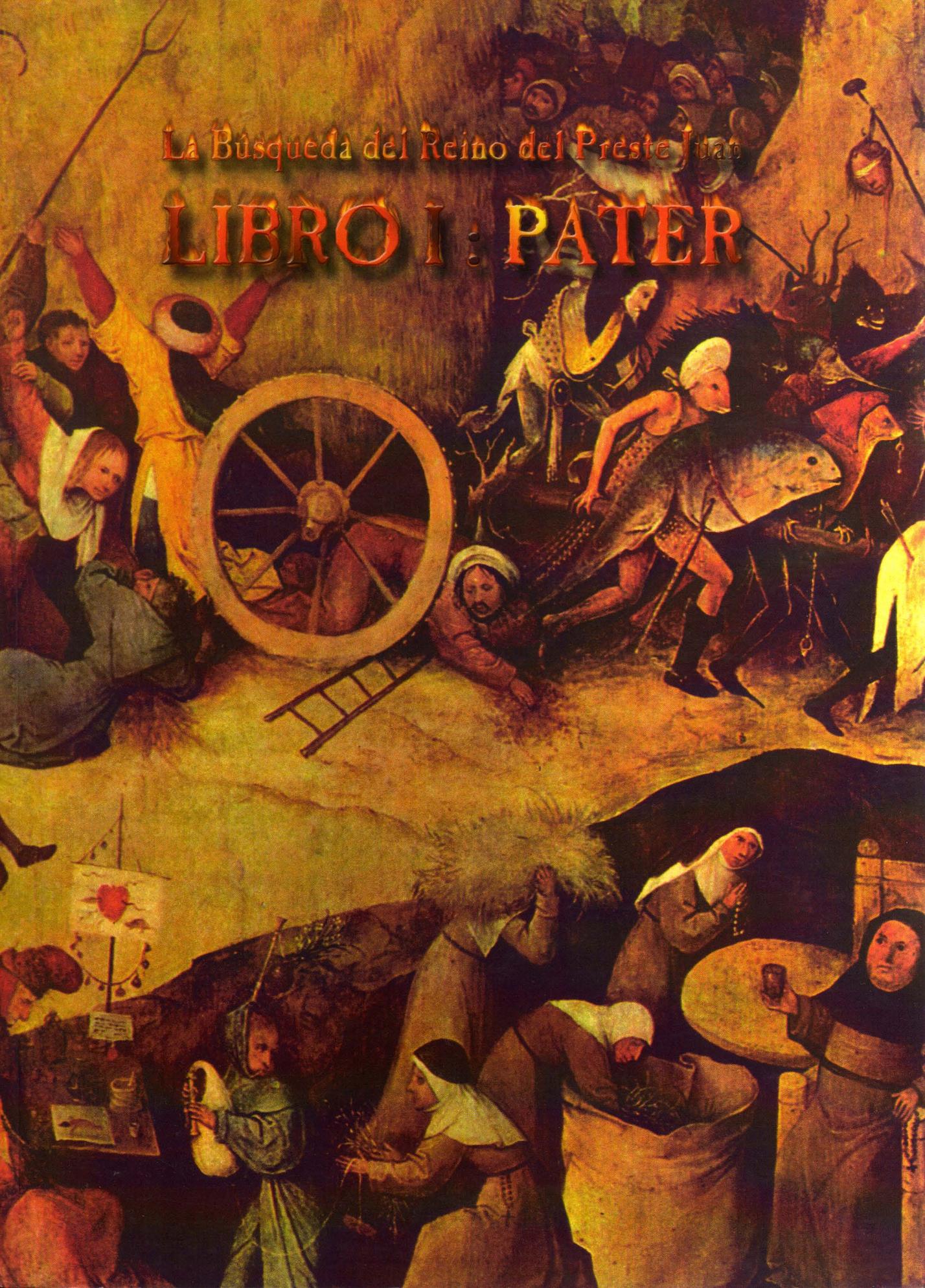


La Búsqueda del Reino del Preste Juan

LIBRO I: PATER





Escrito por

Pedro José Ramos Villagrasa.

pedrojose@iespana.es

Ilustraciones

Jordi Planellas.

jplanel@yahoo.com

Paqui Ros.

paquiros@mixmail.com

Portada

El Carro del Heno (fragmento) de *El Bosco* (Museo del Prado, Madrid)

Mapas

Pablo Valvidares "Gaël".

Correcciones

Abel Rodríguez, Benigno Megido, César Rodríguez, Diana Uría, Roy Álvarez-Noreña.

Maquetación

Manuel J. Sueiro.

Editores

Manuel J. Sueiro, Antonio Álvarez de Morales y Juan Antonio Huerta.

Pruebas de Juego

Abel Rodríguez "Daertak", Ana de la Roza "Seline", César Rodríguez "Mikal", Pelayo Morán "Ayo", Pelayo Casares "Maligno Doctor", Roy Álvarez-Noreña "Melvin".

Agradecimientos

Este libro no habría sido posible sin la ayuda de mucha gente, alguna de la cuál ya ha sido mencionada en líneas precedentes y a las que por lo tanto les ruego me perdonen por excluirlas de este párrafo. Mis más sinceros agradecimientos a mi musa por iluminarme y no permitirme caer en los momentos de flaqueza, al Doctor M por su eterna paciencia y por tener el messenger, a Ricard Ibáñez por dejarme usar la tabla de nombres portugueses de su excelente Aquelarre y por último a la Sociedad Occultae pues ellos son la raíz y el origen. Y, obviamente, también mi más sincero agradecimiento a la luna por solidarizarse: gracias por bajar del cielo a por mí. Aplausos para todos vosotros chicos, os lo merecéis.

Dedicatoria

Este libro está dedicado a mi familia, especialmente a mi padre, de quien tuve el honor de heredar mucho más que el nombre. Gracias.

Abel Rodríguez y Pedro José Ramos Villagrasa pertenecen a la agrupación de autores "MercenariosRol", dedicada a la producción de material lúdico autóctono. Visita su página web en <http://www.pen4hire.fs2.com>



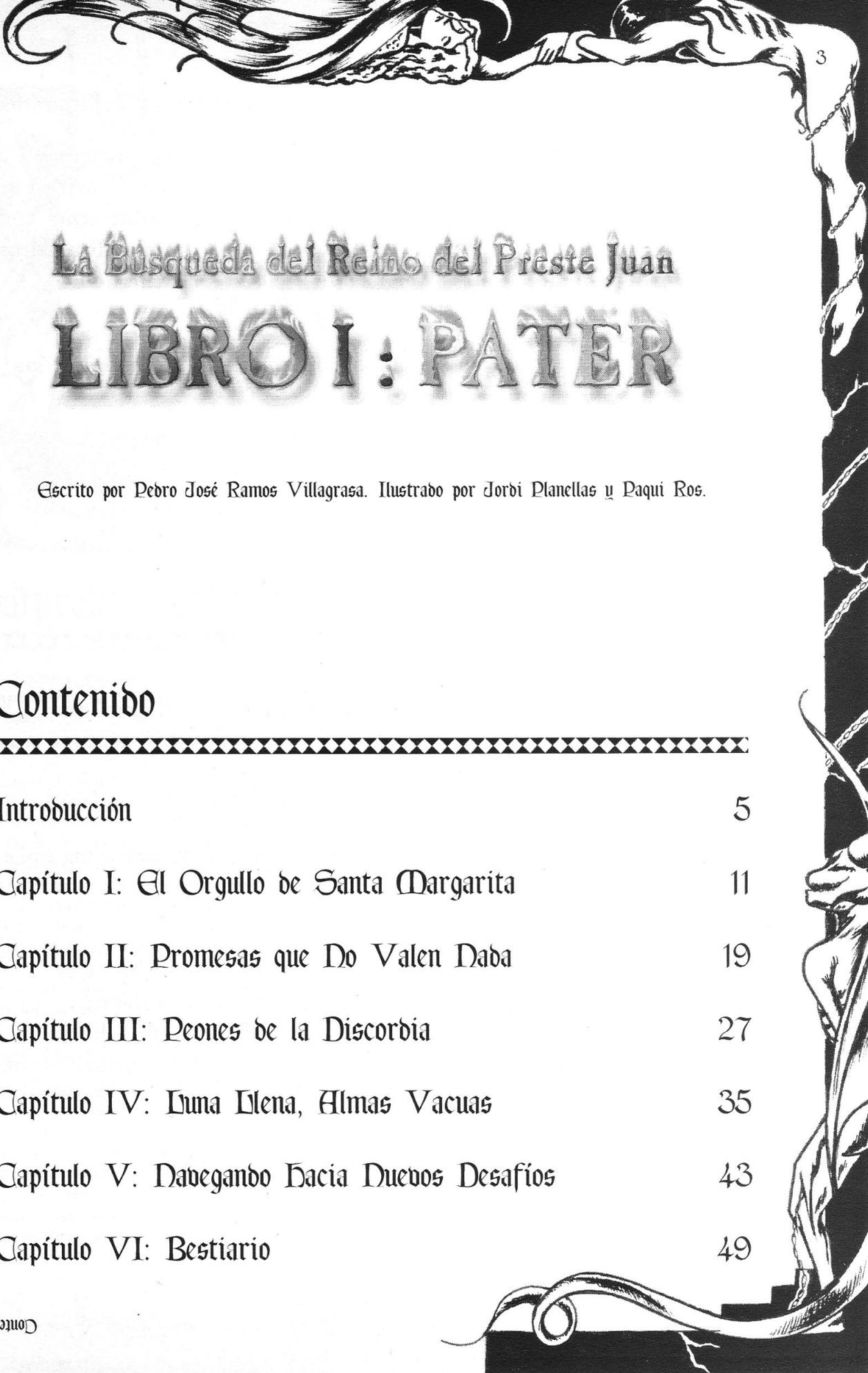
Publicado por Libros Ucronía, S. L. - C/ Galileo 7, 2º 17, 28015 Madrid.

Página oficial del juego en internet en www.librosuconia.com/annodomini

Diciembre de 2001

DEPÓSITO LEGAL: SE-1084-2002 - ISBN: 84-931868-4-8

Impresión: Publicaciones Digitales, S. A. - www.publidisa.com - (+34) 95.458.34.25.



La Búsqueda del Reino del Príncipe Juan

LIBRO I: PATER

Escrito por Pedro José Ramos Villagrasa. Ilustrado por Jordi Planellas y Paqui Ros.

Contenido

Introducción	5
Capítulo I: El Orgullo de Santa Margarita	11
Capítulo II: Promesas que No Valen Nada	19
Capítulo III: Peones de la Discordia	27
Capítulo IV: Luna Llena, Almas Vacuas	35
Capítulo V: Navegando Hacia Nuevos Desafíos	43
Capítulo VI: Bestiario	49

Año de Nuestro Señor Jesucristo 1.000. En algún lugar del mundo.

Dentro de la catedral no había ruido. El sacro edificio siempre había sido como una pompa, separando lo que había dentro de la verdad del mundo exterior, pero esta vez los gritos eran demasiado fuertes, esta vez hacer caso omiso sería una mentira. Una figura entró en la nave central con pasos indecisos y temerosos.

- Mi señor... -dijo tímidamente.

- ¿Sí? - la voz de su señor resultaba poderosa, tanto o más que las Trompetas de Jericó.

- Los emisarios fueron abatidos al salir de la ciudad, señor. Los demonios se están acercando.

- *Está bien, Jacob* -la respuesta sonaba tranquila, casi relajada.

- Pero, señor, ellos, ellos...

- *No sé Jacob. La hora ha llegado. El Día del Juicio.*

- No puede ser cierto, señor! -Jacob, el joven novicio, estaba claramente poseído por la congoja.

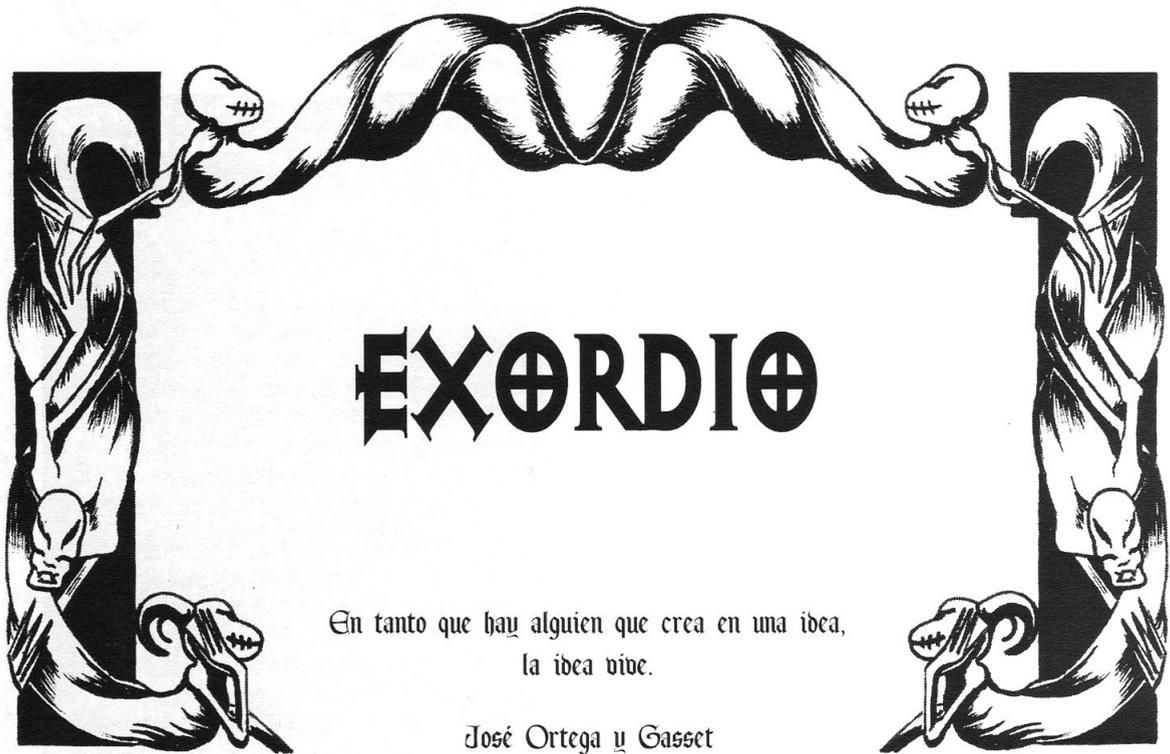
- Pero no temas Jacob, pues Dios me ha hablado y, al igual que salvó a Noé, nos salvará a nosotros. Seremos los únicos, pero nos salvaremos.

Jacob no era capaz de responder.

- Vas a realizar un último servicio para mí, Jacob. Reúne a los doce y cítales aquí antes de que amanezca. Tenemos que orar.

- ...mu...muy b...b...bien señor, se hará como deseéis.

Su señor asintió complacido y observó cómo aquel hombre, que hasta hace poco no era más que un infante, salía de la catedral dejándole sólo con sus pensamientos. El Preste Juan miró hacia las cristaleras y vio a la Santa Trinidad: Padre, Hijo y Espíritu Santo. Se arrodilló y rezó por la Humanidad.



EXORDIO

En tanto que hay alguien que crea en una idea,
la idea vive.

José Ortega y Gasset

Naturaleza de Este Libro

El volumen que tienes entre manos es un Complemento de Juego para Anno Domini, en concreto el inicio de una Saga que gira en torno a una gran búsqueda, la del legendario reino del Preste Juan. En las páginas que siguen el Director de Juego encontrará todos los elementos necesarios para llevar a cabo la trama e incluso consejos para seguir otras vías de desarrollo que le interesen. Dada la naturaleza del suplemento, aconsejamos encarecidamente que no sea leído por los jugadores, al menos no hasta que se haya concluido la totalidad de las sesiones de juego, puesto que la lectura de uno o más capítulos del libro haría perder, sin duda alguna, toda la emoción de la épica al conocerse de antemano los escollos y enigmas que los Personajes Jugadores encontrarán a lo largo del camino.

Consejos para el Director de Juego

Para mayor facilidad y comprensión, la Saga ha sido escrita conforme a unos parámetros básicos tales como el lugar de inicio de las aventuras de los personajes (el oeste del Condado de las Tres Religiones) o como la religión predominante en el grupo (la cristiana). No obstante, ésto no debería considerarse como una imposición que el Director de Juego tiene que sufrir, sino como una opción que él puede tener en cuenta. La Saga puede

comenzar con igual facilidad en la Marca del Apóstol o en el Condado Magno. Obviamente, si no se siguen las directrices del libro, el Director de Juego deberá realizar un pequeño esfuerzo para adaptar los datos a su partida, lo que no debería de resultar muy difícil.

Por otro lado, hemos pretendido crear una Saga no lineal, para favorecer aún más el libre albedrío del Director de Juego y sus compañeros los jugadores. Para resolver correctamente la aventura hay ciertos eventos que los Personajes Jugadores tendrán que presenciar y ciertas aventuras que tendrán que asumir, pero el resto puede ser alterado para favorecer la diversión del grupo de juego, que es lo que debe primar en todo caso.

Otra de las consideraciones necesarias al acercarse a esta Saga es darse cuenta de que se trata de un viaje de muchos kilómetros y, por lo tanto, de muchos días de viaje. Dado que describir pormenorizadamente todos los días de viaje sería imposible y seguramente tedioso de jugar, habrá un buen número de jornadas de viaje libres, semanas incluso, en las que el Director de Juego puede incluir alguna aventura de cosecha propia o hacer un breve resumen del transcurso del viaje. Recordamos que si se produce una situación de "tiempo muerto" a lo largo de la Saga (es decir, pasa tiempo en el mundo de juego aunque no se jueguen aventuras) debería otorgarse

Experiencia (a discreción del Director de Juego) por dicho período temporal.

Deberíamos, en último lugar, hacer mención a las "píldoras de información" que encontrarás a lo largo de este libro. Dichas "píldoras" ofrecen datos útiles para arbitrar el escenario con más lujo de detalles, pero también se pueden aprovechar para el desarrollo de otras tramas. Así, en el primer capítulo del libro se amplía la información del manual básico de Anno Domini referente a las comunidades del Condado de las Tres Religiones, en concreto definiendo en mayor grado las Comunidades de Nueva Évora. Esa información, muy interesante para dirigir tal capítulo, es extrapolable a cualquier otra aventura que se desarrolle en dicho Condado. Con ello pretendemos maximizar la utilidad de este Complemento de Juego hasta el límite que nos permiten las páginas del libro, puesto que el verdadero límite, como siempre, está en la imaginación de los jugadores.

Consejos Para Enriquecer la Saga

Durante las Pruebas de Juego de *Pater*, surgieron un buen número de detalles que, obviamente, no aparecen en estas páginas; antes de llevar el libro al maquetador, decidimos añadir este apartado para ayudar a los Directores de Juego, en especial a los noveles.

El principal detalle que como Director de Juego se ha de tener en cuenta es que la aventura debe trascender estas páginas, esto es que los jugadores se sientan integrados en la historia con soltura y libertad, no oprimidos por ella. Un ejemplo de esto es no darles alternativas; así, en la segunda prueba de *El Orgullo de Santa Margarita* resultó que los Personajes Jugadores tenían miedo de abrir la gruta y estuvieron meditando seriamente el no hacerlo. En lugar de obligarles a abrirla, se les permitió debatir, dando únicamente detalles ambientales para estimular la imaginación de los participantes (el hedor de los cadáveres, la patente aura demoníaca, el más devoto de ellos sentía el poder de Dios cerca de la gruta...), optando finalmente por adentrarse en dicha gruta. Otro ejemplo de esto fueron los refugiados, que en la historia no son descritos a propósito: en la misma sesión, resultó que un lázaro era uno de los refugiados y le habían sesgado un dedo. Pues bien, con un detalle tan nimio como ese el personaje resultó interesante para los Personajes Jugadores y la sesión se enriqueció cuando los Justos "hicieron de madre" con él. Por diversas razones hemos optado por presentar la Saga de una manera más esquemática, pero a nuestro juicio más útil, pues permite flexibilidad tanto para el Director de Juego como para sus jugadores.

¿Necesito Algo Más Para Empezar a Jugar?

Tal vez sea eso mismo lo que te estés preguntando en este momento, y la respuesta es no. Si tienes, al menos, un ejemplar de *Anno Domini*, una copia de esta aventura, lápices, gomas, dados y unos amigos a los que dirigirles esta Saga, puedes empezar a hacerlo desde este mismo momento.

Aconsejamos, eso sí, la lectura previa de todo el libro para familiarizarse con la trama. Los dos volúmenes siguientes, *Fili y Espiritu Santi*, retoman la aventura en el mismo momento en el que el libro anterior concluye, sin rebatir, lógicamente, lo expuesto anteriormente, pudiéndose dirigir *Pater* sin haber leído los siguientes dos volúmenes de la trilogía.

Otro detalle a tener en cuenta es la religión que profesen los héroes. ¿Actúan en todo momento de acuerdo con sus creencias religiosas? El orientarles sobre la manera de proceder como buenos creyentes puede ayudar a mantener la coherencia de la partida (por ejemplo, en la segunda aventura, *Promesas Que No Valen Nada*, no cabe sino ayudar a Los Jereces, pues es tarea de todo cristiano prestar ayuda a sus hermanos).

La Experiencia es un detalle que no debes olvidar. El sistema de Experiencia de Anno Domini es diferente de la mayoría de sistemas de otros juegos. En Anno Domini, el que tu Personaje emplee Experiencia para subir alguna Habilidad, Característica, etc. no le garantiza que vaya a obtener esa mejoría; esto puede resultar frustrante para algunos jugadores con mala suerte, así que recomendamos que si tus Personajes Jugadores no tienen buena suerte les facilites la tarea de alguna manera, dándoles algún tipo de bono o tal vez algún punto extra.

El último consejo que podríamos darte es sin duda alguna que si en algún momento te resulta difícil seguir la línea argumental marcada por estas páginas, sáltatela. Es preferible pasar una buena tarde con tus amigos que obligar a toda una mesa de juego a hacer algo porque el libro lo indique así.



El Reino del Preste Juan: La Leyenda

En estas escasas líneas vamos a tratar de resumir los mitos, leyendas y rumores que rodean a este legendario reino de cristianos. El Preste Juan fue el tema central de conversaciones, cartas y escritos de todo tipo durante buena parte de la Edad Media. Se pensaba que el Preste Juan era un príncipe o religioso cristiano gobernante de un magnífico y lejano reino de imprecisa localización. Originariamente fue situado en Europa, aunque más tarde se pensó que se encontraba en las cercanías de Etiopía, en África.

