1D8+2 de daño. La única excepción es si el jugador tiene el orgullo Alto, en cuyo caso recibirá el impacto en el pecho.

Foso. Alguien (el Guardián) ha aprovechado un antiguo pozo para reconvertirlo en una trampa de tipo foso. La caída no es mucha, unas seis varas (2D6 PD), a lo que hay que añadir que el daño se divide por dos porque en el fondo hay paja. Lamentablemente, está mezclada con azufre y brea, así que si el personaje llevaba una antorcha en la mano, el fondo del pozo se convierte en una horno que causará 2D6 PD por asalto (si llevaba un farol, tirará por Suerte para saber si se rompe). Si el pozo está en llamas, la víctima tendrá que probar su Templanza (Difícil) para soportar el dolor mientras trepa.

Ácido. Descubren una puerta de piedra. En realidad no es más que una talla en relieve grabada en la pared, pero descubrir el trampantojo requiere una tirada de Artesanía (talla de piedra) o Conocimiento de área (arquitectura). Forzar mecanismo no servirá de nada, obviamente, pero si tratan de usar la fuerza bruta, bastará con que causen 10 PD para que se rompa la superficie y brote un chorro de vitriolo (ver Ars Magna, pág. 69) que afectará a cualquier personaje que esté en un radio de dos varas que no supere una tirada de Esquivar y que sufrirá 1D6 PD durante 1D4 asaltos. Por cada 5 PD, se deberá tirar por secuelas (en vez de amputar, deja inservibles los miembros).

Guillotina. La puerta carece de cerradura pero tiene una abertura entre la madera y la piedra, un agujero semicircular provocado por el rozamiento que una persona lo suficientemente hábil (tirada Habx3) puede aprovechar para introducir la mano en el interior y abrir el pestillo. Lamentablemente, el agujero está protegido por una hoja que actúa como una guillotina, provocando 1D6+2 PD en el brazo. La trampa solo funciona una vez.

Péndulo. Tras tocar el cable que dispara la trampa, una gran bola de hierro recorre el pasillo o la sala. Todos los jugadores que encuentre a su paso (a determinar por el DJ o todos si es un pasillo estrecho) tendrán que hacer una tirada de Esquivar o recibir un golpe que les provocará 2D6 PD en una localización al azar (ignorar tiradas más bajas que el abdomen). Una vez golpee al primero, reducirá el daño en 1D6, así que el tercero no sufriría ningún daño.

Palacio

"*Penetró en el interior del palacio, claro y transparente como el cristal, hecho cual si fuese una pieza, sin madero ni clavo, y dividido en cuatro galerías: Una de ellas blanca a la par de la nieve, otra muy negra, verde como el limón la tercera, y la cuarta roja cual la sangre*".

El palacio de Hércules se encuentra en la zona más alta del laberinto y es la mejor descrita porque es el escenario de la leyenda del rey Rodrigo, que ha sido recogida por varios cronistas. En total, está compuesta por cuatro habitaciones de cuatro colores distintos, todas de piedra muy pulida, como si hubieran sido talladas en una única pieza, sin bloques, que se comunican entre sí por arcos.

En la negra se encuentra una piscina de 2x1 varas, llena hasta el borde (tiene media vara de profundidad) de un líquido misterioso, que requiere una tirada de Alquimia para determinar que se trata de azogue (mercurio). Pero no se trata de mercurio común, sino que tiene propiedades mágicas: convierte cualquier metal que se introduzca en él en uno más "puro". Así, el plomo se transmuta en estaño, el estaño en hierro, el hierro en cobre, el cobre en plata y, sí, la plata en oro. El cambio solo se produce una vez así que no es posible, mediante sucesivas inmersiones en el líquido, transformar el plomo en oro.

La segunda, de paredes verdes, está amueblada como una alcoba, en la que hay varios lechos lujosos, con madera taraceada y doseles. Uno de ellos tiene las cortinas echadas pero una tirada de Descubrir permitirá determinar que hay una forma humana tumbada allí. Cuando corran las cortinas, descubrirán que lo que hay allí no es otra cosa que una especie de estatua de bronce, que representa a un hombre de formas atléticas totalmente desnudo. Lo más extraño es que en su pecho hay una especie de ranura de forma rectangular. Una tirada de Alquimia o de Conocimiento mágico (Difícil) permitirá determinar que es un androide mágico.

En la cuarta, de paredes rojas, se entrar por una falsa columna. "Recorriendo sus ámbitos, acertaron a ver cierta pilastra con una portezuela, y encima escrito (en Griego): "*quando Ercoles fizo esta casa andava la era de Adán en quatro mil e seis años*'. Una tirada Difícil de Teología permitirá determinar que, según el calendario hebreo, eso fue hace más de 2.000 años.

Al entrar en ella los jugadores se encontrarán con una habitación muy bien labrada. A la entrada hay un agujero redondo, oscuro. Una tirada de Escuchar permitirá oír el sonido de agua corriendo, como si por el fondo discurriera un torrente subterráneo. En su pared derecha figura una inscripción en romance "rey triste, por tu mal has aquí entrado". A mano izquierda, se encuentra también un mensaje ominoso que probablemente a los jugadores no les dirá nada a menos que uno de ellos consiga superar una tirada de Leyendas, en cuyo caso lo relacionarán con la historia del rey Rodrigo, el último monarca visigodo, que pisó esta misma sala y leyó esta inscripción: "*por extrañas naciones serás desposeído y tus gentes malamente castigadas*".

En las paredes hay seis estatuas de bronce, puestas cada una sobre un pedestal, cada una sosteniendo una maza de hierro. Al fondo hay un altar vacío, y sobre él, en una hornacina, un arca con adornos de plata y pedrería. Está cerrada, y tendrán que emplear una tirada de Forzar Mecanismo para abrirla. Además, tiene una inscripción que dice "*quien esta arca abriere, maravillas hallara*". En el interior se encuentra un lienzo enrollado que al ser desplegado, activará un hechizo de Visión de futuro, que puede referirse a hechos inmediatos, lo que le podría servir para evitar algún peligro, o evocar los días futuros, a discreción del DJ. Nada más entrar, se activarán las estatuas, puesto que son androides mágicos, y atacaran a los personajes con mazas de hierro.

Si sobreviven a este ataque, descubrirán que solo hay dos salidas visibles del palacio: el lugar por donde han venido, unas escaleras que llevan hacia arriba y el agujero en el suelo. En el caso de las escaleras, se encuentran en la sala blanca. Esta parece vacía, excepto por los frescos que la adornan: "*escenas de amor a la orilla de un río, en el secreto de un baño, a la sombra del verde follaje, sátiros persiguiendo a ninfas que corrían desnudas ocultándose entre los álamos, amorcillos jugando con la pesada armadura de Marte que era despertado por Venus, batallas campales que infundían aliento guerrero al espíritu*". Después de subir el equivalente a dos pisos se encontraran con que acaban en una puerta horizontal de madera reforzada con hierro que se abre hacia arriba. Si consiguieran romperla, descubrirán que encima hay un montón de tierra que caerá sobre el primero de ellos (Ver iglesia de San Ginés).

En esta sala existe un pasadizo secreto, pero es necesaria una tirada muy difícil de Descubrir para poder conseguir hallarlo oculto en uno de los frescos, que representa unas manzanas de oro colgadas de un árbol. Basta presionar una de ellas (realizada en oro de verdad) para que el suelo se hunda formando una escalera que lleva directamente al Templo. En cuanto al pozo de la habitación roja, el agua no está a más de tres varas, pero habrá que superar una tirada Difícil de Nadar para sobrevivir a la fuerte corriente. Si sacan una pifia significará que se han desorientado y empezarán a aplicarse las reglas de asfixia. Si simplemente la falla, recibirá 1D6 puntos de daño en una localización aleatoria (a repetir 4 veces), si la supera solo tendrá que tirar por el daño 2 veces y si saca un crítico, conseguirá evitar los peligros del agua, que lleva directamente al…

Templo

"*El hombre que llegase hasta allí sería poderoso entre los poderosos de la tierra*".

Hay dos formas de llegar hasta el templo: seguir un largo camino a través de los túneles o nadar por la corriente del conducto que acaba desaguando en una caverna medio inundada, de donde sigue hacia el Tajo por otro conducto. Los jugadores tendrán que avanzar por los corredores y quizá a oscuras, si han caído en el estanque y no se les ha ocurrido proteger del agua sus antorchas, velas o lámparas. Tendrán que hacer una tirada de Suerte cada uno para comprobar si hay alguna tea o vela secas con las que iluminar su camino. En cambio, si siguieran la corriente (y si supera-

ran otra tirada Difícil de Nadar) acabarían saliendo al Tajo.

"*Llegando, a su parecer, cerca del tesoro, acertó a ver muchos huesos de muertos*". Si caminan por el túnel, descubrirán que el suelo está cubierto de huesos. Si van a ciegas, tendrán que tirar por Escuchar para adivinar que eso duro que cruje bajo sus pies no es otra cosa que los huesos destrozados de aquellos que se atrevieron a penetrar allí antes que ellos, lo que les obligará a una tirada de Templanza para no huir. Si la superan, continuarán por las grutas hasta encontrarse con un arco tallado con arquivoltas, como el de una iglesia, pero las estatuas no son en absoluto de santos, y están tan desgastadas que los jugadores no las podrán identificar.

Los jugadores podrán atravesar la puerta y entrar en una sala llena de columnas y arcos romanos. En el centro descubrirán una especie de fuente, que huele a aceite. Una chispa bastará para encenderla, convirtiéndose en una hoguera que ilumina una puerta dorada de doble hoja, tallada con las imágenes gemelas de dos hombres musculosos sosteniendo sendas clavas. Las puertas se abrirán como por arte de magia (aunque en realidad es obra de un sencillo mecanismo de vapor, diseñado por Herón de Alejandría) y los jugadores solo tendrán que subir tres escalones para penetrar en el recinto secreto del templo de Heracles. Como todos los santuarios de origen griego la planta rectangular del Heraklion es muy sencilla. Primero se accede a la pronaos, después a la naos o cela que alberga la imagen del dios y, finalmente, al opistodomo, donde se encuentra el tesoro del culto de Herakles.

Pronaos (vestíbulo). Es una habitación pequeña, de paredes blancas con una cenefa negra con dibujos en blanco, en los que cualquiera que pase una tirada de Leyendas puede descubrir al semidiós de piel de león realizando las doce tareas que le hicieron merecedor del Olimpo.

Naos (sala central). En una sala de 30 varas de largo por seis de ancho. En el centro se encuentra, sobre su pedestal, la estatua heroica en bronce del dios. Sonriente y cubierta solo por una piel de león, sostiene en la mano tres manzanas doradas, la promesa de la inmortalidad. También hay frescos aquí, pero las imágenes son mucho más alegóricas, y es necesario tener más de un 50% en Alquimia y Conocimiento mágico para saber que hacen referencia a operaciones mágicas y alquímicas. Mientras los jugadores los están admirando, oirán un ruido detrás de ellos. En el umbral se encuentra una figura envuelta en una capa y embozada. Si los jugadores no se han encontrado al basilisco en su deambular por los pasillos, el monstruo estará en su hombro. Una tirada de Leyendas permitirá determinar qué es y lo que puede hacer, por lo que un combate resultaría seguramente fatal.

El androide no es violento, y si superan una tirada difícil de Elocuencia y le dan buenas razones para explicar su presencia aquí, puede que colabore e incluso les dé a probar un fruto extraño (manzana dorada) que les cure de todos sus males, incluida la posesión del ánima. Si la superan con un crítico, quizá le convenzan de que son buscadores de conocimientos dignos de acceder a la sabiduría atesorada por el culto de Heracles. Él mismo sabe mucho de alquimia y podría enseñarles fórmulas e incluso los secretos. En cuanto a la magia, su condición de androide le impide emplearla, pero conoce los hechizos que en su día usaron los sacerdotes.

Si las razones de los personajes no le convencen, les obligará a ponerse unos grilletes y a beber un líquido con efectos similares a una poción de olvido para ganar tiempo y sellar la entrada que conocen. Si se resisten (o sacan una pifia) los matará con la ayuda de su mascota, el basilisco.

Opistodomo (sala del tesoro). "Oro, perlas, brillantes, esmeraldas, todo caía en ruidosa cascada sobre el pavimento de mármol de una sala escondida". En esta pequeña sala de cua-

tro varas de largo por seis de ancho se encuentra el legendario tesoro de la Cueva de Hércules que incluye utensilios de oro y plata, joyas, sesenta coronas de perlas, vasos de oro, libros de magia y, por supuesto, la mesa de Salomón: una pequeña mesa circular sostenida por tres patas de oro en forma de terribles monstruos humanoides alados.

Dramatis personae

Androide mágico

"*Toparon unas estatuas de bronce, puestas sobre una mesa como altar*".

Creados por el culto de Hércules como un ensayo antes de elaborar el que fue uno de sus mayores éxitos (el androide alquímico), los androides mágicos (ver Ars Magna, pág. 89) de la Cueva se asemejan a estatuas de bronce. Con la desaparición de los sacerdotes, han quedado bajo el control del guardián del laberinto, que los emplea como guardias del palacio.

FUE	10	Alt: 2 varas
AGI	10	Peso: 150 libras
HAB	10	RR: 0%
RES	10	IRR: 100%
PER	10	Apa: _
COM	1	Edad: _
CUL	1	Templanza: _

Armadura: Prot. 4 (carcasa de bronce).
Armas: Maza 30% 1D8
Competencias: Todas a nivel de base.
Poderes especiales: Al no estar vivo, a los autómatas no les afectan una gran cantidad de hechizos, pero en el pecho tiene un orificio rectangular por donde se mete una tablilla constelada. Si se entra en melée y se supera una tirada de Forzar mecanismo +25, se podrá arrancar, quedando el androide desactivado. Además, si sufren una herida que cause secuelas, esa parte queda inutilizada (si es cabeza, pierde la capacidad de ver u oír, si es el pecho, queda desactivado).

El guardián: Epimeteo

"*... estaba una estatua de bronce de muy fiera estatura; ... la cual tenía una maza de armas en la mano*".

El guardián de la Cueva es un autómata producto de la alquimia desarrollada por los sacerdotes hercúleos y guarda en su interior toda la sabiduría del extinto culto. Epimeteo, como se llama, permanece la mayor parte del tiempo en el templo secreto. Aunque su naturaleza mecánica le impide usar la magia, se ha convertido en un pozo de sabiduría del ars magna, y usa sus grandes conocimientos para proteger el lugar sagrado, aunque algunas noches, cuando se siente solo, abandona los subterráneos para vagar encapuchado por las calles. Lo más parecido que tiene a un amigo es José Martínez, el líder del clan de los Martínez, con el que conversa sobre alquimia a través de una grieta de su laboratorio, pero ni siquiera él conoce la identidad de su interlocutor y cree que es una especie de genio subterráneo.

Si los jugadores se encuentran con el androide, este escapará para después regresar cuando menos se lo esperan: se comportará como una especie de fantasma de la ópera: acosándoles sin presentar batalla nunca. Si le persiguen, tratará de guiarles a los lugares donde tiene dispuestas trampas para que caigan en ellas. Si dejan marcas para orientarse (un hilo o flechas dibujadas, por ejemplo), se encargará de borrarlas. Epimeteo tiene las proporciones y el aspecto de la estatua en bronce de un atleta griego clásico, excepto porque en su pecho puede leerse una frase en romance: "Mi oficio hago". Pero hay que tener en cuenta que, como va envuelto en una capa, los jugadores no tienen por qué adivinar su naturaleza inhumana. Incluso si le ven el rostro, el DJ les puede hacer creer que es una máscara.

FUE	18	Alt: 2 varas
AGI	15	Peso: 200 libras
HAB	15	RR: 50%
RES	18	IRR: 50%
PER		Apa: _

COM	20	Edad: 1300 años
CUL	22	Templanza: _

Armadura: Prot. 4 (carcasa de bronce).
Armas: Maza de armas 60% 1D8+1D4+1.
Competencias: Alquimia 135%, Griego 80%, Latín 100%, Castellano 70%, Árabe 80%, Sigilo 80%, Esconderse 80%, Correr 60%, Saltar 55%, competencias de CUL y COM a 75%.
Competencias: Al no estar vivo, al autómata no le afectan una gran cantidad de hechizos, como los que provocan cambios en el cuerpo o la mente. Además, si sufren una herida que cause secuelas, esa parte queda inutilizada (si es cabeza, pierde la capacidad de ver u oír, si es el pecho, queda desactivado).

Ladón el Basilisco

"*Durante su excursión había visto en el centro de la cueva un gran tesoro vigilado por un enorme animal para él desconocido que mostraba los dientes cuando el chico se le acercaba"*.

Epimeteo lleva siglos criando basiliscos, desde que decidió que la Cueva precisaba más seguridad tras el saqueo de los moros, en 711. Como el autómata no está vivo, no le afecta la mirada mortal del rey de las serpientes, ni tampoco su veneno, así que lo ha entrenado como un cetrero haría con un halcón. De hecho, le pone una capucha de cetrería cuando quiere evitar que sus ojos fulminen a alguien, y lo lleva en la mano o en el hombro como un azor. Las estadísticas del basilisco se encuentran en la página 365 del manual.

Bestia alquímica

"*Un perro, que la vela de día y de noche, tiene la llave de estas cuevas, que a los que se llegan cerca muestra los dientes, como que los quiere tragar, y que no se ha hallado nadie tan valiente, que se haya atrevido, ni arriesgado a pelear con esta bestia*".

Este monstruo es un perro callejero mutado por el Arte, y ahora tiene dos cabezas. A elección del DJ también puede tener la rabia, lo que explicaría por qué el alquimista se deshizo de él, o quizá solo contagie la sarna.

FUE	17	Largo: 1,5 varas
AGI	21	Peso: 52 kg
HAB	2	RR: 100%
RES	20	IRR: 0%
PER	18	Altura: ½ vara
COM	2	Edad: 4 años
CUL	2	Templanza: 60

Armadura: 4 (natural).
Competencias: Escuchar 30%, Sigilo 40%, Rastrear 60%, Esquivar 40%.
Armas: Mordisco (2) 40% 1D3+1D4.

Murciélagos

FUE	2/4	RR: 50%
AGI	25/30	IRR: 50%
RES	2/4	Templanza: 50
PER	30/35	

Protección: Ninguna, pero su pequeño tamaño resta un 25% al ataque
Competencias: Escuchar 90%, Volar 80%, Esquivar 50%.
Armas: Mordisco 40% (dolor agudo y la rabia, quizá).

Ratas

FUE	2/4	RR: 50%
AGI	25/30	IRR: 50%
RES	5/8	Templanza: 50
PER	30/35	

Protección: Ninguna, pero su pequeño tamaño resta un 25% al ataque
Competencias: Escuchar 90%, Sigilo 80%, Esquivar 50%, Esconderse 40%.
Armas: Mordisco 40% (1 PD y el posible contagio de la rabia).

Apéndice: A la fuerza

En muchos casos, los jugadores tendrán que hacer uso de la fuerza bruta para abrirse camino a través del laberinto, lo que en principio no debería suponer ninguna dificultad. En el caso de que haya que aplicar la fuerza contra un muro o una puerta, el sistema de puntos de protección y de resistencia de Aquelarre permite al DJ arreglárselas sin problema. Sin embargo, hay otros aspectos a tener en cuenta.

Uno de ellos es el hecho de que los personajes rara vez van equipados con herramientas, aunque suelen ir bien provistos de cuerdas o antorchas. Es cierto que tienen sus armas, pero resultaría ridículo que se pudiera derribar una pared o una puerta a tiros de ballesta o a cuchilladas o incluso a golpes de espada. Para evitarlo, se puede aplicar la siguiente regla opcional: para derribar una barrera solo se podrán emplear armas cuya característica base sea la Fuerza. Se puede restringir aún más esta lista eliminando las armas de filo, excepto el hacha. Si se usa una para echar a bajo una barrera de madera, la protección baja a la mitad, redondeando hacia abajo. Lo mismo ocurre con la piedra/ladrillo si se emplea un pico de cuervo o un pico a secas. A pesar de que no se puede fallar un golpe, hay que hacer la tirada igual, por la posibilidad de sacar un crítico o una pifia.

Otra posibilidad que se da en más ocasiones es la de emplear simplemente la Fuerza: Dependiendo de la resistencia del obstáculo, aumentará la dificultad de la prueba. En algunos módulos publicados se expresa la dificultad en un número simple. Por ejemplo: para derribar una portón resiste es preciso que la Fuerza de los personajes sume 50 antes siquiera de intentarlo. Es una regla muy sencilla y tiene la ventaja de que evita que un personaje afortunado derribe un portón de una patada al sacar un crítico. La tirada de Fuerza va de x1 a x4 dependiendo de las dificultades: si se trata de una puerta asegurada con trancas (x2), si se trata de un muro pero está muy erosionado (x2), si tienen alguna herramienta como una palanca (+25%)...

Aunque se pueden aplicar las reglas de trabajo en equipo para derribar el obstáculo todos a una, hay que tener en cuenta que si no tienen un ariete o su equivalente improvisado (una viga, por ejemplo) no podrán empujar todos a la vez, sino aquellos que pueden atacar directamente a la puerta (normalmente uno o dos), lo que significa que puede que no reúnan la fuerza conjunta para echarla abajo. Ejemplo: Brais el Bravo tiene Fuerza 18 y Manolo el Mazas tiene Fuerza 16, lo que hace un total de 34. Van a derribar una puerta de castaño que el DJ ha decidido que es muy resistente (puerta dura). Manolo supera la tirada de Fuerzax3 por lo que añade un +10 a la tirada. Brais saca un 25%, con lo que la puerta se desploma levantando una nube de polvo.

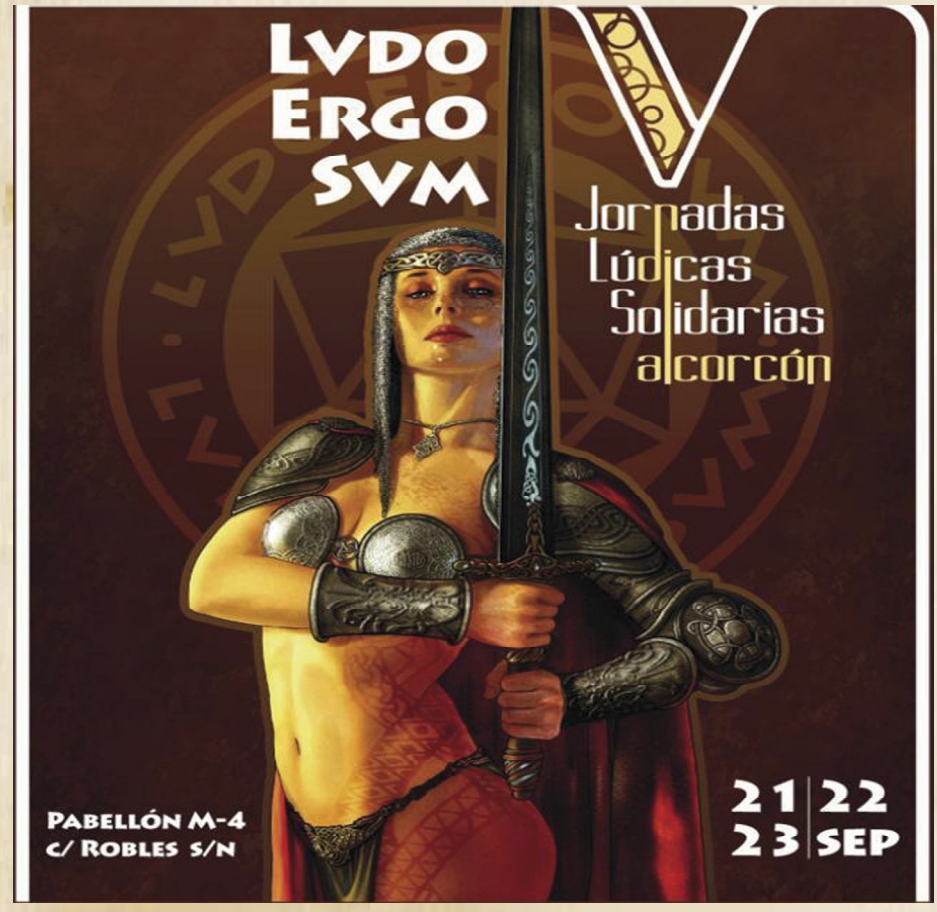
Empleando un ariete se puede sumar en cambio la fuerza de todo el grupo, multiplicando x2 el bonus de daño de cada uno de ellos si superan la tirada de esa característica x3. Ejemplo: Brais, Manolo, Jacob y Ricardo agarran una viga de madera y se disponen a echar abajo una pared de ladrillo. Todos consiguen superar una tirada de Fuerza x3 y añadir su bonus al grupo, aunque en el caso del alquimista judío, no tenga ninguno. Son 6D4 PD a lo que hay que añadir el 2D10. En total son 27 puntos de daño los que hacen solo con el primer golpe: el muro no durará mucho.

Tabla de barreras

Piedra (dura): Res 200*/ Protec 10/
Tapial: Res 150/ Protec 8/ Fuerza 40/45
Ladrillo: Res 125/ Protec 6/ Fue 40/45
Mampostería: Res 130/ Protec 7/ Fue 45/50
Madera: Res 25/ Protec/ Fue 30/35
Tierra:
Puerta débil Res 25/ Protec 3/ Fuerza 15/20
Puerta dura: Res 50/ Protec 5/ Fuerza 25/30

Jornadas Lúdicas Solidarias Ludo Ergo Sum

por Daniel Hernández Garrido



Los días 23, 24 y 25 de septiembre de 2011 se celebró la IV Edición de las Jornadas Lúdicas Solidarias Ludo Ergo Sum. El evento, que se celebró en el Pabellón M-4 de Alcorcón (Madrid), es un punto de encuentro donde los aficionados a los juegos de rol, tablero, cartas, miniaturas y demás pueden pasar tres días disfrutando de sus aficiones. Al mismo tiempo, colaboran con un proyecto solidario ya que el dinero que logra recaudar la organización va a parar a la ONG Por Un Pasito Más, que impulsa proyectos educativos para jóvenes desfavorecidos de El Salvador.

Ludo Ergo Sum

Los días 23, 24 y 25 de septiembre de 2011 se celebró la IV Edición de las Jornadas Lúdicas Solidarias Ludo Ergo Sum. El evento, que se celebró en el Pabellón M-4 de Alcorcón (Madrid), es un punto de encuentro donde los aficionados a los juegos de rol, tablero, cartas, miniaturas y demás pueden pasar tres días disfrutando de sus aficiones. Al mismo tiempo, colaboran con un proyecto solidario ya que el dinero que logra recaudar la organización va a parar a la ONG Por Un Pasito Más, que impulsa proyectos educativos para jóvenes desfavorecidos de El Salvador.

Esta última edición de las Ludo Ergo Sum (a la que cariñosamente llamamos LES) ha sido especial para nosotros porque ha acogido la entrega de los primeros Premios Ludo Ergo Sum, que albergan dos categorías: Mejor Juego de Tablero y Mejor Juego de Rol. Dada la naturaleza de Dramatis Personae, nos centraremos en esta última.

El Premio LES al Mejor Juego de Rol surgió con la intención de ofrecer un merecido reconocimiento a los editores de juegos de rol de nuestro país por su esfuerzo y trabajo bien hecho. Es importante destacar que cuando hablamos de "editores" nos referimos no sólo a las cabezas visibles de las editoriales profesionales del sector, sino también a todos aquellos aficionados que, con gran cariño, desarrollan sus juegos y los ponen al alcance de los demás roleros.

Por otra parte, otra de las intenciones del Premio LES al Mejor Juego de Rol del año es decidir, de la manera menos subjetiva posible (como humanos y jurado que somos, fallamos) cuál es el manual básico que ofrece la mayor calidad global. De cada título analizamos múltiples factores (ambientación, sistema de juego, ayudas de juego, originalidad, maquetación, estilo literario, arte gráfico, encuadernación, relación calidad precio…) y pretendemos, para qué engañarnos, que la decisión que tomemos sea motivo de profundo orgullo para el editor del juego premiado, así como referente para los aficionados. Trabajaremos duro año tras año para que así sea.

