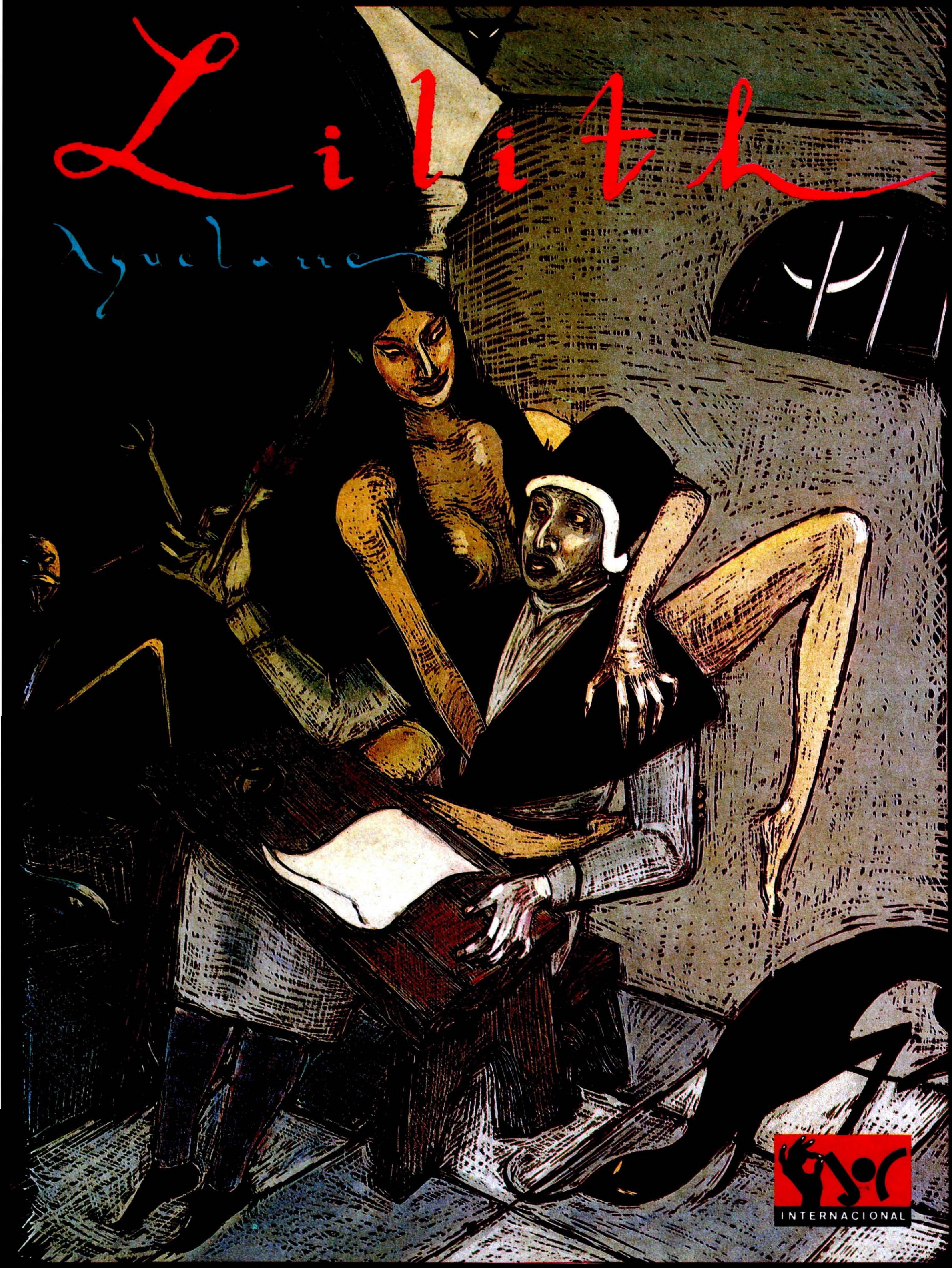
Lilith

Ayuelame



INTERNACIONAL

Lilith

por
Ricard Ibáñez

Colaboraciones
Joaquín Ruiz y Lluís Salvador

Corrector
Lluís Salvador

Ilustración portada
Arnal Ballester

Ilustraciones interiores
Montse Fransoy

Mapas
Montse Bosch

Playtestearon los módulos (y así les fue):
Dioni Barrasa, Miguel Aceituno, Antón Sala, Ernesto Urdi, Mercé Cabau, Cristina Pelegrín, Enric Grau, Jose Luis Andreu, Mauricio Valero, Ramón Yáñez, Jordi Cabau, Joaquín Ruiz... y Vampus.