Las primeras referencias al Preste Juan las encontramos en los escritos de Otto von Freisinge (obispo de Freising; fue tío de Federico Barbarroja, un príncipe medieval elevado al trono alemán para acallar las disputas entre Italia y Alemania en el siglo XII), que cuenta como Hugo, obispo de Jabala (cerca de Antioquía), le habló al Papa Eugenio del Preste Juan, un rey y sacerdote cristiano de enorme poder y riqueza. En torno a 1165, el Emperador de Bizancio Manuel Comneno recibió una carta supuestamente remitida a él por el Preste Juan. En dicha misiva el legendario rey exponía la grandeza de su reino ("desde la Torre de Babel hasta donde se pone el sol") y su intención de visitar el Santo Sepulcro y derrotar a los enemigos de Cristo que, a la sazón, allí se encontraban. Aunque el Emperador no prestó mucha atención a la misiva, el Papa Alejandro II, sucesor del Papa Eugenio, envió a su médico, Filippo, con una respuesta en busca del reino del Preste Juan. Nunca más se supo del enviado papal.

Así, en pleno siglo XV, el príncipe Wolof del Reino de Benín visita Portugal y habla del gran poder de los Mossí (pueblo de la región actualmente conoci-

da como Burkina Faso, en África), cuyo símbolo era una cruz. Esto motivó su rápida asociación con el legendario Preste Juan. Otro argumento de peso a favor de la hipótesis africana era la existencia de un reino cristiano-nestoriano en el centro de África.

El origen de esta leyenda, como de tantas otras, es incierto. El Preste Juan ha sido confundido con personajes históricos tales como Gengis Khan o el general Kitbuka (ocupó partes de la Siria musulmana antes de que su ejército fuera aplastado por los mamelucos de Egipto en la batalla de Ayn Yalut). Generalmente, el mítico rey-sacerdote y su reino han estado asociados a grandes hazañas de cristiano-nestorianos, pues ésta era, en teoría, la religión del personaje. Un ejemplo de esto lo podemos ver en Yeliutashi, descendiente de una familia noble china, y sus tropas, buen número de las cuales eran nestorianas.

La leyenda del Preste Juan no salpicó exclusivamente a los cristianos. Así, existía un manuscrito árabe con la profecía de que dos poderosos monarcas cristianos acabarían con el Islam, atacándolo uno por el Este y el otro por el Oeste. Se quiso identificar al primero con el Preste Juan y al segundo con Federico II de Hohenstaufen (fue coronado Emperador de Roma por el Papa Honorio III en 1220 y excomulgado por Gregorio IX siete años más tarde para luego acabar partiendo a las cruzadas, donde liberó Jerusalén y acabó siendo proclamado rey gracias a un matrimonio político). Fuera como fuese, el verdadero valor de esta leyenda para la humanidad fue la avidez de exploración y descubrimientos de que dotó a los hombres de la época.

Sinopsis de la Saga, Primera Parte

La Saga comienza con nuestros héroes como Justos de una de las Comunidades de Nueva Évora, en concreto de Olivenza. Un día, un grupo de refugiados de Alcaçovas, una comunidad vecina, llegan proclamando que su pueblo ha sido atacado y que ellos son los únicos supervivientes de la masacre a manos de los demonios. Tras manejar la situación, los Justos acaban viéndose en la obligación de viajar hasta la Comunidad arrasada y dar justa sepultura a un caballero cristiano que defendió a los aldeanos hasta el fin, así como para encontrar el Orgullo de Santa Margarita, una

Reliquia que dicho paladín portaba. Durante su estancia en Alcaçovas los Personajes Jugadores harán ciertas averiguaciones que les llevan a sospechar de la existencia de un reino legendario: el Reino del Preste Juan. Es así como se inicia una épica aventura en busca de algo que podría ser tan sólo un ideal o una soberbia mentira.

El segundo paso en el camino está en las cercanías de Jerez de los Caballeros, donde los Justos deberán evitar la destrucción de dos Comunidades en apuros, devolver la esperanza a

un hombre y resolver enigmas enterrados hace años. Si salen victoriosos de tamaña tarea podrán partir hacia la Ciudad Infernal de Córdoba con un objeto poderoso: una espada de excelente manufactura que más adelante resultará ser fuente de diversos problemas.

En la capital infernal del Condado de las Tres Religiones los héroes serán confundidos con servidores demoníacos a causa de la espada obtenida en su anterior aventura y se verán inmersos en la política de los servidores del Adversario, debiendo jugar bien sus cartas para no caer en el camino. Sólo si prosperan serán capaces de salvar a un alma pura y dar esperanza a toda una congregación.

La siguiente parada en el camino es otra Ciudad Infernal: Granada. Dicha ciudad, sumida en una trampa tendida por su propio amo, es un caldo de intrigas en el que los Personajes Jugadores deberán moverse con presteza para encontrar a un grupo sectario, los selenitas, y arrebatarles una Reliquia que necesitan para que su viaje goce de ciertas garantías de éxito.

La última parte de este suplemento narra las desventuras de los héroes que, obligados a cruzar el mar, deben someterse a todo tipo de vejaciones y maltratos como presos en un barco demoníaco que lleva prisioneros a unas minas en el Condado del Desierto. Nuestra aventura concluye con los Personajes Jugadores caminando a través del desierto hacia un destino que parece no tener salida...pero Dios aún cuida de los suyos, y nuestros Justos tienen aún una gran gesta ante sí, gesta que continúa en *Fili*, segunda parte de esta trilogía.

Onomástica

Hemos considerado adecuado incluir un pequeño índice de nombres portugueses de la época para que los Personajes Jugadores, o el Director de Juego si lo considera necesario, haga uso de ellos. El resto de la saga transcurre en zonas de lo que debería haber sido España así que no consideramos necesario dar nombres para ese fragmento de Saga. Por último, si son necesarios nombres árabes pueden tomarse de la lista que se puede encontrar en la página web de Libros Ucronía (<http://www.librosucronia.com>) y de la cuál incluimos ahora algunos ejemplos. Para aquéllos que deseen más, recomendamos esta excelente página donde se pueden encontrar diferentes nombres de todo tipo <http://www.flickr.com/onomastikon>.

Nombres Portugueses Masculinos

Adrao, Agostiño, Alberte, Aleixo, André, Anxio, Antón, Artús, Bertomeu, Bernal, Bras, Brandán, Camiño, Caltán, Cibrao, Cloio, Estevo, Euxeo, Filipe, Fuco, Gorecho, Leuter, Liño, Lois, Manecho, Roi, Tiago, Tomé, Xacome, Xan, Xaquín, Xelasio, Xervasio, Xenxo, Xino, Xurxo, Xosé

Nombres Portugueses Femeninos

Adega, Alis, Andreia, Asunta, Auria, Branca, Candela, Combra, Dinis, Dore, Estrela, Euxea, Frol, Ilda, Leticia, Loisa, Maruxa, Mariña, Martiño, Miragres, Nela, Neves, Trega, Tareixa, Trindade, Uxia, Xema, Xertrude, Xilda, Xisela

Nombres Árabes Masculinos

Abbas, Ayyûd, Boulus, Butrus, Ibrahim, Jibril, Mikha`il, Ya'qûb, Yunus, Zakariyya.

Santiago

Marca del Apóstol

Burgos

Rio Ebro

Condado de las Tres Religiones

Rio Tago

ORDEN de los Caballeros

Señor de los Caballeros

CORDOBA

Rio Guadalquivir

Granada

Legenda

-  Capital de Feudo
-  Ciudad
-  Puerta al Infierno

Siglo XIII

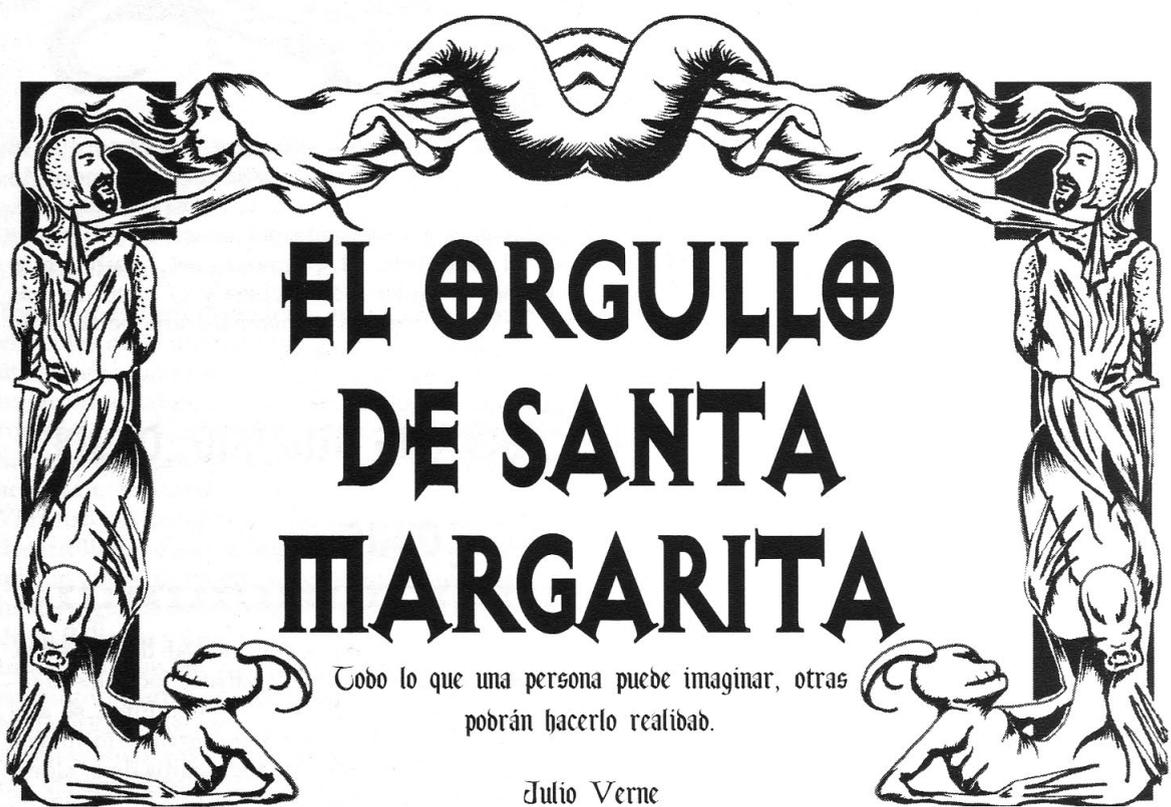
Después del Advenimiento

Anno Domini 1255

Gritos, gritos por doquier. Roi se movía frenéticamente esquivando los ataques de los demonios y los cadáveres de sus compañeros, sus ojos estaban enrojecidos por el llanto y no podía dejar de gritar mientras lanzaba estocadas a diestra y siniestra. El Adversario había atacado por la noche y destruido prácticamente todo Alcaçobas, su comunidad, y pronto él mismo estaría muerto.

Más allá, Lichidores, demonios concebidos únicamente para la guerra y la muerte, daban cuenta de un pobre hombre cercenándole la cabeza de un limpio tajo. Los birotos de las ballestas impactaban sobre los inocentes niños y la sangre manaba cuál río desbocado...

Al levantar de nuevo la vista, Roi divisó al que tal vez fuera el único grupo de supervivientes de la ciudad, divisoando también la figura de un enorme demonio que se disponía a exterminarlos. Roi corrió para cruzarse en su camino mientras les ordenaba que se huyeran y se pusieran a salvo. El ser demoniaco se giró, encarándose al Justo, que se encontró mirando a los ojos al que quizás fuera su último adversario en este mundo, una bestia con nombre propio, Tozamer



EL ØRGULLØ DE SANTA MARGARITA

Todo lo que una persona puede imaginar, otras
podrán hacerlo realidad.

Julio Verne

Las Comunidades de Nueva Évora

Tras el Advenimiento, los hombres que lograron escapar a las masacres demoníacas en las tierras que ya nunca se llamarán Reino de Portugal se agruparon en las montañas y otros lugares recónditos. Un conjunto de ellos se establecieron en las comunidades de Nueva Évora, que se constituyeron en las escarpadas sierras que se habían acentuado tras la llegada del Infierno a la Tierra.

Durante los primeros cien años subsistieron de forma individual, pero quiso Dios, o tal vez sólo la fortuna, que un niño de una de las aldeas, por nombre Lázaros, se encontrara con unos seres infernales y comenzara a correr por su vida y su alma. Así fue como, casualmente, tropezó con otra de las comunidades y, poco a poco, éstas empezaron a conocerse entre sí.

Tras 250 años de reinado de los demonios, cuatro comunidades cristianas, cuyas poblaciones individuales no superaban las cuarenta almas, subsistían cómo podían en aquéllos desolados parajes. Desde aquél golpe de suerte de Lázaros las cuatro poblaciones establecieron relaciones y comenzaron a trabajar conjuntamente, enriqueciéndose con el contacto mutuo. Dichas poblaciones son Alçaovas, Vimieiro, Olivenza y Alconchel, unificadas en lo que se conoce actualmente como Nueva Évora, como un claro desafío a la ciudad infernal de Évora. Las comunidades han desarrollado un sis-

tema de comunicación a base de mensajeros, llamados *lázaros*, en homenaje a aquél niño. Los *lázaros* son jóvenes de las cuatro comunidades entrenados especialmente para correr y ocultarse, perfectos conocedores tanto de los bosques circundantes como de cada recodo de los caminos que comunican unas aldeas con otras. Estos niños se convierten pues en unos héroes, especialistas en el conocimiento de estas tierras ancestrales y en el transporte verbal de los mensajes.

Ser un *lázaros* conlleva una gran responsabilidad y respeto entre las comunidades de Nueva Évora. En términos de juego, un *lázaros* debe poseer las *Habilidades Conocimiento del Lugar* a 3 como mínimo, *Atletismo* a 3, *Discreción* a 3 y adquirir los *Trasfondos Deber* a 2 y *Posición* a 1.

Olivenza

Olivenza es quizás, la más afortunada de las comunidades de Nueva Évora al contar con más Justos que las demás (los Justos de la aldea son los Personajes Jugadores). Además de estos iluminados viven treinta y dos personas más, contándose entre ellas un sacerdote, sus dos novicios, tres *lázaros* y un curandero. Todo esto hace de esta comunidad un lugar agradable para vivir, al menos en la Era del Infierno en la Tierra. Para el sustento Olivenza cuenta con un puñado de cabras y la



recolección de frutos silvestres, mientras que el pan y el vino para la eucaristía son exportados de Alcaçovas y de Vimieiro respectivamente. Olivenza está gobernada por un consejo formado por el sacerdote, el curandero, el hombre más anciano, la mujer más anciana y el Justo de más edad (los cargos son excluyentes, una persona no puede atesorar dos votos).

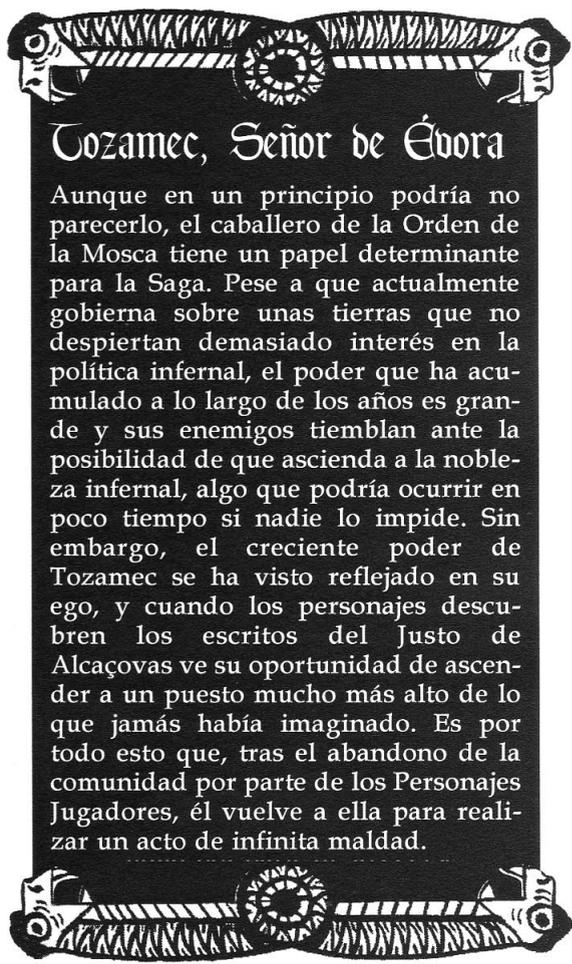
Oscuras nuevas desde Alcaçovas

Es otro difícil día en la comunidad de Olivenza. Tras la misa, oficiada por el párroco local, los lugareños, incluidos los Personajes Jugadores, se afanan en sus tareas. El día transcurrirá sin mayor incidente hasta que uno de los lázaros de la aldea, que en ocasiones desempeña la función de vigía, llega corriendo advirtiendo de la cercanía de varios extraños, casi una docena. La nueva sin duda alguna moverá a toda la comunidad en distintas direcciones: unos se esconderán, otros comenzarán a preparar una huida, otros tomarán las armas y otros permanecerán expectantes. En menos de media hora los viajeros llegan hasta Olivenza, totalmente sucios, heridos y abatidos. Alguno de los lázaros de la comunidad podrá identificarles como miembros de la comunidad de Alcaçovas; o, si se les permite, lo harán ellos mismos narrando su historia. Proceden, como ya se ha adelantado, de la comunidad de Alcaçovas, aliada de Olivenza, y de hecho son los únicos supervivientes (su descripción exacta no se indica para que el Director de Juego se sienta libre de introducir los detalles que desee). El señor demoníaco de Évora, Tozamec, caballero de la Orden de la Mosca, acaba de arrasar su aldea acompañado de una hueste de lichidores. Un desafío totalmente insalvable para Alcaçovas, que vio morir a sus habitantes uno tras otros (obviamente, los pobres hombres de la aldea arrasada no saben quién era ese "horrible ser" que, junto a esas "criaturas-guerreras" mató a sus amigos y familia). Una de las cosas que más lamentan los refugiados es la muerte del único Justo de la comunidad, el caballero Roi, que además era portador de la única Reliquia de Alcaçovas, el Orgullo de Santa Margarita, un pañuelo carmesí que ha pasado de generación en generación a los Justos de la aldea para que la protegieran con la inspiración divina que el objeto concedía para el combate. La actuación del caballero en la batalla fue increíble, plantó cara a las tro-

pas del Adversario y los mantuvo a raya el tiempo suficiente como para que los pocos supervivientes que quedaban se batieran en retirada, aunque, sin duda, ha debido caer en las garras de los demonios y a esta hora ya estará muerto.

Todo esto es lo que pueden contar los nueve supervivientes de la masacre del demonio Tozamec. Lo único que quieren es que se les acoja en Olivenza y tratar de restablecer sus vidas. Lo lógico es que el consejo de la comunidad se reúna y medite que hacer con el caso y, si son buenos cristianos, les acogerán, enviando a los lázaros a advertir a Vimieiro y Alconchel. Lo que resta de este día ya se desarrollará de forma más libre, pero lo ideal sería que en algún momento en que estén presentes los Justos algunos de los refugiados de la aldea hablen de su Reliquia y de cómo desearían dar justa sepultura a Roi, que tan valientemente les defendió. Sin embargo, están aterrados y no se atreverán a viajar hasta Alcaçovas para hacerlo. Todo esto debería desencadenar que los Personajes Jugadores acabaran viajando hacia Alcaçovas, pero puede suceder de muchas maneras, desde que ellos mismos se ofrezcan hasta que sea el consejo de Olivenza quién se lo ordene, pasando por una petición expresa de los refugiados. Sea como sea, nuestros héroes deberían poner rumbo en próximas fechas hacia los restos de Alcaçovas en busca de algún extraviado superviviente, del Orgullo de Santa Margarita y, si es posible, para dar justa sepultura al caballero Roi.

Tal vez a estas alturas de la narración el Director de Juego se pregunte cómo pudo Tozamec averiguar la situación de Alcaçovas. Lo cierto es que esta vez tuvo suerte, uno de sus servidores vio a un *lázaro* y le siguió hasta la comunidad, corriendo después a informar a su señor del hallazgo. Éste



Tozamec, Señor de Évora

Aunque en un principio podría no parecerlo, el caballero de la Orden de la Mosca tiene un papel determinante para la Saga. Pese a que actualmente gobierna sobre unas tierras que no despiertan demasiado interés en la política infernal, el poder que ha acumulado a lo largo de los años es grande y sus enemigos tiemblan ante la posibilidad de que ascienda a la nobleza infernal, algo que podría ocurrir en poco tiempo si nadie lo impide. Sin embargo, el creciente poder de Tozamec se ha visto reflejado en su ego, y cuando los personajes descubren los escritos del Justo de Alcaçovas ve su oportunidad de ascender a un puesto mucho más alto de lo que jamás había imaginado. Es por todo esto que, tras el abandono de la comunidad por parte de los Personajes Jugadores, él vuelve a ella para realizar un acto de infinita maldad.

fue con sus tropas y destruyó la aldea. Planeaba arrasarlo todo, pero la llegada de los Justos a Alcaçovas y los hechos allí acaecidos dirigirán su codicia hacia cotas más altas.

Entre Escombros

El viaje hasta Alcaçovas implica viajar por sendas sólo conocidas por los *lázaros*, que atraviesan las montañas y otras zonas difíciles. Vamos a considerar que el terreno sobre el que viajan les permite recorrer una distancia de unos 10 km al día, mientras que su objetivo está a unos 16 km, lo cuál nos da un día y unas horas de viaje por tierras peligrosas (debe recordarse que los hombres libres del mundo de Anno Domini no pueden viajar por caminos ortodoxos), además, ha de tenerse en cuenta la Fatiga que se acumulará (pueden encontrarse las reglas de fatiga en viajes y sus efectos en la página 124).

No vamos a extendernos ni en este viaje ni en otros que sucederán a lo largo de la Saga por dos razones: la primera es, obviamente, que escapa a las posibilidades de un libro de este volumen comprender todos los hechos que sucedan a lo largo de las partidas, y, la segunda, que así el Director de Juego podrá tener un marco en el que pueda introducir sus propias aventuras o adecuar la Saga al grupo.