El Premio LES al Mejor Juego de Rol es todo un proceso que, resumidamente, empieza con la evaluación de todos los juegos por parte del jurado. Proponemos cinco finalistas y los aficionados pueden votar en Facebook por el que ellos consideran el mejor de esos cinco. Los miembros del jurado hacemos lo propio; sumamos nuestros votos con el resultado de la votación del público y así elegimos finalmente cuál es el ganador del Premio.

Como seguidor de Dramatis Personae, tú que lees estas palabras seguro que sabes que el Premio LES 2011 al Mejor Juego de Rol recayó en Aquelarre Tercera Edición, editado por Nosolorol. El juego de rol demoníaco-medieval se impuso a cuatro competidores a cuál más digno: 1808, de Sombra; Aventuras en la Marca del Este, de Holocubierta; CthulhuTech, de Edge Entertainment; y Leyenda de los Cinco Anillos Cuarta Edición, de Edge Entertainment. La cosa estuvo muy ajustada. De hecho, en la votación popular hubo un empate entre Aquelarre y Leyenda de los Cinco Anillos, y no pocas vueltas le dimos a la cabeza

los miembros del jurado antes de elegir nuestro favorito. Por muy estrecho margen finalmente el elegido fue Aquelarre.

Ya en las Jornadas, entre la tarde del viernes y la mañana del sábado se celebraron partidas de rol de los cinco juegos finalistas; pretendíamos de esta manera que los aficionados pudieran probar los cinco mejores juegos del año y también como recompensa al trabajo de los editores de dichos títulos. La ceremonia de entrega tuvo lugar a las 13:00 del sábado; desde Nosolorol enviaron a una representante para recoger el galardón. A partir de ese momento, en cada turno (tarde del sábado, mañana y tarde del domingo) se celebraron partidas de Aquelarre para que los aficionados pudieran conocer de primera mano el Mejor Juego de Rol del año.

Finalizaré diciendo que ya estamos inmersos a fondo en la lectura de los manuales publicados dentro del plazo del Premio LES 20120 al Mejor Juego de Rol. Si se cumplen las previsiones editoriales tendremos más títulos que el año pasado, con lo cual nos espera una buena dosis de lecturas roleras. Muchas gracias a los aficionados que votaron el año pasado y gracias también a los que votarán en cada edición. Y muchas gracias también a todos los editores (profesionales o no) por su trabajo y porque si el año pasado lo tuvimos complicado para elegir, en esta nueva edición las decisiones parece que serán mucho más difíciles. Eso es bueno, porque significa que el nivel de lo publicado en nuestro país es alto. Y nos alegramos de ello.

¡Nos vemos en las LES 2012!

Daniel Hernández Garrido
Asociación Ludo Ergo Sum

Direcciones de interés

Jornadas Ludo Ergo Sum
http://www.proyectoludoergosum.com
jornadasludoergosum@gmail.com

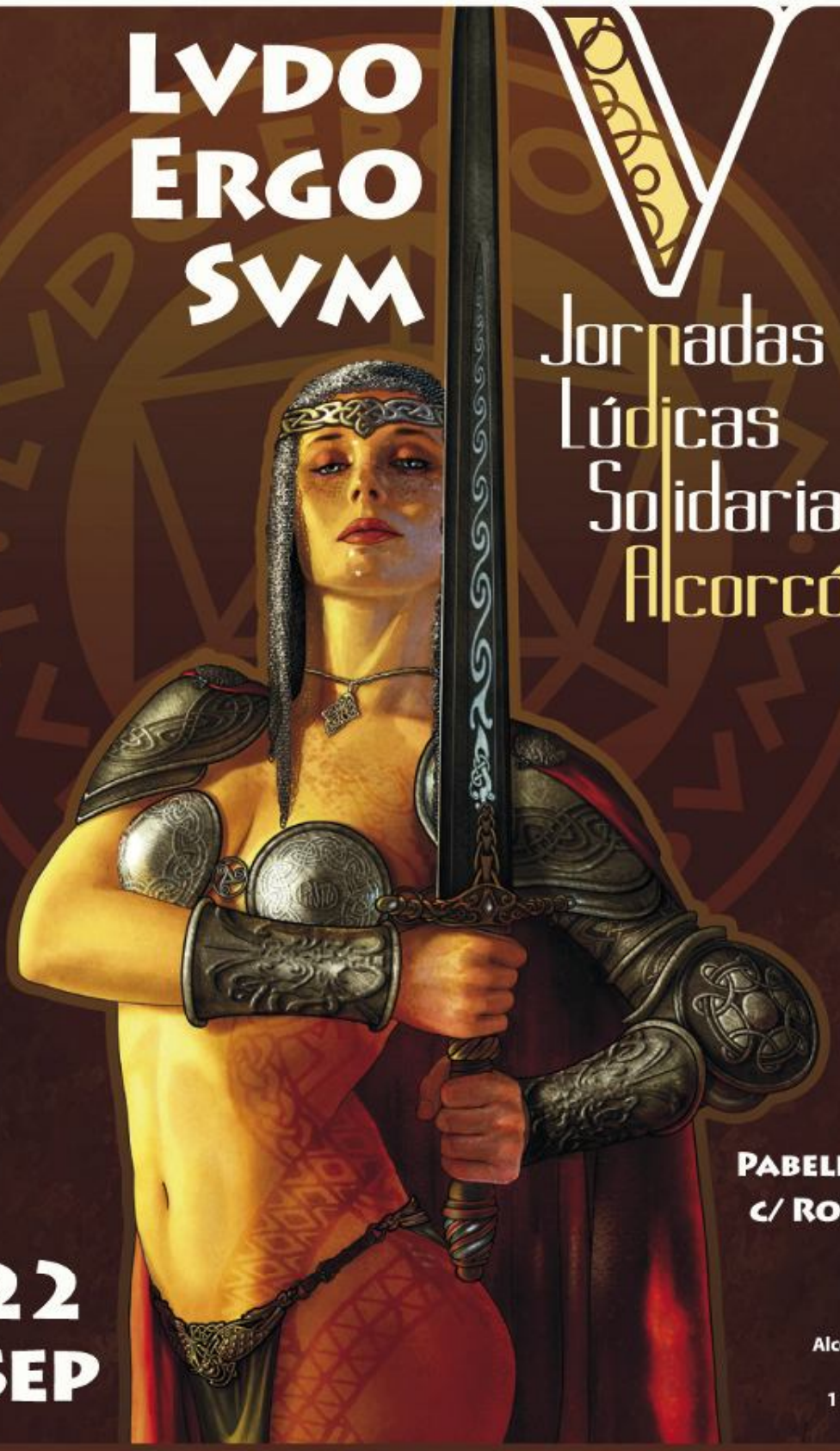
En Facebook: http://www.facebook.com/profile.php?id=100001194399081
En Twitter: @ J_Ludoergosum

Por un Pasito Más
http://www.porunpasitomas.org

LVDO ERGO SVM

V

Jornadas Lúdicas Solidarias Alcorcón



PABELLÓN M-4
C/ ROBLES S/N

Las Retamas

Alcorcón Central

1 - 2 - 510 - 520

21 | 22
23 | SEP

ORGANIZAN

Ayuntamiento de Alcorcón
Concejalía Deportes y Juventud

un pasito más

PROYECTO LVDO ERGO SVM

PATROCINAN

DEVIR · PROYECTO ARCADIA · GAMES WORKSHOP · zacatrus! · BANCA CIVICA · homoludicus · SOMBRA · Spike and Freak · gen · Dorlones Juegos y Cartas · EVOLUTION · edge · hobbyhierba · jdejuegos.net · NSR · Fundación Dracma · Del Juste · LEGEND COMICS · ASMODEE · ASKARI · Alianza Rebelde · Padis · LudusBelli · EN COBERTURA · Capitán Miniatures · mercurio · LEGO · Cuarto de Juegos · MÓDULOS · DANI & FRIENDS

Ilustración - Pinturero

WWW.PROYECTOLVDOERGOSVM.COM

Diseño - elbinlographic.blogspot.com.es

Compendio de Armaduras

por Albert Tarrés

Compendio de Armaduras

Este compendio de creación de armaduras modificadas lo vamos a dividir en varios apartados intentando ser un poco sistemático y ordenado, primero encontrarás los diferentes atributos "físicos" modificables y posteriormente los de otro tipo de naturaleza como por ejemplo conjuros insertados:

1.- Tablas armaduras, cascos y escudos sin modificar
2.-Atributos de modificación (Resistencia, protección, penalizaciones, fuerza mínima, etc.)
3.-Conjuros insertados
4.-Guía de creación de armadura, casco y escudo modificado
5.-Tablas de creación aleatoria

NOTA: Debido a que hay alguna diferencia entre las descripciones/requisitos/restricciones y malus entre las armaduras de las ediciones anteriores respecto a las de la tercera edición, todo lo que se explique en el compendio será genérico para todas ediciones y en caso de ser necesario lo encontrareis especificado para la tercera edición o las anteriores.

Al igual que en el compendio de creación de armas modificadas voy a abstenerme de aplicar valor monetario a las creaciones ya que considero que serían cantidades en unos casos desorbitadas, en otros incalculables y por otra parte el objeto de este compendio es crear los objetos no valorarlos, en cada caso en particular, el máster correspondiente deberá ajustarse a las circunstancias en que se encuentre.

1.- Tablas de Armaduras, Cascos y Escudos sin modificar

En donde se detallan las armaduras, cascos y escudos que vienen descritos en los manuales oficiales.

Para la 1º y 2º edición

Armaduras			
Nombre	Protección	Resistencia	Malus
Ropa Gruesa (pieles y lana)	1	30	Carece
Peto de Cuero	2	50	Carece
Cuero con Refuerzos	3	75	No se puede nadar con ella
Cota de Malla	5	125	No se puede nadar con ella
			-10% a las competencias de **agilidad**
Cota de Malla con Refuerzos	6	150	No se puede nadar con ella
			No se puede dormir con ella
			-25% a las competencias de **agilidad**
			-2 a la **iniciativa**
Armadura de Placas	8	200	No se puede nadar con ella
			No se puede dormir con ella
			No se puede trepar con ella
			-50% a las competencias de **agilidad**
			-25% a las competencias de **habilidad**
			-10% a las competencias de **fuerza**
			-5 a la **iniciativa**
			En caso de caerse hay que superar un **FUE**x2 para ponerse en pie sin ayuda

Cascos y Escudos			
Nombre	Protección	Resistencia	Malus
Casco de Metal	+2	40	Se coloca encima del pelo o cota, sumando ambas protecciones en la localización de la cabeza
Yelmo	8	75	Solo puede llevarse con Cota de Malla, Cota de Malla con Refuerzos o Armadura de Placas
			-25% a las competencias de PERCEPCIÓN
			-10 a la INICIATIVA
Escudo	- -	100	No se puede nadar con él

Armaduras a partir del Siglo XVI			
Nombre	Protección	Resistencia	Malus
Ropa Gruesa (pieles y lana)	1	30	Carece
Ropa Acolchada (pieles y lana)	2	50	Carece
Ropas de Cuero	3	75	Carece
Coraza	8/3 *	125	No se puede nadar con ella
			No se puede dormir con ella
Armadura Ligera	6	150	No se puede nadar con ella
			No se puede dormir con ella
			-15% a las competencias de **agilidad**
			-1 a la **iniciativa**
Armadura de Placas	8	200	No se puede nadar con ella
			No se puede dormir con ella
			No se puede trepar con ella
			-50% a las competencias de **agilidad**
			-10% a las competencias de **habilidad**
			- 3 a la **iniciativa**
			En caso de caerse hay que superar un **FUE**x3 para ponerse en pie sin ayuda

*NOTA: * Protección 8 en pecho y abdomen. En brazos y piernas da protección 3 (ropas de cuero), la cabeza suele ir cubierta de un casco (Prot. 2)*

Compendio de Armaduras

Para la 3º edición

Las dos tablas para la tercera edición son las que Ramiel me envió para poderlas colgar en mi blog AKELARREDVANCED. Corresponden a las tablas que él mismo revisó después de que NSR publicara una fe de erratas del juego, que elaboraron bajo el nombre Arcana Demoni. Ha sido recopilada y revisada por Antonio Polo y Juan Pablo Fernández e incluye aclaraciones solicitadas en el foro oficial del juego y pequeños errores descubiertos por los aficionados y autores.

Armaduras y Cascos

Nombre	Tipo	Protec	RES	F u e Mín	Localizaciones	Penalizaciones
Pelliza de Piel	Blanda	1	15	5	Pecho y abdomen	
Ropas Gruesas	Blanda	1	30	5	Todo excepto cabeza	
Brazales	Ligera	2	10	5	Brazos	
Gambesón	Ligera	2	50	5	Todo excepto cabeza	
Gambesón Reforzado	Ligera	3	75	8	Todo excepto cabeza	-25% a las tiradas de Nadar
Grebas de Cuero	Ligera	2	15	5	Piernas	
Velmez	Ligera	2	25	5	Pecho y abdomen	
Coracina	Metálica	5	150	10	Todo excepto cabeza	-15% a las competencias de Agilidad
						-100% a las tiradas de Nadar
Coraza Corta	Metálica	6	125	12	Pecho y abdomen	-15% a las competencias de Agilidad
						-50% a las tiradas de Nadar
						-1 a las tiradas de Iniciativa
Cota de Placas	Metálica	6	150	12	Todo excepto cabeza	-25% a las competencias de Agilidad
						-100% a las tiradas de Nadar
						-2 a las tiradas de Iniciativa
Grebas Metálicas	Metálica	4	40	8	Piernas	-5% a las competencias de Agilidad
Loriga de Malla	Metálica	5	125	10	Todo excepto cabeza	-10% a las competencias de Agilidad
						-75% a las tiradas de Nadar

Continua en la siguiente página...

...viene de la página anterior.

Arnés	Completa	8	200	15	Todo excepto cabeza	-50% a las competencias de Agilidad
						-25% a las competencias de Habilidad
						-10% a las competencias de Fuerza
						-100% a las tiradas de Nadar
						-5 a las tiradas de Iniciativa
						Para levantarse del suelo con un arnés puesto es necesario pasar una tirada de FUEx3
Bacinete	Casco	4	40	8	Cabeza	
Capacete	Casco	2	20	5	Cabeza	
Celada	Casco	6	80	12	Cabeza	-20% a competencias de Percepción
						-2 a las tiradas de Iniciativa
Gorro de Cuero	Casco	1	20	5	Cabeza	
Yelmo	Casco	8	100	15	Cabeza	-25% a las competencias de Percep-ción
						-5 a las tiradas de Iniciativa
Bardas	Animal	5	150	30	Todo excepto patas	Reduce en 10 varas su movimiento
Bardas de Vaqueta	Animal	2	75	25	Todo excepto patas	Reduce en 5 varas su movimiento

Escudos			
Nombre	RES	FUE	Notas
Adarga	50	5	Sólo puede absorber 3 PD: el resto pasa directamente al brazo del escudo.
			Contra ataques a distancia sólo protege el brazo.
Broquel	30	5	Contra ataques a distancia sólo protege el brazo.
Escudo de Madera	100	8	Contra ataques a distancia protege el brazo, el pecho y otra localización (cabeza o abdomen).
Escudo de Metal	150	10	Contra ataques a distancia protege el brazo, el pecho y otra localización (cabeza o abdomen).
			-25% a las tiradas de Nadar.
Pavés	175	12	-15% a las competencias de Agilidad.
			-50% a las tiradas de Nadar.
			-2 a las tiradas de Iniciativa.
			Contra ataques a distancia protege casi todo el cuerpo, exceptuando piernas.
Rodela	80	8	Contra ataques a distancia protege el brazo y el pecho.
Tarja	200	15	-30% a las competencias de Agilidad.
			-75% a las tiradas de Nadar.
			-5 a las tiradas de Iniciativa.
			Es imposible usarlo a caballo.
			Contra ataques a distancia protege todo el cuerpo.

Hasta aquí hemos visto los diferentes tipos de armaduras, cascos y escudos que especifican las diferentes ediciones del juego. Exceptuando la tabla de armaduras para los siglos XVI y posteriores (lo que muchos conocemos como época Villa y Corte del juego) que corresponde a las ediciones anteriores, todo el material descrito es para las épocas anteriores a la pólvora (esto no es exacto del todo, pero en términos de juego con esta explicación nos entendemos todos perfectamente)

2.- Atributos de modificación

Resistencia

La Resistencia es un valor numérico que representa la solidez de la armadura, casco o escudo y que es diferente para cada tipo.

El valor que se le otorga a cada elemento en las tablas del capítulo 1 corresponde a armaduras, cascos y escudos nuevos y recién terminados de fabricar. La resistencia se va perdiendo y al llegar a 0 queda totalmente inservible.

Las armaduras se pueden reparar por un artesano capacitado y con las herramientas adecuadas siempre y cuando no haya perdido más de las dos terceras partes de su resistencia.

En el atributo RESISTENCIA podemos aplicar las siguientes modificaciones:

- **Mayor resistencia total:** El valor de resistencia total de la armadura, casco o escudo es mayor

- **Reducción de pérdida de resistencia:** Al recibir un ataque que impacte en la armadura, casco o escudo, la pérdida de puntos de resistencia es menor que el ataque que recibe la armadura.

- **Mayor reparabilidad:** Al reparar la armadura, casco o escudo, se recuperan más puntos de resistencia de lo normal.

- **Irrompible**: Los puntos de resistencia no se contemplan debido a que se considera indestructible a efectos del juego.

Mayor resistencia total

El valor de resistencia total de la armadura, casco o escudo es mayor.

Aplicaremos el valor de resistencia del elemento siguiente en las tablas otorgando la resistencia de la armadura, casco o escudo inmediatamente superior.

Para armaduras, cascos y escudos de las ediciones anteriores

Armaduras		
Nombre	Res. original	Res. modificada
Ropa Gruesa (pieles y lana)	30	50
Peto de Cuero	50	75
Cuero con Refuerzos	75	125
Cota de Malla	125	150
Cota de Malla con Refuerzos	150	200
Armadura de Placas	200	275*

Cascos y Escudos		
Nombre	Res. riginal	Res. modificada
Casco de Metal	40	75
Yelmo	75	125*
Escudo	100	150/200**

Armaduras a partir del Siglo XVI		
Nombre	Res. original	Res. modificada
Ropa Gruesa (pieles y lana)	30	50
Ropa Acolchada (pieles y lana)	50	75
Ropas de Cuero	75	125
Coraza	125	150
Armadura Ligera	150	200
Armadura de Placas	200	275*

* El valor aplicado es resultado de intentar se-

guir una progresión en los valores acorde a la tabla

** Aplicar entre un valor y otro para diferenciar de un escudo mejor (res. 150) a uno mucho mejor (res. 200) que el normal

Para armaduras, cascos y escudos de la tercera edición

Armaduras y Cascos			
Nombre	Tipo	Res original	Res. modificada
Pelliza de Piel	Blanda	15	30
Ropas Gruesas	Blanda	30	50
Brazales	Ligera	10	35*
Gambesón	Ligera	50	75
Gambesón Reforzado	Ligera	75	125
Grebas de Cuero	Ligera	15	40
Velmez	Ligera	25	50*
Coracina	Metálica	150	200
Coraza Corta	Metálica	125	1250
Cota de Placas	Metálica	150	200
Grebas Metálicas	Metálica	40	75*
Loriga de Malla	Metálica	125	150
Arnés	Completa	200	275*
Bacinete	Casco	40	80
Capacete	Casco	20	40
Celada	Casco	80	100
Gorro de Cuero	Casco	20	40
Yelmo	Casco	100	150*
Bardas	Animal	150	200*
Bardas de Vaqueta	Animal	75	150

Armaduras		
Nombre	Res. original	Res. modificada
Adarga	50	80
Broquel	30	50
Escudo de Madera	100	150
Escudo de Metal	150	175
Pavés	175	200
Rodela	80	100
Tarja	200	250*

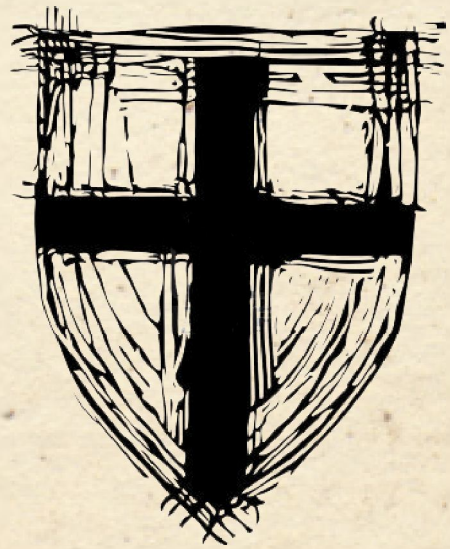
* El valor aplicado es resultado de intentar seguir una progresión en los valores acorde a la tabla

Ejemplo:

Cueros con refuerzos

Elemento original Prot. 3 Res. 75
No se puede nadar con ella

Elemento modificado Prot. 3 Res. 75
No se puede nadar con ella



Reducción de pérdida de resistencia

Al recibir un ataque que impacte en la armadura, casco o escudo, la pérdida de puntos de resistencia es menor que el ataque que recibe la armadura

La reducción del daño puede tener varios valores, desde un punto a varios puntos de daño de manera fija o reducirlo en un dado determinado. Recomiendo el uso de cantidades fijas para evitar tiradas de dados que puedan ralentizar excesivamente el combate.
Con este atributo de modificación debemos discernir entre si el elemento de protección sigue reduciendo el daño ante los ataques críticos. Si la armadura es mágica puede mantener el valor de reducción de daño frente al ataque recibido, si no lo es de ninguna manera reducirá el daño ya que ante un ataque crítico se perderán tantos puntos de resistencia como daño reciba.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original *Cuero con Ref.*
Prot. 3 *Res. 75*
No se puede nadar con ella

Elemento modificado *Cuero con Ref.*
Prot. 3 *Res. 125*
Reducción de pérdida de resistencia en 2 puntos.
No se puede nadar con ella

Con el elemento original al recibir un ataque de 8 puntos de daño, reducimos la resistencia en 3 y en 5 los puntos de vida del PJ. Con el elemento modificado al recibir un ataque de 8 puntos de daño, reducimos la resistencia en 1 y en 5 los puntos de vida del PJ.

Valores de reducción de pérdida de resistencia

Valores fijos (recomendado)	Valores variables	Valores fijos y variables combinados
-1	-1D3	-1D3-1
-2	-1D4	-2D4-2
-3	-1D6	
-4	-2D4	
-5	-1D8	
-6	-2D6	
etc...	etc...	etc...

Nota: El valor de reducción de pérdida de resistencia no puede igualar al de protección ya que de ser así se consideraría irrompible. Es por eso que el valor de reducción de perdida siempre será tan alto como un punto menos de la protección que otorgue el elemento modificado.

Mayor reparabilidad

Al reparar la armadura, casco o escudo, se recuperan más puntos de resistencia de lo normal.

Cuando se intenta reparar un elemento de protección, si se dispone de las herramientas adecuadas, debe superarse con éxito una tirada de Artesanía (armería), y por cada éxito se repara +2D4 puntos de resistencia del elemento.

Al modificar este atributo obtenemos un doble beneficio, se reparan más puntos de resistencia y el coste de reparación al contratar los servicios de un profesional son menores, ya que solo se pagarán los puntos según el resultado de +2D4.

Los valores a sumar pueden ser fijos, variables o una combinación de ambos.

Un atributo modificado interesante podría ser también que siempre se consiguiera el valor máximo de reparación en vez de tirar los 2d4.

Valores de aumento de reparación de la resistencia (valor normal +2D4) Ante la enorme cantidad de posibilidades que hay, os pongo unos cuantos ejemplos de muestra con el valor global de reparación.

Valores fijos (recomendado)	Valores variables	Valores fijos y variables combinados
+2D4 +1	+2D4+1D3	+3D4+1
+2D4 +2	+3D4	+4D4-1
+2D4 +3	+4D4	+1D6+2
+2D4 +4	+2D6	+2D8+1
+2D4 +5	+1D10	
etc...	etc...	etc...

Nota: El coste de contratar los servicios de reparación se contará a partir del resultado de los 2D4 de cada tirada, recibiendo los puntos adicionales de reparación "de gratis".

Ejemplo:

Cueros con refuerzos con resistencia 50 después de varios combates
Elemento original *Cuero con Ref.*
Prot. 3 *Res. 50*
No se puede nadar con ella (repara +2D4)

Elemento modificado *Cuero con Ref.*
Prot. 3 *Res. 50*
Bonus de reparación (repara +3D4+1)

No se puede nadar con ella

Con el elemento original al reparar tiramos por los 2D4 y obtenemos un 3 y un 4. Reparamos 7 puntos la resistencia. Si esto nos lo hace un profesional que hemos contratado pagaremos por los 7 puntos de resistencia reparados a la tarifa que marque el máster. Según las tarifas del manual de la tercera edición nos costaría 35 maravedís.

Con el elemento modificado al reparar tiramos por los 3D4+1 y obtenemos un 3, un 4 y un 2 más el 1 fijo. Reparamos 10 puntos la resistencia. Si esto nos lo hace un profesional que hemos contratado pagaremos por los 2D4 que en este caso usaremos los dos valores mayores de los D4 que hemos lanzado (por que el máster en este caso en particular lo ha decidido así) y pagaremos por 7 puntos que según las tarifas del nuevo manual nos costaría 35 maravedís en lugar de 50 ya que los 3 puntos adicionales que se reparan nos salen gratis.

Irrompible

Los puntos de resistencia no se contemplan debido a que se considera indestructible a efectos del juego.

Hay que tener en cuenta que este atributo casi con total seguridad implica que el elemento de protección sea de naturaleza mágica para evitar que los ataques recibidos reduzcan su resistencia.

Durante el combate funciona igual que siempre pero una vez superado el valor de protección que ofrece el elemento protector nos restaremos de la forma habitual los puntos de vida correspondientes.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos con resistencia
Elemento original Cuero con Ref.
Prot. 3 Res. 75
No se puede nadar con ella

Elemento modificado Cuero con Ref.
Prot. 3 Res. -- Irrompible

No se puede nadar con ella

Protección

La Protección es el valor en que se reducen los Puntos de Daño recibidos por el personaje ante un ataque que le impacte.

En el atributo PROTECCIÓN podemos aplicar las siguientes modificaciones.

* Mayor protección total: El valor de protección total es más elevado.

* Protección adicional frente algún tipo de daño: El valor de protección solo se incrementa frente un tipo de daño recibido.

* Protección no ignorada ante los críticos: Al recibir un ataque crítico se tiene en cuenta igualmente el valor de protección restando el valor a los puntos de vida que pierda el personaje.

Mayor protección total

El valor de protección total es más elevado.

Sumaremos el valor de protección adicional directamente al valor de la protección sin modificar. El valor a sumar se indicará siempre con un número fijo al igual que las protecciones originales.

Sumar más de 1 punto a la protección será de muy difícil justificación si el elemento de protección no es de naturaleza mágica.

Valores recomendados si no queremos otorgar naturaleza mágica al elemento de protección

Para armaduras, cascos y escudos de las ediciones anteriores

Armaduras		
Nombre	Protección Original	Protección Modificada
Ropa Gruesa (pieles y lana)	1	2
Peto de Cuero	2	3
Cuero con Refuerzos	3	4
Cota de Malla	5	6
Cota de Malla con Refuerzos	6	7
Armadura de Placas	8	9

Cascos y Escudos		
Nombre	Protección original	Protección modificada
Casco de Metal	40	75
Yelmo	75	125*
Escudo	100	150/200**

Armaduras a partir del Siglo XVI		
Nombre	Protección original	Protección modificada
Ropa Gruesa (pieles y lana)	1	2
Ropa Acolchada (pieles y lana)	2	3
Ropas de Cuero	3	4
Coraza	8/3*	9/4*
Armadura Ligera	6	7
Armadura de Placas	8	9

* El escudo no contempla el valor protección ya que en las reglas del juego se tiene en cuenta que puede parar o no parar un ataque y ya está.