Gracias a Joaquín Ruiz, J.M. Marsá, Beatriz Galante y Lluís Salvador por dar buenas ideas (y espero que me perdonen por lo mal que supe aprovecharlas).

Este suplemento está dedicado a los dados de diez caras, que llevan una vida muy tirada.

Lilith, es un suplemento para el juego del rol Aquelarre sin el cual no puede utilizarse

1ª edición

Lilith es una publicación
© 1991 JOC INTERNACIONAL, S.A.
Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona - España
Fotocomposición: PUBLITECSA
Impreso en Hurope, S.A., C/ Recared, 2-4 – 08005 Barcelona
D.L.: B-4310-1991
I.S.B.N.: 84-7831044-4
Impreso en España - Printed in Spain

Índice

Prólogo **4**

Introducción **5**

A bordo del Mar Blava
Puertos, marineros y barcos 7

El niño
La Iglesia y la moral en el mundo medieval 13

El tesoro de Al-Mansur
Intramuros: La ciudad en el siglo XIV 17

Ferrán Fáñez, vivo o muerto
Bandidos en los Reinos Hispanos 23

Rescatar a un Rey
Cronología del Reinado de Pedro I de Castilla, el Cruel 27

El retorno de Abel
La vida del estudiante medieval 33

La imagen en el espejo
Comercio, Ferias y Mercados 37

La muerte invisible
La sonrisa de la Muerte, la mueca de los vivos 41

Trovas de amor a un jirón de carne
Amor y matrimonio cristiano en el siglo XIV 45

La gruta de Ibrahim ibn Abu Ajib
Vida cotidiana en el Reino de Granada 49

Un cuento de hadas para Xisela
Remedios curativos y otros apaños 55

El rostro de la Bestia
Organización de un monasterio 59

Las Órdenes Militares en España **65**

Combate de masas en Aquelarre
Conflictos armados en la península desde 1300 hasta 1450 69

Prólogo a una luna oscura

"Y las bestias monteses se encontrarán con los gatos cervales, y el peludo gritará a su compañero; la lamia también tendrá allí asiento; y hallará allí reposo."

Libro del Profeta Isaías 34, 14.

Poco o nada es lo que he podido averiguar sobre Lilith (o Lilitu, que la grafía cambia) a la hora de escribir unas palabras, con las que saludar al nuevo retoño de Ricard. Según los teólogos, era una criatura que habitaba en el país de Edom, en Asiria, asolado por Jehová (en uno de esos raptos de ira a los que es tan dado en el Antiguo Testamento). Se la identifica con la lechuza, y se dice que en Babilonia era la diosa de la lujuria. Hasta pudo llegar a ser la primera mujer de Adán... Sinceramente, en los anales de la prostitución sagrada babilónica no he podido encontrar a Lilith por ninguna parte. Isaías nos habla de Edom, y de la lechuza, pero no de Lilith; al menos en las versiones de Casiodoro de Reina y de la BAC, que son las que he consultado. Yo, personalmente, me inclino a pensar que Lilith fue la primera lamia, enemiga de los niños y de los hombres que duermen en parajes oscuros...

Si siguiéramos consultando libros, a buen seguro necesitaríamos más paginas de las que componen este volumen para continuar con estas elucubraciones. Yo, la verdad, no entiendo mucho de mitología, pero sí de pasiones. Y son las pasiones, algo tan eminentemente humano y que comprendo a la perfección, las que dan razón de ser a las aventuras para **Aquelarre** que contiene este libro.

Pasión no sólo es igual a lujuria y sexo. Lilith sabe mucho de eso; ella fue el primer súcubo, y seguro que sus diabólicos encantos de mujer fueron la primera arma que utilizó en su cruzada para la perdición del hombre. Pero hay otras pasiones. Hay muchas cosas que nos arrebatan, que se apoderan de nuestro ánimo y nos obligan a obrar con irreflexión. La vieja Lilith se ha dado cuenta de ello, y las aprovecha en nuestra contra: la avaricia (que, como dice el Perich, "es un vicio bastante imbécil"), la envidia, el odio... Hasta el conocimiento puede llegar a apasionar.

Al diablo de Eliphas Levi, el Aker del Tarot, ornado de cuernos, patas de cabra y senos de mujer, lo flanquean dos lunas, como si de un emblema heráldico se tratase. Una es blanca, la que sosiega nuestros corazones, aún sin borrar del todo el recelo a la noche. La otra es la negra, de sangre seca y oscuros presagios. Es la luna que se alza, cuando, ignorantes de nuestro destino, nos adentramos en el dédalo de la magia y la irracionalidad.

Pasión, sin duda, es la cadena que nos esclavizará cuando, de la mano de nuestro Director de Juego, ahondemos en un tiempo lóbrego, siempre con la inquietante presencia del autor planeando sobre nuestras decisiones...