Nuestros héroes viajan guiados por un *lázaro*, un superviviente de la aldea o tal vez ellos mismos por medio de instrucciones recibidas en Olivenza. Al acercarse a través de las montañas



podrán ver unas moribundas columnas de humo y sentir el silencio de la zona pues ya no hay vida en estas tierras. En medio de este desolador clima (el cuál debería enfatizarse en gran medida) el Director de Juego puede, por medio de tiradas de Vigilancia u otro método, dar a los jugadores una vaga idea de la distribución de la comunidad y también podrán ver con una dificultad sencilla (nivel 0) que hay un lichador observando un fulgor antinatural. Si son lo bastante hábiles (Vigilancia [Percepción + Atención] D2) podrán descubrir que el brillo proviene de un cuerpo humano, el de un hombre maduro y con heridas de la batalla. Aparentemente el ser del Averno no es capaz de tocarle. Si alguno de ellos trata de usar el Don Percibir o algo similar verá cómo el hombre está rodeado por el aura de los Justos, debiendo tratarse, por tanto, del caballero Roi (obviamente, si un lázaro les acompaña reconocerá a Roi de inmediato).

Los Justos querrán, sin duda alguna, rescatar al santo caballero, pero para ello deberán enfrentarse al lichador, el cuál, como todos los de su especie, es un experto guerrero. Le han encomendado conseguir la Reliquia que porta el Justo, sin embargo, se ve incapacitado por el aura que le rodea, por lo que si los Personajes Jugadores le atacan seguramente finja batirse en retirada tras luchar durante un tiempo y para después tratar de atacar a los héroes una vez se hayan hecho con el Orgullo de Santa Margarita.

El Moribundo

Finalmente los Personajes Jugadores lograrán acercarse al fulgente hombre santo y podrán ver que aún está vivo, malherido, pero vivo. Si algún personaje quiere examinarle por medio de la Habilidad de Medicina es libre de hacerlo. No es preciso realizar un análisis en profundidad, un simple vistazo (Dificultad 0) basta para predecir su pronta muerte, de hecho, que haya aguantado tanto tiempo es algo increíble, casi milagroso.

El Justo se identificará, entre jadeos y toses sangui-nolentas como Roi, paladín de la comunidad de Alcazovas, sabe que le queda poco tiempo de vida y también que los Personajes Jugadores son buenos cristianos, pues en otro caso no podrían tocarle. Pide al que más cerca esté que busque entre sus manchadas ropas un pañuelo carmesí al que llama "mi Orgullo". No es difícil de encontrar y nada más entrar en contacto con un Personaje Jugador, este tiene la certeza de estar tocando una Reliquia. Ya tranquilo, Roi se dispone a abandonar este mundo y tras un momento de serenidad, su alma departe tras susurrar en Latín "El ojo...el ojo de la

vigilia es el primer escalón hacia la puerta del Reino de las Maravillas" (si el Director de Juego quiere pedir alguna tirada para entender esto, podría ser Latín [Percepción + Atención] D 1. Esto último sonará incoherente salvo a los más perspicaces, pues existe una formación rocosa que tiene una forma semejante a un ojo (esto podría incluso mencionarse de pasada a los Personajes Jugadores a su llegada a Alcaçovas). Darse cuenta de este detalle exigirá una tirada de Vigilancia [Percepción + Atención] D 2 o si buscan algo similar podrían tirar por Indagación ó Enigmas [Inteligencia + Sagacidad] D 1. Si hay algún miembro de la Comunidad acompañando a los Justos o éstos se lo mencionan más adelante, recordarán que esa roca tan particular era el sitio desde el que Roi vigilaba la Comunidad, y por respeto nadie más subía hasta allí.

El Ojo Abierto

Cuando los Justos vean la particular cueva tal vez quieran llegar a ella, y eso es algo complicado dado que exige unas buenas dotes de escalada. Pide tiradas extendidas de Atletismo [Destreza + Agilidad] D 2 y al menos 3 éxitos en total, un fallo supone una caída entre las rocas con la consecuente cantidad de daño. El particular "ojo" no es más que una pequeña oquedad por la que apenas pueden deslizar una mano pequeña y no parece que tenga otra vía de acceso. La forma de "abrir" el ojo consiste en percatarse de la existencia de dos partes en las que la roca está débil, Si se rascan dichas zonas descubrirán unas cavidades perfectas para que se sitúen dos manos humanas y que éstas giren todo el "ojo" abriendo la cueva. Para realizar dicha acción debería superarse una tirada de Atletismo [Fortaleza + Fuerza] D 1 y pedir al menos 2 éxitos. En esta acción puede, si el Director de Juego así lo considera, combinarse la fuerza de hasta dos Personajes Jugadores. Superada la tirada, los Justos pueden adentrarse en la oscuridad.

Si se diera el caso de que los Personajes Jugadores no se sintieran incitados a abrir el ojo, por la razón que sea, el Director de Juego puede animarles de alguna forma, como por ejemplo iluminando al más pío de los Justos con una visión de una puerta celestial en el mismo ojo o tal vez con sueños extraños. El don de Profetizar puede ser una excelente herramienta.

Esta era la única medida que Roi tomó para evitar que se descubriera su secreto, la verdad es que él contaba con seguir vivo para guardarlo...En caso



El Orgullo de Santa Margarita

Esta Reliquia es un sencillo y gastado pañuelo de color carmesí. Perteneció a la dama Margarita, la cuál se sometió a severos Votos y Dios la premió con este regalo para el paladín de la dama. Desde entonces ha estado en posesión del defensor de la comunidad de Alcaçovas. Tiene Gracia 3 y el Don Combatir.

de que entren con precaución el Director de Juego puede favorecer su paranoia describiendo, de alguna manera, una atmósfera de inseguridad e intranquilidad propia de un terreno lleno de peligros y trampas, como, por ejemplo, la sensación de que una baldosa se hunde a su paso. Al final de la cueva se encontrarán con una piedra finamente elaborada sobre la que se encuentra un minúsculo cofre de madera. En él, tallado, se halla un extraño símbolo que parece asemejarse a una puerta sobre la que se enrosca una serpiente que está a punto de morder una manzana. El cofre no tiene cerradura y contiene un colgante de madera, un códice bien cuidado y un pergamino. El colgante tiene grabado, por una cara, el mismo símbolo que se puede apreciar en el cofre y, por la otra, el número romano "I". El códice relata los secretos del Reino del Preste Juan, estando escrito en latín culto y elevado requiriéndose una tirada de Latín [Inteligencia + Erudición] D 2 (el texto del códice se puede encontrar en el recuadro *El códice del reino de las maravillas*). El contenido del pergamino, mucho más reciente que el resto de los objetos, es el siguiente:

I Roi de Alcaçovas

II Agustí de los jereces

III Ana de Córdoba.

Podrán buscar más supervivientes entre los restos de la aldea, pero no los encontrarán. Tras esto, nada les detiene en Alcaçovas por más tiempo. Es el momento de volver a Olivenza.

El Códice del Reino de las Maravillas

U fue así como el Preste Juan, rey y sacerdote de tierras de inconmensurable riqueza, resistió a los intentos del Adversario de conquistar su reino, que era grande como ninguno pues se extendía desde la Torre de Babel hasta donde se pone el sol, y ocultó sus tierras y hombres de los ojos de los infieles y demonios con la ayuda de Dios. El Reino del Preste Juan no retornará a los ojos de los creyentes hasta que las Reliquias tocadas por el Señor vuelvan a juntarse ante la primera piedra de la calle principal del Reino, donde el Preste clamó la ayuda de nuestro Señor Jesucristo para salvar a los suyos. Una prenda de una mujer virtuosa, una mano de gloria, un arma que jamás haya derramado sangre pese a cobrarse muchas vidas, el filo de un caballero de Jerusalén y la Reliquia del cofre de las maravillas, todo ello debe reunirse para que las puertas del reino se abran a los cristianos en tiempos de necesidad. Como quiera que el Preste Juan sabía que esos tiempos vendrían, envió a sus caballeros, tantos como los apóstoles, a las tierras del Adversario a velar por tales reliquias y por la virtud del Reino.

Desde entonces los paladines del más santo de los hombres aguardan bajo su puerta, vigilada siempre por la serpiente de la traición y la maldad.

Retorno a Olivenza

A su vuelta, los Justos se verán recibidos con algarabía y sonrisas. Podrán apreciar que los refugiados se hallan en mejor estado y adaptándose a la vida en la nueva comunidad a pasos agigantados. Los aldeanos pedirán que narren todo lo sucedido, y está en manos de los héroes decidir si ponen en manos de su familia y amigos la posible existencia del Reino del Preste Juan. Se mostrarán contentos con la recuperación del Orgullo y más aún si les hablan del código y su contenido...¿Acaso puede existir un reino así? Estallará un debate entre la gente de la aldea, unos argumentando a favor de su existencia ("°Es la salvación!") y otros en contra ("°No es más que una argucia del Diablo!"). A lo largo de la discusión surgirá la posibilidad de que los Justos, ya que son los enviados del Señor, busquen el Reino del Preste Juan y, si es cierta su existencia, vuelvan para avisar a las comunidades de Nueva Évora y así encontrar todos un sitio donde reconstruir una vida digna. Cerramos ya este apartado de la trama suponiendo que los Personajes Jugadores asumen el riesgo de buscar un reino mítico y se guían por su primera pista: *Agustí de los jereces, el número II*. Para saber a dónde dirigirse pueden hacer una tirada de Conocimiento del Lugar, Enigmas o cualquier otra Habilidad pertinente con un Atributo de Efecto que sería su Inteligencia + Erudición. Superar la tirada les hace recordar que existen unas comunidades al este de Nueva Évora, pasando las montañas, que huyeron de la ciudad infernal de Jerez de los Caballeros y que son conocidas como "los jereces". Dichas comunidades fueron aliadas en el pasado de las de Nueva Évora, aunque el contacto se perdió, tal vez por la distancia que las separa o tal vez porque los demonios las destruyeron, no se sabe. Un buen número de éxitos supondría recordar que los jereces eran dos pequeñas comunidades que tenían fama de generar un buen número de ermitaños. Esta información también podría extraerse preguntando entre la gente de Olivenza. Fuera como fuere, el siguiente paso está más allá de las montañas, el final del camino, donde Dios lo marque...

Tozamec, señor de Nueva Eborá y caballero de la Orden de la Mosca, sonreía por primera vez en décadas. Había pasado años estancado, encerrado en su reino sin posibilidad de ascender, incapaz de cazar a los hombres libres o de siquiera hacer la guerra a sus vecinos, la frustración le había devorado durante años, sin embargo, ahora se le presentaba una oportunidad de oro, la posibilidad de destacar entre sus hermanos y convertirse en líder de su Orden, o quién sabe si incluso algo más.

Todo comenzó hace pocos días, cuando uno de sus lichidores le informó de la ubicación de una aldea de hombres libres. Extasiado por el descubrimiento, reunió a un buen número de sus soldados y arrasó el lugar, sin embargo, aún en aquél momento de gloria la victoria le esquivaba, pues el Justo de aldea con su patética aura divina le impedía hacerse con la Reliquia que portaba, así que designó a uno de sus mejores soldados a obtenerlo cuando el hombre viajara al Reino de los Cielos. Sucedió entonces que el lichidor fue herido, gritó mentalmente, pidiendo ayuda a su señor. Tozamec observó con sus capacidades la mente de su sicario y vio a otros siervos de Dios y cómo éstos obtenían la Reliquia que él ansiaba. La furia que llevaba dentro estuvo a punto de surgir cuál volcán, pero se obligó a mantener la calma y pensar...tal vez esos hombres le llevarán hasta otra aldea de hombres libres, otra aldea que caería en sus manos y sería destruida sin malgastar siquiera una ínfima parte de su poder infernal. Decidió pues vigilarles con sus poderes, seguirles sin que ellos fueran capaces de verle, y averiguar qué se proponían y a dónde iban. Ya habría tiempo para el placer y la restitución.

Aquéllos hombres resultaron ser heraldos de noticias aún mejores para el señor de Nueva Eborá. Aquéllos hombres, iluminados por Dios, se convertían ahora en mensajeros del Adversario y de la destrucción. Tozamec escuchó cómo hablaban del Reino del Preste Juan, de cómo partirían en su busca y de la existencia de otras

aldeas en la región. El gozo del demonio era desmesurado y su mente trabajaba a una velocidad vertiginosa. Dejaría marchar a los Justos en busca de ese reino mítico, y si por ventura fuera el mito cierto, él conquistaría tales tierras para el Adversario. Como quiera que el viaje se prometía largo, debía elegir un sirviente fiel, incapaz de traicionarle y que le pudiera informar en todo momento.

Una sonrisa diabólica se dibujó en su rostro. Sabía exactamente quién desempeñaría tal papel.



PROMESAS

QUE NO

VALEN NADA

La vida es aquello que te va sucediendo mientras tú te empeñas en hacer otros planes.

John Lennon

Camino de los Jereces

Nuestros héroes abandonan de nuevo Olivenza, pero esta vez por largo tiempo. Serán despedidos con todo el cariño de la aldea que les ha visto crecer y pondrán rumbo, primero por montañas y luego por valles, a la tierra de los jereces, que según los sabios de la comunidad queda más allá del río Degebe, en las cercanías del Ardila. De nuevo vamos a dejar los detalles del viaje a criterio del Director de Juego para que introduzca las tramas que guste, aunque debemos remarcar una vez más lo importante que resulta para los Justos la idea de viajar a tierras desconocidas y por extensiones tan grandes.

Llegar hasta los jereces es un viaje de más de cien kilómetros. Contando con que los Justos viajan campo a través (que permite, según la reglas de *Anno Domini*, recorrer 24 kilómetros en una jornada completa) llegarán en poco más de cuatro días si no se entretienen mucho o tal vez seis si tienen algún contratiempo. La tierras que rodean la ciudad infernal de Jerez de los Caballeros no son sino un pálido reflejo de lo que antaño fueron. Aunque hay campos de cultivo, nadie los trabaja porque la misma tierra se envenenó con la presencia de los demonios y hace décadas que no produce una buena cosecha. Los esclavos deben viajar varias jornadas al norte para trabajar el campo, aunque la carne humana es la dieta habitual entre los muros de la ciudad. Jerez de los Caballeros

posee un buen número de servidores de diversas órdenes infernales y en lugar de tener un señor para gobernarla tiene un consejo formado por un miembro de la Orden de la Mosca, otro de la Escalera Rota y un tercero del Fuego Fatuo. Numerosas Órdenes residen en Jerez, pero la que impone su criterio es la Escalera Rota, aunque lo haga de forma sutil y tratando de no despertar el interés del Fuego Fatuo.

Sin embargo, en este clima de desesperanza dos comunidades sobreviven en las montañas que han sido bautizadas como *Cima de la Hidra* y *Cima de la Medusa*. Allí dichas poblaciones, de credo cristiano y población escasa (entre las dos reúnen treinta y seis almas), subsisten. Ambas comunidades lo comparten todo y es cuestión de generaciones que acaben por unirse en una única entidad. Se denominan a sí mismas como "los jereces" en recuerdo de las tierras jerezanas que sus antepasados tuvieron que abandonar. Una de ellas está gobernada por Guillermo, un hombre joven y casado con la dama Ángeles, una mujer de extraordinaria belleza, mientras que la otra tiene un exiguo consejo al que le queda poco tiempo (sus miembros son ancianos). Su vida es apacible (al menos todo lo apacible que puede ser en tales circunstancias) y antaño tuvieron algunos contactos ocasionales con otras comunidades (como por ejemplo Nueva Évora), aunque actualmente no mantienen ningun-



no. Esto se debe, principalmente a la distancia aunque también a su escasa población, situación agravada por los eremitianos, cuyo número crece año a año a expensas de los habitantes de los jereces, incapaces actualmente de viajar más allá de sus propios lindes. Los ancianos de ambas poblaciones opinan que las montañas de estas tierras están malditas y vuelven a los hombres locos, haciéndoles buscar la soledad. Como último detalle acerca de las comunidades de los jereces, mencionar que habita en estas tierras un caballero del Templo de Salomón, más conocidos como Templarios, que será uno de los ejes de la gesta de los Personajes Jugadores.

Complicaciones en el Ardila

Tarde o temprano los Personajes Jugadores llegarán al río Ardila, seguramente caminando cerca de arbustos u otro lugar idóneo para esconderse. Sin embargo, no tienen ni la menor idea de en qué parte de la región se podrían ocultar los jereces. Un Director de Juego especialmente malicioso podría provocar que acabaran en las cercanías de Jerez de los Caballeros, pero con el encuentro que van a tener a continuación seguramente ya lo pasen bastante mal.

Mientras caminan cerca del río pueden hacer tiradas de Vigilancia [Percepción + Atención] D 1 para percatarse de la presencia de un grupo que se dirige hacia el río desde el otro lado. Déjales esconderse si lo desean (esto puede dificultarse un poco exigiendo alguna tirada o facilitarse dándoles una cobertura fácil como unos arbustos tupidos o algo similar. Ocultarse sería muy recomendable pues no es un encuentro pensado para ser combatido con las armas, su única finalidad es proporcionar a los jugadores la ubicación del complejo de cuevas que conforma las comunidades de los jereces). El grupo lo conforman seis bafometos liderados por un enorme demonio de dos cabezas, todo tendones y músculos, que se encaminan hacia las montañas. Este demonio, de nombre Dra'aar, es un aspirante a caballero infernal que más adelante causará algunos problemas a los Personajes Jugadores y actualmente dirige el asedio a los jereces. Hace poco, el consejo demoniaco de Jerez descubrió la existencia de ambas comunidades y, pensando en la posibilidad de obtener sus almas, optó por no pasar a cuchillo a sus habitantes, decidiendo en su lugar asediarles. El trato es sencillo, se les concede la gracia de vivir a cambio de su servidumbre en la ciu-

dad infernal donde serán corrompidos. La táctica funciona, el asedio empezó hace dos días y ya ha habido tres deserciones. En un plazo de tres días, si los jereces no se rinden, los demonios atacarán.

En el encuentro con el grupo de Dra'ar podría pasar cualquier cosa, desde que los Justos decidan presentar batalla (algo que seguramente tenga consecuencias nefastas y debería ser evitado por el Director de Juego) hasta que decidan seguirle (más vale que sean muy cuidadosos). Pese a todo se debería incitar a los Personajes Jugadores a visitar

las cimas gemelas de la Hidra y la Medusa, bien tras los pasos de Dra'ar o tras los de cualquiera de los innumerables grupos de demonios que se dirigen a las montañas a lo largo del día. En su mayor parte serán bafometos, pero habrá también algunos cynocéfalos y lutines. No obstante, si los Justos deciden explorar "por ahí" es fácil que se topen con tropas demoníacas si van cerca de los caminos, aunque si van a zonas desoladas, como el lugar de refugio de los ermitaños, estarán más bien seguros.

La Hidra y la Medusa

Ascender hacia alguna de las montañas debería resultar sin duda alguna complicado por el asedio demoníaco. No les llevará mucho tiempo observar que todas las grutas y caminos cercanos están vigilados por bafometos con ordenes de evitar que nadie abandone la comunidad. Sin embargo, es fácil que encuentren alguna cueva custodiada solamente por un bafometo de forma que no les resulte difícil neutralizarle y acceder al interior.

La cueva en la que se adentran nuestros héroes es pequeña y hay que gatear. En el interior de las montañas hay una red de túneles todos entrelazados entre sí, de forma que todos los ascendentes llevan al exterior, a las salidas vigiladas por los demonios, y todos los descendentes llevan a las comunidades. Sea como sea, al final los Personajes Jugadores alcanzarán una de las comunidades (puede decidirse cuál tirando un dado). Las estadísticas genéricas de los Lutines están en la página 168 del libro básico de **Anno Domini**, las de los Cynocéfalos en la 161 y los Bafometos se encuentran en la 159.

Lo primero que verán en la comunidad serán sus guerreros, armados con madera y piedra afilada, amenazándoles con la muerte si no se identifican con rapidez. Esta es otra ocasión para el lucimiento de los Personajes Jugadores, que podrán verse en serios problemas si no son capaces de explicar su condición y qué les ha traído hasta la comunidad. Un Director de Juego permisivo o que sencillamente desee zanjar este encuentro puede hacer que el Justo de la aldea posea el Don Percibir y pueda responder por la virtud del grupo. También ha de tenerse en cuenta que si son totalmente honestos y cuentan su misión podría organizarse un revuelo, aunque será acallado rápidamente por lo crítica de su situación, aunque cuando se solucionen los problemas de los jereces los Personajes Jugadores tengan más gente de la que preocuparse...personas que sigan sus pasos para aprovechar-

se de su descubrimiento y acceder al Reino del Preste Juan.

Aclaradas las cosas les recibirán con todo el agasajo posible dadas las circunstancias y les preguntarán sin rodeos si piensan ayudarles a salvarse y cuál es el plan que los Justos ofrecen. Ahora, con los miembros de la comunidad mucho más alegres y esperanzados por la ayuda que ha llegado inesperadamente, la opción más clara es unir a las comunidades en una o para tratar de abandonar en secreto las montañas, pero el problema es que los demonios vigilan...los Justos por sí solos no pueden hacer nada que no implique su muerte a manos de los demonios y la caída de las comunidades tarde o temprano, pero si toda persona capaz de ambas aldeas luchara quizá existiera una posibilidad de salvación. No obstante, con esas armas sus posibilidades son muy escasas. Ante el problema los jerezanos saben de una posible solución, y es que hace años vivió con ellos un caballero templario, un hombre que poseía el conocimiento de la creación de las más poderosas armas, pero un día les abandonó para hacerse ermitaño. Esto será relatado por cualquier hombre de los jereces salvo por el líder de la aldea (y si se le pregunta a él, desdeñará la propuesta y tratará de desanimar a los Justos). Una opción sería que los Personajes Jugadores escaparan y buscaran al ermitaño, de nombre Pablo, en las cuevas que hay más allá, aunque los Jugadores podrían tratar de seguir otro camino. En las líneas que siguen vamos a suponer que parten en busca de Pablo, algo que tendrán que hacer tarde o temprano pues él posee la Reliquia que han venido a buscar (sí, el nombre que figuraba en el manuscrito de Alcaçovas hacía referencia a él). Si el Director de Juego considera este método demasiado obvio siempre puede desarrollar el encuentro e ir soltando pistas de la historia para que los Personajes Jugadores decidan ir en su busca.