Para armaduras, cascos y escudos de la tercera edición.

Armaduras y Cascos			
Nombre	Tipo	Protección original	Protección modificada
Pelliza de Piel	Blanda	1	2
Ropas Gruesas	Blanda	1	2
Brazales	Ligera	2	3
Gambesón	Ligera	2	3
Gambesón Reforzado	Ligera	3	4
Grebas de Cuero	Ligera	2	3
Velmez	Ligera	2	3
Coracina	Metálica	5	6
Coraza Corta	Metálica	6	7
Cota de Placas	Metálica	6	7
Grebas Metálicas	Metálica	4	5
Loriga de Malla	Metálica	5	6
Arnés	Completa	8	9
Bacinete	Casco	4	5
Capacete	Casco	2	3
Celada	Casco	6	7
Gorro de Cuero	Casco	1	2
Yelmo	Casco	8	9
Bardas	Animal	5	6
Bardas de Vaqueta	Animal	2	3

Armaduras		
Nombre	Protección Original	Protección Modificada
Adarga	3**	4**
Broquel *		
Escudo de Madera *		
Escudo de Metal *		
Pavés *		
Rodela *		
Tarja *		

** El escudo no contempla el valor protección ya que en las reglas del juego se tiene en cuenta que puede parar o no parar un ataque y ya está.*

***Absorbe el daño indicado y por encima de este valor el daño va directamente al brazo que porta el escudo.*

NOTA: Los valores presentados se pueden justificar por el excelente trabajo que puede realizar un gran maestro con las condiciones óptimas de trabajo y las mejores herramientas y materiales posibles. Todo valor por encima del +1 a las protecciones que os he indicado en estas dos anteriores tablas, a efectos del juego solamente sería posible con un origen del elemento de protección de tipo mágico.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Cuero con Ref.
Prot. 3 Res. 75
No se puede nadar con ella

Elemento modificado Cuero con Ref.
Prot. 4 Res. 75
No se puede nadar con ella

Protección adicional frente algún tipo de daño

El valor de protección solo se incrementa frente un tipo de daño recibido.

El nuevo manual de Aquelarre ya nos hace distinción entre el daño que hacen determinados tipos de arma frente a ciertos tipos de protección:

Las armaduras blandas y ligeras casi no ofrecen protección contra un ataque de hacha: la protección de la armadura sólo protege la mitad, redondeando hacia abajo.

Las armaduras metálicas, completa o bien los cascos de tipo metálico –el bacinete, la celada y el yelmo- contra las mazas sólo ofrecen la mitad de puntos de protección redondeando hacia arriba.

Este hecho no es tan complicado de entender ya que si conocemos un poco las armas de la época es fácil entender que no hace el mismo tipo de daño las armas de tipo maza (mayal, martillo de guerra, etc…) que las armas de tipo Arcos con sus flechas por poner un ejemplo.

Los tipos de daño que puede recibir un elemento protector son:

- Contundente o aplastamiento: Mazas y Palos
- Corte: Hachas
- Perforación: Lanzas, Arcos y Ballestas

Dicho esto te preguntarás y las espadas? Pues las espadas hacen daño de corte con el filo y de perforación con la punta y aplastamiento con la hoja plana. (Dónde se diga espadas, se entiende que englobamos cuchillos, espadas y espadones).

Si en tu partida, aventura, módulo o campaña consideras que esta diferenciación te va a ser útil, adelante, de no ser así recomiendo no usar este modificador. A pesar de mi recomendación intentaré establecer unos criterios que te pueden ser útiles.

1- Todo elemento de protección que sea fabricado, diseñado de manera que otorgue una protección adicional respecto un tipo de daño, se verá debilitado contra los otros.
2- Los diseños deben estar compensados. A efectos del juego quiere decir que todo lo que sume a favor por un lado lo compensaremos restando de los otros.
3- Ante el hecho que las espadas pueden llegar a hacer todo tipo de daño, el valor de los elementos de protección no será alterado nunca respecto a ellas.

Valores de modificación recomendados: +2 de protección a un tipo de daño y -1 de protección para los otros dos tipos de daño.

Daño	Aplastamiento	Corte	Perforación
opción 1	+2	-1	-1
opción 2	-1	+2	-1
opción 3	-1	-1	+2

Si decides incrementar estos valores procura que sean siempre equilibrados y a ser posible equitativos del orden

+2 -1 -1
+3 -2 -1
+4 -2 -2

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Cuero con Ref.
Prot. 3 Res. 75
No se puede nadar con ella

Elemento modificado Cuero con Ref.
Prot. 3 Res. 75 Prot 5
contra perforación
Prot 2 contra aplastamiento y corte
No se puede nadar con ella

Nota: En este caso el cuero con refuerzos tiene, si seguimos las reglas de la 3º ed., los siguientes valores de protección dependiendo del tipo de arma que realice el ataque:

Espada, cuchillos, espadones – Prot. 3
Lanzas, Arcos y Ballestas – Prot. 5
Mazas – Prot. 2
Palos – Prot. 2
Hachas * – Prot. 1

* Al ser armadura blanda o ligera reduce la protección a la mitad redondeando hacia abajo

Protección no ignorada frente críticos

Esta modificación a efectos del juego tal y como está establecido, en todas las ediciones del mismo, siempre será de naturaleza mágica.

Debemos especificar si la protección no ignorada contra los ataques críticos es solamente efectiva contra armas no mágicas o contra todo ataque recibido ya sea mágico o no.

Pondré un ejemplo para que se entienda bien:

Los PJ1 y Pj2 atacan al Pj3 que tiene una armadura que no se ignora contra ataques críticos de armas normales.

El Pj1 obtiene un crítico con su espada y con su tirada (1D8+1+1D6) de 15 puntos de daño contra su arnés (prot. 8) recibe un daño de 7 puntos de daño (ataque de arma normal).
El Pj2 obtiene un crítico con su espada con el talismán de arma invicta y con su tirada (1D8+1+1D6) de 15 puntos de daño contra su arnés (prot.8) recibe los 15 puntos de daño (ataque de arma mágica).

Los PJ1 y Pj2 atacan al Pj3 que tiene una armadura que no se ignora contra ataques críticos de todo tipo, normales y mágicas.

El Pj1 obtiene un crítico con su espada y con su tirada (1D8+1+1D6) de 15 puntos de daño contra su arnés (prot. 8) recibe un daño de 7 puntos de daño (ataque de arma normal).

El Pj2 obtiene un crítico con su espada con el talismán de arma invicta y con su tirada (1D8+1+1D6) de 15 puntos de daño contra su arnés (prot.8) recibe 7 puntos de daño igualmente (ataque de arma mágica).

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Cuero con Ref.
Prot. 3 Res. 75
No se puede nadar con ella

Elemento modificado Cuero con Ref.
Prot. 3 Res. 75
No se puede nadar con ella

No es ignorada frente críticos de armas no mágicas

Penalizaciones

Las penalizaciones son todos aquellos impedimentos que ocasionan a su portador ya que se trata de vestimentas que, en su mayor parte no están pensadas para el uso cotidiano, si no para una situación puntual de combate, además suelen ser pesadas e incomodas.

A efectos del juego tenemos las siguientes penalizaciones: No permite nadar, no permite trepar, no permite dormir para las ediciones anteriores o en la tercera se refleja de igual modo con los -100% a tiradas de nadar, así como nos aplican penalizaciones de diversos valores a la iniciativa o nos penalizan acciones basadas en Habilidad, Fuerza o Agilidad.

Al modificar este atributo podemos reducir estas penalizaciones haciendo que las armaduras sean más fáciles de llevar (quien no se acuerda de Rolemaster con sus armaduras CA 14 que protege como una CA20?)

Para armaduras, cascos y escudos de las ediciones anteriores

Armaduras		
Nombre	Penalizaciones Original	Penalizaziones Modificadas
Ropa Gruesa (pieles y lana)	Carece	Carece
Peto de Cuero	Carece	Carece
Cuero con Refuerzos	No se puede nadar con ella	No se puede nadar con ella
Cota de Malla	No se puede nadar con ella	No se puede nadar con ella
	-10% a las competencias de **agilidad**	**-5% a las competencias de agilidad**
Cota de Malla con Refuerzos	No se puede nadar con ella	No se puede nadar con ella
	No se puede dormir con ella	No se puede dormir con ella
	-25% a las competencias de **agilidad**	**-10% a las competencias de agilidad**
	-2 a la **iniciativa**	**-1 a la iniciativa**

Armadura de Placas	No se puede nadar con ella	No se puede nadar con ella
	No se puede dormir con ella	No se puede dormir con ella
	No se puede trepar con ella	
	-50% a las competencias de **agilidad**	**-25% a las competencias de agilidad**
	-25% a las competencias de **habilidad**	**-10% a las competencias de habilidad**
	-10% a las competencias de **fuerza**	**-5% a las competencias de fuerza**
	-5 a la **iniciativa**	**-2 a la iniciativa**

Armaduras y Cascos		
Nombre	Penalizaciones Original	Penalizaciones Modificadas
Pelliza de Piel	Carece	Carece
Ropas Gruesas	Carece	Carece
Brazales	Carece	Carece
Gambesón	Carece	Carece
Gambesón Reforzado	**-25% a las tiradas de Nadar**	**-10% a las tiradas de Nadar**
Grebas de Cuero	Carece	Carece
Velmez	Carece	Carece
Coracina	**-15% a las competencias de Agilidad**	**-5% a las competencias de Agilidad**
	-100% a las tiradas de Nadar	**-50% a las tiradas de Nadar**
Coraza Corta	**-15% a las competencias de Agilidad**	**-5% a las competencias de Agilidad**
	-50% a las tiradas de Nadar	**-25% a las tiradas de Nadar**
	-1 a las tiradas de Iniciativa	**-1 a las tiradas de Iniciativa**
Cota de Placas	**-25% a las competencias de Agilidad**	**-10% a las competencias de Agilidad**
	-100% a las tiradas de Nadar	**-75% a las tiradas de Nadar**
	-2 a las tiradas de Iniciativa	**-1 a las tiradas de Iniciativa**
Grebas Metálicas	**-5% a las competencias de Agilidad**	
Loriga de Malla	**-10% a las competencias de Agilidad**	**-5% a las competencias de Agilidad**
	-75% a las tiradas de Nadar	**-50% a las tiradas de Nadar**

Arnés	**-50% a las competencias de Agilidad**	**-25% a las competencias de Agilidad**
	-25% a las competencias de Habilidad	**-10% a las competencias de Habilidad**
	-10% a las competencias de Fuerza	**-5% a las competencias de Fuerza**
	-100% a las tiradas de Nadar	**-75% a las tiradas de Nadar**
	-5 a las tiradas de Iniciativa	**-2 a las tiradas de Iniciativa**
Bacinete	**Carece**	**Carece**
Capacete	**Carece**	**Carece**
Celada	**-20% a competencias de Percepción**	**-10% a competencias de Percepción**
	-2 a las tiradas de Iniciativa	**-1 a las tiradas de Iniciativa**
Gorro de Cuero	**Carece**	
Yelmo	**-25% a las competencias de Percepción**	**-10% a las competencias de Percepción**
	-5 a las tiradas de Iniciativa	**-2 a las tiradas de Iniciativa**
Bardas	**Reduce en 10 varas su movimiento**	**Reduce en 5 varas su movimiento**
Bardas de Vaqueta	**Reduce en 5 varas su movimiento**	**Reduce en 2 varas su movimiento**

Escudos		
Nombre	Penalizaciones Original	Penalizaciones Modificadas
Adarga	Carece	Carece
Broquel	Carece	Carece
Escudo de Madera	Carece	Carece
Escudo de Metal	-25% a las tiradas de Nadar.	-10% a las tiradas de Nadar.
Pavés	**-15% a las competencias de Agilidad.**	**-5% a las competencias de Agilidad.**
	-50% a las tiradas de Nadar.	-25% a las tiradas de Nadar.
	-2 a las tiradas de Iniciativa.	-1 a las tiradas de Iniciativa.
Rodela	**Carece**	**Carece**
Tarja	**-30% a las competencias de Agilidad.**	**-15% a las competencias de Agilidad.**
	-75% a las tiradas de Nadar.	**-50% a las tiradas de Nadar.**
	-5 a las tiradas de Iniciativa.	**-2 a las tiradas de Iniciativa.**

Otro método de reducción de penalizaciones sería aplicar los valores de penalización de un elemento de protección de grado inferior. Como por ejemplo aplicar las penalizaciones de una cota de malla a una cota de malla con refuerzos para una armadura de la segunda edición o aplicar las penalizaciones de unas grebas de cuero a unas grebas metálicas o las penalizaciones de una cota de placa a un arnés para protecciones de la tercera edición.

Las tablas de la tercera edición son muy útiles al contemplar que partes quedan protegidas y así podemos trasladar las penalizaciones entre armaduras que sean del mismo tipo (metálica, ligera, etc.) y que protejan las mismas partes del cuerpo (todo excepto cabeza, pecho y abdomen, etc.)

Fuerza Mínima (3º ed.)

Este atributo aparece en la nueva edición del juego, y funciona de manera muy parecida a las armas, pero en este caso no es restrictivo de manera total. Si el personaje tiene una fuerza menor a la requerida puede usar igualmente el elemento protector pero se le aplicarán el doble de penalizaciones. Cada penalización será doblada. Un -10% a las competencias de AGI, resultarían en un -20% a las competencias de AGI, y así sucesivamente.

Por coherencia, en muchos casos al aplicar una modificación en el atributo anterior (penalizaciones), lo acompañaremos con una reducción de la fuerza requerida. Ya que uno de los factores básicos que condicionan las penalizaciones aplicadas bien por la carga que sustenta el personaje al vestir las protecciones. Si el elemento protector es más ligero, y fácil de llevar (requiere menos fuerza) probablemente aplique al personaje unas penalizaciones menores.

Tal y como os he presentado las tablas de penalizaciones en el capítulo anterior, una reducción del orden de -2/-3 a la fuerza requerida sería lo adecuado.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original
Yelmo -25% competencias de PER
-5 a INICIATIVA
FUE mínima 15

Elemento modificado
Yelmo
-10% competencias de PER
-2 a INICIATIVA
FUE mínima 12 (reducción de 3 puntos al requisito de fuerza)

Penalización al Lanzamiento de Hechizos

Según las reglas si intentamos lanzar un hechizo con armadura sufrimos una penalización dependiendo del tipo de armadura que llevamos.

Tipo Armadura	Penalización al Lanzamiento de Hechizos
Armadura Blanda	0%
Armadura Ligera	-25%
Armadura Metálica	-50%
Armadura Completa	-75%

Se puede modificar este atributo reduciendo un grado la dificultad o penalización para lanzar un hechizo.
Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Gambesón reforzado Prot. 3 (-25% al lanzamiento de hechizos)

Elemento modificado Gambesón reforzado Prot. 3 (-0% al lanzamiento de hechizos)

Debes tener en cuenta que modificar estos atributos puede permitir vestir elementos de protección a aquellos personajes que debido a las restricciones originales les habría sido imposible o inviable.

Nuevamente insistiré en el hecho de que se debe ser un poco coherente con los atributos modificados. Eliminar las restricciones completamente eliminará el alto grado de realismo que contemplan las reglas originales, pero aplicar ciertas modificaciones puede dar lugar a variantes interesantes del juego.

Recuerda dar origen mágico o no mágico a estas modificaciones bien sea por el excelente trabajo de un gran maestro armero al que se le ha retribuido con una desorbitada cantidad de dinero para compensar todos esos trabajos que ha retrasado para dedicarse a una obra maestra o por la razón de naturaleza irracional, mágica, demoniaca o angelical que más te convenga.

3.- Modificadores al portador

Aquí trataremos sobre los beneficios que puede recibir el portador del elemento de protección.

Hay diferentes tipos de bonificación que puede recibir el portador:

* Bonificación a competencias
* Bonificación a características

Bonificación a competencias

Las competencias que se pueden ver beneficiadas serán aquellas a las que el uso de elementos de protección afecta normalmente y que estén directamente relacionadas con los combates. Para otro tipo de competencias usaríamos otro tipo de objetos bonificadores (véase compendio de creación de objetos mágicos)

Esquivar Lanzar Saltar
Sigilo Trepar

Los bonificadores no excederán el 5% si el elemento protector no es de naturaleza mágica y debe estar aplicado al elemento que por lógica le corresponda. Podemos otorgar un 5% de bonus al sigilo a unas botas que nos haya fabricado un maestro artesano, o un 5% de bonus a lanzar o esquivar a un Velmez o peto de cuero cuyo diseño haya sido ligeramente modificado por un experto artesano que le ha dedicado mucho trabajo al tema.

Todo modificador que vaya por encima de esto implicará que estamos ante un elemento de protección de naturaleza mágica.

Ejemplo:
Cueros con refuerzos
Elemento original Gambesón reforzado
Prot. 3

Elemento modificado Gambesón reforzado
Prot. 3
+5% bonus a esquivar

Bonificación a características

Todo atributo modificador a las características que le apliquemos a los elementos protectores será siempre de naturalezamágica.

Si observamos las características que tiene todo Pj, lo lógico sería restringir los modificadores a aquellas características relacionadas con el combate. Fuerza, Agilidad, Habilidad, Resistencia y Percepción. Todo objeto modificador al resto de características sería más lógico aplicarlos a objetos mágicos de otro tipo (aplicaríamos un modificador al aspecto a una diadema para el pelo para una mujer o un colgante para un hombre por ejemplo o aplicaríamos un modificador a la suerte o a la templanza a un brazalete por ejemplo)

Por cada +1 que apliquemos a una característica deberemos recalcular un +5% de base y de límite a cada competencia que la tenga de base.

Estos modificadores se consideran permanentes para el portador del elemento protector mientras lo vista.

Ejemplo:
Cueros con refuerzos
Elemento original Gambesón reforzado
Prot. 3

Elemento modificado Gambesón reforzado
Prot. 3 +1 bonus a AGI

Nota: Todas las competencias de AGI se verían beneficiadas con un +5% en el límite superior de la competencia.

4.- Hechizos insertados

En la descripción de los esmolets o del demonio Banastos, encontramos que tienen la capacidad de insertar un conjuro en un arma de tal manera que no hay necesidad de aplicar un ungüento o atar un talismán al elemento protector para poder disfrutar de sus beneficios.

Aunque el conjuro esté insertado en el elemento de protección y no se requiera de componentes para poder ejecutarlo, hay que tener claro que en algunos casos quizás el conjuro siempre esté activado, pero en otros en cambio requiera de activación a pesar de no necesitar los componentes. Es un detalle de suma importancia que puede inclinar a favor o en contra un combate.

En los hechizos encontrareis la descripción de sus efectos ya que he usado la nomenclatura de la 3º Edición, y en alguno de los casos tenían nombre diferente en las ediciones anteriores.

En los casos que el portador del elemento protector no tenga la capacidad de activar alguno de los hechizos insertados, no hay ningún problema para que lo active otro mago. Eso si, aunque ese mago se ahorre los componentes, se gastará igualmente los puntos de concentración que correspondan.

Hechizos de Vis Prima
Brazalete Lunar
Brazalete Solar

Hechizos de Vis Secunda
Fortuna

Hechizos de Vis Tertia
Don de Cipriano
Guerra

Hechizos de vis Quarta
Amuleto
Armadura Constelada
Corazón de León
Piel de Lobo

Brazalete Lunar

Hechizo de Vis Prima

El portador no tendrá la más mínima sensación de calor mientras el hechizo esté activo. Por tanto, mientras el hechizo esté activado el portador no deberá realizar tirada alguna de Resistencia debido al calor ni tampoco perderá puntos de vida per el mismo motivo.

Es sabido que muchos de los elementos de protección es imposible usarlos en zonas donde hace mucho calor ya que el portador de tales elementos tendría la sensación de estar dentro de un horno. Esto pasa desde las sencillas Ropas Gruesas (son en esencia unas ropas de abrigo diseñadas para proteger del frío, usando lana, pieles, vellón…) hasta una compleja Loriga de Malla (túnica hecha de anillos unidos que se cose a un velmez o gambesón de cuero…).

Recuerda especificar si el hechizo está activado de forma permanente o si requiere de activación.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Gambesón reforzado Prot. 3

Elemento modificado Gambesón reforzado Prot. 3 Atributo de Hechizo Brazalete Lunar activado permanentemente.

Brazalete Solar

Hechizo de Vis Prima

El portador no tendrá la más mínima sensación de frío mientras el hechizo esté activo. Por tanto, mientras el hechizo esté activado el portador no deberá realizar tirada alguna de Resistencia debido al frío ni tampoco perderá puntos de vida per el mismo motivo.

Funciona exactamente igual que el hechizo de Brazalete Lunar pero es para protegernos del frío. Con las armaduras blandas y ligeras eso no sería mucho problema ya que de por si nos abrigan y algunas de ellas de forma considerable, siempre y cuando no estemos ante un frío extremo. Cuando entramos en las armaduras metálicas y completas la cosa ya es diferente, el metal es un excelente conductor térmico y ante un entorno frío o helado estar recubierto de metal hará que el personaje lo pueda pasar realmente mal. Este hechizo es una solución muy buena ante este problema. El Pj podrá avanzar por una estepa nevada mientras está cayendo una helada terrible y no sentirá ni el frío, ni deberá efectuar tiradas de resistencia ante este problema.

Recuerda especificar si el hechizo está activado de forma permanente o si requiere de activación.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Gambesón reforzado Prot. 3

Elemento modificado Gambesón reforzado Prot. 3 Atributo de Hechizo Brazalete Solar que requiere activación.

Fortuna

Hechizo de Vis Secunda

Este hechizo aumenta la suerte (tanto la inicial como la actual) en una cantidad determinada por la "calidad" del hechizo que se ha incrustado en el elemento protector. Este atributo no es acumulable por el hecho de tenerlo en más de un elemento de protección. Será efectivo solamente el de calidad superior a los demás o si son de igual calidad solo uno de ellos.

Tipo Armadura	Penalización al Lanzamiento de Hechizos
Baja	+1d4
Normal	+1d6
Buena	+1d8
Muy Buena	+2d6

Este hechizo requiere de activación.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Gambesón reforzado Prot. 3

Elemento modificado Gambesón reforzado Prot. 3
Atributo de Hechizo Fortuna de calidad normal insertado.

Don de Cipriano

Hechizo de Vis Tertia

El Receptor del hechizo recibe una bonificación de +25% a todas las tiradas de Racionalidad mientras esté activado, incluyendo las tiradas para resistirse a otros hechizos. Especialmente útil para guerreros que se enfrenten a magos.

Recuerda especificar si el hechizo está activado de forma permanente o si requiere de activación.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Gambesón reforzado Prot. 3

Elemento modificado Gambesón reforzado Prot. 3
Atributo de Hechizo Don de Cipriano permanente.

Guerra

Hechizo de Vis Tertia

El Receptor del hechizo recibe una ola de confianza y serenidad que se extiende por el bando del ejército al que pertenezca: aumenta en una la calidad de las tropas y desplaza una columna a su favor en la Tabla de Combates de masas. El portador del elemento de protección debe mostrar en todo momento una actitud valiente durante la lucha; si no lo hace, el hechizo se interrumpe. Un buen comandante con buenas dotes de mando ante una buena tropa con una armadura con este atributo puede conseguir ser casi imbatible en el campo de batalla.

Este hechizo requiere de activación.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Gambesón reforzado Prot. 3

Elemento modificado Gambesón reforzado Prot. 3
Atributo de Hechizo Guerra.

Amuleto

Hechizo de Vis Quarta

El portador de la armadura podrá Hacer tiradas de RR o de Talismán de Protección, incluso para protegerse de aquellos hechizos que no permiten llevar a cabo este tipo de tiradas de Resistencia; por otra parte, siempre debe tratarse de hechizos que afecten de forma directa al mago, y nunca de manera indirecta.

Este hechizo requiere de activación

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Loriga de Malla
Prot. 5

Elemento modificado Loriga de Malla
Prot. 5
Atributo de Amuleto

Armadura Constelada

Hechizo de Vis Quarta

El portador de la armadura podrá usar hechizos sin tener en cuenta los penalizadores negativos a la tirada de lanzamiento del hechizo por llevarla puesta.

Al ser un hechizo incrustado no se tendrá en cuenta la localización del talismán por si es alcanzado tal y como ocurre con el talismán original (véase descripción del hechizo original en el manual 3º ed. Página 188)

Este hechizo se insertará y estará activado de manera permanente.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Loriga de Malla
Prot. 5

Elemento modificado Loriga de Malla
Prot. 5
Atributo de Armadura Constelada

Corazón de León

Hechizo de Vis Quarta

El portador del elemento de protección doblará su porcentaje en todas sus competencias de Armas, pero sólo para llevar a cabo acciones de ataque, nunca de defensa. Lo mismo ocurrirá además con su porcentaje en Templanza, que se verá multiplicado por dos. Además, no podrá retroceder ni abandonar la lucha mientras quede un solo enemigo a la vista o dure el efecto del hechizo.

Este hechizo requiere ser activado.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Loriga de Malla
Prot. 5

Elemento modificado Loriga de Malla
Prot. 5
Atributo de hechizo Corazón de León insertado.

Piel de Lobo

Hechizo de Vis Quarta

El portador del elemento de protección se ve rodeado de un aura mágica que le ofrece una protección de 5 puntos, de forma similar a una armadura, pero sin penalizadores añadidos y que no pierde puntos de resistencia cada vez que es golpeada. Además, tampoco puede ser atravesada con el hechizo Arma Invicta.
Al ser un hechizo insertado, no tiene el inconveniente del talismán original que perdía sus poderes al ser visto por alguien que no fuera su portador.

Estos 5 puntos de armadura se añaden a las protecciones que vista el portador.

Este hechizo requiere ser activado.

Ejemplo:

Cueros con refuerzos
Elemento original Loriga de Malla
Prot. 5

Elemento modificado Loriga de Malla
Prot. 5
Atributo de hechizo Piel de Lobo insertado.

5.- Guía de Creación de protecciones modificadas

Aquí intentaremos establecer los criterios y consejos en la creación de un elemento de protección modificado. Voy a proponer el orden que a mi parecer es el más sencillo y lógico para crear el elemento de protección que más se ajuste a nuestras necesidades concretas para una aventura o una campaña. Y a continuación encontrareis algunos ejemplos de armaduras, cascos o escudos creados con este compendio.

Elemento de protección mágico o no mágico

El primer paso será decidir si lo que necesitamos crear es un elemento de protección de naturaleza mágica o no. Hay que recordar que no por tener una armadura, casco o escudo de calidad excepcional con atributos que la hacen mucho mejor que las normales o comunes, no necesariamente deba ser de naturaleza mágica.

Atributos a modificar

Una vez decidida la naturaleza mágica o no mágica del elemento protector debemos aplicarle los atributos de modificación:

- Mayor resistencia total
- Reducción de pérdida de resistencia
- Mayor reparabilidad
- Irrompible
- Mayor protección total
- Protección adicional frente algún tipo de daño
- Menor Penalización para el portador
- Menor requisito de Fuerza mínima
- Menor Penalización al lanzamiento de Hechizos
- Bonificación a competencia
- Bonificación a característica

Si el elemento de protección no es de naturaleza mágica no se recomienda superar los atributos siguientes:

Aumento de resistencia total por encima de un grado superior

Reducción de pérdida de resistencia -1 punto
Mayor reparabilidad +1 punto

Aumento de protección total +1 punto

Protección adicional frente algún tipo de daño (+2,-1,-1)

Menor penalización al portador por encima de un grado

-2 en los requisitos a fuerza

Reducción de penalización al lanzamiento de hechizos

+5% bonus a la competencia

La justificación a estos límites es muy fácil de entender, ya que un extraordinario herrero forjador puede haber descubierto un nuevo diseño de unión de piezas, o una refinada aleación de acero o una mejor técnica de trabajo con el cuero o de algún metal el cual después de muchísimas horas de trabajo duro ha conseguido hacer una armadura, casco o escudo un poco más resistente (+1 punto de prot. y mayor resistencia), un poco más ligera (-2 a requisito de fuerza) y flexible de lo habitual (menor penalización al portador y reducción de penalización al lanzamiento de conjuros) y que es más fácil de usar(+5% bonificación a la competencia), esto junto a un nuevo diseño en el remachado y unión de las piezas la hace más efectiva contra los proyectiles (protección adicional frente algún tipo de daño) y esta innovadora técnica la hace más fácilmente reparable (mayor reparabilidad +1).