Lilith habrá conseguido su propósito, y seremos sus esclavos el resto de nuestras vidas. Así que la miro de reojo y pienso que la elección no ha sido tan desacertada. Sólo tengo un pedazo de mandrágora, un bastón de peregrino y un viejo manuscrito que me regaló un monje errante. Muy poco es lo que puedo perder... sólo mi anterior existencia en Aquelarre.

Francisco José Campos
Año de Gracia del Señor de 1991

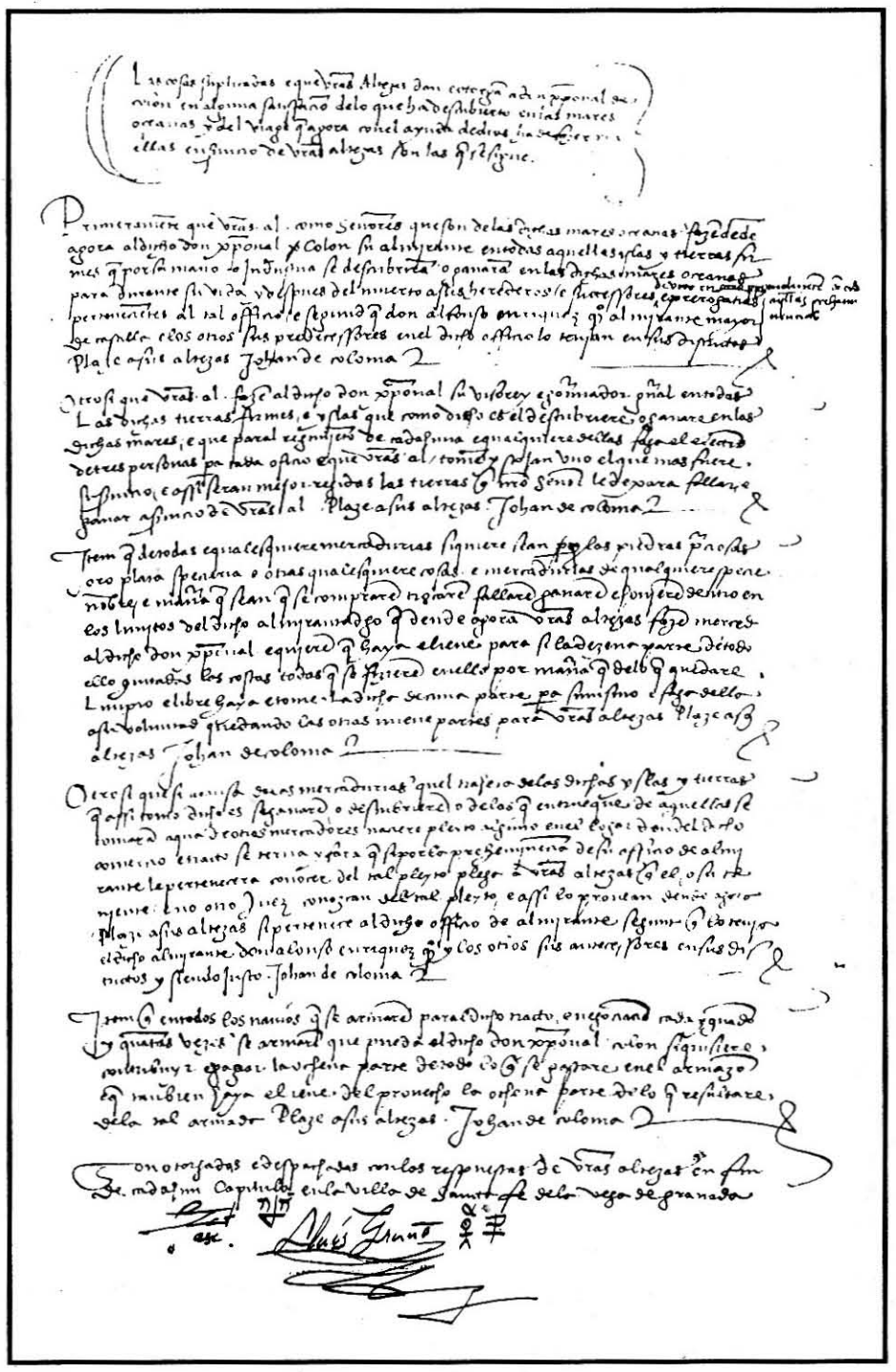
Introducción

Cierta lluviosa tarde de otoño, mientras rebuscaba sin ningún propósito concreto entre los pergaminos del Archivo de la Corona de Aragón de Barcelona, me encontré con un grueso legajo de documentos, fechados en el año 1351. Con la inapreciable ayuda de Montse Santos (mi experta particular en escritura precortesana del siglo XIV y latín medieval), llegamos a descifrar que habían sido escritos por un tal Lluís Grañó, escriba al servicio de un comerciante de la ciudad llamado Francesc de Sallas. En su extenso relato, Lluís narraba su extraña relación con un goliardo anónimo, el cual estaba poseído por el espíritu de Lilith, el demonio femenino que según las leyendas sedujo a Adán y al mismísimo rey Salomón.