Un Amor y una Promesa

La vuelta a través de las grutas les devolverá, por alguno de los caminos ascendentes, a los exteriores de alguna de las cimas gemelas, vigiladas por 1 o 2 bafometos. Por las indicaciones que les hayan podido dar los hombres libres de los jereces, los Personajes Jugadores pueden suponer que han de alejarse de las cimas en dirección opuesta a la de Jerez de los Caballeros, a una empinada región que los jerezanos llaman cariñosamente *Las Piedras de los Dementes*. El viaje hasta allí llevará aproximadamente día y medio si van a buen paso y si no tienen encuentros desagradables, algo bastante probable pues la mayor parte de los demonios que están fuera de la ciudad infernal han ido al asedio de las comunidades gemelas, aunque tal vez les espere alguna sorpresa por parte de Dra'ar...

Las Piedras de los Dementes son un conjunto de elevaciones rocosas que la infernación ha dotado de extrañas formas, muchas veces grotescas y obscenas, pero en las que sobreviven algunas zarzas y animales que permiten la alimentación. Aquí es dónde vienen a parar los ermitaños de los jereces y es lo bastante grande como para permitir su tranquilidad y sosiego. Otra de las ventajas de esta región es que los demonios no suelen pasar por aquí por temor a encontrar a poderosos Justos o incluso Elegidos que les puedan destruir de forma que los Caballeros Infernales de Jerez no consideran rentable invertir efectivos en atacar Las Piedras. Pablo, el hombre al que buscan, ha escogido como su hogar un minúsculo reducto natural en el que crecen algunos matojos comestibles. Encontrar su cueva entre las demás debería resultar un trabajo arduo que podría llevarles entre seis y doce horas, según la suerte que tengan. Queda a criterio del Director de Juego el aderezar la búsqueda con algún tipo de encuentro, como por ejemplo otro ermitaño, lo cuál sin duda es probable y podría enriquecer la trama de diversas maneras: permite introducir subtramas creadas por el Director de Juego, puede desconcertar a jugadores que estén resolviendo todo con sencillez, pueden convertirse en voluntarios para luchar contra los demonios e incluso pueden servir para introducir nuevos Personajes Jugadores, incluso tal vez de alguna otra religión.

Pablo, el caballero ermitaño

Finalmente los Personajes Jugadores dan con su hombre, el cuál saldrá a recibirles a la puerta de su morada...espada en mano. Su arma es una espada

ancha hecha de metal y creada por unas manos muy especiales, pues es un arma demoníaca, aunque él lo ignore. El curioso personaje increpará a los Justos y les pedirá que se identifiquen y que den pruebas de quiénes son, tras esto, y suponiendo que le convengan de su identidad, les invitará a pasar a su humilde morada.

La sorpresa alcanzará al grupo al ver que en la cueva del ermitaño hay al menos una docena de armas de buen metal y de muy diverso tipo (cuchi-



La Espada de Pablo

Aunque seguramente los Personajes Jugadores la tomen cómo si de una Reliquia se tratase, en realidad es un arma infernal (desgraciadamente, la necesitan para llevar a buen puerto su misión, pero les causará problemas en el futuro). Hasta que adivinen su verdadera naturaleza ocúltasela describiendo únicamente sus efectos. Esta espada ancha de excelente manufactura metálica parece estar siempre manchada por la sangre, aunque quizás se deba a la cantidad de almas que se ha cobrado. Quién la porta, y en muchas ocasiones, sus compañeros (si es un grupo reducido, unas cuatro personas más el portador), son percibidos como gente común, ocultando cualquier condición especial que posean (sea demoníaca o divina), y sólo una persona especialmente sensible y capacitada para ver lo oculto mágicamente podría darse cuenta del engaño (si obtuviera unos 5 éxitos en términos de juego). Adicionalmente, la espada dota de una capacidad equivalente a poseer Alacridad a 4. Ha de tenerse en cuenta que, incluso sin la ventaja de la espada, los demonios no tiene por qué examinar a todo humano que cruza con sus Poderes, y no todos tienen dicha capacidad.

La jugada de Dra'ar

El demonio que guiaba a los bafometos tiene bastantes posibilidades de ver a los Personajes Jugadores cuando partan de los jereces en busca de Pablo, y a partir de ahí les seguirá sólo con el avaricioso objeto de cobrarse sus almas y ganar prestigio en la sociedad infernal local. El Director de Juego debe decidir en qué momento aparecerá Dra'ar y cuidar un poco de los Personajes Jugadores, pues éste será su primer gran desafío en la Saga. Si Dra'ar ataca cuando los Personajes Jugadores estén con Pablo, entonces hay bastantes posibilidades de que la historia tenga un final feliz.

llos, espadas...). Ante tal sorpresa Pablo explicará que sabe trabajar el metal y que en Las Piedras existe un pequeño yacimiento que él trabaja ocasionalmente; hacer armas es su única afición, lo cual viene, sin duda alguna, muy bien para las comunidades gemelas. Cuando salga a relucir el problema de los jereces, el rostro de Pablo se tornará triste por los recuerdos. Un Personaje lo bastante hábil y sensible podría ayudar a que el ermitaño contara lo que lleva guardando dentro de sí durante tantos años. El ermitaño es un Justo que antaño protegía una de las aldeas y que se enamoró de una bella dama, de nombre Ángeles. Él era un caballero de la Orden del Temple, encargado de esta región de la Marca de las Tres Religiones y pretendía enseñar los secretos del trabajo del metal a sus conciudadanos, pero un día un demonio asesinó al hermano mayor de Ángeles y él prometió darle muerte con sus propias manos o no regresar jamás. Partió de la aldea a la búsqueda del demonio que había cometido tal crimen y cuyo rostro jamás podría olvidar (un ser sin piel, bicéfalo, con sonrisa malsana..., una descripción que sin duda alguna recordará a los Personajes Jugadores algo visto recientemente...) y durante semanas recorrió las tierras cercanas en su busca hasta que un día uno de sus conciudadanos, Guillermo, le relató cómo había tropezado con el demonio en las montañas y cómo le había dado muerte. Confundido por la derrota y privado por sus propias palabras de su amada, se exilió en las montañas y desde

entonces ha vivido allí como un ermitaño. Esta escena es ideal para favorecer la interpretación, reflejar todo el ansia reprimida de contar su historia, su preocupación por los suyos, por su honor, etc. Seguramente mientras escuchan el relato los Personajes Jugadores podrán atar los siguientes cabos: el demonio al que se refiere pudiera ser el que vieron antes (Dra'ar) y el tal Guillermo era el actual dirigente de la comunidad (la edad encaja con las apreciaciones de Pablo).

¿Qué sucedió desde entonces? Tras el abandono de la aldea por parte de Pablo, Guillermo desposó a Ángeles, pese a que ésta aún guardaba amor por su antiguo pretendiente. Con el tiempo ha llegado a amar a su esposo, que con el beneplácito de sus conciudadanos llegó a líder de la aldea, pero la dama aún guarda una parte de su corazón para su caballero.

Tenemos también otro asunto pendiente, y es Agustí, el objeto de la búsqueda de los Justos. Si preguntan a Pablo acerca de él, tendrá mucho que decir al respecto, pues un día llegó a su puerta un hombre malherido que dijo llamarse Agustí y custodiar una espada sagrada. Durante semanas estuvo a medio camino de la muerte y finalmente expiró, no sin antes arrancarle a Pablo el juramento de que cuidaría del objeto y que tomaría el nombre de Agustí hasta que vinieran a reclamarlo, y que en caso de no venir nadie pasaría su carga y nombre antes de morir. Durante ocho años Pablo ha mantenido su juramento y piensa mantenerlo hasta el día en que tenga que entregar su legado.

Lo que suceda con Agustí-Pablo depende totalmente de lo que hayan intuido los Personajes Jugadores y de lo que a él le confiesen, pues si se entera de que Guillermo no ha dado caza al demonio le jurará odio eterno, sin embargo, también se verá excitado por la posibilidad de darle muerte y saldrá en su busca, momento ideal para que Dra'ar ataque y el Templario cumpla su destino, tras lo cual se considerará redimido y podrá volver a la aldea. Respecto a la espada que porta, la entregará a los Personajes Jugadores si se identifican mostrando su colgante, pues el Agustí original le dio a él otro que posee el mismo signo que ya conocen nuestros héroes y el número dos (II). Con esto, habrán conseguido ya otra de las Reliquias necesarias para abrir el Reino del Preste Juan a los ojos mortales. En último lugar está el problema de los jereces, y no será tal problema porque el Templario regalará las armas a los Justos e incluso les ayudará a trasladarlas hasta las montañas (lo cual será otro desafío dado el asedio existente), aunque no entrará en las comunidades si no ha matado a Dra'ar.

Asedio, Restitución y Muerte

Los Justos acabarán por volver a los jereces, seguramente con las armas y con su Reliquia (quizás también en compañía de Agustí-Pablo). En esta ocasión entrar en la comunidad no debería de ser tan fácil y el conflicto debería producirse con bastante probabilidad, aunque sea con adversarios menores como los bafometos o lutines. Al llegar a la comunidad serán aclamados y lo que ocurra en ella depende de lo que hayan hecho los Personajes Jugadores. Las posibilidades son las siguientes:

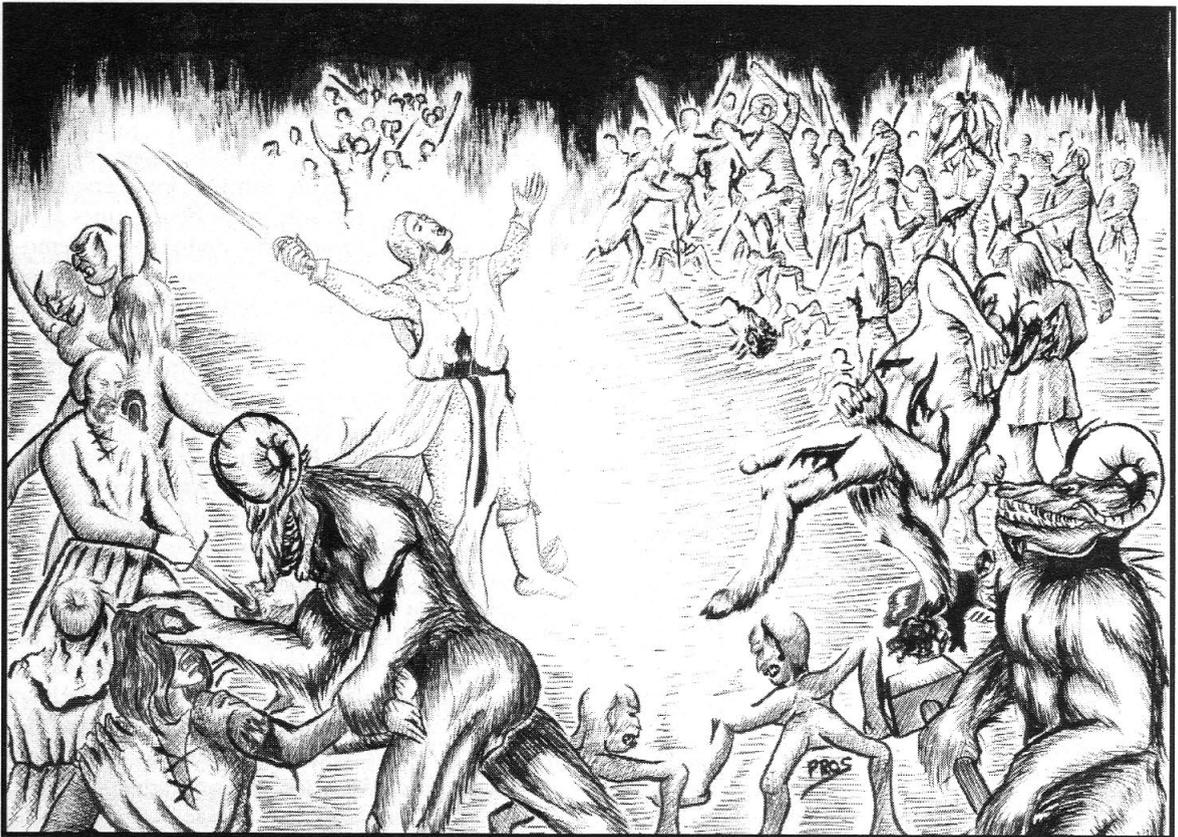
- **Consiguieron las armas y mataron a Dra'ar.** Si los héroes consiguieron las armas ambas comunidades se reunirán para luchar contra los demonios. Al haber derrotado a Dra'ar las huestes del Adversario han perdido uno de sus principales apoyos y los aldeanos, con ayuda de los Justos, podrán salvar los jereces ya que sin su líder, los demonios trabajarán de forma más desorganizada y se pelearán entre sí, situación que permitirá a los miembros de los jereces, con sus nuevas armas, presentar batalla de forma más digna, mejorando notablemente sus probabilidades de éxito.

- **Consiguieron las armas, pero Dra'ar sigue vivo.** Si Dra'ar sigue vivo los demonios atacarán de forma más organizada y serán aún más letales. Por otro lado, Agustí-Pablo no habrá entrado en los jereces y no podrá unirse a la lucha para defender las comunidades. Si Dra'ar muere durante la batalla final Pablo volverá a su refugio como ermitaño y morirá sólo, inmerso en su infinita tristeza.

- **Otras opciones.** Las otras posibilidades son no haber conseguido las armas pero haber matado a Dra'ar (algo poco lógico) o no haber conseguido las armas y que además Dra'ar siga vivo (¿qué han estado haciendo tus jugadores en esta sesión?). Sin las armas comenzará la evacuación y prácticamente la totalidad de las comunidades será aniquilada y los supervivientes acabarán falleciendo a los pocos meses. *Vita Milita Est.*

Pablo, Guillermo y Ángeles

Si Pablo (Agustí) acompaña a los Personajes Jugadores a la aldea, Guillermo se sobresaltará al



reconocer a su antiguo adversario y Ángeles mostrará una honesta sorpresa y calidez ante la vuelta del caballero (que por cierto, a estas alturas y libre ya de la espada demoníaca, vuelve a parecer un Justo). Ante las acusaciones de Pablo Guillermo se defenderá aludiendo que el Templario es ducho con la espada y que él no puede defenderse de un verdadero guerrero, pero Pablo dará una lección al hombre diciendo que no es momento para cuestiones personales: hay que salvar los jereces. Tras la batalla, puede pasar de todo, lo que suceda en este triángulo amoroso queda a criterio del Director de Juego y sus ansias de romanticismo.

La Batalla

La lucha entre los hombres libres y los demonios se iniciará por los primeros o por los segundos (esto último si se pasa el plazo que otorgaron para la rendición de las Comunidades) y será sin duda alguna sucia y cruel. Describe como los bafometos, guiados por dos demonios de status similar a Dra'aar, se preparan para dar la primera embestida seguidos poco después de una docena de cynocéfalos (lo cual puede dar serios problemas a las féminas de las comunidades) mientras que los lutines se dedican a atacar por donde pueden. Es una batalla difícil y todos los hombres dan lo mejor de sí mismos.

Esta situación ha de ser manejada con cuidado por el Director de Juego. No queremos que nuestros protagonistas resulten muertos en la escaramuza, pero tiene que resultar un reto creíble. Por ello, aconsejamos que escoja criaturas acorde al potencial de lucha de los Justos y les enfrente en combate con una o dos de esas criaturas mientras se describe lo que ocurre alrededor. Cuando los Personajes Jugadores resuelvan su desafío la pelea habrá acabado tal y cómo el Director de Juego decida, pero estaría bien que, por una vez, ganaran los hombres libres. Si se quieren calcular bajas pero no se sabe qué criterio seguir aconsejamos tirar dos dados de diez caras y sumar los resultados. Por el bando de los jereces habrán luchado unas quince personas aparte de los Personajes Jugadores, mientras que por el lado de los demonios unos sesenta (pero no habrán dudado en escapar si las cosas pintaban feas, después de todo, son seres egoístas, aunque la malicia de estos seres puede haberles llevado a preparar emboscadas, resolver asuntos pendientes -recordemos que no todos los demonios se llevan bien entre sí- o algún acontecimiento similar).

La aventura continúa. Los Personajes Jugadores, ya en posesión de dos de las Reliquias de las que habla el código, se disponen a viajar a su siguiente destino, Córdoba, Ciudad Infernal donde tendrán que buscar al tercer portador: Ana.

Lo que sus ojos mostraron a Roi no fue sino la aldea de Alcaçobas arrasada, hecha ya cenizas y saturada por el olor de la putrefacción. También le mostró a un demonio, a su asesino, Tozamec. Y éste le sonreía.

- Saludos, Justo -le saludó.

- ¿Dónde estoy? ¿es esto el Infierno? ¿es ahí a dónde he ido a parar?

- No, Justo, no es el Infierno, pero tampoco estás en el Cielo. Esto es la Tierra.

- ¡Imposible! -impeló al demonio- Estube muerto, vi la luz...

- Sí, Justo, viste la luz, tu ánima partía hacia el Reino de los Cielos, pero algo la detuvo.

- ¿Qué? -preguntó Roi, incrédulo. Tozamec le mostró su piel, sus supurantes heridas y su pecho marcado para la eternidad.

- Yo, Justo. Mi sangre, mi esencia, te impide alcanzar el Cielo. Ya no te reunirás con el Hacedor.

- ¡No es posible! Yo... yo... ¡Acabaré contigo, vil criatura! -Con una velocidad inusitada, el caballero se levantó, tomó su espada y la blandió contra el señor de Nueva Hora. Éste parecía a punto de echarse a reír.

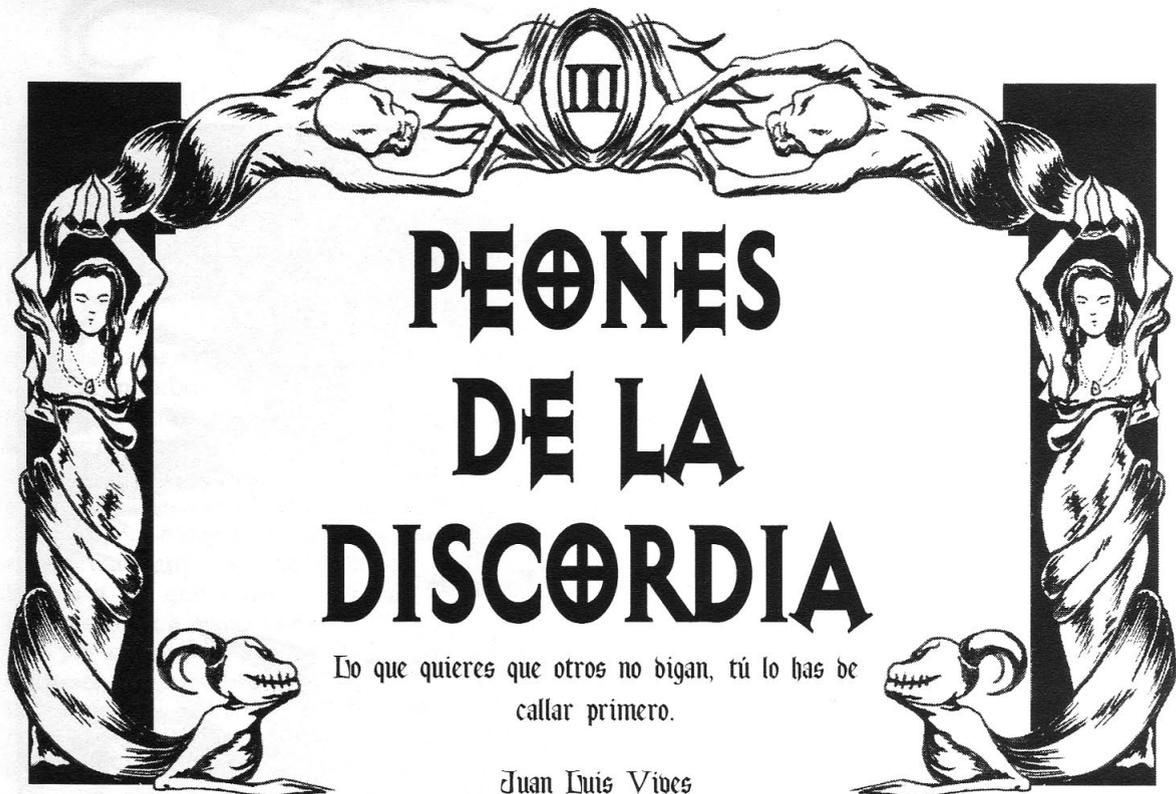
- Mírate, tus aptitudes se han visto incrementadas, ahora estás por encima de cualquier hombre y tal vez que muchos demonios. eres un engendro demoníaco, carne humana por la que corre sangre demoníaca, mi sangre, y ésta te ata a mí, cuál titere

- No! El Señor no lo permitiría!

- Tu Señor no ha hecho nada por ti, no te necesita, si no fuera así ¿No habría luchado porque su Justo no fuera convertido en un esclavo del Adversario? Yo te sabré emplear, sí señor, me serás útil...

- Pero, ¿Por qué? ¿Por qué! -por las mejillas de Roi se deslizaban las lágrimas.

- ¿Por qué? Pues, mi querido sierbo, porque unos amigos han emprendido un viaje, y no quiero que ni tú ni yo nos lo perdamos...



PEONES DE LA DISCORDIA

Lo que quieres que otros no digan, tú lo has de
callar primero.

Juan Luis Vives

Córdoba, la Joya del Adversario

El siguiente paso en tan largo viaje no es otro que la capital infernal del Condado de las Tres Religiones: Córdoba, ciudad antaño gloriosa, ahora decadente y pérfida, que cuenta con 300.000 almas dentro de sí. Dado que el camino desde los jereces comprenderá unos diez días de camino por terreno agreste, se alienta al Director de Juego que introduzca una o dos aventuras según su criterio para así dar más viveza al viaje, aunque no obstante siempre puede obviarse y otorgar Experiencia para reflejar la crudeza del trayecto. Si se opta por desarrollar aventuras para el viaje recomendamos la lectura de las páginas 177 y 178 del manual básico de Anno Domini para extraer algunas ideas; sólo con el crisol de culturas existentes y por el hecho de dirigirse hacia la capital del condado deberían poder generarse multitud de aventuras de distinto corte.

Cómo ya hemos mencionado antes, el número de almas residentes en Córdoba es notable (es la ciudad más grande de Occidente) y el conde Raym mantiene su residencia en un palacio cercano a la Mezquita, la cuál es ahora pasto para la Iglesia Luciferina. El señor del Condado de las Tres Religiones es un demonio malhumorado y resentido con las Órdenes de Caballería Infernales, a las cuáles quiere expulsar de su territorio. Existe una clara división de la ciudad, pues el conde segmentó la ciudad en diversos barrios y los repartió con

sus allegados. Existe un barrio que destaca sobre los demás, al menos a efectos de esta Saga, y es el barrio en el que residen los cristianos y los judíos (en mayor proporción estos últimos) y que recibe el nombre de *Barrio de las Desgracias*, pues en él zanján sus disputas los vasallos de Raym. Es habitual que en dicho barrio desaparezca gente (sean demonios o humanos) y que nadie haga preguntas. La zona, teóricamente, está gobernada por Urtzal, un demonio y que no pertenece a orden alguna, que vive con el miedo de que el Fuego Fatuo la tome con él, lo cuál le deja prácticamente paralizado para realizar cualquier actividad que no sea cuidar su propio pellejo.