Bajo estas circunstancias que además habría que tener en cuenta que tendrían un coste desorbitado si estuviera a la venta.

En este caso podríamos tener una excelente armadura como por ejemplo:

Ejemplo de elemento de protección no mágico:

Cota de Placas	Prot . 7
	+1 Prot.
	Resistencia 200
	Mayor resistencia total
	Fue mínima 10
	-2 requisitos a fuerza
	-10% comp. Agi
	Reducción penalizacione al portador
	-75% tiradas nadar
	-1 INICIATIVA
	+5% esquivar
	Bonus a competencia gracias a la ligereza y flexibilidad
	-25% malus lanzar hechizos Reduce un grado dificultad de lanzar hechizos por ligera y flexible
	+1 punto bonus reparabilidad Mayor reparabilidad
	-1 punt reducción daño a res. Reducción perdida de resistencia

Nota: Como puedes comprobar a efectos del juego es una excelente armadura que más de uno ya quisiera poder disponer de ella, y no es mágica. Lo habitual en elementos no mágicos es que no tengan todos los atributos modificados.

Hechizos a insertar

Los hechizos que hemos estudiado anteriormente que se pueden insertar son estos:

Hechizos de Vis Prima
Brazalete Lunar
Brazalete Solar

Hechizos de Vis Secunda
Fortuna

Hechizos de Vis Tertia
Don de Cipriano
Guerra

Hechizos de vis Quarta
Amuleto
Armadura Constelada
Corazón de León
Piel de Lobo

Recuerda que aunque los hechizos estén insertados y no requieran de componentes, recuerda que algunos de ellos debes especificar claramente los que son de carácter permanente o si requiere activación.

6.- Tablas de Creación Aleatoria

La creación aleatoria la centraré en los elementos de protección de la nueva edición debido a que hay una mayor variedad de ellos respecto a las ediciones anteriores y en el caso de querer crear un objeto para las ediciones anteriores la adaptación sería muy sencilla.

Para la creación aleatoria de un elemento de protección tiraremos 1D10 en la siguiente tabla:

Tirada 1D8	Tipo de Protección
1	Armadura Blanda
2	Armadura Ligera
3	Armadura Metálica
4	Armadura Completa
5	Casco de Cuero
6	Casco Metálico
7	Animal
8	Escudo

A continuación seleccionaremos el elemento protector concreto en la tabla correspondiente, excepto la Armadura Completa que solo hay un tipo, el Arnés.

Tirada 1D10	Armadura Blanda
nº par	Pelliza de Piel
nº impar	Ropas Gruesas

Tirada 1D10	Armadura Ligera
1-2	Brazales
3-4	Gambesón
5-6	Gambesón Reforzado
7-8	Grebas de Cuero
9-10	Velmez

Tirada 1D10	Armadura Ligera
1-2	Coracina
3-4	Coraza Corta
5-6	Cota de Placas
7-8	Grebas Metálicas
9-10	Loriga de Malla

Tirada 1D10	Armadura Blanda
nº par	Gorro de Cuero
nº impar	Capacete

Tirada 1D10	Casco Metálica
1-2-3-4	Bacinete
5-6-7	Celada
8-9-10	Yelmo

Tirada 1D10	Armadura Blanda
nº par	Basrdas
nº impar	Bardas de Vaqueta

Tirada 1D8	Escudos
1	Adarga
2	Broquel
3	Escudo de Madera
4-5	Escudo de Metal
6	Pavés
7	Rodela
8	Tarja

Una vez hemos determinado el elemento protector concreto vamos a seleccionar los atributos de modificación en la siguiente tabla:

Tirada 1D100	% arma mágica	atributos modificación	Conjuros insertados
1	99	6+1*	6+1*
2 a 10	90	5+1*	5+1*
11 a 20	80	5	5
21 a 30	70	4+1*	4+1*
31 a 40	60	4	4
41 a 50	50	3	3
51 a 60	40	2+1*	2+1*
61 a 70	30	2	2
71 a 80	20	1+1*	1+1*
81 a 99	10	1	1
100	1	1*	1*

% arma sea mágica: En una tirada de 1D100 hay que sacar el número indicado o menos para conseguir que el arma sea mágica

Tiradas en tabla atributos modificación: El número indicado en la tabla nos dice las veces que tiraremos los dados para adjudicar atributos de modificación al arma. Si en la tabla se indica que se tire más veces en la tabla, se sumarán a los indicados en esta tabla.

Conjuros insertados: El número indicado en la tabla nos dice las veces que tiraremos los dados para adjudicar conjuros insertados al arma. Para tener conjuros insertados en el arma debemos superar el % a que el arma sea mágica que se puede encontrar en la primera columna de la tabla.

***:** Para conseguir el atributo o conjuro que se acompaña de un asterisco se debe superar una tirada de suerte del personaje que adquiera el arma.

En la tabla de atributos de modificación debemos lanzar 1D20 para determinar el atributo modificado, los vamos anotando y en caso de sacar un 01 añadiremos una tirada al número de tiradas que nos indicó la tabla anterior, y en caso de sacar un 20 se tirará una suerte y en caso de no superarla se habrá perdido esa tirada de modificación de atributos del arma. En caso de salir repetido algún modificador, a discreción de Máster, se decide si se suman o si se lanza de nuevo. En caso de salir repetidas podemos ir añadiendo +1 al daño en los casos de mayor daño, aumentar otro grado el bonificador al daño si fuera este el caso.

Tirada 1D20	Atributos de modificación
1	Repetir tirada y añadir una tirada adicional en esta tabla
2	Mayor protección total (+2 puntos de prot.)
3	Irrompible
4	Protección no ignorada frente ataques críticos arma mágica
5	Bonus a competencia (+10%)**
6	Bonus a fuerza requerida (-2 a fuerza mínima requerida)
7	Protección adicional frente algún tipo de daño (+3, -2, -1)
8	Mayor resistencia total
9	Reducción de penalizaciones
10	Mayor protección total (+1 punto de prot.)
11	Bonus a competencia (+5%)**
12	Bonus a característica (+1)*
13	Menor penalización al lanzamiento de hechizos
14	Protección no ignorada frente ataques críticos arma normal
15	Protección adicional frente algún tipo de daño (+2, -1, -1)
16	Mayor resistencia total
17	Bonus a fuerza requerida (-1 a fuerza mínima requerida)
18	Reducción de pérdida de resistencia
19	Mayor reparabilidad
20	Superar una suerte

* Efectuar una tirada para elegir la característica que recibe el bonificador.

Tirar 1D6

1= +1 Fue
2= +1 Agi
3= +1 Hab
4= +1 Res
5= +1 Per
6= Superar una suerte para poder repetir la tirada

** Efectuar una tirada para elegir la competencia que recibe el bonificador (si no es mágica no podrá superar nunca el 5% en ninguna competencia).

Tirar 1D6

1=Esquivar
2=Lanzar
3=Saltar
4=Sigilo
5= Trepar
6=Superar una suerte para poder repetir la tirada

Tirada 1D20	Hechizos Insertados
1	Repetir tirada y añadir una tirada adicional en esta tabla
2	Piel de Lobo
3	Corazón de León
4	Armadura Constelada
5	Guerra
6	Don de Cipriano
7	Fortuna
8	Brazalete Solar
9	Brazalete Lunar
10	Amuleto
11	Piel de Lobo
12	Corazón de León
13	Armadura Constelada
14	Guerra
15	Don de Cipriano
16	Fortuna
17	Brazalete Solar
18	Brazalete Lunar
19	Amuleto
20	Superar una suerte

En la tabla de conjuros insertados debemos lanzar 1D20 para determinar que conjuros se insertan al elemento protector, los vamos anotando y en caso de sacar un 01 añadiremos una tirada al número de tiradas que nos indicó la correspondiente tabla, y en caso de sacar un 20 se tirará una suerte y en caso de no superarla se habrá perdido esa tirada de inserción de conjuro. En caso de salir repetido algún conjuro, a discreción de Máster, se decide si se suman o si se lanza de nuevo en la tabla. El sumar el conjuro puede significar que consigue potencia o duración máxima siempre, cosa que puede resultar interesante.

Una vez terminado el proceso ya tenemos el elemento de protección a la que ya solamente nos quedará darle algo de "background" para integrarla en nuestra partida. Así además de hacer armas que pueden llegar a ser muy especiales y/o potentes, podemos crear la semilla de una aventura en sí misma.

NOTA:Todos estos atributos aplicados de forma negativa pueden ser usados para crear elementos de protección "malditos". Con los atributos de modificación se deberían aplicar con sus resultados directamente en negativo (-1, -1D6, etc…) y con los hechizos insertados, debería aplicarse el conjuro de forma inversa (guerra restaría una columna en la tabla de encuentros del combate de masas) Con un poquito de imaginación puede dar resultados muy interesantes y divertidos.

Apéndice 1

En el suplemento Dracs de la primera edición del juego podíamos encontrar un bestiario que se añadía al existente en el manual básico y al aparecido en el Rerum Demoni. Una de las criaturas que se describían eran mis muy apreciados Esmolets, debo confesar que han sido, son y difícilmente dejarán de ser una de las creaciones dentro de Aquelarre que más prefiero. Lo que hace especiales a los Esmolets es su capacidad innata de crear objetos mágicos y entre ellos armaduras.

Los Esmolets junto a Banastos, un demonio que se describía en el suplemento "Grimorio" de la etapa que publicó la Ed. Crom. Son los dos seres con una capacidad de crear objetos mágicos sin parangón en el mundo Aquelarriano. Las dos criaturas han sido incluidas en el bestiario de la tercera edición (con alguna diferencia que otra).

Os adjunto en este apéndice las descripciones de los Esmolets y de Banastos, ya que considero que pueden ser de gran ayuda para introducir los elementos de protección modificados que podáis crear con este compendio:

Esmolets

Misteriosos individuos que viajaban por todo el Principat de pueblo en pueblo, ejerciendo el oficio de herreros y forjadores. Eran grandes, muy barbados, callados y fuertes, como atestigua el hecho de que cargaran ellos solos, y aparentemente sin esfuerzo, con el yunque y las demás herramientas de su oficio. Las gentes los temían, pues se decía que eran inmunes a la enfermedad y a la vejez, y que ningún arma de metal era capaz de herirles, por lo cual solamente morían a consecuencia de las heridas producidas por los colmillos o garras de las fieras salvajes, por hambre, algún accidente o por el ataque de armas de madera o piedra. Era opinión generalizada, sin embargo, que un Esmolet era capaz de hacer rápidamente y sin esfuerzo todo tipo de armas de metal, armas mucho mejores que las ordinarias. Muchos les atribuían un origen demoníaco, ya que los Esmolets rehuían los Monasterios, las Iglesias y las Ermitas, y evitaban estar más de un par de meses en un mismo lugar.

FUE	28/30	Altura:	1'85 mts
AGI	10/13	Peso:	90 Kg
HAB	22/25	RR:	00%
RES	20/23	IRR:	175%
PER	10/15	Arm. Natural:	Inmune al metal
COM	01/05		
CUL	10/12		

Armas: Cualquier arma de metal al 90% Pelea 50% (3D6+1D3)

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Alquimia 90%, Artesanía 90%, Con. Minerales 75%, Con. Mágico 90%

Hechizos: Arma irrompible, Arma invencible, Detección de hechizos, Parálisis, Guerra, Valor, Maldición del hierro.

Poderes especiales: Un Esmolet tiene la facultad de introducir uno o varios de los hechizos que conoce dentro de un arma forjada por él, arma que siempre regala a quien cree que se lo merece, y que nunca debe ser vendida, aunque sí puede ser regalada. Todo aquél que no sea el dueño legítimo de esa arma e intente cogerla sufrirá los efectos del hechizo Maldición del hierro hasta que la suelte (ver Rerum Demoni pág. 29)
Aparte de esto cualquier objeto o arma fabricado por un Esmolet será más resistente y de mejor calidad que los fabricados por un herrero humano, pudiendo el DJ restar malus a las armaduras o añadir bonus al porcentaje básico de las armas. Estos bonus, no obstante, no excederán el 15%

Banastos, herrero del Infierno

Hace mucho tiempo, Banastos era un ángel, el mejor herrero que poseía la hueste celestial, pero durante la rebelión de Luzbel, éste lo convenció para que se uniera a él alabando sobremanera su trabajo. Cuando Lucifer y sus seguidores fueron enviados al Infierno, Dios, enfurecido por la traición de Banastos, lo maldijo en secreto: su trabajo nunca daría a partir de entonces un producto totalmente perfecto. Poco después de llegar al Infierno, Lucifer le pidió que fabricara una armadura digna de su persona y un arma con la que poder matar al mismo Dios, un trabajo que Banastos se tomó como un reto personal, y aún continúa con dicha tarea, fabricando una y otra vez armas y armaduras que tiene que desechar por encontrarlas imperfectas, en busca siempre de ese arma con el que Lucifer puede destruir al propio Dios. Y se dice que el día que consiga acabar su trabajo, habrá llegado el Apocalipsis, el fin de los tiempos.

Banastos está siempre trabajando en su fragua, en un paraje del Infierno denominado Fragua de los Sanguinarios. Allí, con los metales que extraen las almas condenadas, fustigadas por el látigo del ígneo Glatka, Banastos sigue fabricando armas en su yunque, que se funden con las almas condenadas de los guerreros más violentos y sanguinarios que arroja al fuego otro ígneo, Cansux, mientras que un tercero, Ferraek, recoge los restos de dichas almas y los prensa para utilizarlos como combustible.

Si algún mago desea contactar con Banastos para conseguir algún arma o armadura, se encontrará con varios problemas: el primero es que el herrero nunca se ha presentado en la Tierra ni ha tenido contactos con los humanos, por lo que muy pocos conocen un hechizo para invocarlo, tanto que en caso de que llegara a manos de un mortal y se lanzara con éxito el que se presentaría será Nergal, que interrogará al mago sobre cuáles son sus verdaderos motivos para invocar a Banastos (ten en cuenta que el herrero se encuentra fabricando un arma muy importante para las huestes infernales, un proyecto secreto, como si dijéramos). Incluso obteniendo un crítico en la invocación, el que se presentaría en medio de un círculo de fuego sería uno de sus ígneos, que servirá como intermediario entre el invocador y el demonio, pero tampoco podrá quedarse mucho tiempo, ya que los ígneos de Banastos tienen siempre mucho trabajo que hacer, y el demonio no gusta de que lo abandonen demasiado tiempo.

FUE:	40	Altura:	Desconocido.
AGI:	20	Peso:	Desconocido.
HAB:	40	RR:	00%
RES:	35	IRR:	300%
PER:	23		
COM:	15		
CUL:	18		

Protección: Mandil de herrero (5 puntos de protección) y Aura de Fuego (10 puntos de protección).

Armas: Martillo 100% (1D6+6D6) —aunque puede utilizar cualquier arma al mismo porcentaje— y Bolas de Fuego 100% (3D6).

Competencias: Alquimia 150%, Artesanía 250%, Herrería 400%, Conocimiento Mineral 225%, Conocimiento Mágico 150%, Memoria 45%,

Hechizos: Aunque en su momento Lucifer le enseñó a Banastos todos los hechizos (excepto los prohibidos), actualmente los tiene un poco olvidados: cada vez que quiera usar un hechizo debe tirar por Memoria para recordarlo, o lo lanzará con efectos insospechados.

Poderes Especiales:
Aura de Fuego: Si se ataca a Banastos y se falla el ataque o se acierta por más de la mitad de la competencia, el atacante sufrirá 10 PD del fuego que cubre al demonio.

Martillo de Banastos: Si se utiliza para parar un ataque, cualquier ataque que haya sacado más de la mitad del porcentaje de ataque hará que se rompa el arma.

Fabricar Armas y Armaduras: Las armas y armaduras de Banastos se consideran demoniacas y cuando sean llevadas en un sitio sagrado, doblan los penalizadores por Fuerza necesaria, aunque en lugares infernales o malditos el penalizador se reducirá a la mitad. Si son bendecidas se pondrán al rojo vivo y si se le echa agua bendita encima ésta actuará como el hechizo Vitriolo Salvaje. Además todas ellas tendrán algún poder de tipo demoniaco (menores penalizaciones, más puntos de resistencia, mejores protecciones, añaden bonificadores a la competencias, reducen la penalización por utilizar magia, provocan más puntos de daño, ignoran determinadas armaduras, doblan el daño frente a algunos enemigos, son irrompibles, etc.) y uno o varios defectos (mayores penalizadores, más Fuerza para usarse, penalizadores a las características), además de maldiciones o prohibiciones mágicas.

Ígneo: Banastos es, en esencia, un ígneo, así que disfruta de todos los poderes y debilidades de los mismos, excepto de uno: las salamandras no le pueden matar, ya que morirían empachadas antes de poder consumirlo completamente. Eso sí, le causarían un tremendo dolor, así que cualquiera que lo intente debería empezar luego a correr…

El Tejido de la Espada

por Juan Carlos Galván (Larlden)

Solo si soy capaz de que tú, amable lector, seas capaz de oler, saborear la tierra mojada, de sentir un mínimo de pasión con estas palabras que yo voy a escribir a continuación, de lo que yo eperimenté al leer este libro, solo entonces habré sabido transmitir una pizca del icor que destilaba, que destila, El Tejido de la Espada, del escritor español José Miguel Pallarés, un libro de fantasía épica como hay muy pocos, y de cuyos autores anglosajones nada tiene que envidiar, quizás al contrario.

La reseña en el libro sobre el autor, es engañosa, una trampa. **Solo estas palabras: J.M.Pallarés (Zaragoza, 1966) es licenciado en Derecho y vive en Madrid, donde ha desarrollado la mayor parte de su trayectoria como guionista, traductor y escritor.**

Ni un premio de no se qué; ni galardón de no se cuanto; ni que ha escrito trorrocientos cuentos que aparecen en las revistas tal y cual. Nada de eso. Solo una humilde presentación. A pelo.

Y luego viene la magia. Un libro muy cuidado, tapa dura, perfectamente definido y una escritura narrativa atrayente, descriptiva y clara cuando hace falta, apasionada en los momentos de tensión, pavorosa cuando el mal se muestra y se ríe en la cara de sus oponentes, personajes adecuadamente hilados, (palabra que viene perfecta al caso) y tan llenos de defectos y valores como cualquier ser humano, porque aquí no hay héroes, aunque nos lo queramos imaginar. Solo supervivientes en un mundo duro y áspero. Y tras la historia, el guión, que comienza fuerte, te da una breve pausa y luego ya no deja de elevarse en la tensión y en el clímax. Sin poder ignorar el paisaje, el fondo, tan vívido, tan presente que pronto nos damos cuenta que es el atrezzo necesario para vivificar toda la historia.

La lectura muy amena. Resulta ser uno de esos libros que lo abres y no lo cierras hasta que terminas de leerlo. Su escritura cautiva. Te conmina a seguir avanzando, a querer saber que va a pasar en el siguiente capítulo y a tratar de desentrañar en que va a acabar la situación en que en ese momento se encuentra la historia. Podría decirse tan ágil como al leer *La Sombra del Viento*, de Ruiz Safón, o el ya conocido por casi todos *Juego de Tronos*, de George R.R. Martin.

Para empezar a explicar un poco el libro es necesario saber si uno ha vivido de pequeño en un pueblo, se ha sentado en las lumbres que había en las antiguas casas, o en las que uno iba el fin de semana a la aldea o al campo, de ventanas con marco y puertas de madera, al igual que sus techos cuando uno se acostaba. Cuando uno ha visto caer la noche y como todo se hace oscuro. Nada se ve más allá del portal de la casa. Solo viento y el oír alguna rama moviéndose. Si ha jugado en su niñez por laderas empinadas que daban a arroyos llenos de agua, se ha metido en zarzas y pequeñas grutas, ha subido a los árboles (robles, hayas, encinas, que más da), a peñones altos en el que una caída podía ser mortal, y ha olfateado el caer de la tarde y regresar pronto a la casa donde sabías que ibas a estar seguro de lo que la noche pudiera reparar. Si esto lo has vivido, este libro te volverá a traer algo de ello.

Un añadido importante en la ambientación, y que fue lo que más me atrajo del libro en un primer momento, es que no está basada en ningún mundo superfantástico lleno de guerreros y magos superpoderosos (estilo D&D) ni en un mundo lleno de ingentes criaturas fantásticas, solo lleno de acción de lucha y búsqueda de objetos mágicos. El mundo en cuestión, aunque de índole fantástico-medieval, esta originado en un medievo parecido al hispánico, Brumalia, que como el autor dice: *el escenario y el tono vital están inspirados en los usos tradicionales de la Baylía de Cantavieja, integrada por los pueblos de Cantavieja, Iglesuela del Cid, Villarluengo, la Cañada de Benatanduz, Tronchón, Mirabel y la Cuba,...* Una ambientación basada en tierras del Maestrazgo, en el Aragón medieval, que desde el primer momento te atrae, te integra en su interior, en sus bosques y pueblos, y te parece que ha estado ahí, al alcance de tu mano, o que tus tatarabuelos pudieron haber vivido en él. Que realmente ha podido existir.

Brumalia. Una tierra que está atrapada y rodeada en el tiempo por una niebla mágica. Tras esta Niebla se da a entender que está el nuestro, y solo por medio de determinados portales, difíciles de abrir, se puede entrar. Su contrapartida es que a más veces se abran más grande se haría Brumalia y menos magia se daría.

Su interior entonces puede describirse como de plena Edad Media hispana, pero donde viven inmortales (los devas de La Quinta) y mortales, entre ellos los frei que quedan en la Baylía y los humanos que son mayoría y que quedaron atrapados o entraron en esta misteriosa tierra. Existe magia, seres y criaturas, que a la vera de una candela solo serían cuentos de viejas, pero aquí son reales y hay que "vivir" con ellos.

Tres son las zonas en que se diferencian estas tierras: La Quinta, La Baylía y el País del Olivo. Son en estas dos últimas donde se narra la práctica totalidad de la historia. Más allá de la Quinta es como decir el reino de los "elfos", salvo que aquí estos "elfos", los devas, son más bien del gusto de aquellos que les atraiga una mezcla de Noldor de la Tierra Media cuando están enojados, Targaryen de Canción de Hielo y Fuego y los Hikeda'ya (Nornas) de Añoranza y Pesares: tan hermosos como letales. Seres superiores.

La totalidad del libro se desarrolla en la Baylía y el País del Olivo. El primero ya está descrito como nuestra edad media. El segundo algo más difícil describir con pocas palabras: como si fuera una evolución de la forma de vida romana a la edad media que hubo en la península. Abundan las masías, aunque hay ciudades, y juntando los hombres de todas ellas todavía se crean centurias para la lucha Y hay un interesante hecho en estas dos tierras: quienes mandan realmente son las mujeres. Los hombres lucharán, serán legionarios, guerreros, exploradores, trabajarán duro y tienen esposas, el alguacil guardará que haya seguridad, habrá comerciantes que sean ricos; pero tras todo esto quienes mandan desde arriba, o desde lo oculto, son mujeres. El matriarcado predomina, aunque solo se susurre. Y se debe a que son ellas las que dominan la magia. Son las brujas.

En la Baylía se les nombra como *fadas*, y son lo más parecido a las brujas que conocemos, aunque su origen proviene del "paganismo céltico". El poder lo obtienen de los mortales que le rodean, de sus propias vidas. Allí solo hay dos tipos de congregaciones (matrías) que se dan en la Baylía, pero aunque parecidas, en el fondo difieren en el uso del poder. En el País del Olivo a las mujeres que usan la magia se las llaman "sacauntos" y usan más de pócimas y ungüentos, y el poder lo obtienen a costa del desgaste de su propia vida. No hay matrías. Cada una defiende su casa, y todas defienden a su gente. Este es el mundo resumido, pero no expresa ni la mitad del grosor de la hoja de un códice la atmósfera real que se vive en el libro. Y las brujas no son de cuento de hadas, hablamos de brujas que en apariencia se pueden parecer a tu abuela, con hijos, que tejen la ropa en su mecedora acompañada de otras amigas brujas, que hacen la comida si hace falta y que tienen pocos escrúpulos en matar a quién haga falta para llegar a su cometido. Y si tienen que usar magia esta podría ser cruel y mortal de necesidad.

Resumir la historia sería destrozar el libro, aunque por internet encontrarás algunas críticas que te darían mucha información del argumento. En este caso concreto yo aconsejo que hay que ir leyéndolo sin conocimiento de causa, y que poco a poco se irá entendiendo y asombrándote.

Aunque un resumen sería decir que un hombre es capaz de salir del influjo de las brujas de la Baylía, con la ayuda del País del Olivo se verá enfrentado en un difícil reto de ayudar a los humanos de la Baylía a "ser libres", y de conseguir una armonía entre las dos tierras de mortales, y entre estas evitar a los devas.

Luego vendrán los combates: descarnados, reales, a vida o muerte. Las traiciones engañosas, ocultas. Las tramas escondidas unas tras el velo de otras. Donde no hay buenos ni malos, si no que cada uno querrá mantener algo de sus costumbres, de su dominio, y donde siempre habrá que pagar un precio. Las tradiciones que juegan un importante papel en todo el libro, en toda la historia, como era de suponer en aquellos tiempos, tradiciones muy relacionadas con el culto a la naturaleza, a la propia tierra. Y por último los personajes tan

bien delineados, descritos, tan humanos por sus arrebatos, sufrimientos, sensaciones que en algunos casos van ligeramente cambiando por las distintas situaciones que viven, y en otros personajes ver que no pueden, aunque lo intenten, por diversos motivos. Personajes que el autor le da las condiciones y conductas de comportamiento de acuerdo a su estatus, e incluso queda explícito en los diálogos y en el uso de palabras más o menos vulgares, atendiendo quién se exprese.

Solo queda añadir las diferentes criaturas que irán apareciendo, algunas conocidas por leyendas de nuestras tierras, otras se irán conociendo por la descripción del escritor. Algunas sorprendentes, otras tan reales, como puede se un "toro", pero que en el libro te hacen sentir una verdadera ansiedad si tuvieras que enfrentarte con él y además en la situación descrita, porque el verdadero éxito del escritor es que cada combate contra cualquier criatura cuesta, hay sudar para no morir (no ya para salir herido), y eso lo consigue con insigne perfección. La atmósfera de terror se impregna en la mayoría de las hojas (aquí, los espantapájaros, de verdad que te darían miedo encontrártelos en un campo que ellos protejan)

Por último decir dos cosas más. En toda buena historia no podía faltar el amor y aquí aparece también, y tan hermoso y cruento (amor/odio) como en pocos clásicos los he leído (la descripción y frase final de la ordalía, para que ella viva, no tiene precio). Y que si eres una persona que te gusta el mundo de Aquelarre, aunque este libro no vaya de eso; por su atmósfera, magnífica ambientación que si va en consonancia, sus diálogos, las dificultares y avatares con que se van encontrando los personajes, debiera ser de lectura recomendara para cualquier jugador de este querido juego de rol que es Aquelarre.