Al parecer, Lilith usó la boca del goliardo para dictarle al escriba una serie de historias, algunas confusas, otras incompletas, pero todas con un mismo denominador común: sus protagonistas estaban dominados, de uno u otro modo, por las pasiones: la avaricia, la lujuria, la venganza...

Evidentemente, me apresuré a reconvertir estas historias, estos cuentos, en aventuras para **Aquelarre**. Estos son, pues, los cuentos de Lilith, la luna negra. Que ustedes los disfruten.

Ricard Ibáñez, Enero 1991



P.S. Recientemente he vuelto al Archivo de la Corona de Aragón, para descubrir estupefacto que la narración de Lluís Grañó ha desaparecido. De hecho, ya ni siquiera figura en el catálogo general...

A bordo del Mar Blava

Estrella del mar,
puerto de folgura
de mi pesar
complido e de tristura,
venme librar
e conortar.

Arcipreste de Hita

Esta aventura está prevista para un grupo de unos 6 Pj, de los cuales uno al menos debería tener un porcentaje alto en la competencia Navegar, y otro debería tener Conocimientos Mágicos.

Introducción

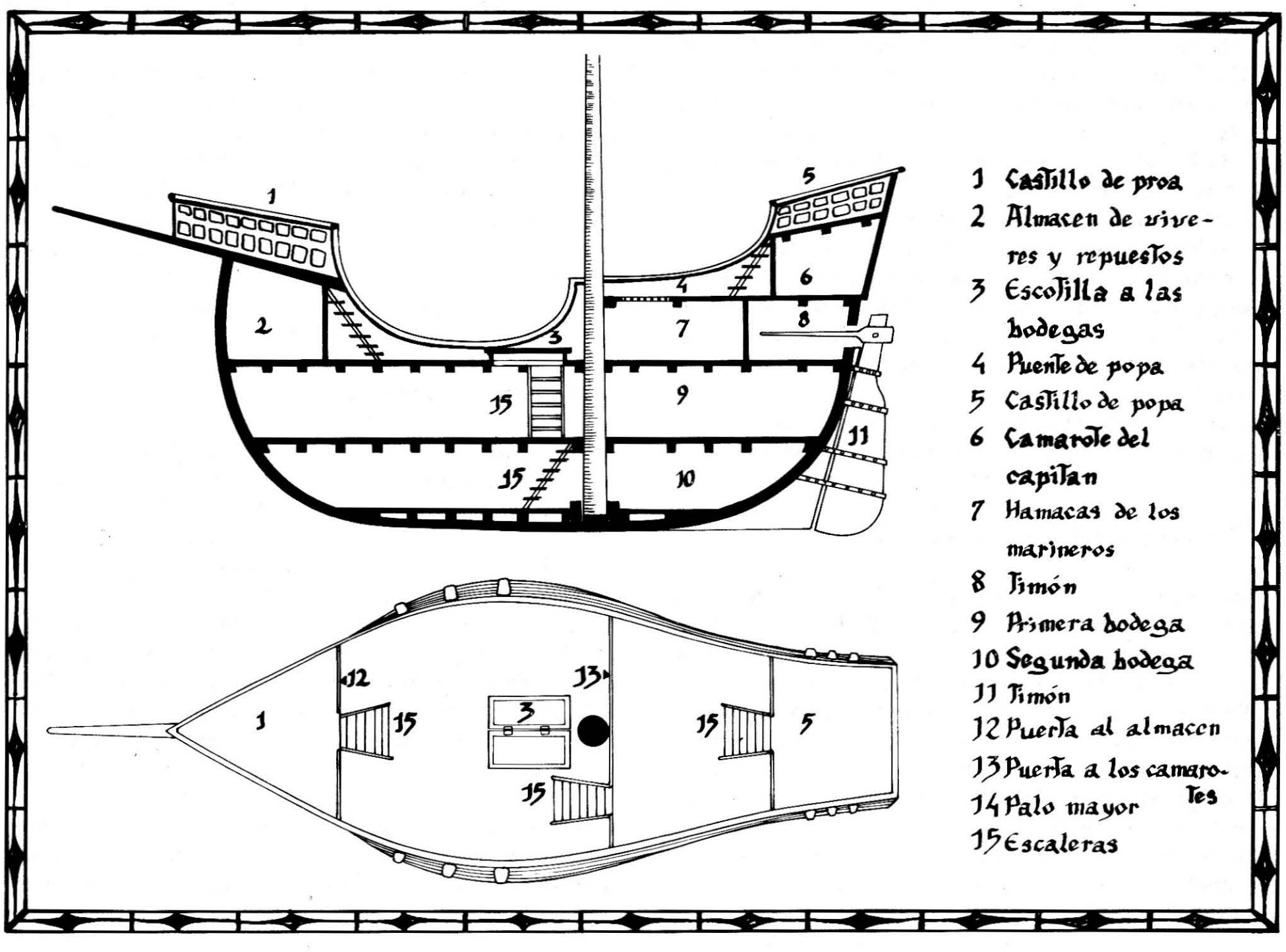
Puerto de Ibiza, Primavera de 135..
Los Pj han sido enrolados, en función de sus diversas habilidades, a bordo del "Mar Blava", una Coca que recorre regularmente las rutas comerciales del Mediterráneo. El barco acaba de realizar un viaje Valencia-Ibiza con un cargamento de vino y ropajes de terciopelo, y se dispone a regresar a la península con sal ibicenca y especias orientales.
El puesto que ocuparán los Pj en la tripulación del barco depende en gran parte de sus competencias: cualquier Pj con un buen porcentaje en Navegar será enrolado rápidamente como marinero a bordo, e incluso como piloto si tiene el porcentaje por encima del 75%. Un Pj con 50% o más en Leer y Escribir será promocionado automáticamente como escriba. Igualmente lo tienen fácil los curanderos o los artesanos. El resto de los Pj deberá contentarse con el puesto de "Companyons".