Los miedos de Urtzal no andan muy desencaminados pues el Fuego Fatuo reside en la ciudad, tanto legalmente (hay un enviado en el palacio de Raym) cómo en la sombra (tienen infiltrados en todos los barrios). El mas astuto de ellos y líder de la operación de investigación del Condado de las Tres Religiones es Obkezes, que mora por el Barrio de las Desgracias. Estas son, a grandes pinceladas, las principales intrigas de la ciudad infernal.

Llegada a la Capital

Tras el viaje, que sin duda habrá sido arriesgado, los Justos llegan hasta las murallas de la ciudad. Sólo les resta infiltrarse, lo cuál podría ser más o



menos fácil si son observadores, puesto que al alba marchan humanos a trabajar las tierras vigilados por sus señores infernales, volviendo al anochecer, momento en el cuál , si son bastante cautos, pueden entrar en Córdoba. La tenencia de armas o armaduras, lejos de representar un impedimento puede facilitar enormemente la entrada en la ciudad: los demonios consideran un loco a todo aquél creyente que trate de infiltrarse en la ciudad, y además el acero que obtuvieron de Agustí les identifica (como ya veremos más adelante) como unos personajes poderosos, así que nadie querrá molestarles.. Otro método sería por ejemplo escalar las elevadas murallas o algo similar, el método lo dejamos a la inventiva de los Personajes Jugadores, pero deberían lograrlo, con mayor o menor dificultad. Una vez dentro, su siguiente problema será el encontrar al tercer portador: Ana.

Los Personajes Jugadores de origen judío, podrán identificar el nombre como propio de las mujeres de su Religión, aunque a discreción del Director de Juego los miembros de otros cultos podrían saberlo si superan una tirada de Inteligencia + Erudición a una dificultad según el historial de cada Personaje Jugador. Si lo desea, el Director de Juego

puede ilustrarles diciéndoles que Ana significa "Comasión".

Ahora viene lo verdaderamente complicado, que es moverse por la ciudad infernal sin ser detectados. En un principio, el número de habitantes de la ciudad juega en su favor, puesto que hace que los demonios presten menos atención a los grupos de trabajo que sin duda alguna van a su puesto de trabajo o a la Iglesia Luciferina a corromper sus valiosas almas. Tan sólo podrían dar problemas cosas como el Don cristiano Fulgir, pero la espada que les entregó Agustí debería servir para "tapar" el aura. Pese a todo, los Personajes Jugadores no saben que están relativamente a salvo de ser capturados, así que trata de generar toda la tensión posible y si hacen alguna estupidez no dudes en poner tras su rastro a algún demonio, lo que seguramente les pesará durante toda esta aventura. Como consejo para la narración, podría enfatizarse el maremágnum de personas que van de un lado a otro, les miran con temor, o con superioridad o sencillamente el agobio que supone caminar por una gran ciudad. Tarde o temprano oirán hablar o sencillamente se encontrarán con el Barrio de las Desgracias, donde el azar les jugará una mala pasada.

Ulamas Impuras, Sed de Esperanza

El Barrio de las Desgracias, como cualquier otro barrio pobre de una ciudad medieval, se encuentra cerca de las murallas, entre la inmundicia. Poco después de su entrada en el barrio son interceptados por un judío con una fea cicatriz en forma de cruz en el ojo derecho, que parece reconocerles y les interpela con frases del estilo "¡Ya estáis aquí!" o "Ya era hora, ¡os llevo esperando tanto tiempo que casi me llega la muerte!". El hombre de la cicatriz en el ojo se llama Eleazar, es un cabalista oscuro y, actualmente, es el líder religioso de los judíos locales a los que enseña de forma perversa, de forma similar a como lo hace la Iglesia Luciferina con los cristianos. También es un servidor de Obkezes, el miembro del Fuego Fatuo que ha hecho de este barrio de Córdoba su refugio, que fue quien le puso en posición de liderar a los judíos de la ciudad. Sin esperar respuesta por su parte comienza a guiarles por las laberínticas calles pobladas de indigentes, enfermos y mutilados. De vez en cuando se encontrarán con algún demonio que ni siquiera reparará en que pasan a su lado, todo parece estar rodeado de un aura de suciedad de la que nadie puede salir indemne. Si los Personajes Jugadores tratan de explicar al hombre que ellos no son quienes busca les indicará su espada (si es que la llevan visible) y dirá "¿Como entonces podéis tener tal arma?" (otra de las opciones es resaltar su aspecto "de aventureros", tan poco frecuente en la ciudad, han ser las personas que busca) y es de esperar que de esta manera o de alguna otra los Justos serán conducidos hasta Obkezes. Si tu grupo de juego no realiza esta parte de la aventura (porque eluden a Eleazar, le esquivan o sencillamente deciden desmarcarse de este guión) habrá que hacer unos leves cambios en el resto de la Saga, pero no la alterará significativamente, sencillamente habrán perdido una oportunidad de fastidiar un poco a los demonios.

El trayecto concluye en una tosca casa que parece hallarse en ruinas, su guía abre la puerta y grita "¡Mi señor! ¡Aquí está la gente a la que esperabais!", invita a los Personajes a entrar en la habitación, que se halla en tinieblas, y después entra él cerrando la puerta tras de sí. Tras esto, un tenebroso "Perfecto" se oye por toda la sala y una repentina luz de un insano color amarillento se perfila; sentado en un trono carmesí los Justos pueden ver a un demonio (Obkezes) que parecería un humano si no fuera por sus ojos rojos y su tráquea abierta, de la cuál surgen gusanos que provienen del mismísimo Infierno. La reacción de los Personajes Jugadores puede ser muy variada, pero el

Caballero Infernal comenzará a hablar sin reparar en ellos, como si no les considerara dignos de su atención. Les preguntará si han tenido un buen viaje desde Burgos y después les dirá que tiene otro encargo para ellos, sus fieles siervos. Deben viajar hasta Granada y allí ponerse en contacto con otro miembro del Fuego Fatuo, en concreto con Dhanel, demonio que según cree Obkezes los Personajes Jugadores ya conocen, y él tramitará su viaje desde la costa hasta el Condado del Desierto, dónde deberán entregar una carta al señor infernal de las Minas de la Restitución, tras lo cuál su misión habrá concluido y serán recompensados. Les hace entrega de la carta y les comenta que Eleazar cuidará de ellos y les dará cobertura mientras estén en la ciudad reponiéndose del viaje, pero que este descanso no debe durar más de seis días, pues la carta debe entregarse lo antes posible. Tras esto, los Personajes Jugadores deben abandonar la casa.

Los Planes de Obkezes

La escena del encuentro con el miembro del Fuego Fatuo puede tomar tintes muy diversos, vamos a explicar a continuación el "leif motiv" de sus planes y el error de su razonamiento. Obkezes, como ya se ha mencionado en estas páginas, es uno de las personalidades del Fuego Fatuo de mayor posición en el Condado de las Tres Religiones y tiene intereses creados no sólo en esta región, sino en algunas otras, concretamente el Condado del Desierto. Según los informes de sus espías parece ser que Zalcos, señor de dicho Condado, pretende anexionarse la isla de Sicilia, algo sin duda alguna intolerable para el plan del Adversario. Por ello, envía una carta a un aliado y compañero de orden, Temgroak, que tiene una pantalla como responsable de unas minas en las tierras de Zalcos y que seguramente podrá actuar contra el conde. Ha decidido confiar la misiva a algunos de sus peones humanos, a fin de cuentas hay cantidades ingentes de ellos rondando por todos los puntos de las regiones vecinas y son prescindibles, habiendo mandado llamar los que más cerca estuvieran. Lamentablemente sus servidores han sufrido un inexplicable retraso motivando que el pobre Eleazar, al ver a los Personajes Jugadores portando una espada infernal del Fuego Fatuo y caminando por el barrio de su señor, les tome por quienes no son y les conduzca hasta Obkezes. Este, a su vez, nunca se ha preocupado por sus servidores humanos hasta el punto de no saber ni como se llaman



(“tantas y tantas patéticas vidas...”) Así que asume que son el grupo que esperaba y les da la carta. Ahora los Personajes Jugadores tienen varios problemas, para empezar portan un arma demoníaca (cosa que pueden conocer o no, según su encuentro con Eleazar y su señor), lo cuál les podría traer cargos de conciencia, continuando con que pronto llegarán los enviados del demonio descubriéndose el engaño, debiendo, mientras tanto, mantener la charada de ser aliados del siniestro cabalista y además encontrar a Ana, lo cuál es vital para seguir en su búsqueda del Reino del Preste Juan. Este encuentro determinará ciertos desafíos posteriores en la Saga, pero puede ser que el Director de Juego por alguna razón prefiera eliminarlo de su partida, debiendo saltarse algunas partes de las aventuras posteriores. Para llevar a buen término ésta, tan sólo debes ignorar toda esta escena y hacer que de alguna manera los Justos traben amistad con la comunidad judía cordobesa en general y con Eleazar en particular.

Por el Barrio de las Desgracias

Con la compañía de Eleazar los Personajes Jugadores tienen asegurado un paseo por el barrio en la más absoluta tranquilidad y sin encuentros funestos. Durante el trayecto, el servidor de Obkezes les explicará que si hablan con los demás judíos, deberán decirles que les ha acogido en su casa pues son “hermanos y estudiosos de la Cábala procedentes de otras comunidades cercanas que vienen a visitar la de Eleazar”. El oscuro cabalista les adoctrinará en las bases de esta perversión del judaísmo, dándoles unas nociones de esta religión si desconocen los detalles de su dogma. Sus palabras sin duda alguna estarán envenenadas y no contarán toda la verdad, pero puede ser una buena fuente de referencia. Entre otras cosas les comentará que la única persona que se les resistía de forma especial era una mujer, de nombre Ana, pero que al haber “desaparecido en extrañas circunstancias” ya no le causa problemas.

La casa de Eleazar

El lugar donde se alojarán los Personajes Jugadores es, como el propio dueño dijo, la vivienda más lujosa del barrio, pero no es especialmente grande, aunque cuenta con comodidades fuera de lo común que delatan a Eleazar como favorecido por las criaturas infernales. La casa consta de tres

habitaciones en cada uno de sus dos pisos; en el primero, la distribución es, por orden de tamaño, la siguiente: recibidor, cocina y despensa mientras que en el piso superior las habitaciones son una sala para la oración y enseñanzas del judaísmo oscuro, el scriptorium y la sala donde duerme Eleazar y, ahora, también los Justos. De todos estos lugares, el que más puede interesar a los Justos es el scriptorium, donde Eleazar está poniendo por escrito todos sus estudios y enseñanzas en la forma de un nuevo Pentateuco que espera que sea divulgado por su señor por todo el Condado para así alcanzar la gloria y tal vez un puesto entre los seres infernales.

Vías de Investigación

Llegado este punto la aventura puede seguir por cualquier derrotero, aunque cualquiera de los caminos debería conducir a un mismo fin que es el de rescatar a Ana de las garras de Eleazar y su señor, conocer de boca de ésta el paradero de la reliquia y quizás obtener algo más de información sobre la Orden de la Custodia. Este fragmento de aventura debería ser largo, pero las posibilidades de juego son tan amplias que sería absurdo reflejarlo. Sería especialmente recomendable que los Justos vieran por sí mismos cómo los judíos viven engañados, degradándose a sí mismos y a sus almas poco a poco, y cómo ellos podrían tratar de evitarlo, aunque eso suponga un pequeño alto en su aventura. Finalmente, los Personajes Jugadores deberían acabar convencidos de que deben rescatar a Ana, si es que todavía vive, de las garras del cabalista oscuro y averiguar si es la dama que buscan. La posibilidad de realizar esto se la servirá el mismo Eleazar en bandeja.

La Mezquita de Córdoba

Un día (más o menos cuando a los Personajes Jugadores se les acaben las ideas), el anfitrión de los Justos necesitará unos pergaminos de sus habitaciones en la mezquita de Córdoba, que es utilizada no sólo como órgano de gobierno burocrático, sino también como centro de culto para la Iglesia Luciferina. Eleazar tiene también que visitar a su rebaño, así que es una ocasión ideal para que los héroes se ofrezcan a ir a por los pergaminos para él. Aceptando el ofrecimiento, escribirá y sellará una nota explicando la situación para el caso de que alguien les interroge al respecto. Los



La Orden de la Custodia

Los colgantes que han ido encontrando los personajes en su deambular identifican a su portador como miembro de la Orden de la Custodia, la orden de Roi, el Agustí original y Ana. La Orden de la Custodia fue creada hace cuatro generaciones por el Preste Juan, y les encomendó el cuidado de las Reliquias y los secretos que permiten encontrar su reino. Según la leyenda, los caballeros originales eran doce, tantos como apóstoles, y se dispersaron por las tierras del Adversario formando una red que llegaba desde las lejanas tierras del sur hasta la ciudad dónde yacía el Apóstol Santiago.

Todos los caballeros eran personas de probada valía, con votos de Obediencia al Preste Juan y de Caridad, estando dispuestos a morir antes de permitir que las Reliquias que el Preste les había confiado junto con los documentos que permitían encontrar el Reino cayeran en malas manos. Desde entonces han pasado los años y los caballeros, pues cada custodio debe encontrar alguien a quién legar su saber y reliquia, si es que la posee, y éste debe tomar como suyos los votos de la orden y el nombre de su maestro, lo cuál explica lo imperecedero de las pistas que siguen los Personajes Jugadores. Ana sabe que el portador número cuatro tiene como nombre Mutamid, un nombre de origen musulmán y que Ana justifica diciendo que los caballeros de la Custodia debieron entremezclarse con todo tipo de humanos para sobrevivir y mantener su secreto. Sobre el paradero de Mutamid poco sabe, tan sólo que es el caballero que vigilaba la costa del Condado de las Tres Religiones, y que si se dirigen hacia Granada pueden tener más posibilidades de oír algo más acerca de él.





Personajes Jugadores disponen ahora de acceso a uno de los lugares más corruptos del mundo conocido. Quizás este método resulte un poco fortuito para los Directores de Juego, como alternativa sugerimos que encuentren entre las notas de Eleazar indicaciones sobre el paradero de Ana en la mezquita y que entonces el entrar se convierta en una aventura de infiltración.

Con la autorización del cabalista acceder a la mezquita no entraña ninguna dificultad y moverse por ella resultará desagradable pero no peligroso. Durante el paseo por la mezquita buscando los aposentos de Eleazar pueden surgir diversos eventos que causen aún más paranoia en los Personajes Jugadores o puede que el Director de Juego quiera aprovechar para introducir sus propias tramas, no obstante, caminar por la mezquita debería ser cuando menos estremecedor.

Descenso a las Tinieblas

El estudio de Eleazar, tiene una recia puerta con su nombre grabado en hebreo (no tiene cerradura ni encantamiento alguno porque no lo considera necesario. A fin de cuentas sería absurdo tratar de ocultar algo estando rodeado por demonios de tanto poder. El recinto consta de dos habitaciones contiguas de similar tamaño, la primera de las cuáles está llena de ungüentos, pócimas y pergaminos (aquí está lo que Eleazar pidió a los Justos) mientras que en la segunda se encuentra Ana, custodiada por un golem. Este golem es el as en la manga de Eleazar, ya que él no es especialmente hábil en el combate cuerpo a cuerpo. La criatura sólo entiende el hebreo y tan sólo si los Personajes Jugadores le hablan en dicha lengua podrán llegar a domeñarlo; en cualquier otro caso los considerará intrusos y les atacará para reducirlos. El Director de Juego puede tomar el golem de ejemplo de la página 77 del manual básico para utilizar en juego la criatura de Eleazar, aunque puede hacerle ciertas modificaciones para adecuarlo a su grupo de juego. Recomendamos encarecidamente el repaso de las reglas y comportamiento de golems en juego para que el desafío sea equilibrado. Ana, cuando se percata de que vienen a rescatarla, tratará de ayudar a los Justos como pueda y aunque no es para nada una guerrera, es bastante hábil escabulléndose y esquivando golpes. De nuevo, esta escena de la aventura es peliaguda, y dependerá totalmente de la forma que tengan los jugadores de afrontar el problema el que tengan más o menos complicaciones. El Director de Juego debería actuar con coherencia y pensar que con poco ruido que provoquen comenzarán a llegar demonios para ver que pasa y los héroes seguramente tengan que huir cómo puedan, tal vez falleciendo Ana en el camino.

Cuentas Pendientes

Tras esta agitada marcha de la mezquita (pase lo que pase, seguro que es agitada) los Personajes Jugadores seguramente traten de hallar un momento de calma para hablar con Ana y después tal vez abandonar la ciudad o volver al Barrio de las Desgracias.

Lo Que Dice Ana

La muchacha joven, de cabellos como el carbón y ojos profundos que tienen ante ellos es la persona que buscan. Porta un colgante cómo el que ya conocen nuestros héroes pero con el número III grabado en él. Ana sabe más del significado del colgante y del Reino del Preste Juan de lo que sabía Agustí, y está dispuesta a ponerlo en común con los Justos (consulta el recuadro "La Orden de la Custodia"), además, les dice que la Reliquia que ellos buscan está en Granada, en manos de un grupo conocido como *los selenitas*, un culto de adoradores de la luna con el que tuvo un enfrentamiento en el que perdió a dos camaradas junto con la reliquia, un cetro de excelente manufactura capaz de Bendecir e Inspirar.

Eleazar y el Barrio de las Desgracias

El servidor de Obkezes se enterará poco después del rescate de Ana si los Justos han armado mucho revuelo en la mezquita, y tratará de buscarles por todo el barrio movilizandolos a sus servidores judíos. Si los Justos deciden acompañar a la dama se

enfrentarán juntos a Eleazar e irán a hablar a las gentes del Barrio, instándoles a recuperar las viejas creencias. Tras esto, seguramente las tropas de Obkezes y las de Raym se movilicen y los Justos tengan que huir de la ciudad. Lo que pase con los judíos del Barrio de las Desgracias queda de nuevo a criterio del Director de Juego, pero podrían suceder cosas tales cómo que Ana se convierta en su nuevo líder, que sean exterminados por los demonios e incluso que huyan en busca del Reino del Preste Juan, convirtiéndose por lo tanto en rivales o aliados de los Personajes Jugadores en la búsqueda de la salvación.

Salida de Córdoba

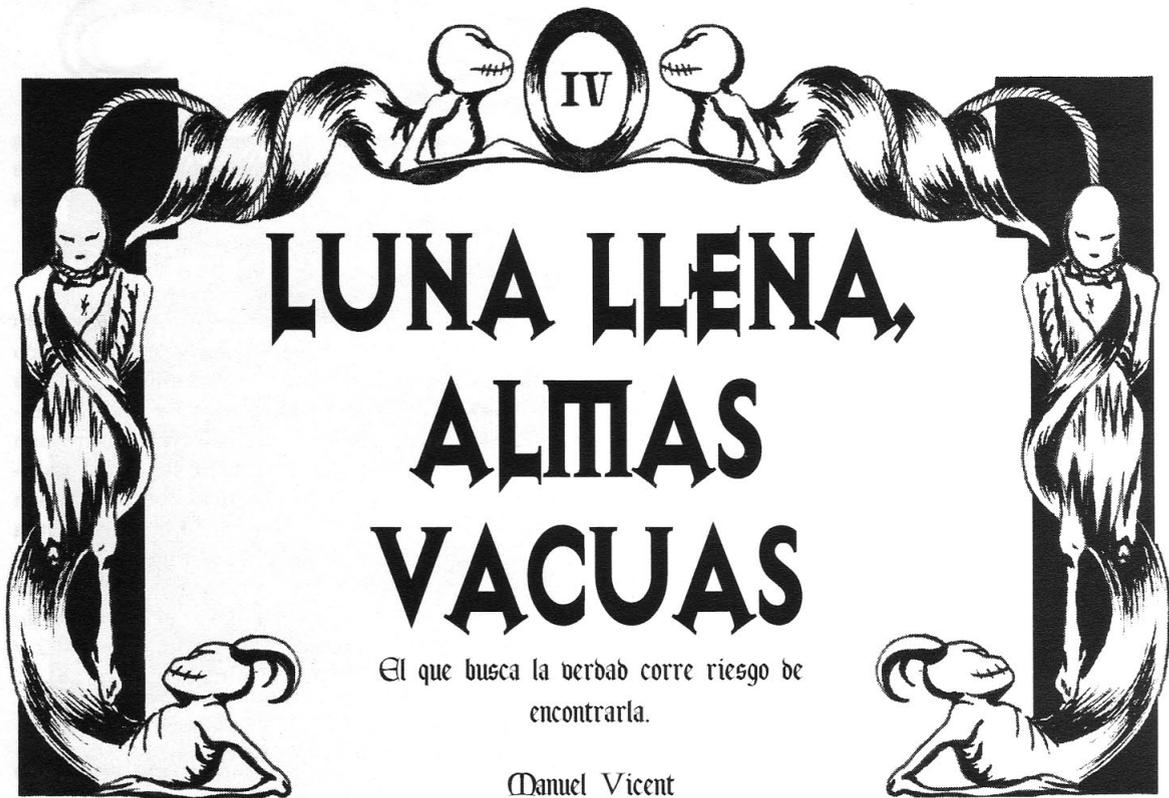
Cuanto más se entretengan en Córdoba, más les costará salir, así de simple. Los Personajes Jugadores deberán ser todo lo rápidos que puedan en resolver sus asuntos y huir, pues poco después toda Córdoba será registrada y la guardia reforzada. En un principio nadie saldrá en su busca pues no ha sido un incidente lo bastante grave, y quizás si han sido astutos y han guardado la carta de Obkezes encuentren hasta facilidades (los demonios tardarán un par de días cómo mínimo en atar cabos, pues Eleazar tratará de demorar en la medida de lo posible la confesión a su amo, buscando a los Justos por todas partes. Su señor tiene muchos asuntos que atender así que será posible dar esa ventaja a los héroes). Si los Justos abren la carta debes consultar el recuadro "La carta de Obkezes" en la aventura siguiente.