Generaciones de Aquelarre

Hablar de mi historia con Aquelarre, es hablar de una persona: "Nohum". Allí estaba yo con 17 añitos "estudiando" en los Maristas de Girona, cuando aparece un tío en el último curso con unas greñotas, unos pantalones negros ajustados, una camiseta de Barón Rojo y con una cara como la del cantante de Barricada... y encima el tío en menos de una semana se hace amigo de todos mis colegas y aún mas, dice que nos va a hacer una partida de ROL! Me veo a mi mismo diciendo que sí, que por supuesto que voy a ir, que qué se han creído intentando hacer algo nuevo sin mi. Que me presenten al "quinqui" ese! Años después ese mismo hombre se pasó dos horas tirado en el suelo de mi huerto durante una partida de rol en pleno invierno. Que poco aguantaba la bebida el jodío! No sé si despertó cuando alguien mas fue a mear, o cuando yo grité a pleno pulmón a las tres y media de la madrugada en mi vecindario: PUES LE ARRANCO EL CORAZÓN A ESE JODIDO FRATERNITAS Y ME LO COMO DELANTE DE SU AMIGO PARA QUE LE CHORRÉ LA SANGRE ENCIMA!!!

Qué tontería de decisión, que cambio en mi vida trajo aquello puesto los que jugamos esa primera partida de rol fueron mis mejores amigos durante toda mi juventud, excepto uno de los que vino a jugar esa primera vez: el muy cazurro intentó esconderse en medio de un pasadizo recto y sin puertas; detrás de su hacha!. (Sí, lo vieron. Sí, le prendieron. Sí, le mataron. Sí, protestó y mucho). Al final el máster, "nohum", cabreado le dijo: pero si no has pasado ni la tirada de esconderse! Nunca volvió a jugar. Siempre me rio cuando lo recuerdo. No ha sido lo peor que haya visto...

A partir de ese día empezamos a jugar partidas una vez a la semana y al poco tiempo empecé a dirigir yo. Y así sigo algunas veces jugando, durante mucho, mucho tiempo dirigiendo: aquelarre y otros muchos juegos; pero este lo llevo tatuado en la piel. Literalmente, puesto que tengo un tatuaje en mi cuerpo con el logo de Aquelarre.

Lo mejor que he disfrutado jugando a rol fue la campaña de Dracs. La jugamos un mes de agosto. Cada día a las tres de la tarde nos reuníamos en mi casa, jugábamos hasta que se hacía de noche y luego de farra! 31 días seguidos, algunos de ellos, pocos, sin salir de fiesta y quedándonos toda la noche jugando. Que vicio. En esa época aprendí a dar limosna a todos los mendigos y llamar de señor y con humildad a todo hijo de vecino. Y NUNCA PISARÉ LLERS, que lo tengo al lado de casa y nunca me he querido acercar!!!

Tengo que hablaros de Albert, al final os diré: he creado un monstruo, veréis. Cansado y cabreado por no poder jugar (falta de pj) decidí reiniciar las partidas de rol jugando con dos colegas, luego tres, ahora somos 7 a veces. Uno de los primeros fue Albert el de Akelarreadvanced. Una vez acabada mi campaña convencí (pistola en mano) a que el dirigiera. Empezamos a hablar sobre que podría hacer y cómo. La fase culminante vino cuando me dijo: Vamos a hacer todo aquello que nunca pudisteis hacer en Aquelarre. No solo jugamos su supercampaña aun, sino que nos acabamos de comprar todo el material publicado de Aquelarre, hicimos reglas nuevas, modificamos las antiguas, Albert se ha enfrascado en reglas navales y de artillería, su página web... vaya: HE CREADO UN MONSTRUO (aun así le continúo corrigiendo las reglas en la partida. Lo siento, no puedo evitarlo)

Bueno, y aquí estoy con 37 tacos y jugando una partida semanal con viejos amigos y nuevos amigos. Dios (o el demonio) los cría y ellos se juntan. Robándole horas al sueño y almas al cielo, ahora pidiendo un taburete a un amigo enano en un burdel (se imaginan para que, no?) ahora haciéndole saltar la cabeza a un zombie con una recortada. Es que la variedad trae la diversión, pero de amor solo hay uno en la vida.

D.R.J.

El Puente de San Martín

por Antonio Polo

Esta aventura corta que puede jugarse en una sola sesión está basada en la leyenda del mismo título que apareció publicada en la revisión de la primera edición del juego, aunque es una leyenda relativamente conocida. Tiene lugar en Toledo en el año 1390, aunque no existen demasiados problemas para modificarla al gusto del Director de Juego; se concibe para unos cuatro o cinco jugadores y no es necesario que tengan conocimientos mágicos, pues se trata de una aventura mundana sin ninguna relación con el mundo irracional

Un Puente de Toledo

La aventura comienza cuando los jugadores se aproximan a media mañana de un día nublado de febrero a la ciudad castellana de Toledo por el camino de Guadalupe que viene por el oeste, desde donde pueden contemplar la vieja capital visigoda encaramada sobre el Tajo, con el alcázar y la catedral dominando el horizonte en varias leguas a la redonda. El camino les lleva directamente hasta el cortado por el que transcurre el curso del río, donde un viejo puente, el Puente de San Martín, debería permitir el acceso a la ciudad. Y digo debería porque el estado en el que se encuentra en la actualidad, en pleno proceso de reconstrucción y cubierto de andamiajes, hace imposible el tránsito por él, lo que obligará a los personajes a rodear buena parte del río hasta encontrar otro puente que les permita hacer su entrada en Toledo.

Pero antes de dejar la obra atrás, los personajes pueden descansar un rato antes de emprender el tramo final de su viaje, ya que justo a la entrada del puente se han construido a la sombra de una torre albarrana fortificada que da acceso al mismo unas chozas de adobe y carrizo en las que conversan y dan cuenta de algunas magras viandas los trabajadores del puente, que se están tomando un descanso para reponer fuerzas y continuar el trabajo. Si lo desean, los personajes pueden compartir sus raciones con los curtidos operarios y enterarse de algunos rumores sobre la ciudad, que tratan en su mayor parte del gran poder que ha amasado en la misma el arzobispo de Toledo, don Pedro Tenorio, dueño y señor de la plaza, su verdadero gobernante por encima del corregidor, de los nobles y de los gremios, que actualmente dedica todos sus esfuerzo a la construcción del claustro de la catedral y de este puente. Esos rumores les llevaran, si lo desean,a interrogar a alguno de los trabajadores sobre las obras del puente; no tendrán ningún problema es contarles la historia de cómo, en la guerra de Pedro el Cruel con su hermanastro, Enrique de Trastámara, hace ya unas décadas, los defensores de Toledo, para evitar que penetraran los enemigos en la ciudad colocaron varias minas de pólvora y volaron la parte central del puente, impidiendo el acceso por ese punto. Han pasado ya muchos años, y el arzobispo don Pedro Tenorio ha decidido reconstruirlo, pues además de recuperar un viejo bastión defensivo de la ciudad, el pontazgo (un impuesto de entrada en la ciudad) que piensa cobrar a todo aquel que acceda con mercancías a Toledo por el puente le reportará grandes ganancias a la Iglesia y, de carambola, a él mismo.

Mientras hablan, cualquier personaje que haga una tirada de Artesanía (Cantería) o CULx2 (lo que sea mayor), puede advertir que los andamios que cubren el puente resultan algo confusos y caóticos, como si más que permitir que los trabajadores se muevan por entre las obras estuvieran reforzando zonas que, en principio, parecen ya concluidas. Si algún personaje pregunta a los trabajadores por esa extraña colocación del andamiaje, todos negarán saber nada y, en último término, les remitirán al maestro alarife de las obras, el toledano Gabriel Torralbes, que se encuentra ahora mismo dirigiendo el alzado de unas dovelas al otro lado de la torre albarrana que da acceso al puente.

Si los personajes son lo suficientemente curiosos para buscar al maestro alarife, lo encontrarán efectivamente nada más pasar la torre, supervisando el trabajo de unos canteros que, mediante poleas y cuerdas se encuentran alzando unas pesadas dovelas de piedra desde el mismo cauce del río Tajo. Si lo interrumpen antes de que el trabajo esté terminado, les pedirá silencio levantando un dedo sin mirarles siquiera. Si hablan con él cuando el trabajo del alzado haya sido concluido, no tendrán ningún problema en hablar con ellos.
Gabriel Torralbes es un hombre pequeño, recio y duro, con la piel curtida por el trabajo al aire libre y las manos encallecidas del trabajo de cantería, pues antes de ser maestro alarife Gabriel era simple cantero y ha tenido que doblar muchas veces el espinazo para traer el pan a casa. Tiene fama de honrado y trabajador se-

rio entre los miembros del gremio de alarifes de la ciudad, y esa ha sido la principal razón de que el arzobispo haya decidido confiarle la reconstrucción del puente de San Martín. Gabriel responderá a cualquier pregunta que quieran hacerle los personajes con educación y corrección, aunque una tirada de Empatía por parte de los personajes les permitirá observar que, tras esa fachada de seriedad y buenas maneras, Gabriel oculta una profunda preocupación como deja entrever su ceño fruncido y su rictus ligeramente contraído.

Si en algún momento los personajes sacan a colación el asunto de la extraña disposición del andamiaje, Gabriel dará largas, hablará de un nuevo sistema que está llevando a cabo, lo que es claramente —al menos para los personajes que saquen una tirada de Empatía— una mentira como la torre de la catedral. Pero si intentan ir más allá y sonsacarle la verdad al alarife, un hecho fortuito lo impedirá, y es que precisamente en el momento en que Gabriel se disponga a sincerarme con ellos, los gritos de varios trabajadores les llamarán la atención. Y es que, a varios pasos de donde se encuentran se ha roto la sujeción que mantenía en píe a varios andamios, y uno de los trabajadores cuelga del vacío sujeto tan solo con una mano de una traviesa. Y, oh fatalidad, resulta que los personajes son los que más cerca se encuentran del infeliz, así que es de esperar que acudan raudos y veloces al rescate.

Para llegar antes de que el trabajador se suelte de la traviesa, los personajes deberán tener éxito en una tirada de Correr para llegar a él antes de que la pérfida gravedad haga su trabajo. Si lo consiguen, luego deberán izar al desdichado usando la fuerza. Para ello deberán hacer una tirada de FUEx3; en el caso de que hayan conseguido llegar hasta el trabajador varios de los personajes —o sea, que varios PJs hayan sacado la tirada de Correr—, la tirada de FUE la hará el que tenga mayor puntuación en la característica, pero por cada personaje por encima del primero, el multiplicador de la tirada aumentará en uno. En resumen, que si consiguen llegar dos personajes, se hará una tirada de FUEx4, si llegan tres será de FUEx5, etc. Con un éxito en esta segunda tirada, conseguirán coger al trabajador al vuelo salvándole la vida.

Gabriel se deshará en muestras de gratitud hacia los personajes, y no digamos ya el pobre trabajador, que con el susto está blanco como la cal y sin poder decir palabra. Como premio por tamaña muestra de valor y heroísmo, Gabriel desea que se conviertan en invitados suyos durante el tiempo que vayan pasar en Toledo, para lo cual manda llamar a Ibrahim, un escuchimizado muchacho esclavo de apenas diez años —en realidad, Ibrahim pertenece al arzobispo que se lo hace cedido al maestro alarife durante el tiempo que dure la obra para que le sirva de criado, además de mensajero y correveidile, pues Gabriel está obligado a notificar diariamente a don Pedro Tenorio de cualquier asunto relacionado con la obra del puente—. Además, aunque esto lo mantendrá en secreto, al menos de momento, los personajes le han impresionado por percatarse de la extraña disposición de los andamiajes y desea utilizarlos en un plan que ha urdido su esposa. Pero de eso hablaremos más tarde: ahora mismo, Gabriel le ordena a Ibrahim que acompañe a sus invitados hasta su casa, donde su esposa debe darles alojamiento y sustento durante el tiempo que haga falta.

Secretos de Matrimonio

Ibrahim, que habla un castellano perfecto —fue vendido junto a su madre al arzobispo, y por entonces tenía poco más de dos años—, les pide a los personajes que le sigan pues la casa del maestro no se encuentra muy lejos, pero el trasiego de personas, animales y carros en algunas calles estrechas de la población puede llegar a despistarles. Tras dejar atrás al puente en construcción, Ibrahim echa a andar por un camino que bordea toda la zona sur de Toledo hasta llegar a otro puente, el de Alcantara, desde el que pueden acceder sin problemas a la ciudad por la puerta del mismo nombre. Una vez allí, tras muchos callejear y

esquivar a gente, el esclavillo les conduce a la calle de Santo Tomé, desde donde podrán acceder a una estrecha calleja sin salida que la gente denomina —no sin razón— la calleja del Alarife.

Justo al principio de la calleja se abre la puerta del hogar de Gabriel Torralbes, una casa de tres plantas que el alarife comparte con su mujer y sus dos hijas de cinco y tres años, además del bueno de Ibrahim. La primera planta está dedicada a llevar los asuntos relativos a su oficio, mientras que la segunda alberga las habitaciones y cuartos privados de la familia. La tercera y última planta es una especie de buhardilla en la que se pueden acomodar hasta seis personas con tranquilidad, y será allí donde les conduzca el esclavo, para luego avisar a su ama e informarle de quien son esos desconocidos.

Juana de Orgaz es la humilde esposa de Gabriel, una campesina nacida en una población cercana a Toledo y con quien se casó hace ya diez años. Es mujer de anchas caderas y busto generoso, quizá no demasiado agraciada, pero con cierta chispa en el hablar y en los movimientos, bastante carisma y mucha simpatía, lo que significa que no pondrá ninguna pega a la idea de alojar en su casa a un grupo de desconocidos. Además, ya se huele el verdadero motivo que ha tenido el alarife para meter a esta tropa en casa, y no puede estar más que encantada.

Tras las presentaciones de rigor y el habitual acomodo en la buhardilla de la casa, los personajes podrán degustar un opíparo almuerzo servido por doña Juana, que piensa agasajar como los invitados de honor que son a los personajes. Terminada la comida, los personajes son libres de ir y venir por la ciudad como mejor gusten, aunque Juana les recordará que regresen a la hora de la cena, que será al anochecer. Por lo demás, deja que tus personajes decidan lo que piensan hacer durante la tarde en Toledo (visitar la catedral o el alcázar, buscar una buena taberna o burdel, investigar alguna posible misión bien remunerada, adquirir equipo…, vamos lo habitual en un grupo de PJs recién llegados a una ciudad). Eso sí, durante la tarde el tiempo en la ciudad ha ido empeorando a ojos vistas y a última hora comenzará a llover cada vez con más fuerza, desatándose en pocas horas una terrible tormenta.

Ya durante la noche, una vez regresen a la casa de Gabriel y Juana, los empapados personajes se encontrarán también una cena muy bien servida y abundante. Durante la misma, Gabriel y Juana se mostrarán muy simpáticos (aunque una tirada de Empatía volverá a mostrar una preocupación aunque ahora en ambos esposos), aunque una vez terminada, Gabriel les pedirá que se queden junto a él unos minutos ante de que se retiren a la buhardilla, pues desea compartir con ellos una preocupación que le nubla el corazón y que ellos puedan contribuir a que desaparezca. Así que, mientras se acomodan junto a la chimenea atendidos por Ibrahim, que está sirviéndoles algunas golosinas, el alarife les comenta su problema. Gabriel Torralbes recibió el encargo de la reconstrucción del puente de San Martín hace ya varios meses y en principio la obra transcurría sin incidentes, pero hace unas semanas el alarife se percató que había cometido un pequeño error en el cálculo de pesos de los pilares del puente, un error que ya es imposible remediar, y aunque la obra estará terminada para la fecha prevista, en el momento que la estructura soporte más peso de la cuenta —o sea, el paso de un carro con una mercancía algo pesada— todo se vendrá abajo. Desde el momento que fue consciente del error en la construcción, se debate entre dos terribles alternativas: puede avisar al arzobispo de lo ocurrido, lo que obligaría a retrasar la apertura del puente, con el consiguiente aumento del gasto y su pérdida de credibilidad, y raro sería que no supusiera el final de su carrera como alarife; pero la otra alternativa es callar, terminando la obra como estaba previsto y rezar para que un milagro evite que el puente no se desmorone de buenas a primeras y termine igualmente con su credibilidad y con la vida de a saber cuantas personas.

Días después de percatarse del terrible error en los cálculos, su mujer Juana, que de tonta no tiene un pelo y se conoce a su marido como las líneas de la mano, convenció a Gabriel para que le contara que es lo que le tenía tan preocupado, y como el alarife nunca ha sabido mentirle a su parienta, le explicó lo que estaba ocurriendo con la obra del puente de San Martín y el terrible dilema en que se encontraba por un simple error de cálculo. Pero Juana, tras darle muchas al asunto, parece que ha encontrado una solución: destruir el puente de tal forma que parezca un accidente fortuito. De esa forma, Gabriel podría volver a reconstruirlo sin que su honra y su profesionalidad quedaran en entredicho. Para conseguirlo le ha pedido a su marido que embree y rellene de estopa la cimbra que sustenta el arco central del puente de tal forma que, si se le prende fuego a ese punto, el incendio subsiguiente destruiría la cincha y el andamiaje que la rodea, lo que derrumbaría en pocos minutos la parte central del puente. Para hacerlo, Gabriel había llegado a pensar en hacerlo él mismo, pero sería muy arriesgado, pues la obra está custodiada por algunos hombres del arzobispo —básicamente para evitar el robo nocturno de materiales—, y si fuera descubierto, el plan no habría servido de nada y su reputación igualmente por los suelos.

Así que, llegados a este punto, debería quedarles claro a los personajes que es lo que desea el matrimonio de ellos, y es que se conviertan por una noche en saboteadores de puentes a cambio, les dirá Gabriel, de una buena suma de dinero, pues el arzobispo les ha pagado con generosidad y puede compartir con ellos el dinero —al fin y al cabo, de nada le sirve si pierde su reputación—. Si están interesados en saber de cuanto dinero hablamos, el alarife abrirá una arqueta y les mostrará el contenido: 30 doblas de oro recién acuñadas (al cambio, 1080 maravedíes de vellón) que serán todas suyas si llevan a cabo al encargo con total satisfacción. Eso sí, si son detenidos o sorprendidos durante la tarea, les suplicará que se inventen una historia más o menos verosímil que no le implique a él. ¡Ah! Juana les dirá que es necesario llevar a cabo el sabotaje esta misma noche, pues con la tormenta que está cayendo sobre Toledo, todo el mundo pensará mañana por la mañana que ha sido un rayo el causante del destrozo.

Una Noche Toledana

Llegados a este punto, y mientras los personajes deciden cómo van a llevar a cabo el encargo del alarife —en el caso de que decidan hacerlo, que igual les da el volunto y dejan a Gabriel con dos palmos de narices—, creemos llegado el momento de explicarle al Director de Juego un aspecto del asunto que el propio alarife desconoce, al igual que su mujer.
Y es que Ibrahim, aparte de esclavo del arzobispo, criado de Gabriel y chico de los recados, trabaja de espía para un rival del alarife, Tomás de Silva, que a cambio de tenerlo bien informado de las idas y venidas de Gabriel, le paga con algún que otro maravedí, que el muchacho guarda en una baldosa suelta de su habitación de la segunda planta. El tal Tomás es también alarife toledano, considerado por la mitad del gremio local como un maestro del arto; y tenido por plagiador y deshonesto por la otra mitad, que es casualmente la que no se pliega a sus designios y sus sobornos. Desde que Gabriel le arrebatara el contrato de obra del puente de San Martín ("con malas y sibilinas artes", asegura), Tomás busca la manera de desprestigiarlo y recuperar la obra, para lo que se aseguró con contar con un par de ojos y oídos dentro de la casa del alarife. Y esta noche, tras muchos meses de espera, por fin ha llegado la hora de su venganza, y piensa cumplirla caiga quien caiga.

Por eso, como decimos, mientras los personajes se preparan para sabotear el puente, Ibrahim abandonará la casa en silencio y acudirá raudo y veloz a ver a Tomás, al que informará de los planes que tiene su actual amo respecto a la destrucción del puente. Y al de Silva le queda claro que no va a tener otra oportunidad como esta, y que si consigue demostrar que Gabriel piensa "destruir el puente

para aumentar el coste de su reconstrucción, con gran beneficio para su fortuna personal" (que es el motivo que piensa esgrimir ante el arzobispo si consigue su propósito de dejar al maestro alarife con el culo al aire), quedará patente que el próximo contrato que lleve a cabo don Pedro Tenorio lo hará exclusivamente con él. Así que, acompañado por un grupo de sus criados y hombres de confianza, Tomás de Silva abandona su casa, para dirigirse bajo la lluvia, los truenos y los relámpagos al puente de San Martín para liarla parda. Y por si no lo habíamos dicho, Ibrahim tras informar rápidamente a Tomás, volverá como una centella a casa de su amo, para que nadie note su ausencia, y allí estará cuando los personajes vayan a salir.

Pero volvamos a casa de Gabriel, donde suponemos que los personajes andan preparando el trabajo encomendado. Para empezar, Juana les hará entregara de dos antorchas embreadas para cada uno de los personajes, además de un yesquero. Al mismo tiempo, y haciendo uso de una pizarra y trozo de tiza, Gabriel les hace un pequeño croquis: el puente tiene cinco arcos sobre el Tajo, siendo el central el mayor de todos ellos. En la parte externa de la ciudad hay una torre albarrana que da acceso al puente (la torre que ya conocen, pues es por donde entraron a la obra esa misma mañana), mientras que en la parte interna solo hay un pequeño portillo en las murallas que conduce directamente a la torre hexagonal que da acceso al puente. La cimbra que está preparada para prenderle fuego es la que corresponde al arco central que, a pesar de la tormenta, estará seca pues el propio arco le protege de la lluvia. Para acceder allí deberán andar por los andamiajes laterales del puente, que si que se encuentran a la intemperie, por lo que les recomienda precaución extrema, ya que es posible que estén muy resbaladizos debido al agua que ha caído. Una vez prendan fuego a la cimbra —que deberían hacer coincidir con algún trueno especialmente fuerte, pero eso es cosa de ellos— deberán abandonar el puente lo antes posible, ya que la brea prenderá bastante rápido y, además, el fuego puede llamar la atención de los hombres del arzobispo, y no les interesa que los pillen con las manos en la masa. Con esta última advertencia, está todo dicho en la casa del alarife: ya es hora de que los personajes se ganen el pan con el sudor de su frente (o algo parecido).

El camino que conduce desde la casa de Gabriel hasta el puente de San Martín es relativamente corto, aunque con la que está cayendo, que es de noche y que se encuentran en una ciudad desconocida (o eso suponemos), si el Director de Juego es especialmente malévolo les podría obligar a realizar una tirada de Memoria para recordar el camino que tomó Ibrahim esta mañana para llevarles a casa del alarife. Sea como sea, tienen ante si dos alternativas: intentar llegar al puente desde dentro de la ciudad o salir por una de las puertas, seguir el curso del Tajo y acceder al puente por la torre albarrana como esta mañana. Veamos las diferencias que pueden encontrar en ambas alternativas.

* Acceso desde el interior de Toledo: En este caso, los personajes acudirán al portillo de la muralla que conduce al puente de San Martín. El problema es que el portillo, al conducir directamente al puente, está custodiado por dos hombres del arzobispo, lo que hace difícil —aunque no imposible— traspasarlo sin ser advertido: se puede engañar a los guardias para que se alejen un instante del portillo, se les puede engatusar para que descuiden la entrada lo suficiente para permitir a un personaje colarse, se les puede dejar inconsciente o incluso, si son muy bravos y un poco cazurros, pueden atacarles directamente. Una vez pasado el portillo, no tendrán más problemas para llegar al puente, pues debajo del arco que traspasa la torre de acceso al puente no hay más guardias.

* Acceso desde el exterior de Toledo: Si desean llegar al puente a través de la torre exterior de la ciudad, los personajes deberán desandar los pasos de esa mañana, salir de la ciudad —no será muy difícil, porque la puerta se mantiene abierta, aunque custo-

diada, para permitir el paso de gente de los alrededores— y llegar hasta la torre. Aunque en principio la alternativa de llegar por el exterior puede parecer igual que la anterior, hay cambios sustanciales. Para empezar, también hay dos hombres del arzobispo custodiando la puerta de la torre, pero en este caso se encuentran dentro de las chozas de los trabajadores para poder protegerse de la lluvia. Eso facilita mucho la entrada: con una tirada de Sigilo exitosa, pueden deslizarse sin demasiados problemas ante las chozas y llegar al puente. Otra opción para aquellos personajes en los que el sigilo no sea su fuerte es tratar de alcanzar el puente bordeando la torre por el lateral: dicho en corto, colgarse del precipicio del Tajo y alcanzar el andamiaje lateral a fuerza de músculo y tesón, aunque se trata de una tarea bastante complicada (recordamos que está lloviendo a mares), y para conseguirlo hay que sacar una tirada de Trepar -25%.

Una vez hayan conseguido traspasar el problema de llegar al andamiaje del puente, sea por el punto que sea, los personajes tienen que vérselas ahora con el andamiaje húmedo,la lluvia y los bandazos del viento. Andar por los andamios laterales no supone ningún peligro habitualmente, pero esta noche los elementos están en contra, lo que exigirá hacer una tirada de Trepar por cada uno de los personajes que acudan a la cimbra central: si tienen éxito, llegaran sin más problemas al centro del puente; si fallan, resbalarán y deberán hacer otra tirada de DESx3 para agarrarse a un travesaño. Si fallan la segunda tirada, me temo que les espera una buena caída hasta el Tajo (véase más abajo, Inventando el Puenting). En todo caso, suponiendo que hayan tenido éxito en sus tiradas, los personajes (al menos los que se hayan atrevido a pasar por el andamiaje) estarán en una plataforma de madera bajo el arco central; por encima de ellos, la cincha de madera embreada y preparada con estopa.

Tajos sobre el Tajo

Llegados a este punto, el Director de Juego puede tomar dos líneas de narración: la sencilla y la difícil. La primera de ellas es por si los personajes se han visto muy perjudicados hasta llegar a este punto y están muy tocados (lo que, sinceramente, lo dudamos, a excepción hecha de los muy cafres). En este caso, simplemente tienen que prender fuego a la cincha y salir de allí cagando leches (repitiendo las mismas tiradas de Trepar al pasar por el andamiaje que explicamos anteriormente). Al salir del puente (por el lado que sea) será cuando se encuentren con Tomás y sus hombres, posiblemente acompañados por los hombres del arzobispo.

Si escoges la línea difícil, que es la que sinceramente recomendamos, la cosa se va a complicar una mijita. Para empezar, justo cuando empiecen a prender fuego a la cincha embreada, Tomás y sus hombres harán acto de presencia ya sea en el mismo lugar donde se encuentran los personajes (justo debajo del arco central) o en los andamiajes laterales del puente, cuando los personajes intentan salir de allí. En todo caso, el fuego no espera a nadie y en 2D10+2 asaltos, comenzará a venirse abajo por acción del andamiaje en llamas. Tomás intentará no participar en ningún conflicto físico contra los personajes y se limitará a azuzar a sus hombres (que son, en número, tantos como personajes más dos) contra los PJs, y si la cosa se pone fea intentará huir del lugar lo más rápido que pueda.

Si la confrontación tiene lugar justo debajo del arco central, los personajes pueden combatir sin demasiados problemas iluminados por las llamas que se extienden sobre sus cabezas, que no molestaran demasiado (excepto algún trozo de madera que cae y el humo que puede irritarles los ojos) hasta que pasen los 2D10+2 asaltos de los que hablamos antes, cuando la caída del puente es inminente y todos los asaltos las piedras, los maderos y los escombros que caen se convierten en trampas mortales: todos los que combatan bajo el arco

central tienen un 25% de recibir un impacto de uno de esos escombros, que les causarán 2D10 puntos de impacto; este porcentaje irá aumentando en +10% por cada asalto posterior. Además, el entarimado sobre el que combaten tampoco durará eternamente y a partir de que pasen esos 2D10+2 asaltos, hay un 5% (acumulativo en +10% cada asalto posterior) de que la madera ceda bajo los pies del desdichado y se precipite al Tajo (véase más abajo Inventando el Puenting).