1. El "Mar Blava"

Esta Coca es propiedad de los hermanos Pujol, comerciantes de Barcelona, y de Pere Ginesta, capitán de la nave. Tiene una eslora (longitud) de 16'5 m., y una manga (anchura) de 5 m. Su capacidad de carga es de 150 Tm, repartidas en dos bodegas (una para mercancías delicadas y otra para las comunes).
Componen su tripulación una quincena de hombres, entre marineros, serviciales y companyons. Su Malus a la Navegación es sólo de -5%.
Pere Ginesta es un hombre de unos 40 años y aspecto recio, con una gigantesca barba de color gris que le llega casi hasta la mitad del pecho. Lleva siempre un hacha de mano colgando de su cinturón, y es tan buen marino como temible cuando se irrita.

2. Pasajero inesperado

Pere Ginesta, sin embargo, tiene problemas. A punto de embarcar, un extranjero solicitó pasaje en el barco. Es un árabe de unos 25 años, de piel muy tostada, casi quemada, que viste una extraña túnica negra. Tiene la cabeza totalmente afeitada. Su equipaje consiste en dos libros, un saco con algo de ropa y un ataúd de madera en el cual se encuentra el cadáver momificado de una mujer joven, muy hermosa.



El hombre dice llamarse Abbas al-Azred y ser egipcio. Antes de morir le prometió a su amada que la enterraría en Granada, su ciudad natal, y viaja a la Península para cumplir su promesa. Solicita ser alojado en el camarote del capitán, y desea que el ataúd se instale con él. Afirma que ha hecho el voto de no separarse del cuerpo de su amada hasta que no la deposite en su tierra natal.
Las protestas que el capitán Pere Ginesta pudiera hacer (y son muchas) son acalladas con el pago que Abbas ofrece por el servicio: joyas por valor de más de 2.000 monedas de plata...
Por este precio, acepta incluso el ceder su camarote y dormir durante la travesía con sus marineros. Sin embargo, aterrorizados por el miedo y la superstición, una buena parte de su tripulación se niega a embarcarse con él. Es por eso que ha enrolado a los Pj a bordo.