El camino era monótono, triste, gris, rodeado de una densa niebla y de olor a sagrario. Su corcel no ayudaba a hacerle sentir mejor, negro como la noche y de ojos carmesí, sus cascos dejaban un ígneo rastro y unas marcas que jamás desaparecerían. Tales eran los atributos de las Pesadillas.

Y él, ¿Qué era él? No era sino un peón más, un elemento más en los planes del Infierno. En vida había creído que era un ser especial, que Dios le tenía reservado un papel especial en su Reino, y que a su muerte ascendería para reunirse con Él. En cambio, la realidad había sido más cruel: un demonio le había asesinado y luego le había traído de entre los muertos, había unido y atado sus almas y ahora le usaba como un peón. Le había sometido a todo tipo de vejaciones y penalidades, le había quitado el miedo y la compasión y lo había transformado en un guerrero desalmado y sin razón de ser salvo la de seguir a los Justos de Olivenza en su búsqueda del Reino del Preste Juan, una búsqueda de destino incierta. Él, que antes había sido Roi, el Justo de Alcaçobas, era ahora el Caballero de los Seiscientos Pesares, un engendro demoníaco cuyos fines no eran más que los caprichos de Tozamec, quien además había destruido las comunidades de Nueva Hora una a una. Roi estando como estaba y medio camino entre la vida y la muerte, era ahora capaz de oír los gritos de las almas que Tozamec había separado de sus cuerpos, almas que le gritaban e insultaban por haberles abandonado, por haberles traicionado, las almas de su familia y amigos. Cada día las voces sonaban más y más lejanas, y sabía que el día en que la tortura cesase, pertenecería totalmente a Tozamec, sería tan sólo una extensión del señor de Hora, una marioneta en manos de un títritero. Y sospechaba que no tardaría mucho en ocurrir.

Pronto aparecieron en el horizonte las primeras señales de que se acercaba a un pueblo, un pueblo donde, por su calidad de sirbiente demoníaco, sería tratado con cordialidad y respeto, alimentado y satisfecho en cualquiera de sus deseos, pero él no necesitaba nada de eso ya, no le importaba lo que pensarán los demás, no necesitaba alimentarse ni mucho menos someterse a ningún otro placer que no fuera el de la batalla.

Los mataría a todos y seguiría con su travesía.



LUNA LLENA, ALMAS VACUAS

El que busca la verdad corre riesgo de encontrarla.

Manuel Vicent

La Noche Sobre Granada

Una vez más los Personajes Jugadores deben viajar por terreno inhóspito, esta vez con destino a tierras granadinas. El Director de Juego debería continuar la tónica de incluir alguna aventura al margen de esta Saga para enriquecer la historia y hacer que los Justos crezcan un poco en poder; pueden necesitarlo más adelante.

Granada, La ciudad Infernal

Cerca de su hermana Córdoba, la Joya del Adversario, Granada cuenta con 26.000 almas, una cifra que para quien haya visitado la capital del Condado de las Tres Religiones no significará gran cosa, aunque para el resto es, sin duda alguna, un número sobrecogedor. Tshoreth, de la Orden de la Serpiente, es el líder de la ciudad y uno de los hijos predilectos del señor de la orden, Nisroth. Este tiene grandes aspiraciones para su discípulo, pues pretende que sea capaz de hacerse también con el control de Córdoba y entonces ser dueños de uno de los feudos más ricos de todo el mundo. Tshoreth, leal a su señor (al menos por el momento) mantiene su ciudad envuelta en sí misma de forma que los caballeros de otras órdenes se enfrentan entre sí, los humanos son guiados por falsos profetas y todo aquél que se deja atraer a sus redes no sale de ellas indemne. Veamos si los Justos pueden.

Uno de los rasgos característicos de Granada es la construcción que Tshoreth está llevando a cabo, pues, como un acto de puro orgullo, ha comenzado la creación de una enorme estructura a base piedra roja y humanos alterados por los poderes infernales, una especie de fortaleza en un estado entre la vida y la no vida que glorificará su reinado, a la que ha bautizado como Alhambra. El Caballero de la Serpiente no culmina ahí sus ansias de maldad, sino que además gusta de asumir formas humanas adoptando, de hecho tres aspectos distintos con bastante asiduidad. Cada uno de los cuales lidera una secta humana de las que actúan en Granada, permitiéndole corromper prácticamente a la totalidad de población de la ciudad. Es un trabajo arduo, pero sin duda alguna pronto dará sus frutos. Los tres cultos que lidera son:

La Orden de la Voz Sagrada

Esta organización está liderada por su encarnación como Abel, cuya filosofía postula que Alá está abstraído del sufrimiento de la humanidad y que los hombres deben hacer todo lo posible por llamar su atención. Para ello, los miembros de la Orden de la Voz Sagrada se dedican a todo tipo de artes: pintura, teatro, etc., todas ellas pervertidas de forma curiosa gracias a su líder. La Voz realiza actos de sadomasoquismo, asesinatos y pedofilia de forma regular, y están enemistados hasta la muerte con



los Hermanos del Canto Único. Pertenecer a la Orden de la Voz Sagrada requiere los Trasfondos de *Afiliación 2*, *Impávido* a 2 o más y las Habilidades de *Expresión* a 2 e *Interpretación* a 2.

Los Hermanos del Canto Único

Esta secta se agrupa en torno a Caín (otro aspecto del señor infernal de Granada), un líder carismático que les ha hecho ver la luz y comprender que para que su señor Alá intervenga y expulse a los demonios de la tierra, deben elevar sus voces cómo una unidad, y es por esto que se trata de un grupo racista y xenófobo. Los Hermanos suelen matar a quien entra en sus dominios y no es de su etnia, y tienen una mortal enemistad con la Orden de la Voz Sagrada, de tal manera que ya ha habido alguna que otra baja entre ambos bandos. Para ser miembro de esta secta debe poseerse el Trasfondo *Afiliación 2* y alguna habilidad relacionada con el combate a 3.

Los Selenitas

La secta más extraña de las tres que engendró Tshoreth es la de los Selenitas, los adoradores de la luna. Piensan que el progresivo acercamiento de ésta a la tierra significa que su tormento acabará, y para acelerar el proceso llevan a cabo atroces rituales que son parodias de los ritos de diversas religiones. El líder es una figura encapuchada conocida como Febo, y es quizás el aspecto de Tshoreth que más se acerque a su melancólica forma de ser. Este es el grupo menos radical y ni siquiera el señor demoníaco sabe por qué lo ha creado, tal vez fuera por mero romanticismo...

Pertenecer a los Selenitas conlleva poseer los Trasfondos *Afiliación 2* y *Remordimientos* a un valor de al menos 2 (nadie sabe por qué, pero Febo sólo permite entrar en la organización a gente que manifieste tal característica).

Ha de tenerse en cuenta que tanto La Voz Sagrada como El Canto Único y Los Selenitas son sectas con una larga tradición, es por esto que los humanos de la urbe no consideran anómala su existencia. Cada una de ellas cree que es la única secta legal, y lo cierto es que todas lo son y no lo son: Tshoreth fomenta estas tensiones tan sólo por placer.

A Través de las Puertas de las Glorias Pasadas

Para entrar en Granada, las gentes deben pasar por las Puertas de las Glorias Pasadas, unas enormes puertas custodiadas por engendros infernales en las cuáles hay constantemente un buen número de humanos de la Orden de la Voz Sagrada representando las gestas y avatares que sufrió la ciudad en

El Cetro de los Selenitas

Esta Reliquia es, efectivamente, una de las que los Justos buscan, en concreto es "el arma que jamás ha derramado sangre", pues el cetro simboliza el poder del líder, que mata sin mancharse las manos dando órdenes a sus seguidores. El cetro confiere los dones Bendecir e Inspirar y posee Gracia 5. Los rumores identifican el cetro como perteneciente a un gran rey, tal vez Salomón o el propio Preste Juan, lo cual podría ser cierto dada su excepcional manufactura (enjoyado y bellamente pulido); el cetro puede llegar a esgrimirse como arma utilizando las estadísticas de la vara. Dada su excepcional naturaleza, no se puede destruir por medios corrientes.

los últimos tiempos y el poderío que podría haber alcanzado si no hubiera sido por las huestes del Adversario. La entrada, pese a estar vigilada, no supone ningún problema puesto que los humanos entran y salen de la capital cómo les place, Tshoreth sabe que aunque quisieran escapar no tendrían a dónde ir.

Tras esto, los Personajes Jugadores deben tratar de moverse por una ciudad que, a diferencia de las demás, parece recibirles "con los brazos abiertos". Por toda Granada diversas tabernas, burdeles y comercios "embellecen" la noche granadina. Es de nuevo hora de que el Director de Juego dé vida a la ciudad infernal, poblándola de un clima, que, sin duda, extrañará a los Justos pues los humanos caminan de forma más o menos libre, los demonios no les molestan en demasía e incluso en alguna ocasión charlan cordiales. Desde luego, algo no va bien en Granada, y la situación no mejorará cuando se encuentren, en uno de los barrios, una posada custodiada por dos humanos armados con sendas espadas de metal (algo sin duda inusual, aunque bueno, toda la ciudad es inusual...) y con un símbolo grabado en sus ropajes, con la forma de una cruz enmarcada en un rombo. Si los Personajes Jugadores se interesan, los hombres les informará

que en la posada se está celebrando una reunión de Los Hermanos del Canto Único, la única asociación de humanos permitida en la ciudad legalmente, por mucho que la Voz Sagrada o los Selenitas digan lo contrario. Si los Justos son un poco más inquisitivos averiguarán que en esta ciudad los demonios dejan tranquilos a los humanos salvo que se alejen de las murallas sin vigilancia, y que les permiten reunirse como está haciendo ahora mismo la secta del Canto Único. A raíz de ese permiso, otorgado por el mismo señor Tshoreth, otros humanos han constituido otras sectas "paganas y corrompidas por el demonio", pues el Canto Único es la única que es fiel a Alá (aunque claro, no lo pueden admitir delante de los demonios, pero el verdadero fin de la secta es obtener la salvación).

Después de dialogar con los guardias los héroes deberían empezar a extraer conclusiones, tales como que existen agrupaciones de humanos más o menos legales, que estas pueden estar controladas por demonios (vamos, si se creen que esto es la versión demoníaca de un "paraíso fiscal" es que son aún muy inocentes) y que los Selenitas son una de estas sectas. El siguiente paso debería ser averiguar cosas de los Selenitas y tal vez de la otra hermandad, y es ahí dónde los Justos tomarán cualquier vía de desarrollo posible y que, una vez más, escapa a las posibilidades de este texto. Tan sólo podemos sugerir que el Director de Juego utilice las referencias que se han dado en los párrafos precedentes para narrar las andanzas de los héroes en la ciudad y los recursos típicos tales como el Don Profetizar (si lo poseen), que el mejor sitio para contemplar la luna sea la Alhambra o cualquier otro procedimiento lógico. Tarde o temprano irán viendo que este lugar es cualquier cosa menos paradisiaco y quizás los más perspicaces empiecen a desentrañar el enigma de las tres sectas, no obstante, el enfrentamiento entre estas debería ser patente, sobretudo entre el Canto Único y la Voz Sagrada, quedando los Selenitas como "el gran desconocido". Tal vez traten de averiguar dónde se reúnen cada una de las sectas: la Voz Sagrada lo hace junto a las murallas de la ciudad, en la Puerta de las Glorias Pasadas, y se reúnen todas las semanas el sexto día a la sexta hora, el Canto Único sólo tiene un punto de reunión y es la posada que vieron los Justos, pero se reúnen sin orden alguno, mientras que los Selenitas se reúnen cada luna llena en la Alhambra...si el Director de Juego cree que debe poner las cosas fáciles a los jugadores, esa misma noche habrá luna llena, mientras que en otro caso puede decidirlo de forma aleatoria. El Director de Juego es libre de utilizar las otras dos sectas cómo mejor le parezca para enriquecer la aventura, ahora vamos a centrarnos en los adoradores de la luna...

Ojos en el Cielo, Almas en el Infierno

Los Selenitas se reunirán a medianoche entre las piedras de la Alhambra (actualmente en construcción), surgirán de diversas calles vistiendo sus atuendos, consistentes en túnicas negras con un círculo blanco en su centro, amén de un brazalete con el mismo signo. Se reunirán más de tres docenas de personas, todas ellas con un rostro serio y lleno de determinación y, estando la luna en su cenit, aparecerá Febo, su líder, que luce una túnica negra como la noche con un enorme círculo en el pecho. Con su rostro tapado por las vestimentas dará la bienvenida a sus hermanos, y si los Justos están cerca notará su presencia invitándoles a descubrirse (si es que no lo han hecho ya), pero con sutileza. Se identifica a sí mismo como Febo, humilde líder de la comunidad, y les pregunta si creen en los poderes de Selene. En caso afirmativo, les invitará a unirse a los suyos, los Selenitas; en caso de que no reconozcan los poderes de la luna, les pedirá que abandonen la Alhambra y les dejen a solas en su comunión con la luna, si los Justos son perseverantes y se niegan a marcharse, podría llegar a las manos.

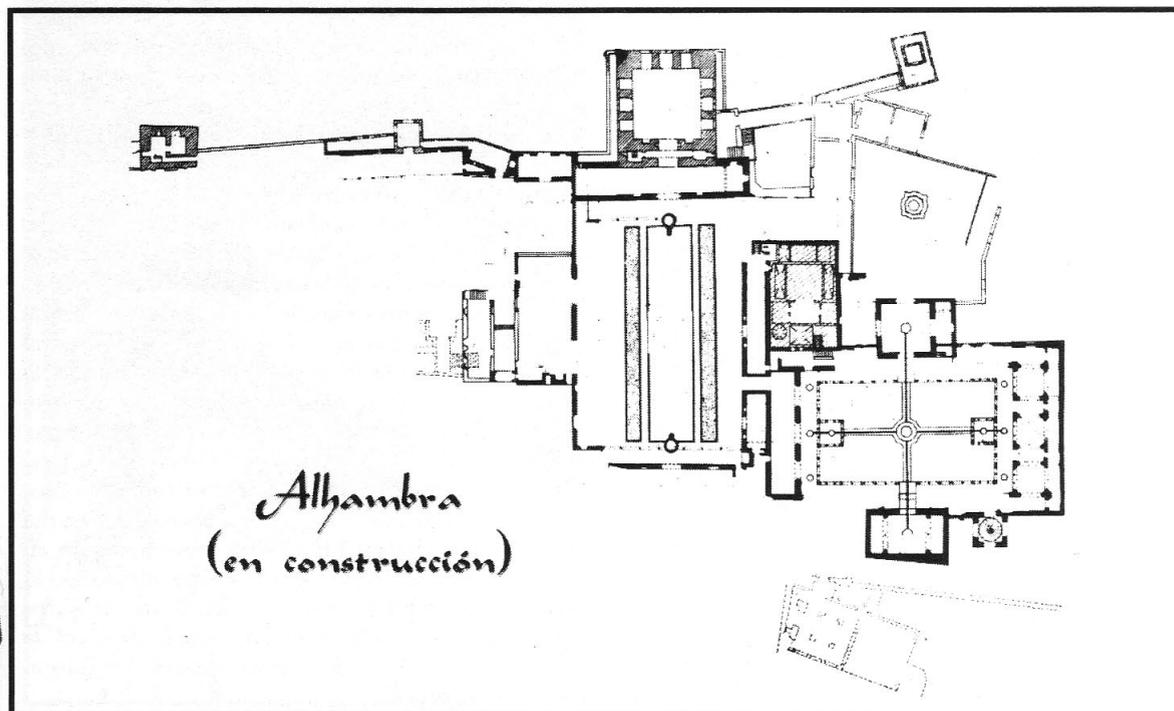
En caso de que hayan decidido unirse a los Selenitas, Febo les comenta complacientemente que han escogido el momento idóneo, pues sólo en las noches de luna llena Selene escoge nuevos pala-

dines para su palabra. Si desean ser miembros de los selenitas, deben superar una prueba. Dicha prueba consiste en conseguir una "copa" para beber "la sangre lunar" en su ceremonia de iniciación. La copa debe ser, como él mismo les explicará, el cráneo de uno de los cerberos que guardan la Alhambra por el otro lado; el que da al camino de la ciudad. Deben derrotarlo y traer al menos el cráneo de una de sus cabezas para poder ser admitidos dentro de la secta.

Aunque tal vez no fuera necesario comentarlo, si en cualquier momento los Justos se decidieran por la vía de las armas, Febo se las arreglará para desaparecer sin que sus acólitos se den cuenta y éstos lucharán hasta desfallecer. Si por alguna razón Febo "muere", Tshoreth se mostrará inmisericorde y movilizará a toda la ciudad en busca de los héroes.

El Cráneo de la Bestia

Pelear con un cerbero no es algo sencillo y mucho menos de noche y entre ruinas. El Director de Juego y los Personajes Jugadores deberían tratar de aprovechar el escenario para convertir la lucha en una hazaña memorable, pueden utilizarse escombros para taparse, pueden tirar piedras encima de



la criatura o pueden ocultarse entre las sombras y atacar por la espalda...y él también puede hacer todo eso.

Rito de Iniciación

Si los héroes vuelven triunfantes los Selenitas se harán cargo de sus heridas y Febo limpiará con diligencia la "copa" para que esté preparada para recibir la bendición de la luna. Tal bendición es una manceba de no más de catorce años, traída por cuatro sectarios que la ponen frente a su líder. Febo busca entre sus ropas y saca de ellas un cetro, levantándolo hacia la luna en señal de respeto y cediéndoselo a la persona de la derecha para que ésta lo bese y después lo pase a la persona de su derecha, y así sucesivamente. Mientras los Selenitas realizan ésta tarea, Febo extrae sangre de la joven para llenar el cáliz. Es probable que los Justos interrumpian la ceremonia en algún punto anterior y estalle el conflicto, atacando los Selenitas con sus manos y dientes mientras que Febo conjura "los poderes de la luna" (alguno de sus poderes infernales) contra los herejes que profanan la ceremonia. Si tratan de hacerse con el cetro en el caos de la lucha, pónselo un poco difícil, puesto que Febo también tratará de recuperarlo y los humanos

se lo pasarán de mano en mano. Los Personajes Jugadores deberían tratar de conseguir la Reliquia y después huir, pues poco o nada pueden hacer frente a tal cantidad de enemigos. Si plantan cara a Febo este tratará de derrotarlos, pero si los héroes comienzan a ganar utilizará "artillería pesada" (algún Poder Infernal más dañino) y tras eso tratará de esfumarse (perder una de sus tres disociaciones trae consecuencias negativas que no está dispuesto a asumir).

¿Y Mutamid?

El caballero de la Orden de la Custodia que recibía ese nombre no reside en Córdoba, y cualquier intento por encontrarle será infructuoso, no obstante, si los héroes se mueven por la ciudad podrán oír que durante mucho tiempo residió un tal Mutamid en la ciudad, que no pertenecía a ninguna de las sectas de Granada y que no se metía en problemas, aunque siempre era desafiante con los demonios. Por lo que se sabe, fue capturado y llevado en un barco de esclavos a tierras lejanas, en el sur (el mismo destino que aguarda a los Personajes Jugadores). Su particular encuentro con los Personajes Jugadores se narrará en la siguiente aventura.

El Pasaje al Desierto

Aunque la parte central de esta aventura haya sido el conflicto con Tshoreth, los Personajes Jugadores tienen una subtrama pendiente que tiene que ver con lo acontecido en Córdoba, con el Fuego Fatuo y con su viaje al Condado del Desierto, donde su gesta proseguirá. Obkezes ordenó a los Justos (a los cuáles confundió con sus peones) entregar una carta en el Condado del Desierto, y que para cruzar el mar y llegar hasta allí debían entrevistarse con Dhanel, otro miembro del Fuego Fatuo. Encontrar a este demonio no debería ser difícil puesto que, a diferencia de su homólogo en Córdoba, éste no oculta su condición de Caballero del Fuego Fatuo y vive regodeándose en la opulencia y en el terror que provoca en otros demonios. Si los Justos preguntan a cualquier demonio o servidor demoníaco, éste les sabrá decir cómo hallar su mansión, relativamente cerca de la Alhambra (zona que, según si se han enfrentado a los Selenitas o no, puede ser bastante peligrosa).

La Mansión

Dhanel debe ser uno de los demonios más ricos que jamás hallan visto los héroes. Posee varias docenas de criados (lindas jovencitas y fuertes

eunucos) y las piedras de su morada sustentan toda clase de obras de arte, tesoros, etc. Los Personajes Jugadores deberán indicar de parte de quién vienen para ser recibidos y cuando Dhanel haga su aparición, ésta será todo lo dramática posible. Dhanel tiene la apariencia de un adolescente de sexo indefinido, con una hermosa sonrisa y un único ojo que es completamente negro, sus cabellos son rubios y caen sobre sus débiles hombros dándole una apariencia a medio camino entre lo bello y lo horrible. El demonio será cordial con los Justos y les preguntará por "su amo" (Obkezes), para luego pedirles la carta. La abre para echarle un somero vistazo y después les dirá que no se preocupen, pueden pasar la noche en la mansión (lo cuál podría protegerles de los Selenitas si es que huyen de ellos, incluso hacer un poco el bien haciendo que se enfrenten Dhanel y Tshoreth), y que al día siguiente parte precisamente un barco rumbo al Condado del Desierto. Los héroes lo tomarán.

La Verdad

Dhanel y Obkezes nunca se han llevado bien y, aunque están obligados a colaborar por su mutua

pertenencia a la Orden, la envidia que Dhanel siente por su superior es tan grande que está dispuesto a olvidarse de las normas para hacer que Obkezes caiga. Tras leer la carta, ha pensado en llevar a los Justos a un barco muy especial: uno de los barcos que transporta esclavos humanos para las minas en el Condado del Desierto (incluso podría llevarles hasta allí engañados, diciéndoles que es

una tapadera). Además, dará orden al capitán del barco para que los Justos no consigan entrevistarse con el líder de las Minas de la Restitución... para narrar esto, esa noche, cuando los héroes estén dormidos, entrarán los guardias de Dhanel, les pondrán grilletes en manos y pies y les montarán en un carro de esclavos que les llevará a la costa, donde la embarcación aguarda.