En caso de que los personajes se enfrenten a los hombres de Tomás en los andamiajes laterales, el combate tiene varias diferencias significativas: para empezar, sólo se puede combatir uno a uno, por lo que será el primero de la fila de los personajes el que pueda combatir contra el primero de la fila de los hombres de Tomás. Además, recordamos la lluvia y los maderos mojados, por lo que cada asalto de combate tanto los hombres de Tomás como los propios PJs deben hacer una tirada de Trepar como antes, y si se falla una de DESx3 para agarrarse a un travesaño (el PJ no cae, pero quedará a merced de su enemigo si este ha sacado la tirada). Además, si se obtiene alguna pifia la caída está asegurada. Y todo se complica más cuando pasen los 2D10+2 asaltos que indican el comienzo del fin del puente: a partir de este momento, existe un 5% de posibilidad (que aumentará en +5% cada asalto posterior) de que el andamiaje sobre el que se encuentra un personaje en concreto se derrumbe, dando con él en el Tajo. Será necesario tirar por cada uno de los PJs y de los hombres de Tomás, estén o no participando en el combate. También pueden intentar huir por los andamiajes opuestos al lugar por el que llegan los hombres de Tomás (quizás la opción más sensata después de todo), y dado que estos no llevan armas de ataque a distancia, no podrán hacer otra cosa más que seguirles: repetimos en este caso las mismas tiradas que para llegar, o sea, tirada de Trepar por cada uno de los PJs (y de los hombres de Tomás) y, en caso de fallar, otra de DESx3.

No nos olvidemos de los hombres que el arzobispo ha puesto para vigilar las entradas: Tomás y su gente los han convencido (y sobornado, para que nos vamos a engañar) para que les dejen entrar a "inspeccionar el puente" pues temen que las lluvias provoquen daños. Por tanto, cuando los personajes abandonen la obra en llamas pueden encontrarse con los guardias del arzobispo. En caso de que salgan por la zona por la que haya entrado Tomás, él estará allí junto a los guardias gritándoles que les detengan (para luego salir del lugar como alma que lleva el diablo); en caso de que salgan por la zona opuesta al lugar en el que se encuentra Tomás de Silva, tendrán que esquivar de alguna manera a los guardias, que pueden haber escuchado el incendio o el ruido de la pelea dentro de los andamios (el DJ puede hacer tiradas de Escuchar por los hombres del arzobispo o, directamente, decidir que han oído el tumulto, como decida). En todo caso es un escollo más que deberán salvar para alejarse del lugar lo más rápido (y espero que con la mayor discreción) posible.

Posibles Variaciones

Como sucede con cualquier aventura, del tipo que sea, es posible que los jugadores no se ciñan a la misma y se vayan a buscar las habichuelas por otros derroteros diferentes a los aquí marcados. Si así fuera, aquí te ofrecemos algunas alternativas para reconducir la aventura en determinados momentos, que aunque no pretenden cubrir todas las posibilidades posibles, al menos puede ayudar al DJ en determinadas ocasiones.

* Pasando del puente un quintal: La aventura presupone que los PJs se interesan por el puente en obras nada más llegar a Toledo, pero es posible que los jugadores tengan más prisa por traspasar las puertas de Toledo que por detenerse a hablar con los trabajadores sobre el puente en el que trabajan. O incluso es posible que no lleguen a percatarse de las peculiaridades del andamiaje de la obra, lo que significa que no hablarán

con Gabriel Torralbes. Pero no todo está perdido, querido DJ, pues ¿quién nos dice a nosotros que el bueno del alarife no pregunte esa misma noche en varias posadas por algún grupo de recién llegados a la ciudad que quieran ganarse algunos maravedíes en un asunto delicado?

* El desdichado se precipita: Si a pesar de las buenas intenciones de los personajes, no consiguen sacar las tiradas necesarias para salvar al trabajador que está a punto de desplomarse al Tajo —o si, sencillamente, en un alarde de maldad malvada maligna dejan al desgraciado a su suerte—, no tiene porque pasar nada, ya que Gabriel se habrá sentido igualmente interesado en los personajes, pues se han percatado de la extraña disposición del andamiaje, por lo que esa misma noche les enviará igualmente al criado a la posada en la que estén parando para hacerles llegar el plan de su esposa.

* Posada, dulce posada: También puede suceder que los personajes no quieran irse a vivir con el maestro alarife y su mujer (de desconfiados y paranoicos está el mundo lleno). Al igual que ocurría en el punto anterior, Gabriel simplemente mandará llamarlos a la posada en la que paren mediante Ibrahim, en principio con la excusa de regalarles una cena, aunque la realidad es bien distinta.

* ¿Dónde va Ibrahim?: Puede que alguno de los personajes, desconfiado como buen PJ, intente no perder de vista a Ibrahim mientras Gabriel les cuenta lo que le preocupa. En este caso, cuando Ibrahim salga de casa habrá que realizar un enfrentamiento de competencias entre el Sigilo del muchacho y el Descubrir del PJ. Si consigue advertir su salida de la casa puede optar por seguirlo, lo que requiere otra tirada, en este caso de Sigilo con -25%, para no ser descubierto por el esclavo, que va atento a si está siendo seguido por alguien. Si Ibrahim advierte que es seguido, echará a correr (efectivamente, tirada de Correr del PJ para continuar la persecución): si el personaje consigue sacar tres tiradas consecutivas de Correr, no lo perderá de vista y verá como se cuela en una casa desconocida para él (la de Tomás de Silva). En el caso de que el personaje haya conseguido sacar todas las tiradas necesarias, hay que recompensar tamaña muestra de cabezonería; a partir de ahora, los personajes pueden preguntar a Gabriel a quien pertenece la casa, lo que supone que ahora pueden ir al puente sospechando que alguien puede esperarles allí o presentarse cuando menos lo esperen, y tomar las oportunidad medidas.
* Soplones y chivatos: Si los personajes son apresados por los soldados mientras llevan a cabo el sabotaje del puente, ya sea antes o después de prender fuego a la cincha, nada les obliga a guardar silencio sobre el verdadero cerebro del plan (especialmente si el DJ es maquiavélico y les da una vuelta y vuelta de Tormento a los personajes en prisión). En este caso, Gabriel será apresado por orden del arzobispo y tras pasar una noche de interrogatorio y torturas en el alcázar real, será condenado a pagar de su bolsillo la reconstrucción del puente (que, naturalmente, llevará a cabo otro alarife) y a diez años de destierro de la ciudad. Para los PJs el Director de Juego deberá consultar las reglas de juicios y condenas del manual de juego (pág. 439).

* Inventando el Puenting: Puede darse el caso de que algún personaje decida huir del puente en llamas por las bravas, ya sea por decisión propia u obligado por las circunstancias, dejándose caer al Tajo. Lo cierto es que el río no es especialmente un cauce muy crecido (XXX) y las rocas que bordean la corriente son todo un peligro. Así que, en caso de que se dejen caer o la mala suerte les haga caer desde el puente deberán hacer una tirada de Suerte: si fallan, me temo que no habrá piedad para el desplomado, que se dejará la vida con las rocas del cauce; si la sacan, caerán con más o menos gracias al río, recibiendo 5D6 puntos de daño (que quedarán reducidos a 3D6 si hacen una tira-

da de Saltar con éxito, lo que significa que se zambullen con más habilidad). De todas formas, una zambullida en el Tajo con suerte no quiere decir que se acaben los problemas, pues hay que salir del mismo, lo que se conseguirá con una tirada de Nadar. A menos, claro está, que el desafortunado lleve una armadura que se lo impida…

Conclusión y Recompensas

La aventura tiene un final muy claro y marcado que indica si se ha llevado con éxito, pero existen algunos posibles finales alternativos, que pueden ser:

* Si incendian el puente, salen de allí con la mayor discreción y consiguen que el nombre de Gabriel Torralbes no quede relacionado en forma alguna, recibirán el pago convenido y además 40 Puntos de Aprendizaje cada uno de ellos.

* Si incendian el puente, consiguen no implicar a Gabriel pero la montan bien montada, con soldados buscándoles por las calles o con una piara de cadáveres flotando en el Tajo, también recibirán el pago convenido por el alarife, pero sólo tendrán 30 Puntos de Aprendizaje cada uno de ellos.

* Si incendian el puente pero no consiguen ocultar la implicación de Gabriel en todo ello, no cobrarán ni un maravedí y tan solo recibirán 20 Puntos de Aprendizaje cada uno.

* Si no llegan ni tan siquiera a incendiar el puente, aunque no meten a Gabriel en berenjenales, se les dará 10 Puntos de Aprendizaje por las molestias.

* Y en el caso de no consigan quemar el puente y además, de carambola, metan a Gabriel en follones, me temo que no pillarán ni montante ni sonante, o sea, ni un maravedí ni tampoco ningún Punto de Aprendizaje.

Dramatis Personae

Gabriel Torralbes
Maestro alarife del puente de San Martín

FUE:	10	Altura:	1,65 varas
AGI:	11	Peso:	140 libras.
HAB:	15	IRR:	30%
RES:	15	RR:	70%
PER:	20	Templanza:	55%
COM:	14		
CUL:	18		

Protección: Ninguna.
Armas: Cuchillo 40% (1D6 + 1D4).
Competencias: Artesanía (Cantería) 80%, Comerciar 45%, Conocimiento Mineral 55%, Descubrir 45%, Enseñar 30%, Leer y Escribir 30%, Mando 40%, Memoria 40%, Trepar 50%.

Ibrahim
Esclavo del maestro alarife

FUE:	5	Altura:	1,35 varas
AGI:	20	Peso:	80 libras.
HAB:	10	IRR:	60%
RES:	7	RR:	40%
PER:	15	Templanza:	65%
COM:	10		
CUL:	8		

Protección: Ninguna.
Armas: Cuchillo 15% (1D6).
Competencias: Conocimiento de Área (Toledo) 35%, Correr 60%, Descubrir 45%, Escamotear 35%, Escuchar 35%, Esquivar 40%, Sigilo 45%.

Juana de Orgaz
Esposa del maestro alarife

FUE:	10	Altura:	1,60 varas
AGI:	10	Peso:	120 libras.
HAB:	12	IRR:	50%
RES:	15	RR:	50%
PER:	20	Templanza:	50%
COM:	15		
CUL:	10		

Protección: Ninguna.
Armas: Cuchillo 30% (1D6).
Competencias: Artesanía (Cocina) 65%, Comerciar 30%, Degustar 35%, Descubrir 45%, Empatía 65%.

Tomás de Silva

Maestro alarife rival

FUE:	12	Altura:	1,70 varas
AGI:	12	Peso:	160 libras.
HAB:	15	IRR:	45%
RES:	15	RR:	55%
PER:	18	Templanza:	45%
COM:	20		
CUL:	16		

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 40% (1D6 + 1D4).

Competencias: Artesanía (Cantería) 70%, Comerciar 60%, Conocimiento Mineral 50%, Corte 40%, Elocuencia 50%, Enseñar 30%, Leer y Escribir 30%, Mando 50%.

Trabajadores y Obreros

FUE:	17	Altura:	1,75 varas
AGI:	15	Peso:	180 libras.
HAB:	15	IRR:	50%
RES:	20	RR:	50%
PER:	10	Templanza:	55%
COM:	10		
CUL:	10		

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 50% (1D6 + 1D4).

Competencias: Artesanía (Cantería) 60%, Conocimiento Mineral 60%, Juego 25%, Trepar 50%.

Hombres de Tomás

FUE:	15	Altura:	1,75 varas
AGI:	15	Peso:	180 libras.
HAB:	15	IRR:	50%
RES:	15	RR:	50%
PER:	10	Templanza:	50%
COM:	10		
CUL:	8		

Protección: Ninguna.

Armas: Cuchillo 40% (1D6 + 1D4), Clava 50% (1D6 + 1D4).

Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 40%, Trepar 40%.

Hombres de Armas del Arzobispo

FUE:	16	Altura:	1,75 varas
AGI:	15	Peso:	180 libras.
HAB:	16	IRR:	50%
RES:	17	RR:	50%
PER:	12	Templanza:	55%
COM:	10		
CUL:	7		

Protección: Gambesón Reforzado (3 puntos de protección) y Bacinete (4 puntos de protección).

Armas: Lanza Larga 55% (1D8+2+1D4), Cuchillo 40% (1D6 + 1D4), Ballesta 40% (1D10).

Competencias: Descubrir 40%, Escuchar 40%.

De amores, muertes, y sueño

Por Orthanc

¿Qué pensaríais si Jack el Destripador, ese asesino que tanto misterio ha generado en la modernidad, hubiera actuado casi setecientos años antes en un lugar muy lejos de allí?

Pues bien. He aquí que se narra algo parecido, sino es mas prudente llamarlo "precedente", en una localidad palentina, en el año de Nuestro Señor de 1230.

Espantosas muertes tienen atemorizado la pequeña behetría de Pardilla de Alcor, mientras vuestros caminos se han aventurado a descansar casualmente en este sitio tras un largo viaje.

Aventura para 3-4 jugadores, en la cual es probable que ganen más Irracionalidad tan sólo en una noche que en la totalidad de su vida. Conviene un alto porcentaje de Conocimiento mágico para desentrañar todos los misterios.

Antecedentes de los Personajes:

Sobre Telmo:

Telmo es un joven leonés huérfano desde temprana edad, miembro de una pequeña caravana teatral que vagaba por pueblos y aldeas castellanas en busca de algunas monedas con las que poder ganarse la vida. Dicha caravana se componía de un grupo de farándula cómico, que a través de sus obras hacía desplantes a la iglesia por sus abusos, a la burguesía adinerada de forma general y a los sucesos cotidianos de la vida (amor, venganzas personales, etc.). Estando en Palencia, unos frailes que pasaban por delante de la función se sintieron ultrajados por ciertas blasfemias eclesiásticas añadidas en su obra, y fueron denunciados en plena actuación. Las autoridades locales cargaron contra aquel grupo cómico, y sus integrantes fueron arrestados, a excepción de Telmo, el cual, no sin severas patadas y puñetazos de algunos guardias, logró escapar milagrosamente. El joven decidió huir y dejar atrás esa compañía, pues de volver correría la misma suerte. Tras viajar durante un par de días sin comida y dormir al raso con las heridas aún abiertas, el malogrado llegó extenuado a una pequeña behetría al oeste de Palencia, llamada Pardilla de Alcor, y decidió que se refugiaría allí un tiempo. Al llegar, fue encontrado por un hombre de buen porte, Sacristán de la Osa, señor de Pardilla y sus alrededores, el cual recogió a Telmo, lo llevó a su casa e hizo que su médico le curara las heridas. Aquella paliza le dejó secuelas: no veía por un ojo, cierta cojera y varios dientes arrancados...

Sobre Sacristan de la Osa:

Sacristán es sobrino de un ricohombre palentino dueño de un gran feudo al oeste de Palencia, el cual incluía la behetría de Pardilla. Considerado por muchos un hombre honesto y bondadoso (aunque con un fortísimo carácter), fue ubicado por su tío en ese lugar, para administrar la aldea. Ante la falta de población en los últimos meses, Sacristán decidió recoger a un malherido muchacho que encontró en la localidad hacía poco, para, una vez recuperado de sus heridas, exigirle las prestaciones de divisera y serna (impuestos y trabajo de las tierras) en sus dominios, dejándole además habitar en Pardilla. Además, tenía una hija, Dorotea, una joven dama muy hermosa. En los últimos tiempos Sacristán logró comprometer a su hija en matrimonio con el primogénito de un noble palentino, amigo de su tío, que, aunque en realidad se trataba de un negocio de intereses mutuos, serviría para reflotar económica la behetría de Pardilla.

Sobre Dorotea de la Osa:

Es la única hija de Sacristán; bella, fantasiosa y a veces demasiado confiada. Se trata además, de la protagonista de algunos rumores en la aldea: escándalos amorosos de diversa índole que no son sino infundios fruto de la envida de su belleza y posición. Es raro que nadie haya oído hablar de ella en Pardilla. Ha heredado el corazón bondadoso de su padre, aunque no sus propósitos: no le hace ninguna gracia casarse con alguien que tan sólo ha visto una vez y de forma protocolaria; lo considera un negocio y querría anular esa ceremonia de cualquier forma. En los últimos tiempos, desde más o menos la llegada de Telmo, Dorotea duerme mal y tiene unos sueños muy raros, en los cuales una voz con amables propósitos le habla y poco a poco la está encandilando.

Sobre Lucencio, "'El Estaca'"

Lucencio es un hombre austero, solitario y poco social. Es natural de Pardilla, y le debe su nombre a una vara con la que siempre pasea. Pese a que es habitante del lugar, siempre han existido habladurías acerca del mismo (no muy buenos, por cierto), debido a esa timidez, poco contacto con la gente o la carencia de esposa e hijos. Incluso conoce algunos hechizos desde niño, aunque nadie lo sabe. Por eso, desde hace mucho tiempo, vive a las afueras del pueblo (con el permiso de Sacristán), en una casita en un cruce de caminos (*veremos que este último dato es muy importante*), para evitar dicho contacto. No obstante, se lleva muy bien con éste, pues Lucencio es un gran hortelano y Sacristán le visita en persona muchos días para llevarse raciones de verdura, algunas frutas sembradas en sus huertas, etc., que "el Estaca" siembra. Por su parte, De la Osa ha ayudado bastante a zanjar rumores que han apuntado injustamente a este hombre e incluso le ha dejado visitar a su médico. Lucencio apenas ha hablado con Telmo en Pardilla, y cabe decir que, desde la llegada de éste al lugar, "el Estaca", de la noche a la mañana, ha desaparecido sin dejar rastro, no sin antes confesarle a Sacristán que se sentía últimamente como vigilado, acechado.

Sobre el Padre Flain

El padre Flaín es el párroco local de Pardilla de Alcor. Además, es amigo personal de Sacristán de la Osa, y hasta le confiesa en su propia casa. Lo que nadie sabe es que practica la magia, aunque en realidad no lo hace en su propio beneficio, sino cuando una ocasión de meridiana importancia lo requiera; desde hechizos para encontrar algún muchacho descarriado en las proximidades hasta invocaciones de alto poder y olor a azufre... Por lo general, se preocupa bastante por los habitantes y la seguridad del pueblo.

Sobre los habitantes de Pardilla de Alcor:

- En general los rumores sobre cualquier nueva en el pueblo corre de boca en boca, ya sean positivas o negativas, desde los que tratan sobre Dorotea hasta el nuevo habitante, el tal Telmo. Incluso creen que éste último, pese a ir adaptándose al lugar, practica algún tipo de magia, ritual o acto poco limpio y herético.

- Cualquier habitante del pueblo es reacio a la presencia de nuevos habitantes o viajeros, sobre todo desde los acontecimientos acerca de las misteriosas muertes que narramos a continuación.

- Telmo es algo temido en el pueblo desde que llegó. Las habladurías y el mal estado en el que se presentó en Pardilla hicieron que el peso del rumor cayera también sobre el: dicen que es "medio brujo", un "truhán", un "huido" (infundados, pero en realidad con razón...). Por ello, los habitantes le tienen sumo respeto, aunque en realidad Telmo no lo haya pedido y no haya hecho muestras de reclamarlo.

Los hechos previos

Nota: Estos hechos acontecen seis meses antes de la llegada de los jugadores a la behetría de Pardilla, y comienzan, curiosamente, un mes después de la llegada de Telmo y la simultánea desaparición de Lucencio.

Telmo "bebe los vientos" por la bella Dorotea. Pero él, hombre bajito y con varias secuelas de aquella severa paliza en Palencia, no se atreve a declararse por su aspecto y por el temor de ser rechazado. Por su parte, se ha corrido la noticia por Pardilla de Alcor de que el prometido de Dorotea va a acudir a rendir pleitesía a su amada y traer unos presentes a su padre, aunque en realidad es para revisar con él sus negocios. Esto es otro obstáculo para Telmo... Y por si fuera poco, el joven titiritero

cree que ese tal Lucencio, pese a que es mas mayor que ambos, pretende también algo con la hija de Sacristán, (debido a su medianamente cordial, más o menos buena, relación con esa familia). Demasiadas trabas para conseguir el amor de la doncella... Por tanto Telmo, enterado de la inminente llegada del prometido, viaja cautelosamente a Palencia y contrata a tres bandidos para que se viajen a Pardilla y permanezcan allí ocultos hasta que llegue el futuro esposo y poder acabar con él. Una vez en el pueblo, Telmo les ordena, además, que vigilen a Lucencio y registren su casa cuando no esté, para saber si realmente pretende algo con Dorotea (de ahí el sentimiento de acecho de "el Estaca"...). Tan sólo falta resolver el "detalle" de su aspecto, la "desgracia viril", como él mismo consideraba...

El muchacho, en aquel discreto viaje a Palencia, buscó algún remedio mágico en las trastiendas de los barrios más temibles para que le ayudara a que Dorotea cayera inmediatamente "en hechizo de amor" por él. En su búsqueda, encontró un extraño libro, titulado "Ave Satani", el cual incluía cómo realizar prácticas diabólicas y, precisamente, la solución a su problema, según el propio Telmo: un hechizo que rejuvenecía la piel, creaba hermosura hasta al más desgraciado y guardaba inmóvil el paso de la edad... Problema resuelto. No obstante, aquel hechizo requería una actuación poco limpia y macabra: Degollar una doncella cada mes lunar, tomar lonchas de su carne y cubrirse con ellas al tiempo de bañarse en sangre (*Ver hechizo "Belleza" del suplemento Grimorio, página 7 de hechizos de Magia Negra*). El joven Telmo, una vez al mes, ha ido degollando y mutilando doncellas en Pardilla, y lleva ya 5 muertes a sus espaldas.

Mientras el pueblo está preso de la incerteza y a la espera de las aclaraciones por parte de Sacristán y el ricohombre dueño de las tierras, el padre Flaín, entre las muertes mensuales, la desaparición de Lucencio, y el rumor de que hay bandidos en la población (sospechas que apuntan a los dos bandidos contratados por Telmo), aparte de que todo el pueblo está aterrorizado por tales sucesos, ha decidido poner en manos del demonio Nergal y sus artes un punto de vigilancia en el maltrecho y poco cuidado cementerio de Pardilla, lugar perfecto para ocultarse, posiblemente, los autores de las muertes. A Flaín, largo tiempo adorador en secreto de Nergal, le ha sido concedido el privilegio de poder vigilar dicho lugar a través de un Therapim (*Ver suplemento Rerum Demoni, página 20*) que hace las veces de estatua sobre el panteón familiar de la familia de la Osa en el camposanto, por si se ocultaran allí los citados.

Una semana antes de la llegada de los pj, se corre la voz sobre el prometido de Dorotea, el cual llegará el domingo por la tarde-noche. Telmo pone a punto a sus bandidos para acabar con él, pero, por otra parte, comprueba que aquel hechizo de belleza no es tal, o al menos, no ha logrado proporcionarle hermosura (tan sólo le ha eliminado la cojera y le ha restablecido la dentadura) y piensa que es posible que no lo haya utilizado bien, pues anhela ser más hermoso. Por ello decide aumentar las muertes ese mes, por si el hechizo se potenciara y así poder conquistar cuanto antes a la bella Dorotea. Para ello Telmo decide acabar con una muchacha... por semana. Este mes ha matado a tres de ellas y ahora, justo antes de la llegada de unos viajeros (los Pj), aún no ha muerto la última del mes... Además, para "mentalizar" a Dorotea de que alguien más que su futuro esposo está interesado por ella, habla en sueños con la joven a través de un hechizo (*Ver hechizo "Hablar mediante sueños" de suplemento Grimorio, página 12 de hechizos de Magia Blanca*) y cada día le va confesando su amor, de forma anónima, hasta el punto de describirle una huida juntos. Por tanto Dorotea, va enamorándose poco a poco de esa voz onírica.

¿Y qué hay de Lucencio? ¿Cómo habría deshacerse Telmo de él? En el "Ave Satani", había una pequeña lista de maldiciones menores, pero otra de ellas perfecta para acabar con Lucencio: bastaba con una maldición de Lobushome (*Ver suplemento Aker Codex II*

– *Fogar de Breogán, Bestiario, No confundir con Lobisome*). Curiosamente "El Estaca" encontró una noche un lobo cerca de sus huertos y se transformó en él, haciéndole desaparecer sin rastro a los ojos de Pardilla.

Los jugadores, meses después de los hechos y en el mismo mes de las últimas y abruptas muertes tan seguidas, se internan por unas razones o por otras en Pardilla de Alcor.

I. VULGUS VERITATIS PESSIMUS INTERPRES

Su Majestad Fernando III, apodado como "El Santo", prepara ya, con gran antelación y en compañía del Arzobispo de Toledo, Rodrigo Jiménez de Rada, la toma de Cazorla, en Jaén, la cual se encuentra en posesión de las tropas sarracenas. Sus próximas conquistas tienen como enfoque principal la taifa murciana.

Mientras, en el norte, concretamente en Pardilla del Alcor, localidad cercana al oeste de Palencia, el terror inunda sus calles y sus gentes. En los últimos meses han sucedido brutales asesinatos en dicho municipio: una muchacha ha sucumbido de forma horrible cada mes. Las gentes están consternadas y nadie ha sido capaces de esclarecer la autoría en todo este tiempo.

Ni que decir tiene que los lugareños no ven con buenos ojos a los extranjeros, y, curiosamente, llegáis al pueblo para descansar de vuestro viaje. Como es normal, la gente os mira.

Ano de Nuestro Senor de 1230

Los jugadores, tras una larga jornada de viaje, llegan a un pequeño pueblecito, una behetría, llamada Pardilla de Alcor, muy cerca al oeste de Palencia. Es de noche (las diez aproximadamente) y lo más probable es que necesiten descansar (de no querer hacerlo nárrese previamente algún encuentro o aventura que les obligue a reponer fuerzas). El pueblo, a grandes rasgos, consta de:

- Cuantiosas casas vecinales de madera agrupadas (algunas casi chozas), y en sus alrededores colindantes se agrupan huertas, corrales y casetas para los animales.
- Una iglesia de pequeñas dimensiones (capacidad para cincuenta personas).
- La casa parroquial perteneciente al sacerdote local, junto a la iglesia.
- Una casa prominente y bien construida casi en el otro extremo del pueblo, muy diferente al resto.
- Una taberna con un piso superior de habitaciones a modo de posada.
- En los alrededores se ubican también un cementerio y una casa en ruinas, nada más salir de Pardilla.

Al ser de noche, los jugadores no vislumbran todos los lugares, tan sólo podrán percatarse del las viviendas, la iglesia y la taberna, que será lo primero que se encuentren, la cual está iluminada en su interior. No obstante una tirada de Otear al llegar les revelará la enorme casa al final del pueblo (la de don Sacristán de la Osa), y el gran contraste con el resto de viviendas. Ahora, lo más probable es que busquen techo para dormir en la posada-taberna.

Nota: si alguno de los jugadores pide alojamiento en las casas, los vecinos les preguntarán quien son con la puerta cerrada, o desde la ventana, de haberla. Si intentan convencer a éstos de la necesidad de alojarse en sus ho-

*gares tendrán **un malus del 50%** en sus tiradas de **Elocuencia** al explicarle su situación y convencerles (pues el pueblo está aterrorizado por los sucesos de las muertes).*

Una vez dentro de la taberna, comprobarán que se trata de un local bastante simple: una barra enfrente de la puerta de entrada y un conjunto de seis mesas con cuatro sillas en cada una. Hay una pequeña chimenea en un lateral (encendida o no, a gusto del director) y en el otro lateral se encuentran las escaleras de subida al piso superior. La estancia está bien iluminada con velas colgando en las paredes. En el piso superior está destinado a las habitaciones. Hay tres con dos camas de paja y un ventanuco en cada una, y ninguna está ocupada.

En el bar hay tres mesas ocupadas y nueve personas repartidas entre ellas (habitantes de Pardilla) que beben y hablan entre sí. No hara falta hacer tiradas para darse cuenta de que, nada más entrar, todos miran a los jugadores, y algunos comienzan a cuchichear indiscretamente entre sí. El tabernero, de nombre Marcial, les atenderá personalmente tanto si se dirigen a él en la barra como si se sientan en una mesa, y les ofrecerá cena y habitación para descansar.