3. La historia de Abbas Y Zarah

Abbas era discípulo del Amo. "Era", ya que acaba de traicionarle. Si todo va bien, no tendrá que temer su ira por mucho tiempo. Y es que el Amo está a punto de morir.
El Amo tiene más de 100 años y ha alargado su vida más allá de lo humanamente razonable. Desde hace un buen tiempo no es más que una figura obesa, grotescamente tendida en un diván en su residencia de Alejandría. Y sin embargo, ese hombre, de la estirpe de los Fellhas, sigue dominando al Sultán Mameluco de Egipto con mano de hierro, y es uno de los más poderosos magos del mundo conocido.
Abbas se había propuesto apoderarse de sus secretos y sucederle como archimago tan pronto como muriera. Sin embargo, cuando más cerca estaba de conseguir sus propósitos, todo su plan se había venido abajo.
Y es que Yabiz, el otro discípulo del Amo, y el que más lo amaba, había vuelto de un viaje de más de seis años con la Piedra sin Nombre, con la cual se puede fabricar el Elixir de la Vida (ver manual, pág 41). Desesperado, Abbas decidió desafiar abiertamente el menguado poder del Amo, y robarle la piedra. Sin ella, no tardaría mucho en morir. Para ello contó con la ayuda de Zarah, una de las huríes del Amo, la cual estaba locamente enamorada de Abbas. Una vez con la piedra en su poder, sin embargo, Abbas asesinó a Zarah, e introdujo la piedra en el interior del cadáver. Así, adoptando el papel de desconsolado enamorado, pretende alcanzar el mundo occidental, donde se cuidará mucho de hacer desaparecer sus huellas, para poder fabricar un Elixir de la Vida para sí mismo.
Sin embargo, Yabiz, discípulo y amante del Amo, le sigue la pista. Y no desfallecerá hasta alcanzarlo...

4. Un accidente sin consecuencias...

Con vientos favorables, no hay más de dos o tres días de viaje desde Ibiza hasta Valencia. El tiempo es bueno, y parece que se mantendrá así por bastante tiempo. La navegación se inicia, pues, en óptimas condiciones...
Abbas se encierra en el camarote del capitán, con el ataúd y el cadáver, con la intención de no salir de él hasta llegar a puerto. La tripulación procura olvidarse de él, aunque no faltan rumores que dicen que Abbas hace el amor con la muerta.
Cuando se llevan unas horas de navegación, sin embargo, uno de los marineros (necesariamente un PNJ) sufre un accidente: mientras se encontraba trepando por el palo mayor un brusco cambio del viento le hace caer, estrellándose contra la cubierta. Cualquier intento por parte de los Pj para salvarle fracasará, así como los cuidados (mágicos o no) que puedan hacerle. Una tirada de Medicina revelará que el pobre hombre ha quedado reducido a un estado de conmoción, producido por el tremendo golpe en la cabeza. Un vegetal. Es por eso poco menos que chocante que, al cabo de poco de haber sufrido el accidente, abra los ojos y se ponga en pie, manifestando encontrarse perfectamente "salvo por un terrible dolor de cabeza".
NOTA PARA EL D.J. En realidad, el marinero (de nombre Damián) ha muerto en el accidente. Su cuerpo, sin embargo, ha sido poseído por el alma de Zarah, la cual tiene el lógico deseo de vengarse de Abbas. Si los Pj vigilan a Damián, lo encontrarán extrañamente torpe y si lo tocan notarán que está helado... como un cadáver. Damián lo achacará todo a su accidente, manifestando que no se encuentra muy bien si los Pj lo acosan demasiado.

5. El extraño pájaro y los piratas

A la hora de la puesta de sol, cualquier Pj que pase una tirada de Otear descubrirá un extraño pájaro que sobrevuela el barco, trazando círculos. Parece más grande que cualquier pájaro conocido... Un crítico en dicha tirada permite darse cuenta que es un ser humanoide con alas, lo cual obliga a efectuar una tirada de IRR y ganar 1D10 de puntos si no se pasa la tirada. Una tirada de Leyendas o de Conocimiento Mágico permite identificarlo como un Aoún (ver manual, pág 45), una especie de demonio volador africano.
Una tirada de Otear permite asimismo distinguir, a lo lejos, cómo dos naves pequeñas van siguiendo a la Coca. Se trata de dos Fustas. Parece que estén esperando a que se haga de noche...
En efecto, cuando se pone el sol las dos Fustas, tripuladas cada una por una quincena de piratas berberiscos armados, intentan abordar por sorpresa el barco, apresando a sus tripulantes y remolcándolo luego (con su carga) hacia las costas Africanas. Abbas saldrá del camarote, ayudando con sus hechizos a la tripulación si ésta no lleva las de ganar. Si la mitad de los piratas caen muertos o heridos sin neutralizar a un número equivalente de marineros el resto intentará huir en una de las Fustas.

6. Ajuste de cuentas

Tras la batalla, Abbas (que no debe morir en combate) vuelve a su camarote, encerrándose dentro de nuevo. Aprovechando la confusión, sin embargo, Damián se ha colado dentro del camarote (ya sea por la puerta o por la escotilla del camarote, descolgándose con una cuerda desde el castillo de popa). Cuando Abbas entra en su camarote y se encierra, Damián-Zarah salta sobre él, entrando en cuerpo a cuerpo, y sacando de entre sus ropas la figurilla de cera que forma su talismán de la invisibilidad. El mago tiene tiempo de lanzar un grito de horror mientras Damián-Zarah rompe la estatuilla. El mago se rompe entonces igualmente, en mil pedazos.