Cómo Concluir la Aventura

La Carta de Obkezes

Estimado hermano del Fuego Fatuo,

Espero que todos los asuntos de la Orden hayan bien en tu territorio, escribo esta carta para solicitarte que, en nombre del Fuego Fatuo, ayudes a los portadores de esta misiva a llegar a las minas gobernadas por Temgroak, en el Condado del Desierto. Hasta él debe llegar esta carta, pues le designo para que averigüe lo que planea Zalcos, señor del citado condado, pues sospecho que quiere anexionarse la isla de Sicilia, algo que de ninguna manera se puede permitir. Por todo esto, no me cabe duda que confiando esta carta en mis fieles emisarios y a ti, lector y hermano, queda el secreto de nuestra misión en buenas manos.

Que nuestro señor aparte sus maldiciones de tus asuntos.

NOTA: La carta va acompañada del sello particular de Obkezes, que no de su nombre.

En esta ocasión no hay un punto determinado dónde la aventura podría acabar, sino que dependerá en buena medida de las acciones de los Personajes Jugadores. Lo ideal sería que primero se centraran en los Selenitas y, tras averiguar la captura de Mutamid, en conseguir el viaje. Si deciden olvidarse de pactar con Dhanel deberán buscar una alternativa, que podría ser llegar a la costa y colarse en el único barco que marcha en esa dirección al día siguiente (el barco de esclavos) o tal vez que sean apresados por algunos demonios errantes y conducidos a idéntico destino. Si los Justos son astutos y se presentan al capitán del barco como servidores del Fuego Fatuo y exigiendo pasaje, éste les acogerá, aunque antes de partir se pondrá en contacto con Dhanel para preguntarle por sus "invitados", y si éstos no cuentan con su beneplácito los capturará y encerrará entre los esclavos. Fuera como fuese, la aventura culmina con nuestros héroes de Nueva Évora en un barco que a negro destino marcha...

Un Último Apunte

Mientras el barco se aleja sería un buen momento para incluir en la vida de los Justos al que será su mayor enemigo en esta Saga. El Director de Juego debería describirles lo que acontece en el Interludio que hay unas líneas más abajo para empezar a preocuparles un poco (claro que también puede dejarlo pasar y darles una sorpresa al final).

El barco se alejaba de la costa lentamente, con tanta calma que nadie diría que en su interior docenas de personas gritaban, clamaban a Dios o sencillamente lloraban desesperados. A los viajeros les esperaba un final triste y desolador, trabajando en las minas demoníacas bajo un sol de justicia hasta que sus huesos se rompieran y su mente se resquebrajase. En ese barco viajaban los Justos de Olibenza, y desde la costa les observaba su némesis, el Caballero de los Seiscientos Pesares.

- Quieto - ordenó a su montura. Esta se detuvo al instante y el engendro demoníaco desmontó. Debajo de su pesada armadura, su cuerpo se estremecía, sentía la cercanía de sus enemigos y la necesidad de calmar su sed de sangre. Se contuvo.

- ¿Y bien? - preguntó una voz dentro de su cabeza.

- Se marchan - contestó lacónicamente.

- Ya lo sé, estúpido lacayo, pero, ¿A dónde?.

- A las Minas de la Restitución, en el Condado del Desierto.

- ¿Las Minas de la Restitución? ¿Qué buscan allí? ¿Están locos si piensan salir de allí bien parados!

El Caballero de los Seiscientos Pesares no contestó y se creó un tácito momento de reflexión para su señor y para él. Durante esos incómodos instantes, el jinete recordaba...hasta no hace mucho tiempo cosas como amabilidad, amistad, paz e incluso amor habían significado algo para él, sin embargo, ahora sonaban en su mente vacías, vacuas, sin sentido alguno. Tal y como él mismo veía su existencia ahora. Atrás había quedado Alcaçobas, atrás habían quedado sus amigos, su responsabilidad y también su error. Ya nadie quedaba para reprochárselo, nadie recordaba ya que había fallado en su defensa de su Comunidad y ahora pagaría durante toda la eternidad su error sirviendo a aquél al que más había odiado: Tozamec, señor de Tborá y aspirante a Señor del Condado de las Tres Religiones.

- Está bien, sierbo, busca un barco que vaya hacia allí y síguelos como has sabido hacer hasta ahora, vigílales y asegúrate de que continúan su viaje, deben llegar al final para que nosotros

reclamemos nuestro premio.

- Como la manzana que cae del árbol -contestó el caballero, en un tono neutro y desprovisto de toda ilusión. En su interior, la llama de la humanidad volvió a parpadear y a disminuir su tamaño. Cada vez era más y más pequeña...

- Exacto. Muy bien, mi siervo. Vas comprendiendo..

La voz se alejó, dejó de atormentarle, y los gritos volvieron. El Caballero de los Seiscientos Pesares cayó de rodillas y oró, no por él, sino por sus enemigos, pues nada era capaz de detenerle.



NAVEGANDO HACIA NUEVOS DESAFÍOS

Dada es veneno, todo es veneno: la diferencia
está en la dosis.

Paracelso

La Travesía

El Barco

Nuestros héroes se encuentran en un barco de esclavos rumbo a las tierras del sur. Dicho medio de transporte tiene un volumen enorme, está construido con una madera cenicienta, casi negra y tiene por nombre "Sufrimiento". Junto a los héroes viajan, hacinados en las bodegas, otras doscientas almas condenadas a trabajar en las minas hasta su muerte. Se les da de beber, pero no se les alimenta más que una vez cada tres días (tirando los alimentos sin reparar en si alguien se queda sin comer) y deben aliviar sus esfínteres en la propia estancia. A los pocos días la situación es ya tensa y se han formado distintas facciones, algunas neutrales y otras claramente enfrentadas. Sería muy interesante desarrollar en juego cómo se van formando estas rencillas y cómo los Personajes Jugadores colaboran en ellas o tratan de arreglarlas. Incluso pueden ganarse amigos o enemigos que hagan que esta aventura (y tal vez las posteriores) se resuelvan de manera diferente.

Sus posesiones, obviamente, han sido requisadas por los demonios. El barco cuenta con veinte tripulantes demoníacos que no son sino pálidos reflejos humanos: formas similares a maniqués e incapaces de la más mínima expresión. Su capitán, por el contrario, es una enorme bestia reptiliana de

cuatro brazos que porta dos de esas extrañas espadas llamadas cimitarras y que parece encontrar placer en el sufrimiento de los humanos. Responde al nombre de Zephim y es increíblemente arrogante con cualquiera que no sea su superior.

Durante este fragmento de aventura, y siempre con la discreción del Director de Juego, los Personajes Jugadores podrían mejorar algunos de sus rasgos, o aprender algún idioma o algo similar. También el Director de Juego debería tener en cuenta las reglas de hambre y sed del libro básico de Anno Domini.

Tierra a la Vista

El tiempo se sucederá sin que ninguno de los presos sea capaz de promediar la duración del viaje, aunque un día oirán inesperadamente una señal de esperanza: gaviotas. Si los Personajes Jugadores han tenido algo que ver con el mar o la costa podrán identificarlas como signo inequívoco de que se aproximan a tierra, en otro caso podría informarles otro preso, o el Director de Juego podría solicitar algún tipo de tirada. El tiempo pasará lentamente hasta que los reos perciban que el barco toca tierra y el bamboleo cesa. Instantes después, la trampilla se abre y se oye a Zephim dar órdenes a los condenados para que se amontonen como puedan en la cubierta; el resplandor de los

cielos cegará a todos y el capitán del barco comenzará su discurso, invitándoles a ir a tierra y lavarse (¡sí no os limpiáis moriréis por vuestro propio hedor antes de llegar a puerto!). Para desalentar a aquéllos que busquen algún medio de huida, les comentará que se hallan en una isla en alguna parte del mar, poblada por peligrosas criaturas las cuáles adoran comer carne humana... vamos, que les conviene no alejarse mucho. Él se quedará en la costa recibiendo los rayos del sol y mudando de piel (lo cuál hace con una celeridad preternatural) mientras la tripulación se divide entre la vigilancia de los esclavos y las obligadas reparaciones del barco. Nuestros héroes, cómo los demás reos, serán tratados cómo si fueran ganado y observados mientras se mueven por la isla.

La Isla

El lugar al que han ido a parar los Personajes Jugadores es una isla con una hermosa playa, un lago rodeado de exuberante vegetación (no toda ella identificable) y una pequeña cima. Es de esperar que la recorran, al menos un poco, en busca de una forma de escapar o por simple curiosidad. Durante tal exploración, serán vigilados por al menos uno de los tripulantes del barco de Zephim y podrán ver que no mentía al hablar de las criaturas del lugar: algunas plantas son carnívoras y hay extraños animales enloquecidos por la jungla. El Director de Juego debería sentirse libre para introducir las criaturas que prefiera, pero en el cuadro

adjunto detallamos dos para que sirvan de ejemplo e inspiración.

Aparte del lago, existen en la isla otros lugares de interés, como la vegetación que le rodea, pues entre ella se pueden encontrar algunas bayas y otros frutos que todos los humanos podrán coger sin que la tripulación del barco les atosigue; son nutritivos, pero tienen nocivas consecuencias: quién tome de ellos sufrirá un -1 a su Atributo de Acción en todas sus tiradas por el resto del día, y si no supera una tirada de Supervivencia [Fortaleza+Resistencia] D 0 sufrirá ese efecto varios días más, en concreto siete menos el número de éxitos obtenidos.

Por último, debemos destacar la pequeña montaña de la isla, que en un primer vistazo parecerá ligeramente extraña y en la cuál, si se fijan un poco más y superan una tirada de Vigilancia [Percepción+Atención] D2, podrán distinguir un cuerpo ahorcado en un árbol y si obtienen más de dos éxitos podrán descubrir que en sus ropajes está un extraño símbolo, un símbolo que podría ser el de la Orden de la Custodia (el cual ya conocen de los colgantes que han ido encontrando)... algo muy interesante, pero que los marineros del barco no les dejarán investigar. Si piensan en escaparse y escalar la montaña deberían ser advertidos de que sería fácil verles desde la orilla y que tal vez perecieran intentándolo. Deberán esperar un poco a una mejor ocasión, pues mientras se producen todas

Planta Carnívora

Características

FORTALEZA 1 (Resistencia +1)
 DESTREZA 1 (Rapidez +1)
 INTELIGENCIA 0
 PERCEPCIÓN 2 (Intuición +1)
 PRESENCIA 0
 FIEREZA 1

Habilidades

Pelea 2, Vigilancia 3.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10
 Heridas Letales: 6
 Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6,
 Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10.
 Modificador Básico de Reacción: 6

Ataques

Mordisco Tirada 2 [1] MR 7 F 3 Cr

Felino Infernal

Características

FORTALEZA 3 (Fuerza +1)
 DESTREZA 3 (Habilidad -2, Agilidad +2)
 INTELIGENCIA 0 (Astucia +2)
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 0
 FIEREZA 3

Habilidades

Atletismo 4, Pelea 3, Supervivencia 3, Vigilancia 3.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10
 Heridas Letales: 10
 Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9,
 Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15.
 Modificador Básico de Reacción: 5

Ataques

Mordisco Tirada 3 [5] MR 6 F 5 Cr

estas disquisiciones se les convocará para cenar junto a la playa.

El Desafío

La cena consiste en carne cruda de algunos de los animales de la isla que Zephim ha cazado tras su reposo. Durante la cena nadie hablará, entretendidos como están los humanos en su comida y los demonios en sus perversos pensamientos. Repentinamente, el plato de uno de los reos cae al suelo por una torpeza de éste; Zephim levanta la mirada y la clava en el aterrado prisionero, preguntando "¿Desprecias mi comida?" ante los tartamudeos de su presa el demonio reirá complacido y acto seguido expulsará de su boca un líquido verdoso y purulento que golpeará la cara del condeñado, haciéndole estremecerse de dolor. Hecho esto, y con una sonrisa de lado a lado, el capitán del barco comunicará a todos que el veneno de su esputo está matando a ese desdichado y que sólo existe una cura: líquido procedente del cuerpo de un ahorcado ("cómo ese" afirmará señalando a la cumbre de la montaña y, si los Personajes Jugadores no se dieron cuenta de su existencia, lo harán ahora sin necesidad de tirada alguna). Obviamente, él no va a mover un dedo por salvar al pobre hombre, pero invitará a cualquiera de los presentes a intentarlo, prometiendo que ni él ni sus hombres se inmiscuirán. Es de esperar que los Justos, sea por razones altruistas o egoístas, se ofrezcan para emprender la hazaña y, como premio a su valentía, Zephim les ofrecerá un cuchillo para hacerles más fácil la subida... uno para todos. Sin duda alguna, no va a ser tarea fácil.

Si quieren tener esperanzas de salvar al hombre envenenado tendrán que actuar rápido, así que a partir de ahora el Director de Juego deberá reflejar eso incitándoles a que se den prisa y considerando el tiempo que pierden. Si los Personajes Jugadores se entretienen demasiado no dudes en hacer que el herido muera; tuvieron la oportunidad de salvarle y la desaprovecharon.

El primer obstáculo es la escalada, que requerirá de una tirada de Atletismo [Destreza+Habilidad] D 2, y para aquéllos que fallen la tirada les espera una caída de Fuerza 5 y entre 2 y 4 niveles de éxito (y también, lógicamente, perderán un tiempo precioso). Recuerda que las caídas pueden amortiguarse conforme a las reglas de la página 121 del manual básico de Anno Domini. Mientras suben, los ojos de todos estarán pendientes de ellos.

Por fin coronan la montaña y encuentran el cuerpo del ahorcado. Si investigan en su cadáver recurrir al recuadro "Mutamid, el guardián muerto"; sacarle al cadáver algún tipo de líquido no debería ser demasiado difícil, sin embargo, la tarea de

Mutamid, el Guardián Muerto

El cadáver lleva la librea de la Orden de la Custodia (el símbolo que poseen todos los colgantes de los caballeros) y tiene el nombre de Mutamid grabado en ella. Éste es el Caballero de la Custodia asignado al sur de la península ibérica, pero que de alguna manera acabó aquí y ahorcado. No porta más que el colgante con su número (IV) y una inscripción hecha, sin duda alguna, con excesiva celeridad. Para descifrarla será necesaria una tirada de Enigmas [Inteligencia + Razonamiento] D 1 y podrán discernir que reza V Khuzayma, un nombre de denominación árabe y que, duda no ha, debe ser el siguiente custodio que los Justos deben localizar. También deberían darse cuenta los Personajes Jugadores que otra de las Reliquias necesarias para hallar el Reino del Preste Juan es "una mano de gloria", es decir, la mano de un ahorcado. Esta podría servir perfectamente.

La Mano de Gloria de Mutamid tiene Gracia 2 y manifiesta los Dones de Curar y Exorcizar.

encontrar un recipiente seguramente sí lo será... puede ser que se sirvan de la flora o fauna local, que improvisen algún método con el cuerpo de Mutamid o que sencillamente pidieran un recipiente antes de subir, la resolución del caso queda, de cualquier forma, en manos de los Personajes Jugadores. Ahora queda tan sólo volver al campamento.

La Traición

A su vuelta, Zephim aún guarda una última sorpresa: aunque prometió no inmiscuirse personalmente, invoca una plaga que arrasa la ladera de la montaña, desconvocándola cuando los Justos se acerquen al campamento. Si se le acusa de haber incumplido las reglas, sencillamente aclarará que él no les atacó, sino que invocó una plaga que decidió atacarles... no es su problema. Para manejar la situación de las plagas debes consultar la página 99



del manual básico de Anno Domini y consultar las estadísticas de Zephim en el Bestiario de este libro. Respecto al herido, si todavía vive y se le aplica el remedio no mejorará en absoluto, acabando por morir en manos de los héroes. Ante esta segunda traición Zephim les agradecerá la diversión que le han ocasionado y les promete, riendo ostensiblemente, ración doble de comida para el resto del viaje (algo que sin duda irritará al resto de reos), y además les permitirá continuar en posesión de la mano de gloria, en caso de haberla obtenido (ignora que es una Reliquia). Ocurrido esto, los marineros llevarán a los prisioneros de vuelta al barco para partir; es posible que los Personajes Jugadores decidan mantener un conflicto durante este fragmento: el director de Juego debe manejarlo cómo guste, pero ha de tenerse en cuenta que en el improbable caso de que los héroes derroten a todos los demonios (tal vez con la ayuda de los reos lo logren) aún tendrían que sobrevivir a un largo viaje en barco sin piloto ni guía, un desafío al que ninguno de los mortales allí presente se ha enfrentado en su vida. Si logran realizar todo esto con éxito se merecen su libertad y su libre albedrío, aunque si el Director de Juego desea continuar la Saga deberá encontrar alguna manera de que los Justos acaben en África y tendrá que realizar severos cambios en el comienzo de la segunda parte de la saga, *Fili* u orquestar algún método para que los capturen y los lleven a las minas. Durante este texto y los que le siguen, supondremos que los Personajes Jugadores siguen cautivos.

Una vez estén todos los humanos de vuelta a su cautiverio el barco partirá de nuevo rumbo al Condado del Desierto. El resto del viaje será apacible, aunque Zephim no levantará el ojo de los héroes.

Llegada al Territorio de Temgroak

Por fin el siniestro barco llega a su destino: unas tierras desoladas donde el sol es inmisericorde. El puerto en el que el barco detiene su viaje está al cargo de unas criaturas idénticas a los marineros de Zephim. Éste, antes de liberar a sus prisioneros, se entrevistará con Temgroak, que le recibirá con los brazos abiertos y ordenará a los suyos que pongan cadenas a los esclavos y los reúnan en tierra. Una vez realizado esto, Temgroak, que es un ser de

cuatro brazos, cuatro piernas, piel carmesí y rostro deforme, contará los esclavos para darse cuenta de que falta, al menos, uno de ellos (más si alguno de los Personajes Jugadores murió). Le increpará a Zephim que quería todos y cada uno de los prisioneros, y que se acabó el jugar con ellos; ordenará a sus hombres que lo sujeten y los marineros que conforman su tripulación no harán nada para evitarlo. Tras eso, Temgroak desenvaina su cimitarra y pide un voluntario para dar a Zephim su merecido castigo por fallarle: la muerte.

Si ninguno de los Justos quiere matar a sangre fría a su captor alguno de los humanos que les acompañan sacará fuerzas de flaqueza para hacerlo y cuando tome la cimitarra se descubrirá la ilusión creada por Temgroak y se revelará que tal arma no es sino una serpiente. Tras esto, ordena dar quince latigazos a todos los que se ofrecieron y ríe junto a Zephim, mientras murmuran que "la prueba" nunca falla para descubrir a los más osados de un grupo de esclavos.

Mientras se producen los latigazos se desembarcan algunos cofres que contienen, entre otras

cosas, las Reliquias que tanto ha costado a los Justos conseguir. Si alguno de los Justos entrega la carta al señor de las Minas de la Restitución él la leerá y destruirá complacido. Finalmente, los hombres de Temgroak (que en realidad son Lichiadores) conducirán a los reos hacia las minas, donde comenzarán sus días de trabajos forzados hasta la muerte.

Un Triste Final

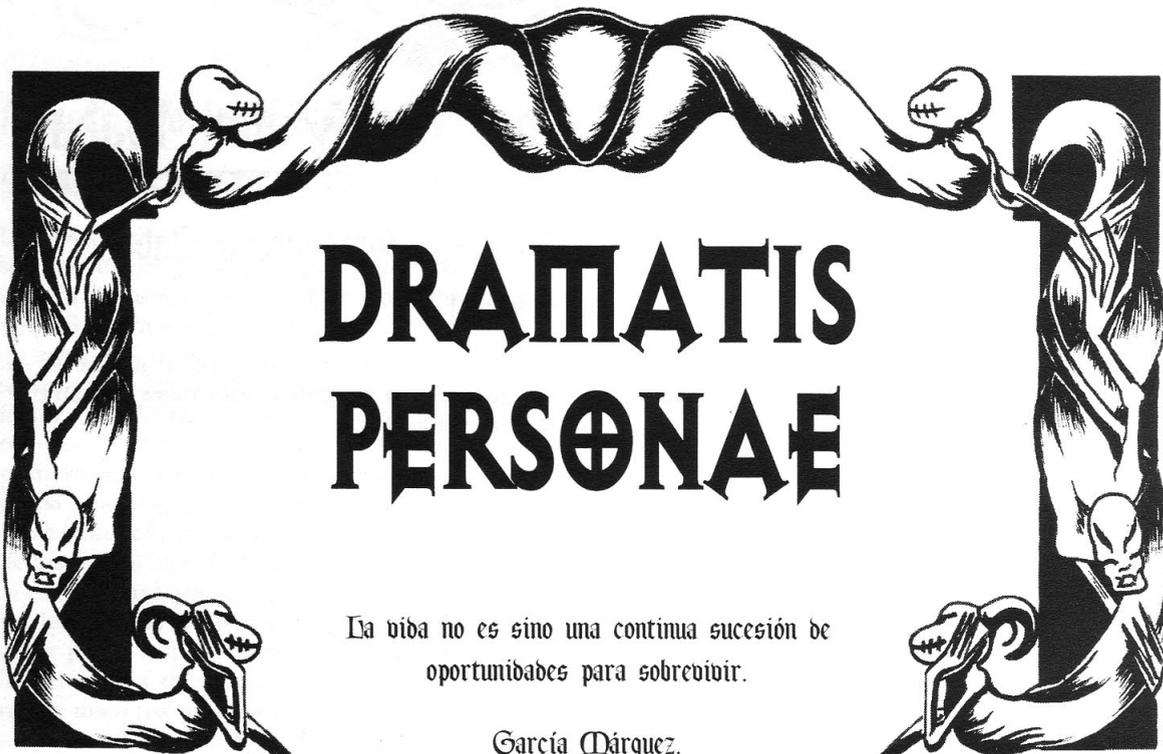
Con la llegada de los Justos de Nueva Évora a las minas de Temgroak concluye la primera parte de esta Saga. Nuestros héroes se ven obligados por el destino a parar su búsqueda del mítico reino del Preste Juan para caer en las garras de un cruel demonio. Tal vez si su fe en Dios no flaquea puedan salir bien parados de esta...

Fuera como fuere, la aventura continúa en *Fili*, el capítulo segundo de esta enorme Saga. En él se narrarán los hechos que acaecerán desde su captura en el Condado del Desierto hasta su llegada al refugio de la Orden de la Custodia, donde los más oscuros secretos serán revelados...