Si se deciden a probar el plato que ha habido en el día, podrán disfrutar de una buena comida palentina: Torreznos caseros a modo de tapa, "patatas a la importancia" (un popular y económico plato de patatas preparadas mediante una fritura y un guiso) o la recomendación de lechazo asado, con la que Marcial intentará sacar unos buenos dineros a los jugadores (es el plato más caro). Una tirada de **Comerciar** permitirá la rebaja en su precio, a gusto del director. De beber podrán degustar cerveza o vino.

Tanto si están cenando como si se disponen a subir a las habitaciones una vez hayan pedido alojamiento para descansar escucharán un prominente aullido muy a lo lejos, a pesar de la algarabía típica de cualquier taberna. Marcial se pondrá nervioso el resto de la conversación con los jugadores, y no sin una tirada de **Elocuencia** les revelará que últimamente ha corrido mucha sangre en el pueblo, y que cree que ese aullido, el cual les revela que se viene oyendo hace ya unos meses, algo ha tenido que ver. Marcial cree que alguien desconocido y "poco humano" ronda por el bosque. Una tirada de Leyendas les hará pensar a los jugadores que el tabernero se refiere al **Lobisome** (*ver manual*), pero en realidad son suposiciones suyas.

Justo después de esta conversación, un dos lugareños de Pardilla que estaban sentados bebiendo (y que tienen un par de jarras ya vacías sobre su mesa...) comienzan a llamar a voces a Marcial, para que les atienda. Al ver que aún está con vosotros (forasteros y "con la que está cayendo"), uno de ellos se molesta, se levanta con un vaso de cerveza en la mano, va hacia la barra y vierte (casi podría decirse que a propósito) su contenido encima de uno de los jugadores disimulando tropezarse, aunque no demasiado (el que menos **Suerte** tenga o a gusto del director). Tras empapar de lleno al pj, este lugareño se pondrá hecho una furia y culpará al rociado con reiteradas voces hasta obligarle a pagarle otra cerveza, la cual, dice, "ha vertido por su culpa". Si los pjs intentan usar la palabra para calmar la tensa situación, el habitante de Pardilla se embravecerá un poco más, incluso su compañero de la mesa acudirá a increpar a los jugadores. Se ha de intentar crear un poco de tensión, y en el momento en que comienza la disputa (si es que los jugadores se pelean), la puerta de la taberna se abrirá, y entraré un muchacho joven, bajito y no muy hermoso, el cual lleva ropas de campesinos, igual que los lugareños de la taberna. Es Telmo, un vecino. Éste verá la pela o la disputa, se acercará, y agarrará al que vertió la cerveza por el brazo hasta que le mire. Entonces, los dos tipos se calmarán poco a poco.

Telmo, con un aire tranquilo, mirará a los jugadores, a los agresores y finalmente a Marcial, e "invitará" educadamente a los lu-

gareños a sentarse de nuevo donde estuvieran. Éstos se van a su mesa sin rechistar y Telmo comenzará a hablar con los jugadores, no sin antes pedirse él una cerveza, preguntar a los pjs si desean tomar algo (en caso de no estar cenando o bebiendo) e incluso un paño o toallas a Marcial para secar al jugador mojado. Mientras se acomodan, los jugadores observan muy claramente una enorme cicatriz (en forma de "S") en el cuello del muchacho (este factor es clave para el desenlace de la historia, conviene remarcarlo bien a los jugadores). Si le preguntan por ella les dirá que fue de una pelea hace tiempo, y una tirada de **Psicología** revelará que es en realidad verdad. Después, Telmo pedirá disculpas por la bronca formulada por los dos hombres, contándoles los últimos sucesos aclaratorios:

"*Verán..., comienza, No son más que aldeanos sin nada que importarle más allá de sus huertos, vacas, cerdos y olivos... Pero tienen buena razón para no confiar en los forasteros. Aquí donde la veis, tan pequeña y recóndita, en ésta aldea muere una doncella cada mes*."

Si preguntan por sus orígenes, Telmo les contará la verdad: en su descarriada vida llegó casi por casualidad a Pardilla de Alcor, y fue acogido por el bueno de Sacristán de la Osa. Ahora trabaja en sus tierras.

"*Viene ocurriendo desde hace unos meses. Como que el sol sale cada mañana, tan cierto y veraz es lo que les cuento, aunque les pese y sorprenda. Cada mes, siendo un día cualquiera del mismo, una muchacha aparece muerta entre estas pequeñas calles, todas de forma brutal: mutilados sus pechos, cortadas sus nalgas, o descuartizadas sus extremidades, así como terribles tajazos en el cuerpo o degüellos... -se lleva la mano a la boca de la impresión-. Y ya han muerto cinco, señores. Pero han perecido tres jóvenes... ¡una cada semana! Mucha gente se ha ido por temor de sus hijas, pero otros no conocen ningún otro oficio más que el campo y sería una aventura marchar lejos... ¿¡A dónde iremos a parar!? Últimamente se cuenta muy entre los corrillos que volvió al pueblo Lucencio "el Estaca", un hombre solitario, sin mujer e hijos y que desapareció al poco de empezar estos sucesos. Iba siempre con una estaca, sí... una vara, y apenas se relacionaba con nadie. Cuando se esfumó nadie supo más de él. Ahora dicen que ha vuelto y es el que perpetra las muertes...*".

Cuando acabe de hablar, Telmo o Marcial podrán darle cualquier información que necesiten acerca del pueblo en sí (como quién es Sacristán de la Osa, cuál es su casa o dónde vivía Lucencio). Tras marcharse los parroquianos, Telmo también se retira, reiterando las disculpas a los jugadores. Ahora es tiempo de que los pj vayan a descansar.

II. LOCUS AMOENUS

En medio de la noche, en torno a las doce, los jugadores se despiertan tras un grito desgarrador procedente del exterior, que se cuela por el ventanuco de sus habitaciones (tan sólo han dormido un par de horas). Una tirada de **Escuchar** revelará que muy cerca de allí, en alguna callejuela contigua a la taberna-posada, varias voces dicen: "*¡Ha vuelto a pasar!*", "*¡El asesino!*" y mucho griterío. Si los jugadores van a ver qué pasa se encontrarán, una vez abajo y en la puerta de la taberna a Marcial, aún limpiando la pocilga en la que se ha convertido su ahora vacío bar (escoba en mano, mandil delante de sí, etc.), y apoyado en el marco de la puerta, como observando algo. Desde la entrada, los jugadores podrán ver la algarabía formada a unos cincuenta metros (es lo que observa Marcial), en una calle de Pardilla, ahora concurrida.

Al acercarse, podrán comprobar a la multitud como rodeando algo: un cuerpo de una joven chica en el suelo, la cual está degollada y presenta severos cortes y tajazos en su cuerpo (como si le hubieran cortado pedazos de carne con una hoja). A su lado llora una mujer de rodillas tomando una mano ensangrentada del cuerpo, al tiempo que la besa.

Los gritos continúan y muchos de los presentes especulan con que ha podido ser algún ser que han apodado "el mataniñas", otro que si un hombre con piel de lobo, o el Lobisome que apuntaba Marcial... Una tirada de Medicina revelará que los cortes han sido demasiado precisos como para hacerlo alguien con sus propias manos. Quien lo hiciera sabía qué iba a hacer y cómo realizarlo con seguridad. En cuanto los jugadores hablen para preguntar por el suceso o comenzar con las primeras pesquisas, la gente del pueblo le mirará mal (en el preciso momento que "abran la boca" por el mero hecho de no ser del pueblo), y de entre toda la multitud se oirá un "*¡Cogedlos! ¡Seguro que han sido ellos! ¡Forasteros, asesinos!*", mientras el pueblo intenta lincharlos. Si los pj intentan razonar, una tirada de **Memoria** pedida por el director les recordará que no han podido ser ellos, ya que su coartada demuestra su inocencia: han estado durmiendo en la posada y Marcial, el tabernero, lo puede avalar. Si intentan huir sin más, tendrán que sortear a la multitud de Pardilla que ahora se agolpa sobre ellos (**Malus del 30%** a una tirada de **Correr**, pues son en esos momentos el centro de atención).

- En caso de superarla, huirán por las calles de la behetría, entre las casas, pero cuando crean haber dejado atrás a todos, se toparán con unos tipos bien ataviados con ropas oscuras y espadas por delante, los cuáles los ven y les piden que se detengan. En caso de no hacerlo y enfrentarse a ellos comenzará una lucha, y tras un turno, en medio de la misma, aparecerá el padre Flaín, como buscando a los huidos, y pidiendo que detengan el combate. Los soldados se detendrán y el párroco (que no se presenta, sino que los pj ven su alzacuellos), les ordena que lleven a los jugadores (éstos deberían haberse detenido) a casa de don Sacristán de la Osa.

- En caso de no superarla, el Padre Flaín se interpone entre el pueblo y los jugadores, afirmando a voces que lo llevarán a casa de don Sacristán de la Osa y allí les dará él mismo juicio y justicia, previa declaración como forasteros y conocer sus intenciones en el pueblo. Tras llevárselos no sin empujones, llegarán a la casa de grandes proporciones, la de Sacristán, donde unos guardias les introducen dentro a través del padre Flaín.

Nota: en caso de que unos jugadores pasen la tirada y otros no se aplicará una u otra opción. Además, en caso de superar la tirada de Memoria y explicarles la coartada a la población, el Padre Flaín se les presentará como párroco y les dirá amablemente que les acompañe a ver a Don Sacristán, el regente de Pardilla, pues no se siente seguro entre aquellas calles a causa de los sucesos.

En cualquier caso, los jugadores deberán acabar en casa del De la Osa, casi sin una explicación alguna... Una vez dentro y tras presentar el Padre Flaín sus respetos a los guardias y criados en el interior, Sacristán de la Osa aparece compungido y desencajado, muy pálido, mirando a los personajes con cara de desesperación. La casa, de dos plantas, es muy lujosa: numerosos asientos, algún cuadro en las paredes, varios candelabros sobre una mesa, y una gran chimenea en el comedor. Se pueden percibir varias habitaciones en la planta baja y una escalera que va al piso superior (los detalles pueden correr a cuenta del director).

Acto seguido, Flaín presentará a los forasteros (ocasión que podrán aprovechar los jugadores para dar sus nombres e intentar no "ser la causa" de más confusiones) a don Sacristán (de forma amable o sospechosa, depende del transcurso de las acciones anteriores). Justo cuando parece que Sacristán va a decirles algo, éste se arrodilla, echa a llorar de inmediato y se arroja acto seguido a los pies del Padre, que, incorporándose un poco, le coge de las manos. De la Osa, repleto de incertidumbre y en medio de un tremendo lloro, le pregunta: "**¿Era ella? ¡¡Hable, Padre!! ¿¡Era mi hija!?**". Por supuesto, ni los pj ni el Padre Flaín saben a qué viene esa situación. Cuando Sacristán ve la cara de desconcierto del párroco, parece volvérsele el color a la cara y tras

ponerse de pie y pedir a todos que se sienten (me refiero a los jugadores), explica que su hija, Dorotea, ha desparecido hace un par de horas. Al parecer, la ventana de su aposento en la parte superior de la casa, estaba abierta, y nadie la ha visto salir. Sacristán asegura que la han raptado o se ha escapado, aunque esto es poco probable, pues es una joven obediente y recatada. Les señala, además, que su futuro esposo, un joven palentino hijo de un noble de la ciudad, iba a viajar esta misma noche hasta Pardilla, para ver a su amada y cerrar el matrimonio convenido con su padre.

Nota: De la Osa creía que la muchacha asesinada esa noche había sido su hija, pues no estaba en su habitación, por eso los guardias que los pj se encuentran en las calles (habían ido a comprobarlos mandados por Sacristán). Si los jugadores preguntan por Telmo, Sacristán les contará la verdad: es un joven muchacho que trabaja en sus tierra.

Los jugadores pueden mostrar su cortesía y ofrecerse a buscar a Dorotea, aunque si no es así, don Sacristán les suplicará su ayuda para encontrarla, hasta el punto de ofrecerle recompensa en oro y algunas provisiones para su viaje. Tras describir cómo es físicamente la jóven y algunos lugares de Pardilla de Alcor, los pj podrán acudir a cualquier zona del pueblo, los siguientes lugares son los relevantes:

A) La Iglesia: se tratad de una pequeña construcción de principios de siglo, erigida unos veinte años atrás. Se encuentra contigua a la casa parroquial, hogar de don Flaín Su planta es rectangular, a excepción de la zona del presbiterio, el cual acaba en semicircunferencia con un par de ábsides bastante pequeños tras de sí. Carece de transepto y cruceta. En su interior hay dos filas de bancos. Además, posee únicamente una puerta de entrada, tras la cual, en el interior y a un lado, se localiza una escalerilla en forma de caracol que se eleva hasta la torre del campanario. Hay además una pequeña sacristía construida recientemente. Una tirada de **Otear** desde el exterior y pedida por el director hará ver a los jugadores que alguien está escalando la torre del campanario, llega a una de las ventanas metálicas y la empuja, para luego, introducirse en ella. En este punto, Flaín se habrá marchado con algunos de los guardias a buscar a Dorotea, por lo que si los jugadores requieren de la llave de la iglesia en poder del párroco para abrir las puertas e ir tras el intruso, no serán capaces de dar con él. La única solución es perseguirle por el mismo sitio: una tirada de **Trepar** elevará a los jugadores a la ventana. Allí pueden subir al campanario (tan sólo está el par de campanas) o bajar e introducirse en la iglesia. Una vez en la nave, verán una luz muy tenue que procede e ilumina la sacristía (no hay nada más de iluminación). Una tirada de **Discreción** permitirá a los jugadores alcanzar la posición de aquel que se ha colado y observar desde la puerta de la sacristía a un tipo rebuscando, con una vela en la mano, algo en la sacristía, en una especie de escritorio junto al armario de las prendas parroquiales. El sujeto es uno de los contratados por Telmo (los pj no saben quién es). Tras esto e intentando escapar, el tipo, ataviado con capa oscura y capucha y una espada corta en su cinto, se enfrentará a los jugadores. Cuando todo acabe, escucharán de nuevo aquel terrible aullido lejano que escucharon hacía unas horas en la taberna...

Si consiguen apresarlo y le practican con éxito **Tortura**, tan sólo revelará el encargo por el que fue contratado: acabar con el noble palentino, que acudiría esa noche. Si logran un crítico, la víctima confesará trabajar para un tipo llamado Telmo, un hombre de aspecto bastante feo y muy bajo de estatura. A partir de aquí, aunque los jugadores busquen a Telmo, no lo encontrarán hasta el desenlace de los acontecimientos, incluso registrando su casa. Tampoco a Dorotea: no se encuentra allí.

Nota: La casa de Telmo es realmente una choza bastante precaria. No obstante, si en algún momento posterior los jugadores logran registrarla tras localizarla, encontrarán todo lo necesario para realizar los hechizos de "Belleza" (sangre en recipientes y restos humanos almacenados), y "Hablar mediante sueños" que utilizó con anterioridad.

Cabe preguntarse qué estaba buscando aquel tipo. Si los jugadores revisan su escritorio a través de una exitosa tirada de Buscar, éstos encontrarán un doble fondo en uno de los cajones del mismo. Allí encontrará un libro titulado "Ave Satani". Si lo abren, podrán encontrar los siguientes hechizos y descripciones (Ver suplemento "Grimorio"):

- *Hechizos: Dominación, Filo Maldito, Belleza, Hablar Mediante sueños, Robar Fortaleza.*

- *Descripciones: Íncubos y Súcubos, Upiros.*

- *Descripciones de elementos: Piedra del Rayo, Piocte.*

Nota: es posible que los jugadores tengan la impresión de que el Padre Flaín haya tenido algo que ver con la desaparición de Dorotea o sea el responsable al tener este libro. El director de juego puede revelar los verdaderos acontecimientos a modo de epílogo si lo desea: Hace pocos días, Flaín fue a ver a Sacristán a su casa, y vio como Telmo guardaba bajo sus ropas algo cuidadosamente. El padre le asaltó y Telmo enmudeció; asi que, forzado, el muchacho le entregó el libro, lo ojeó el Padre por encima, y pese a comprobar que no era muy ortodoxo se lo confiscó enseguida, afirmando que "yo guardaré esto". Telmo no podía confesar (era su palabra contra el párroco y además le delataría como ejecutor de cuestiones poco limpias...) Telmo, en esta misma noche de los acontecimientos, decidió recuperarlo enviando a uno de sus secuaces.

B) El Cementerio: se encuentra en las afueras del pueblo, al norte. Es un cementerio bastante pequeño, casi rectangular, cuyas tumbas no gozan todas de poseer lápidas (a veces un hierro clavado en tierra, una maltrecha cruz de madera, bastante angosto realmente). En su interior hay varios fresnos y algún que otro espino que hacen silbar el viento entre sus hojas, muchas de las cuales han caído ya en el suelo. Al llegar, los jugadores ven que las puertas metálicas de la entrada... están abiertas de par en par. En cuanto crucen se escuchará el sonoro aullido bastante más cerca que la primera vez (o las anteriores veces, dependiendo si ha estado en el resto de lugares donde se escucha). En el centro del camposanto hay una especie de panteón, como una piedra alargada y un poco labrada por los bordes. Justo encima se halla la figura de un hombre: una estatua que representa un hombre ataviado con una túnica y una capucha en la espalda y que proyecta la mirada justo delante del panteón. Una tirada de **Otear** les hará ver una placa con una inscripción que designa "*Familia De la Osa*", es decir, es el panteón familiar. En esos momentos, tanto si los jugadores están observando la estatua, el panteón o están buscando por allí a Dorotea, se llevarán un severo susto, pues una voz les hablara tan alto y claro con un tono grave y tenebroso como si lo tuvieran al lado... aunque en realidad lo tienen: la estatua es en realidad un Therapim (*Ver suplemento Rerum Demoni, página 20*), el cual elevará sus manos y comenzará a hablar a los pj, reprochándoles acerca de su estancia en ese lugar:

"*¿¿¿Quién sino la osadía de unos necios desbocados o el desvergonzado atrevimiento de cualquier fulano se precia a visitar a este casi muerto que os susurra, frío mármol indolente, postrado entre la niebla y testigo constante del partir de la hojarasca y la caída de la lluvia hasta en los más fríos y tempestuosos inviernos???*"

Los jugadores ganarán **1D10 de IRR** si no superan una tirada de **IRR**. El Therapim contestará a cualquier pregunta que los pj le formulen, a excepción de su propia identidad, a lo cual responderá "*que únicamente es un siervo*" y su función en ese lugar, que dirá que "*hace ver a su amo a través de sus ojos*". Tan sólo una tirada de **Elocuencia** cuyo éxito sea un crítico revelará algo sobre él: Que "*Flaín es su Amo, su Padre, su Señor*". A partir de aquí, los jugadores pueden realizar las conjeturas que quieran, pero sólo una tirada de **Conocimiento Mágico** les revelará datos sobre Nergal y el Therapim. Por supuesto será mejor que no acaben con su vida por su propia seguridad.

Además, allí tampoco se encuentra Dorotea. Antes de que los jugadores se marchen, el Therapim les concede unas últimas palabras, les suplica un pequeño favor: "*Si veis a aquel hermoso joven que ha tomado algunas de las flores de las tumbas que custodio en este campo, hacedle saber que le reclamo, obligadle a devolverlas*". Esto intrigará a los jugadores, y aun preguntándole sobre el aspecto de éste, tan sólo acertará a decir que es extremadamente hermoso...

C) La casa de las afueras, propiedad de Lucencio "el Estaca": Es posible llegar a este punto aún no habiendo jugado los dos anteriores (Iglesia y Cementerio). Los jugadores deberán dirigirse al este del pueblo, hasta un cruce de caminos, para alcanzar esta vivienda. Por el camino, volverán a apreciar el tremendo aullido y comprobar, ahora sí, que se trata de un lobo, el cual anda muy cerca (de hecho le está rondando, pues esa vereda está rodeada de pastos y huertos a un lado y a otro). Una vez allí los jugadores podrán comprobar que la casa de planta rectangular se encuentra cerrada y en cierto mal estado (no ruinosa, sino que se nota que lleva mucho tiempo sin ser habitada o reparada). Es de madera, simple y con trozos de pared recubiertos de piedras, incluso algunas tejas ya están caídas. En su lateral hay se encuentro el hueco de lo que sería posiblemente una ventana. Posee además una pequeñísima salida de chimenea en el tejado. Repetimos que se encuentra en un cruce de caminos.

Una tirada de **Forzar Mecanismos** con un **bonus del 30%** (el candado que protege la puerta está en muy mal estado) será suficiente para que los pj accedan al interior.

Nota: tan sólo el jugador con menor peso y altura será capaz de introducirse por allí, y una vez en el interior no habrá iluminación alguna. Tampoco podrá abrir la puerta desde dentro, pues hay candado exterior.

Una vez accedan a la vivienda, un pútrido olor inundará el ambiente, debido a la poca ventilación, el polvo, algunas ratas correteando por el lugar y la sospecha de que hay algún animal muerto (si buscan un poco verán algún gato tras un pequeño mueble en estado de descomposición). Además, la casa conservaba casi intactos algunos de los muebles (otros estaban podridos por las humedades y las lluvias filtradas). Sólo había una sala (sin más habitaciones) y parecía como una especie de comedor algún asiento, una esquina como ennegrecida para fogatas en la pequeña chimenea del lateral y mantas totalmente roídas. Había también calderos, algún plato y algún apero de labranza totalmente oxidados y cortantes. Además, en una esquina, tapada con una manta, se encontrará una muchacha: es Dorotea de la Osa.

Si alguno de los jugadores pregunta por la chica o incluso su nombre, ésta se sorprenderá, pues no es consciente de que la están buscando. Se encuentra en perfecto estado para hablar y moverse (no sufre daño alguno), tan sólo está algo asustada. En cualquier momento, antes de comenzar a dar cualquier explicación, Dorotea preguntará a los pj si alguno de ellos son los dueños de las voz, si es "aquella persona", como dice la joven. Los jugadores se sorprenderán por esto, pues no saben a qué se refiere. Tras comprobar que ellos no lo son, la muchacha insistirá constantemente en que no la lleven con su padre. Además:

- Si preguntan por esa "Voz", Dorotea les confesará que escucha, desde hace ya unos meses, una voz en su cabeza, tan sólo únicamente cuando duerme y sueña. Al despertar, lo único que recuerda son los mensajes, todos ellos de adulación, proposiciones idílicas, declaraciones de amor y otras tantas peticiones de afecto. No obstante, Dorotea dice que la que noche anterior soñó que hoy debía salir, una vez cayera el sol, y ambos se encontrarían, él la encontraría. Y por supuesto, no lo dudó. Por eso se escapó y se puso a andar sin rumbo hasta acabar en esta casa.

*Nota: La Voz es Telmo, hablando a la Dorotea mediante el hechizo "Hablar mediante sueños". Ella no sabe que es él, aunque está totalmente enamorada de esa voz. Un ejemplo de ese último mensaje podría ser: "**Camina por la noche, sin que te vean, mi Amor; camina en la oscuridad; no habrás de preocuparte, no habrá casamiento, pues yo te encontraré**".*

- Si preguntan porqué no quiere regresar o ir a ver a su padre, les dirá que esa noche se dirige a Pardilla su prometido, con el cual no quiere contraer matrimonio, tanto porque sólo lo ha visto una vez como por haber otra persona en su vida, el autor de tal Voz. Los jugadores no podrán convencer de que vuelva con su padre con tiradas de Elocuencia, y si la llevan a la fuerza, la historia terminará con el beneplácito pertinente de Sacristán de la Osa y su prometida recompensa; no obstante, el director debería tratar de plantear por boca de Dorotea el riesgo de salir sola de noche, con el escándalo de las muertes, para intentar encontrar el amor verdadero. (Al menos eso debería conmover a los pj y no entregarla...).

- Si deciden aguardar con ella por ayudar a la joven, protegerla o tan sólo averiguar lo de esa Voz, pueden proponer (o no) hacer guardias. En cualquier caso, Dorotea se quedará dormida mientras todos esperan. A estas alturas será la 1.30 horas de la madrugada, y el jugador que esté de guardia (tal vez todos estén despiertos) hará una tirada de **Escuchar** para comprobar un ruido continuo que parece estar acercándose. Si comprueban el exterior verán con una tirada de **Otear**, desde el camino que entra a la behetría, un grupo de hombres a caballo. Un crítico revelará que son cinco jinetes y cinco monturas y se acercan al cruce de caminos.

III. PACTA SUNT SERVANDA

Y es que el prometido de Dorotea está llegando a Pardilla procedente de Palencia con presentes para su futura esposa. Mientras tanto, Dorotea, sigue dormida, y si alguno de los jugadores la despierta para hacérselo saber ésta se meterá en la casa para esconderse de nuevo. En ningún momento los cinco jinetes bien armados cometerán algún acto hostil contra los pj, en caso de esperarles en las inmediaciones (a no ser que los estén acechando o carguen contra ellos, cosa poco probable...). Claro que, en el momento en que los jinetes estén a la altura de la casa, el director podrá pedirles una tirada de **Escuchar**. Si tienen éxito notarán un ruido de pisadas sobre el maltrecho tejado de la casa de Lucencio, como si varias personas caminaran sobre las tejas. Acto seguido, los pj verán a cuatro tipos encapuchados y con vestiduras oscuras (dos si acabaron con el misterioso sujeto de la iglesia) lanzarse con brazos abiertos y filos en manos sobre la comitiva, haciendo tropezar a dos de los caballos y sus hombres y cayendo un tercero al suelo.

Nota: Dorotea, en esos momentos, se despierta alertada por los ruidos. Si los jugadores están dentro de la cabaña, podrán entrever (a muy grandes rasgos), gente moviéndose en el exterior (peleando), y escucharán los ruidos de una pequeña lucha. Si están fuera observarán cómo los tipos del tejado (los bandidos contratados por Telmo), acaban a cuchilladas y espadazos con toda la comitiva, robándoles los presentes (dineros, joyas y algunos emblemas de la familia).

Tras producirse una severa carnicería (tanto o más que la forma en que aquellas muchachas eran degolladas), los bandidos se miran entre sí, pues Telmo no les había anunciado la presencia de más invitados (es decir, los jugadores), por lo que de inmediato cargarán contra ellos. En caso de seguir dentro de la casa, los tipos verán el candado abierto y se internarán en ella para ver si alguien se ha colado y han sido testigo de su actuación. En ambos casos, los jugadores habrán de entrar en

batalla. Cuando el último enemigo esté en pie y su Resistencia menos de la mitad, un gran lobo aparecerá corriendo, aullando tal y como lo ha venido haciendo todo el transcurso de la historia, para lanzarse contra el encapuchado en base a su instinto animal. En el lance, el tipo forcejeará hasta clavarle alguna de sus armas en un costado, mientras los objetos robados a la comitiva vuelan por el aire y se desperdigan por el camino... El lobo queda malherido, cojeando o casi arrastrándose (el director puede concederle a este encuentro una duración de un turno, si los jugadores lo necesitan para reponerse, curarse, etc.), hasta que finalmente parece caer muerto delante de la casa. Una tirada de **Medicina** revela que está inconsciente, pero no ha muerto.

Nota: el futuro prometido de Dorotea es fácilmente reconocible por sus exquisitas ropas, botas y alguna joya al cuello. Si los jugadores registran su caballo podrán encontrar en las alforjas un fardo con entre 350-400 monedas de plata (a decidir por el director) y una bonita espada ornamental (pese a que corta...) que bien se podría pagarse en Palencia por 600.