Los Pj y el resto de la tripulación oirán sin ninguna dificultad el grito de Abbas. Sin embargo, cuando consigan derribar la puerta del camarote todo ha terminado: Abbas

está despedazado en el suelo, bañado con su propia sangre. A su lado está el cadáver de Damián, frío y rígido, como corresponde a un cuerpo que lleva más de seis horas muerto. La momia de Zarah, vaya usted a saber por qué, sonríe... Su espíritu, cumplida ya su venganza, abandona el mundo de los vivos. Todo aquel espectador que tenga Irracionalidad 80 o menos gana en el acto 5 puntos de IRR.
La única posibilidad de que Abbas se salve es que alguien intente entrar en su camarote antes que lo haga él, o que se sospeche de Damián y se le tenga vigilado.

Si Abbas muere los Pj tienen las manos libres para registrar el camarote. Sin embargo, se tropiezan con dos obstáculos: en primer lugar, todo aquel que quiera meterse en el camarote a registrarlo debe pasar una tirada de Racionalidad, en caso contrario no se atreverá a entrar en un lugar donde hay tanta magia suelta. En segundo lugar, el capitán del barco y el resto de los marineros son firmes partidarios de tirar *Todo* el contenido del camarote por la borda y largarse de la zona lo más rapidamente posible. Los Pj deberán hacer sendas tiradas de Elocuencia o usar la magia, si quieren convencerles de lo contrario. Sin embargo, deberán tener cuidado: si sacan malas tiradas, es posible que la asustada tripulación decida tirarlos igualmente a ellos por la borda.

En el camarote, sin embargo, se pueden encontrar cosas muy interesantes:
Dos libros de magia:
El libro de la Potencia, del maestro Aptolcater, escrito en griego. Tiene un porcentaje de Enseñar del 30%. Contiene los siguientes hechizos:
Discordia, Resistencia al calor, Filtro amoroso, Sumisión, Carisma.

Al-Agazife (Libro de las postrimerías), de Rham al LLois. escrito en Arabe. Porcentaje de Enseñar del 50%. Contiene los siguientes hechizos:
Arma Irrompible, Arma Invencible, Invunerabilidad, Invisibilidad, Protección mágica, Aumentar Conocimiento.
Asimismo la lectura de este libro proporciona 25 puntos extra al Conocimiento Mágico.

Asimismo encontrarán un talismán de Resistencia al Calor (ver manual pág. 34/35), dos dosis de poción de Filtro Amoroso, un talismán de Carisma (ver manual, pág 38), 5 dosis de ungüento de Arma Irrompible, un palo con un talismán de Arma invencible, un talismán de Invunerabilidad (ahora inútil, ver manual pág 38), un talismán roto de Invisibilidad (ver manual, pág. 38), un talismán de Protección mágica (ver manual, pág. 38) y una dosis de poción de Aumentar Conocimiento.

En el camarote hay asimismo un saco con algunas ropas, todas de color negro, algunos útiles de aseo, un cuchillo afilado, y una bolsa con joyas por valor de unos 15.000 maravedíes de plata.
Además, si desean examinar a fondo el cadáver de la muchacha, (para lo cual deberán pasar una nueva tirada de Racionalidad) y pasan una tirada de Buscar, encontrarán una profunda herida en su vientre. Una herida que, si pasan una tirada de Medicina, se darán cuenta que se hizo *después* de su muerte. Si alguien se atreve a meter la mano, sacará de ella una extraña piedra de color azul y rojo. Aquél que la tenga en la mano y pase una tirada de Irracionalidad se dará cuenta de que late levemente, como un diminuto corazón. Una tirada de Conocimiento de Minerales no revelará el origen de la piedra, pero una tirada con éxito de Conocimiento Mágico sí que descubrirá que se trata de la mítica "Piedra sin nombre", la cual, según dicen, es capaz de proporcionar la vida eterna a aquél que sepa usarla.