En algún lugar en el mar que separaba el Condado de las Tres Religiones del Condado del Desierto, el Caballero de los Seiscientos Pesares viajaba junto a su montura en un barco. Él se encontraba en la cubierta, observando la tormenta que azotaba los mares por los que viajaba. Los Justos de Olibenza, los buscadores del Reino del Preste Juan, habían armado un tremendo rebuelo por dónde habían viajado, y no era de extrañar pues que ya no fuera la única criatura que siguiera su rastro. La cacería comenzaba a antojársele divertida a la par que desafiante, y poco a poco las voces se acallaron y dejaron de gritarle. No sintió paz, no sintió dolor, tan sólo sintió el vacío, el frío del olvido.

Desde su refugio en Córdoba, la Joya del Adversario, Obkezes contemplaba mapas y cotejaba fechas, ideas y posibilidades. Sabía que aquellos que había confundido con sus siervos habían hecho de las suyas en Granada y que por ello yacían en las Minas de la Restitución, donde pagarían su osadía con trabajo y dolor, sin embargo, algo le hacía sospechar que Dhanel no le había contado toda la verdad, que algo se le escapaba. Debía evitar que Sicilia cayera y también debía averiguar qué pretendían aquellos mortales con la arriesgada jugada de hacerse pasar por vasallos del Fuego Fatuo. Cerró los ojos y centró su mente en solucionar ambos enigmas de la forma más sencilla posible.

Muy lejos de las tierras desérticas, muy lejos de los destinados por Dios a encontrar el más glorioso de los Reinos, Tozamec se regodeaba en sí mismo. Jamás habría pensado que el Caballero de los Seiscientos Pesares le serviría tan bien, ni que esos advenedizos humanos serían tan audaces. Se auguraban acontecimientos interesantes, y él estaría allí. Él entregaría el Reino del Preste Juan al Adversario.



DRAMATIS PERSONAE

La vida no es sino una continua sucesión de
oportunidades para sobrevivir.

García Márquez.

Capítulo I. El Orgullo de Santa Margarita

Lichiador

Características

FORTALEZA 3 (Fuerza +2)
 DESTREZA 3 (Habilidad -2, Agilidad +1)
 INTELIGENCIA 2 (Erudición -1, Sagacidad +1)
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 1 (Atractivo -1)
 PODER 3

Habilidades

Atletismo 4, Espada 4, Escudo 4, Ballesta 5, Pelea 3.

Poderes

Armadura 5, Armamento (Espada) 3, Armamento
 (Ballesta) 3, Regeneración 2.

Otras Puntuaciones

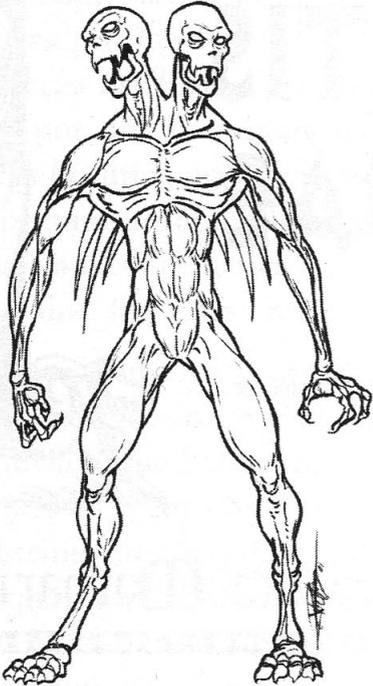
Aturdimiento: 10
 Heridas Letales: 10
 Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9,
 Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15.
 Modificador Básico de Reacción: 4

Ataques

Espada	Tirada 3 [4]	MR 6	F 5 Cr
Ballesta	Tirada 5 [4]	MR 6	F 6 Pe



Capítulo II. Promesas Que No Valen Nada



Dra'ar, Aspirante a Caballero infernal

Se trata de una especie de hombre al que se le hubiera privado de piel y sólo fuera músculo y retorcidos huesos.

Características

FORTALEZA 4
 DESTREZA 3
 INTELIGENCIA 2
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 2
 PODER 3

Habilidades

Atletismo 5, Conocimiento del Lugar 3, Discreción 4, Intimidación 4, Liderazgo 3, Pelea 6, Vigilancia 4.

Poderes

Armadura 4, Armamento (Cuernos) 4, Alacridad 2.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20.

Modificador Básico de Reacción: 4

Ataques

Cornada Tirada 6 [3] MR 5 F 7 Pe



Guillermo, Líder de los Jereces

Un hombre adusto y con una barba larga. En sus tiempos jóvenes fue un guerrero, pero hace mucho que no abandona su hogar rumbo a la aventura. Suele tener a su mujer cerca. Guillermo es un hombre despreciable, y es consciente de ello. Lamenta profundamente el haber hecho lo que hizo, pero amaba a Ángeles con tanta locura que se vio cegado por la avaricia. Ahora ella le quiere, sí, pero aunque le gusta tenerla a su lado, es un recuerdo permanente del pecado que cometió hace años. Tal vez sea por eso que Dios no les ha traído ningún hijo todavía...

No se proporcionan sus características al no considerarse un personaje de excesiva relevancia para la Saga. Si las necesitas, utiliza las reglas para gente corriente y asigne una edad de 25 años.

Agustí/Pablo, Caballero de Altos Ideales

Un joven prematuramente envejecido. Sus andares son los de un experimentado guerrero, pero su mirada es triste, como si hubiera cometido un gran error. Suele mesarse la barba mientras habla y divaga sobre los misterios de la existencia. Nunca se separa de su arma, una espada de excelente manufactura. Pablo nunca debió dejarse llevar por su orgullo de caballero y hacer promesas que no pudiera cumplir... pero, ¿Qué iba a saber él? Nadie podía esperarse que esa criatura atacara de nuevo y fuera eliminada por... sí, por gente normal. La gente de los jereces sabe defenderse, ya lo ha demostrado. Si es así, ¿Para qué le necesitan? Ni siquiera Ángeles le necesita, no necesita a alguien que se deja cegar por el orgullo y que no es capaz de cumplir las promesas que hace. Esto le atormenta día y noche mientras trabaja en la creación de numerosas armas. Es lo único que sabe hacer y que le permite abstraerse un poco de este valle de lágrimas.

No se proporcionan sus características, si las necesitas, utiliza las reglas para Justos y asigne una edad de 24 años. Otórgale el Don o Dones que consideres adecuados.

Ángeles, Dama en Disputa

Bella y graciosa mujer a la que aún le quedan unos años para empezar a marchitarse. Suele acompañar a Guillermo, su marido, aunque en ocasiones tiene mirada triste. Ángeles es una mujer torturada por la desaparición de su antiguo pretendiente. Con su presunta muerte se sintió abatida y cayó en brazos de Guillermo, que supo cuidar de ella y le ha hecho sentirse plena de nuevo. Tan sólo lamenta no haber podido aún darle un hijo para terminar de consumar su unión... una unión que nunca estará completa, pues parte de su corazón (más de lo que ella quiere admitir) está con Pablo.

No se proporcionan, si las necesitas, utiliza las reglas para gente corriente y asigne una edad de 22 años.

Ermitaños de las Piedras de los Dementes

Son personas de todo tipo, credo y edad. Muchos están completamente locos, pero otros están bien cuerdos y dispuestos a ayudar. Ante la enorme variabilidad individual, definirlos es complicado, aunque pueden usarse estas características generales. En caso de que los Personajes Jugadores busquen Justos, supón que 1 de cada 10 con los que se encuentra

podría serlo (esto es, tira un dado de 10 y si sale un 0, el ermitaño será un Justo. Si quieres, tira otra vez y si vuelve a salir un 0 será un Elegido. No debería abusarse de este método. La existencia de un gran número de Justos en este lugar sería sencillamente absurda).

Características

FORTALEZA 2

DESTREZA 2

INTELIGENCIA 4

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 2 (Elocuencia -1)

VOLUNTAD 4

VIRTUD 5

GRACIA Variable (tirar 2 dados y dividir el resultado entre 4 redondeando hacia abajo para generarle aleatoriamente).

Habilidades

Conocimiento del Lugar 3, Teología 1, Enigmas 2, Supervivencia 4, Vigilancia 2.

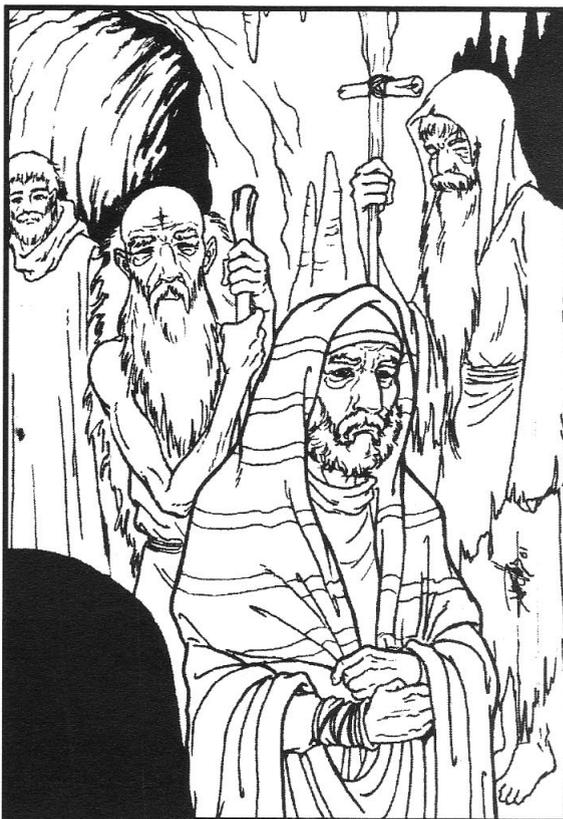
Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10.

Modificador Básico de Reacción: 4



Capítulo III. Peones de la Discordia

Eleazar, Alma Corrupta

El siervo de Obkezes es un ser vil y más allá de toda salvación que ansía ocupar un puesto junto a los demonios, algo que su señor jamás permitirá. Aunque no es una lumbrera, su idea de corromper a los judíos de Córdoba ha sido sin duda alguna una buena jugada, jugada que se vio amenazada por Ana, la discípula del anterior rabino del Barrio de las Desgracias, el cuál aún era fiel a Dios y fue asesinado por Eleazar para usurpar su puesto. Ana no se ha dejado seducir por las patrañas del cabalista oscuro y trató de hacer ver a sus conciudadanos que las cosas no eran como parecían, pero Eleazar orquestó su secuestro y ahora la retiene en un oscuro rincón de la mezquita de Córdoba donde, vigilada por un Golem, planea subyugar su mente hasta que sea capaz de utilizarla como un peón más en su plan de corromper a los judíos cordobeses.

Apariencia

Hombre cuarentón y retorcido, con una cicatriz en forma de cruz en uno de sus ojos.

Características

FORTALEZA 2 (Resistencia +1)
 DESTREZA 3
 INTELIGENCIA 3 (Razonamiento -2)
 PERCEPCIÓN 2
 PRESENCIA 2 (Atractivo -1, Elocuencia +2)
 VOLUNTAD 4
 PODER 5

Habilidades

Cábala 6, Conocimiento del Lugar 2, Demonología 3, Lectura y Escritura 4, Ocultismo 3, Teología 4, Cuchillo 2, Discreción 3, Enigmas 2, Expresión 3, Farsa 3, Habla (Hebreo) 3, Indagación 2.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10
 Heridas Letales: 10
 Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9, Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15.
 Modificador Básico de Reacción: 5

Ataques

Cuchillo Tirada 2 [3] MR 5 F 2 Cr



Ana, Miembro de la Orden de la Custodia

Bella y graciosa mujer plena de juventud. Sus cabellos negros y su mirada seria son uno de sus principales atractivos, que configuran un rostro de determinación y audacia. Ana es miembro de la Orden de la Custodia, los enviados del Preste Juan para custodiar la entrada a su Reino. Heredó su cargo y la misión de custodiar un cetro, que es una poderosa reliquia y que forma parte del misterio del Reino del Preste Juan. Durante su estancia en Granada se las vio con los Selenitas y tuvo que sacrificar el cetro para salvar la vida. A su vuelta se encontró con que Eleazar, el traidor, había puesto a las gentes de su comunidad en contra de su maestro y que éste había muerto. Eleazar supo jugar bien sus cartas y acabó encerrándola en la Alhambra, y desde entonces allí se encuentra, pues el cabalista oscuro no sabe qué hacer con ella, pues si la mata puede despertar suspicacias en sus vecinos y sus planes se derrumbarían.

No se proporcionan sus características, si las necesitas, utiliza las reglas para cabalistas y asigne una edad de 22 años.

Capítulo IV. Luna Llena, Almas Vacuas

Cerberero

Características

FORTALEZA 5

DESTREZA 4 (Agilidad +1, Habilidad -4)

INTELIGENCIA 1 (Sagacidad +2, Erudición -1)

PERCEPCIÓN 3

PODER 3

Habilidades

Atletismo 4, Pelea 4, Intimidación 4, Supervivencia 3, Vigilancia 4.

Poderes

Armamento (Garras) 3, Armamento (Colmillos) 4, Armadura 2, Regeneración 3.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 5, Herida Seria 10, Herida Grave 15, Herida Muy Grave 20, Herida Mortal 25.

Modificador Básico de Reacción: 4

Ataques

Mordisco Tirada 4 [5] MR 5 F 7 Cr

Garras Tirada 4 [5] MR 4 F 6 Cr

Sectarios Selenitas

Hombres y mujeres de diversas edades corrompidos por uno de los aspectos de Tshoreth. Pueden usarse estas estadísticas genéricas u otras a criterio del Director de Juego.

Características

FORTALEZA 3 (Resistencia -1)

DESTREZA 3

INTELIGENCIA 2

PERCEPCIÓN 2 (Concentración +2)

PRESENCIA 2

VOLUNTAD 2

VIRTUD 0

GRACIA X

Habilidades

Atletismo 2, Discreción 2, Pelea 2, Vigilancia 2.





Manifestaciones de Tshoreth

Una figura encapuchada de ojos castaños, bajo las túnicas no hay más que un hombre de apariencia corriente, aunque tiene algo extraño, nadie sabría decir qué.

Características

FORTALEZA 1 (Resistencia +1)
 DESTREZA 2
 INTELIGENCIA 4
 PERCEPCIÓN 3
 PRESENCIA 3
 PODER 3

Habilidades

Expresión 4, Farsa 4, Intimidación 2, Vigilancia 2.

Poderes

Atadura 2, Corrupción 3, Destrucción 2, Disociación 1, Empatía 2, Metamorfosis 2.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10.

Modificador Básico de Reacción: 4

Nota: hay que darse cuenta que esto es tan sólo una manifestación de Tshoreth, toda son idénticas salvo en el aspecto físico, teniendo el original un +2 a todos sus rasgos.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 2, Herida Seria 4, Herida Grave 6, Herida Muy Grave 8, Herida Mortal 10.

Modificador Básico de Reacción: 4

Ataques

Puñetazo Tirada 2 [3] MR 4 F 0 Cn

Capítulo V. Navegando Hacia Nuevos Desafíos

Zephim, Capitán de Barco de Esclavos

Un horrible ser de apariencia serpentina.

Características

FORTALEZA 4

DESTREZA 4 (Agilidad +2)

INTELIGENCIA 2 (Astucia +2)

PERCEPCIÓN 2

PRESENCIA 1 (Atractivo -1)

PODER 3

Habilidades

Atletismo 3, Espada 4, Pelea 4, Intimidación 3, Liderazgo 2, Navegación 4, Supervivencia 3, Vigilancia 3.

Poderes

Armamento (Saliva) 4, Armamento (Colmillos) 2, Atadura 3, Plaga 4.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

Heridas Letales: 10

Herida Leve 4, Herida Seria 8, Herida Grave 12, Herida Muy Grave 16, Herida Mortal 20.

Modificador Básico de Reacción: 4

Ataques

Mordisco	Tirada 4 [4]	MR 5	F 8 Cr
Saliva	Tirada 4 [4]	MR 4	Especial*
Cimitarra	Tirada 4 [4]	MR 5	F 6 Cr

* Ver veneno en el texto precedente



Los Demonios Sin Rostro, Peones de Zephim

Maniqués sin rostro que cumplen las órdenes de su señor sin remordimiento alguno.

Características

FORTALEZA 3 (Resistencia +1)
 DESTREZA 3 (Agilidad -1, Habilidad +2)
 INTELIGENCIA 1
 PERCEPCIÓN 2
 PRESENCIA 1 (Atractivo -1)
 PODER 2

Habilidades

Atletismo 4, Pelea 3, Espada 2, Navegación 4,
 Vigilancia 3.

Poderes

Armamento (Espada) 3, Impulsión 2.

Otras Puntuaciones

Aturdimiento: 10

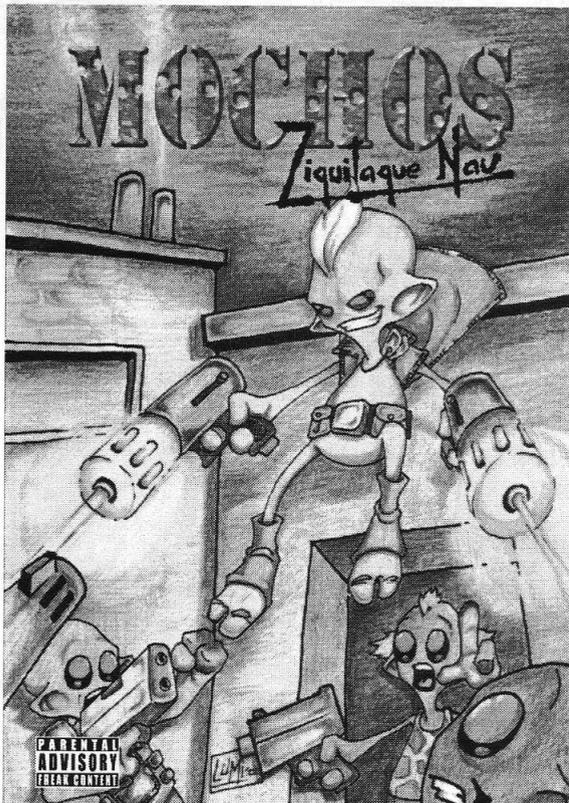
Heridas Letales: 10

Herida Leve 3, Herida Seria 6, Herida Grave 9,
 Herida Muy Grave 12, Herida Mortal 15.

Modificador Básico de Reacción: 5

Ataques

Espada	Tirada 2 [5]	MR 7	F 3 Cr
Puño	Tirada 3 [5]	MR 5	F 0 Cn

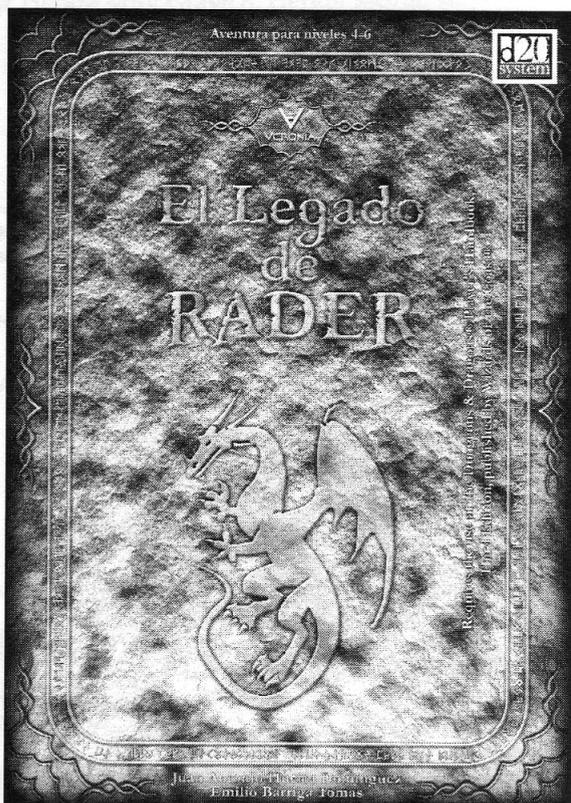


MOCHOS: Ziquitake Nau

Juego de Rol. El juego corto de humor des-
termillante, mezcla entre dibujos animados
y cine bélico que versa sobre las desventu-
ras de una especie alienígena muy belige-
rante (los mochos) y la guerra de coman-
dos que llevan librando desde siempre. El
libreto incluye todo lo necesario para jugar
y unas cuantas cosas completamente inne-
cesarias pero graciosas, incluyendo siete
tipos diferentes de mochos con sus propias
capacidades especiales, detalladas reglas
de combate, amplia descripción de trasfon-
do, etc. Todo lo que cabía, vamos.

40 páginas, 17x24 cm, portada color, inte-
rior B/N. 1250 Ptas.- 7.50 Euros.

<http://www.librosucronia.com/mochos>



El Legado de Rader

Aventura para el Sistema d20 de la línea La
Pluma Negra Segunda Época de Libros
Ucronía. Atrapados en una vieja posada a
causa de una gigantesca nevada los
Personajes Jugadores se enfrentaran a
una serie de misteriosos asesinatos a la
par que intentan encontrar el fabuloso lega-
do de un hechicero legendario, Rader de
Dilion.

40 páginas, 17x24 cm, portada color, inte-
rior B/N. 1250 Ptas.- 7.50 Euros.

'd20 System' and the 'd20 System' logo are
Trademarks owned by Wizards of the Coast and are
used according to the terms of the d20 System
License version 1.0. A copy of this License can be
found at www.wizards.com.

Requires the use of the Dungeons & Dragons®
Player's Handbook, Third Edition, published by
Wizards of the Coast®





¿Por qué os alarmáis?

¿Por qué surgen dudas en vuestro interior? ¿Acaso no os he gobernado despóticamente, como gobierna un auténtico rey?
¿Acaso no es Évora un lugar digno de nuestro Amo?

Y tú, Caballero de los Seiscientos Pesares,
¿no eres mi hijo, carne de mi carne?
¿no te salvé de una muerte segura?
¿no te di una meta y unos medios para conseguirla?

Es por esto que tú más que nadie comprendes
la necesidad de encontrar el Reino para tu padre.
Tú sabes mejor que yo lo que la Orden de la Custodia
guarda tras un muro de silencio y millas de distancia,
tras una maraña de traiciones y peligros en un viaje
desde éstas tierras hasta el Condado del Desierto.

Un reino de cristianos, libres del yugo infernal,
nos aguarda entre las arenas: el mítico Reino del Preste Juan que,
oculto mediante las argucias celestiales,
trata fútilmente de evitar su conquista,
pero nosotros lo encontraremos y lo tomaremos para nuestro señor,
porque es nuestro deber y porque nos reportará enormes beneficios...

ANNO DOMINI
Adventus Aveni ad Terram

P.V.P.: 8,75 Euros.

Recomendado para lectores adultos

V
VCRONIA
LUI258