Tras haber acabado con los asaltantes, los jugadores podrán comprobar que los jinetes yacen muertos (pueden tomar sus caballos si lo desean, a excepción de dos que están malheridos), y lo que intentaban robar allí ha quedado tendido. Dorotea se halla ahora sumida en llantos por el temor de la pelea, de la cual ha sido testigo mientras se refugiaba tras un mueble (o viendo desde el interior). Entonces verá el cuerpo de Laudelino (que ese era el nombre de su hasta ahora prometido), atravesado con una espada y ensangrentadas sus ropas. Lejos de entristecerse por él (tampoco es que se alegre de la muerte de nadie), revela que mientras veía la pela, notó que alguien la observaba a través de la ventana trasera (era Telmo), como "una figura", se llevó un dedo a los labios (como sugiriéndole silencio), y luego le lanzó un fragmento de papel, para después desaparecer silenciosamente. Acto seguido se lo enseña a los jugadores: "***¿Dónde estabas, mi señora? Huiremos al amanecer; te espero al norte, donde los fresnos guardan el reposo eternos de los ancestros.. Allí te espero, amada***". Dorotea le insiste, por si cabía alguna duda, que no la lleven con su padre, y por contra suplica que la ayuden a llegar junto a la Voz. Los jugadores podrán sospechar con gran acierto que ese lugar es el cementerio. En el momento en que pretendan partir hacia allí (pese a que aún no ha amanecido como apuntó la Voz) o interroguen de nuevo a Dorotea, notarán cómo el lobo, que ha estado tendido, comienza a moverse con severos espasmos, primero las patas (incluso moviéndolas como si estuviera corriendo), para luego, en medio de una impresionante visión, hacer creer lo imposible a los pj: el animal se transformará progresivamente en un hombre... Por supuesto, ganarán **1D10 de IRR** si no superan una tirada de **IRR**.

Ahora hay un tipo tendido en el suelo, desnudo en su totalidad. Tiene en torno a unos treinta años, aunque parece mucho más mayor debido a la enorme barba que llega casi a su ombligo y a su desaliñado pelo, más largo que el de Dorotea. Sobre su ahora sucia piel, el hombre tiene partes de pelo bastante negro por brazos y piernas, fruto de la muestra de su condición hace unos instantes de animal. Además, tiene la misma herida en el costado que en la forma de lobo. En esos momentos Dorotea se sorprende y corre hacia él, agachándose y tomando su cabeza mientras le insta a que siga tumbado: es Lucencio, "el Estaca". Dorotea no lo puede creer, incluso le pregunta si es realmente él, a lo que únicamente responde asintiendo. Una tirada de **Conocimiento Mágico** les revelará que se trata de la Maldición de Lubishome, y que, al ser herido en un cruce de caminos, ha devuelto su forma original. Si los jugadores le revisan la herida verán que ahora es superficial, aunque es posible realizar otra tirada de **Medicina** para intentar recuperar sus fuerzas (a gusto del director).

Dorotea pide a los jugadores que lo lleven al interior de su casa y una vez allí, con voz entrecortada preguntará dónde está y qué ha pasado, aunque reconoce a Dorotea y se

alegra al verla. Los jugadores pueden contarle la historia, y la joven de la Osa reiterará que acaban ser testigos de un robo y un asesinato, mientras luego le dan más detalles durante varias horas. Es posible que los jugadores quieran llevar a Lucencio a Pardilla para vigilarle las heridas, contarle todo lo sucedido a don Sacristán o tal vez seguir la pista de la misterioso autor (Telmo) hasta el cementerio. Pero, una vez recompuesto por instantes, Lucencio, tras explicar que incomprensiblemente lo único que recuerda es cazar liebres y correr por los pastos durante mucho tiempo, se ofrecerá para dar a conocer al autor de los hechos mediante el hechizo "*Descubrir al ladrón*": le pedirá a los jugadores que le den un pedazo de cuerda, cojan una vasija de uno de sus cajones y la llenen de agua, tomen unas ramitas de laurel que aún conservaba cerca de la chimenea. También un cuchillo. Ademas les dice que le traigan la bolsa de objetos que los asaltantes han intentado robar. Cuando lo hagan, "El Estaca", no sin dificultades, se incorporará y podrá los elementos sobre una mesa, se llevará el cuchillo a la palma de su mano, y se la cortará. Mientras coloca a un lado uno de los objetos y el trozo de cuerda, éste agita con el laurel el agua y abre y cierra la mano... formándose un rostro humano..."*Este es el culpable, señores*", dice a los pj, "*¿Lo conocéis?*". Antes de nada los jugadores ganarán **+3 de IRR** si tienen una **IRR de 65 o inferior.**

El rostro formado es el de un joven muy apuesto, muy bello, fuerte y al parecer con buen porte. Ni tan siquiera Dorotea sabe quién es él... incluso le parece muy atractivo. Pero en el momento en que está a punto de desvanecerse el rostro sobre el agua, los jugadores descubre, anonadados, cómo el sujeto lleva una cicatriz en forma... ¡de "S"!... ¡Idéntica a la de Telmo! Una tirada exitosa de **Memoria** le hará recordar a los pjs que aquel vecino bajito y poco agraciado que detuvo la pelea en la taberna llevaba una similar. Obviamente es él (aunque los jugadores, ¿porqué no?, pueden dudar de ello).

Nota: Ya es casi el amanecer (se ha llevado bastante tiempo el hecho de encontrar a Lucencio, contarlo sucedido y dejar que cuente qué le paso o cómo se siente). En caso de que los jugadores quieran llevar a Lucencio al pueblo, el director puede hacer que se encuentren de camino a Pardilla a hombres de Sacristán para escoltarlos, e incluso llevárselos ellos (así los jugadores podrán estar en la escena final si deciden ir al cementerio, al amanecer).

Dorotea entonces querrá ir al lugar donde descansan los ancestros, para encontrarse quizá con la imagen de aquella misteriosa Voz. Si los jugadores quieren desentrañar toda la verdad, deberán acompañarla.

III. PACTA SUNT SERVANDA

Los hermosos rayos del Sol ya habían acariciado la ciudad de Palencia cuando se posaron en la pequeña behetría de Pardilla de Alcor. Ahora, tomando una vereda hacia el norte, los jugadores, junto a Dorotea llegaron a las puertas del camposanto. Pero esta vez no escucharon ningún aullido mientras andaban, pues la maldición de "El Estaca" había desaparecido... al menos de momento.

Una vez cruzando las puertas, verán frente a sí, en el centro del cementerio, la figura del Therapim mirando hacia abajo, mirando hacia un tipo que estaba de espaldas, conversando con ella. El sujeto le está pidiendo disculpas reiteradamente. Ésta no habla en ningún momento ni hace ningún gesto o movimiento (parece ahora solamente piedra inerte), y justo después, el hombre se da la vuelta: es él, el mismo cuyo rostro apareció en la vasija de Lucencio: Telmo. Acto seguido, toma un ramo de flores que estaba bien atado y preparado ,y descansaba sobre los pies del Therapim, y se acerca a los pj, sin ningún tipo de hostilidad, pues incluso va desarmado. Tras mirar a Dorotea le entrega el ramo y comienza a hablarle:

"Hola Dorotea", dice, "soy yo... Telmo."

La muchacha sabe que es él, pero aún es incapaz de creerlo: quien tiene delante no es el Telmo que conocía, sino alguien más guapo, aunque diferente. Pero en el momento en que escucha su voz, sus ojos se abre, su piel palidece y se acerca a éste (tomando el ramo de flores), pues se da cuenta de que es él aquel que le hablaba en sueños, aquella Voz onírica es inconfundible.

"Te amo, Dorotea. He venido a liberarte de las cadenas de tu padre y de tu esposo", continúa Telmo.

Acto seguido, Dorotea le pregunta porqué nunca le mostró sus sentimientos y porqué ha tenido que llegar a transformarse de tal forma. Telmo le confiesa que el temor del rechazo por su parte era mucho más grande que el valor de intentarlo, y delante de los jugadores, confiesa todo aquello que hizo para lograr estar los dos juntos en esos momentos y cómo conquistarla a través de su voz (en un alarde de amor verdadero mezclado con una frivolidad algo macabra en el discurso):

- De cómo un libro logró hacerle cambiar su aspecto y poder hablarla en sueños, confesando que él fue el autor de la muertes.
- De cómo hizo desaparecer a Lucencio "El Estaca" por las sospechas de sus pretensiones amorosas.
- De cómo actuó para acabar definitivamente con la pesadez de su futuro matrimonio convenido.
- Y de cómo hizo todo para poder huir, en esos momentos, de Pardilla de Alcor.

Dorotea se quedará boquiabierta (y esperemos que los jugadores satisfechos de ser testigos de muchos de esos sucesos), y dudará unos instantes en tomar la mano que ahora Telmo le ha tendido. Acto seguido Dorotea, que está enamorada de esa Voz, de Telmo, no toma en consideración todas las vilezas planeadas y ejecutadas y finalmente les pide junto a Telmo que le diga a su padre, don Sacristán, que nunca la encontraron. Si los jugadores se niegan a dejar impune a Telmo y todo este embrollo Dorotea insistirá en que jamás será tan feliz como en esos momento, aunque la última palabra la tendrán los pj. Tan sólo queda esperar que los jugadores sean comprensivos y acepten guardar en secreto una verdad que les hará felices a dos enamorados.

Nota: Si los jugadores entregan a Dorotea y Telmo, éste último será condenado por las muertes acaecidas en Pardilla, incluyendo la del futuro esposo de Dorotea. Por ende, al salir la verdad, el Padre Flaín, será acusado por Telmo de apostasía y brujería, pues dice estar en poder de un libro del demonio. Si los jugadores tomaron el Ave Satani dentro de la Iglesia, no habrá pruebas contra Flaín, aunque siempre pueden confesar y mostrar (ya puestos a delatar a otro personaje) que ellos mismos tomaron la prueba, con lo que el párroco será también ajusticiado. En este caso, la recompensa de Sacristán de la Osa se verá efectuada.

RECOMPENSAS:

- Por sobrevivir a los sucesos, 10 p.ap.
- Por conseguir el libro Ave Satani, 15 p. ap
- Por no entregar a Telmo y Dorotea, 5 p. ap

Dramatis Personae

TELMO
FUE 5 Altura: 1’52 Peso: 60 kg.
AGI 10 RR: 15% IRR: 85%
HAB 15 Apariencia: 7 Marcadamente feo
RES 15 Edad: 18
PER 15
COM 20
CUL 20
Armas: Cuchillo 60%. Daño 1D6
Armadura: Ropa gruesa (Pieles y Lanas) (Prot. 1)
Competencias: Conoc. Mágico 65% Elocuencia: 40%: Discreción: 45% Pelea: 30%

SACRISTAN DE LA OSA
FUE 15 Altura: 1’73 Peso: 81 kg.
AGI 10 RR: 70% IRR: 30%
HAB 15 Apariencia: 16 normal
RES 20 Edad: 29
PER 10
COM 15
CUL 15
Armas: Espada corta 50%. Daño 1D6+1
Armadura: Peto de Cuero (Prot. 2)
Competencias: Mando: 60% Degustar: 35% Leer y Escribir: 40%

DOROTEA DE LA OSA
FUE 5 Altura: 1’70 Peso: 61 kg.
AGI 15 RR: 40% IRR: 60%
HAB 15 Apariencia: 21 hermosa
RES 10 Edad: 17
PER 20
COM 15
CUL 20
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 30% Esconderse: 40% Leer y Escribir: 35%

LUCENCIO ‘’EL ESTACA”
FUE 10 Altura: 1’73 Peso: 72 kg.
AGI 15 RR: 15% IRR: 85%
HAB 20 Apariencia: 12 normal
RES 20 Edad: 26
PER 10
COM 5
CUL 20
Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Conoc. Mágico 80% Conoc. Plantas: 55% Leyendas: 35% Pelea: 45%

PADRE FLAIN
FUE 15 Altura: 1’66 Peso: 65 kg.
AGI 15 RR: 10% IRR: 90%
HAB 15 Apariencia: 9 feo
RES 10 Edad: 36
PER 15
COM 20
CUL 20
Armas: Palo 40% Daño 1d4+1
Armadura: Carece
Competencias: Conoc. Mágico 95% Ocultar: 45% Discreción: 30% Teología: 60%

HABITANTES DE PARDILLA DE ALCOR
FUE 20 Altura: 1’55-1,75 Peso: 60-70 kg.
AGI 20 RR: 60% IRR: 45%
HAB 15 Apariencia: 9-20 feo-bastante atractivo
RES 15 Edad: 18-26
PER 20
COM 5
CUL 5
Armas: Palo: 35% Daño 1D4+1 ó Cuchillo 40%. Daño 1D6
Armadura: Ropa gruesa (Pieles y Lanas) (Prot. 1)
Competencias: Conoc. Animal: 30% o Conoc. Plantas: 35% Escuchar: 50%

BANDIDOS DE TELMO
FUE 20 Altura: 1’70 Peso: 65-70 kg.
AGI 20 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia: Ocultos.
RES 15 Edad: --
PER 15
COM 5
CUL 5
Armas: Espadas: 55% Daño 1D8+1 o Cuchillos: 65% Daño 1D6
Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)
Competencias: Discreción: 60% Trepar: 45% Otear: 30% Robar: 40%

GUARDIAS DE SACRISTAN DE LA OSA
FUE 15 Altura: 1’65-1’70 Peso: 70-75 kg.
AGI 15 RR: 65% IRR: 35%
HAB 15 Apariencia: 9-20 feo-bastante atractivo
RES 15 Edad: 22-27
PER 15
COM 15
CUL 10
Armas: Espadas: 45% Daño 1D8+1 Escudos: 50%
Armadura: Cuero con Refuerzos (Prot. 3)
Casco: Prot. 2
Competencias: Buscar: 50% Cabalgar: 45% Elocuencia: 35% Tortura: 45%

La Maldición de Puertol

Por Adriano Justicia

Mes de marzo del año de Nuestro Señor de 1369. En alguna parte del Reino de Castilla el de Trastámara y el Cruel se disputan el trono, pero los PJs están bastante alejados de la acción. Están al servicio del señor de Quinto, una pequeña baronía a siete leguas y media al sureste de Zaragoza.

Aventura para dos PJs duchos en el manejo de las armas.

Su señor les encargará que lleven con toda la presteza posible un mensaje al Barón de Muniesa que se encuentra a dos jornadas de viaje. Les acompañará un siervo, Beturino, de 30 años, marcas de viruela en la cara y algo atontado.

El grupo se pone en marcha y a falta de una posada cerca, deciden hacer noche en el claro de un bosque. Beturino se ofrece para hacer la primera guardia. Los PJs dormirán tranquilamente hasta que son despertados repentinamente con un ruido como de una sandía quebrándose, seguido de una risa y unas palabras: 'Mira que era tonto el cabestro, anda que dormirse…'. Cuando los PJs abran los ojos verá a Beturino con el cráneo abierto gracias a una maza y a dos bandidos que les observan divertidos. Ambos son feos como el demonio: Uno es bizco, no tiene dientes y le falta una oreja. El otro es tuerto y una fea cicatriz le surca el rostro.

'Buenas noches tengan vuesas mercedes. No es nuestra intención molestarles en su sueño, pero verán, últimamente andamos cortos de maravedís y seguro que quieren ayudar a dos pobres cristianos que necesitan el dinero para su familia, así que aflojen su bolsa y nos iremos por donde hemos venido.'

Tal vez los PJs les den sus bolsas, en cuyo caso los bandidos como han dicho, se irán, pero como sabemos que eso no va a pasar, se enzarzarán en una pelea en la que si cae alguno de los bandidos el otro no dudará en darse a la fuga. Cuando acaben mejor que duerman un poco, que mañana tienen que entregar el mensaje.

Muniesa

Llegan a Muniesa a media tarde. En el castillo son recibidos por un siervo que les dice que su señor no está, pero que le pueden dejar el mensaje a él y que esa noche se pueden hospedar en la posada de Uloxio a expensas del barón.

Tras preguntar no es difícil dar con la posada. Es una estructura de una sola planta que también hace las labores de taberna.

Al entrar, además de la típica concurrencia de campesinos tomando unos tragos, destacan tres hombres fuertemente armados cenando en un rincón que siguen con la mirada a los PJs hasta que se sientan en la mesa.

Se les acerca el posadero, Uloxio, y les dice que para cenar pueden elegir entre potaje, migas o sopa de ajo y de beber vino o hipocrás.

Cuando están acabando de cenar se les acercará el que parece el jefe de los tres hombres y les presentará una forma de hacer dinero: 'Buenas noches, mi nombre es Colás Pérez. Veo que son gente de armas… Estoy al servicio del Conde de Belchite y me ha encargado una misión en la que considero que nos podría venir bien un par unidades más. Por supuesto serían remunerados con dos florines de oro cada uno.'

Si aceptan les contará que hay un pequeño pueblo a una jornada de viaje, Puertol, donde el señor, Uc, no atiende las necesidades de la gente, han desaparecido un par de personas (al parecer sólo chicas jóvenes) y tiene las tierras en un total abandono y sin producir nada, que es, francamente, lo que más molesta al Conde.

Vale, lo que ellos digan, pero esta gente ¿quién es? Pues son, ni más ni menos que miembros de la Hermandad de la Luz Verdadera, sí, la Fraternita Vera Lucis y es cierto que les envía el Conde de Belchite (fráter él mis-

mo), pero lo que no les han contado a los PJs es que se sospecha que Uc de Puertol es un brujo demoniaco y que han de acabar con él.

Puertol

Al día siguiente con el canto del gallo ponen rumbo a Puertol, donde llegan sin complicaciones y sin mucho hablar (algo más Colás, pero son bastante reservados) a las cinco de la tarde, cuando queda poco para el atardecer. Les llama la atención que las tierras que atraviesan están completamente descuidadas, que no se ve a nadie para trabajarlas. El pueblo parece muy pobre y deshabitado y las pocas casas que hay (unas quince) están cerradas a cal y canto, aunque llamen a las puertas no les abrirán. Nunca.

Sobre el pueblo hay una pequeña torre fortificada y Colás indicará que suban para hablar con el señor. Si pasan una tirada de Descubrir verán que en la torre aparentemente no hay nadie y así resulta ser, por lo que no tienen ningún problema en entrar libremente y dirigirse hacia el gran salón donde una visión les horrorizará sin duda: Sobre una gran mesa hay dos cuerpos de lo que parecen dos doncellas. Una de ellas está horriblemente mutilada y en la otra está trabajando Uc de Puertol, que está cortando grandes lonchas de su carne y dejándolas en una bandeja. Cerca hay un gran barreño lleno de un líquido rojo oscuro (sí, sangre, qué pasa), pero lo más bizarro de todo es la compañía de Uc: cinco endiagros están con él en la sala y se lanzarán a los intrusos sin pensárselo dos veces. Los FVL atacarán así mismo gritando '¡Muerte al mago!'. Precioso ¿no?

Ah, por cierto, toda esta escena merece una tirada de Templanza.

Los endiagros son todos distintos, aunque en esencia son mitad humanos y mitad bestia. Dos de ellos tienen unas grotescas garras por manos, otros dos portarán un hacha de armas y el otro será una horrenda ave de cintura para arriba, tendrá alas en lugar de brazos y atacará con el pico.

Al ver a los PJs, Uc activará lo primero Piel de lobo (siempre con éxito) y luego, un poco alejado de la lucha lanzará los hechizos de Mal del tullido y Saco de quebradura para intentar entorpecer la lucha de los PJs. Si los endiagros caen, le tocará pelear con su bordón, pero supongo que si ya han caído los endiagros a Uc no le quedará mucho.

Si no muere, Colás le despojará de todo lo que tenga y los otros fráteres harán una pira con todo lo que haya en la torre, no sólo los libros, componentes alquímicos, talismanes y demás, sino, las mesas, sillas y tapices que encuentren. Hay un poco de dinero en lo que parece ser la habitación principal (70 croats de plata) que se podrán quedar los PJs. Por lo demás, todo (tampoco hay mucho más de valor) va al fuego.

Cuando bajan al pueblo (con la torre al fondo ardiendo, muy de película) hay unos cinco aldeanos esperándoles. Los otros, apenas una quincena más de mujeres, viejas y niños, siguen escondidos en las casas. '¿Han acabado ya con Uc? Ese demonio se llevó a mi hija el mes pasado y...' 'Sí, ya nos hemos encargado de Uc...' le corta Colás '… pero ahora tenemos que acabar el trabajo' Y diciendo esto le abre la cabeza con el hacha. Mira a los otros FVL y a los PJs y les dice: 'Matad a todos y quemad las casas, este pueblo impío y demoniaco se purificará con las llamas y si algún inocente cae el buen Dios será el encargado de perdonarle.'

Pero bueno... ¡Pero bueno! Una matanza injustificada de aldeanos indefensos... de mujeres y niños... Pues sí, caramba, ya basta con el pensamiento humanista del SXXI, estamos en el SXIV y los propios PJs han visto quién gobernaba estas tierras, sin duda los aldeanos son también siervos de Satanás y merecen morir. Además, les han contratado para algo y deben cumplir las órdenes recibidas, no hay otra.

Si se ponen de parte de los aldeanos

Como sin embargo los PJs tendrán su corazoncito (aunque a estas alturas del partido no me fío de nadie), deberán detener a los FVL e intentar que no acaben con la comunidad de Puertol.

Si queda algún aldeano vivo les contará la triste historia de Puertol y de cómo hace más o menos un año llegó Uc, el nuevo señor. Antes dependían directamente del condado de Belchite, pero para mayor control, Uc fue designado para tomar las riendas del pequeño pueblo. Entonces las cosas fueron de mal en peor. Las cosechas se descuidaron y empezaron a desaparecer algunas doncellas, varias del propio Puertol y a veces de otros pueblos de la zona. Al ver que la cosa no iba a mejorar, muchos decidieron irse y sólo se quedaron tres familias. El pueblo se empobreció y parecía cada vez más siniestro. Hasta que llegaron los PJs y empezó la fiesta.

Ahora... ¿qué hacen con Uc si sigue vivo? Si lo llevan al Conde de Belchite sospechará de que no les acompañen los otros FVL y sin duda les prenderá y les sacará la información de una manera u otra (casi seguro que dolorosa). Lo podrían dejar libre, pero no es muy recomendable ¿no? Otra opción es dejárselo a los aldeanos y que practiquen con él su propia justicia medieval. O también le pueden cortar la garganta con un cuchillo que no es muy limpio pero sí rápido y seguro.

Si registran a los FVL encontrarán cinco florines de oro y en cada uno un medallón de hierro esmaltado en rojo con una cruz cretense con las aspas orientadas a la izquierda. Con una tirada de CULx2 sabrán que forman parte de la Fraternita.

Si alguno de los fráteres consigue huir con vida, ya sabe usted, señor DJ, qué organización secreta no dejará de buscar a ciertos PJs.

Si se ponen de parte de los FVL

Órdenes son órdenes y además bien pagadas. Los PJs deberán acabar con los aldeanos y quemar sus viviendas.

Al acabar el macabro trabajo, Colás Pérez hablará a los PJs de cierta organización secreta que busca acabar con todo tipo de magia y criaturas del mundo irracional y que necesitan a gente como ellos para encargarse de eso. Si aceptan deberán viajar a Belchite, donde el mismo Conde que es pater (responsable) de la zona, les investirá como fráteres miles.

Recompensas

-Por acabar con Uc de Puertol: 20 PAp.
-Por salvar a los aldeanos: 10 PAp.
-Por unirse a la FVL: 5 PAp.

Dramatis personae

Bandidos

FUE	15	Altura:	1,63 varas
AGI	15	Peso:	110 libras
HAB	15	RR:	75%
RES	15	IRR:	25%
PER	10	Templanza:	50%
COM	5	Aspecto:	8
CUL	5		

Protección: Gambesón (2 puntos de protección)

Armas: Maza de armas 45% 1D8 + 2 + 1D4
Cuchillo 35% 1D6 + 1D4
Competencias: Sigilo 40% Esquivar 25%

Colás Pérez

FUE	20	Altura:	1,78 varas
AGI	15	Peso:	140 libras
HAB	15	RR:	75%
RES	20	IRR:	25%
PER	15	Templanza:	65%
COM	10	Aspecto:	14
CUL	10		

Protección: Coracina (5 puntos de protección)
Grebas metálicas (4 puntos de protección)
Bacinete (4 puntos de protección)

Armas: Hacha de armas 75% 1D8 + 2 + 1D6
Bracamante 60% 1D6 + 2 + 1D4
Ballesta 50% 1D10 + 1D4
Competencias: Sigilo 40% Escuchar 35% Esquivar 45%

FVL

FUE	15	Altura:	1,69 varas
AGI	15	Peso:	130 libras
HAB	15	RR:	75%
RES	15	IRR:	25%
PER	15	Templanza:	50%
COM	10	Aspecto:	12
CUL	10		

Protección: Coracina (5 puntos de protección)
Grebas metálicas (4 puntos de protección)
Bacinete (4 puntos de protección)

Armas: Hacha de armas 60% 1D8 + 2 + 1D6
Bracamante 40% 1D6 + 2 + 1D4
Ballesta 40% 1D10 + 1D4
Competencias: Sigilo 30% Esquivar 25%

Uc de Puertol

FUE	10	Altura:	1,65 varas
AGI	15	Peso:	130 libras
HAB	10	RR:	10%
RES	15	IRR:	90%
PER	10	Templanza:	60%
COM	15	Aspecto:	10*
CUL	20		

* 20 con el hechizo de Belleza

Protección: Ropas gruesas (1 punto de protección)

Armas: Bordón 45% 1D4 + 2 + 1D4
Cuchillo 25% 1D6
Competencias: Alquimia 75% Conocimiento mágico 85% Empatía 45% Leer y escribir 65%
Hechizos: Lujuria, Discordia, Mal del tullido, Belleza, Piel de lobo, Saco de quebradura.

Endiagros

FUE	30	Altura:	Entre 1,5 y 2
AGI	10	Peso:	Entre 120 y 200
HAB	5	RR:	0%
RES	20	IRR:	175%
PER	15		
COM	1		
CUL	1		

Protección: Piel gruesa (1 puntos de protección)
Armas: Garras 40% 1D8 + 3D6
Mordisco 50% 1D6 + 2 + 1D4
Picotazo 50% 2D6
Cualquier arma humana 60%
Competencias: Correr/Volar 35% Esquivar 35% Descubrir 65%

Aldeanos de Puertol

FUE	10	Altura:	varía
AGI	10	Peso:	varía
HAB	15	RR:	75%
RES	13	IRR:	25%
PER	12	Templanza:	25%
COM	5	Aspecto:	varía
CUL	5		

Protección: Ropas gruesas (1 puntos de protección)
Armas: Aperos de labranza 30% 1D4 + 1D4
Competencias: Conocimiento de animales 45% Descubrir 35%

...pues ya todo el mundo sabe que en Puertol no hay más que gusanos, sangre y muerte.
Joan de Colomer

Despedida y Cierre

Y hasta aquí el DP8. Esperamos que os haya gustado, como mínimo, de la misma forma que nosotros haciéndolo. Han sido 189 páginas repletas de información para nuestro querido Aquelarre.

En breve saldrá un DP Especial (el segundo) con las aventuras del II Concurso de Módulos. Concurso que este año volverá con su tercera edición e intentáremos que el premio sea tan jugoso como el del año pasado.

Si conseguimos que con este DP vuelvas a jugar a Aquelarre o, si ya sois jugadores habituales, si usáis la información que contiene en vuestras partidas, nos daremos más que satisfechos.

Recordad que DP está abierto a toda colaboración. Siempre hay secciones que están en el tintero o proyectos preparados para empezar. Recordaros también que existe un foro de DP para hablar en exclusiva de Aquelarre. Os vemos allí.

¡Hasta el DP9!

‘‘Toledo está por encima de todo cuanto se dice de ella’’.

– el viajero Al-Idrisi, en el siglo XII.

‘‘Los varones de Toledo vinieron muy doctos a enseñar a las gentes diversas ciencias, especialmente la astrología, y no pararon hasta lo mismo en la magia, siendo por ello llamada arte toledana’’.

A la dança mortal venid los nascidos
que en el mundo soes de qualquier estado;
el que non quisiere a fuerça de amidos
facerle e venir muy toste parado.
Pues ya el freire vos ha pedricado
que todos vayais fazer penitencia,
el que non quisiere poner diligencia
por mi non puede ser más esperado

- La Danza de la Muerte

cc BY NC ND