7. Más ajustes de cuentas

Al salir el sol, los Pj y el resto de la tripulación descubrirán en el horizonte una Galeota que avanza hacia ellos a toda velocidad. Una tirada de Navegar permitirá darse cuenta de que no es normal de que avance tan rápido, y con una candencia de remada tan regular. Al acercarse, se podrá ver que en el puente hay seis individuos: uno de ellos es de raza negra, y está desnudo salvo por un taparrabos y una gran capa. Está armado con un arco corto y una cimitarra. Otro de ellos va armado con una extraña cota de malla, lleva casco, escudo y cimitarra. Los otros cuatro están desarmados y totalmente desnudos, y parecen olisquear el aire como animales. Un detalle que sin duda llamará la atención de los tripulantes de la Coca es que los remos parecen moverse solos, como si estuvieran movidos por galeotes invisibles (lo cual es cierto, y provocará una tirada de IRR y la pérdida de 1D10 si no se pasa dicha tirada). Asimismo, una tirada de Otear con un malus del 25% permitirá descubrir un objeto redondo, de cristal, que desprende un fulgor dorado y que está medio escondido en popa.
El hombre de la cota de malla, al llegar a una distancia razonable, gritará en árabe primero y castellano después que le entregen a Abbas y a la piedra (Caso de que Abbas esté vivo, se negará rotundamente a colaborar). Si los del barco se deshicieron de todos los objetos de Abbas, deberán pasar una tirada de Elocuencia para convencer a Yabiz (ya que de él se trata). Este entonces consultará la Lámpara de Búsqueda (ver manual, pág 34), ordenando seguidamente a los Baharis que bajen a recoger la piedra.
Si se falla la tirada de Elocuencia, o los Pj adoptan una actitud agresiva, o se niegan a cumplir las peticiones de Yabiz, o sencillamente dicen ignorar de qué habla, la Galeota hará un giro brusco y se pegará a la Coca. El Aoún desplegará sus alas y empezará a lanzar flechas envenenadas contra los tripulantes de la nave. Los Guls adoptarán su forma animal, aullarán para provocar la Conmoción entre los tripulantes de la Coca (Ver manual, págs 50 y 39), y la abordarán saltando sobre ella (con saltos de unos 5 m). Yabiz los seguirá después, con todos sus hechizos de ataque y defensa activados. No se retirarán hasta que todos los tripulantes de la Coca mueran, o hasta que Yabiz caiga inconsciente.

La Galeota de Yabiz se mueve impulsada por una serie de Baharis encadenados a los remos. Estos se liberarán si alguien rompe la gran bola de cristal, llena de una especie de humo dorado, que se encuentra en popa. Entonces los Baharis huirán volando del barco. Antes de ello, y para divertirse, hundirán la Galeota, atraparán a Yabiz y a los suyos y los arrojarán en medio del mar. Después invocarán a un Silfo para que proporcione a los tripulantes de la Coca un buen viento, que les lleve a puerto sin problemas.
Aunque esclavizados, los Baharis solo obedecen las órdenes de Yabiz.

8. Final y posibles recompensas

Si los Pj consiguen llegar vivos y cuerdos a puerto, cobrarán puntualmente su salario, pudiendo continuar enrolados si así lo desean. El capitán Pere Ginesta (caso de salir vivo) venderá su participación del barco, y con los beneficios obtenidos en el viaje (principalmente gracias al pasaje de Abbas) y sus ahorros comprará un pequeño barco, muy marinero, para hacer realidad su sueño: Ir hasta Alejandría, cargarlo de especias y regresar. Propondrá a los Pj si desean acompañarlo...
(Pero eso es otra historia, y deberá ser contada en otra ocasión).

Por cierto, los Pj ganarán 35 P Ap por realizar esta aventura. Los que registren el camarote de Abbas ganarán 15 más. El que realice la tirada de Elocuencia que convenza a Yabiz, o destruya la esfera dorada, ganará 10 puntos extra.

P.N.J.

Pere Ginesta

FUE	20	Altura:	1'87	Peso:	90 kg.
AGI	20	RR:	70%	IRR:	30%
HAB	15	Apariencia 11			
RES	20				
PER	10				
COM	5				
CUL	10				

Armas: Hacha de Mano, 75%. Daño: 1D8 + 1D6 + 2
Armadura: Peto de Cuero con refuerzos. (Protección 3). Casco (Protección 2).
Competencia: Navegar 65%, Trepar 80%, Otear 65%, Astrología 50%.

Abbas Al-azred

FUE	5	Altura:	1'62	Peso:	65 kg.
AGI	12	RR:	-10%	IRR:	110%
HAB	15	Apariencia 15			
RES	15				
PER	20				
COM	15				
CUL	20				

Armas: Palo, 60 %. Daño: 2D4 + 1
Armadura: Ropa gruesa (Protección 1).
Competencias: Alquimia 90%, Con. Mágico, 85%, Griego 75%, Elocuencia 65%, Seducción 75%.
Hechizos: Discordia, Resistencia al calor, Filtro amoroso, Sumisión, Carisma, Arma Irrompible, Arma Invencible, Invunerabilidad, Invisibilidad, Protección mágica, Aumentar Conocimiento.

Marinero común

FUE	15	Altura:	1'72	Peso	68 kg.
AGI	15	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	15	Apariencia 10			
RES	15				
PER	20				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Maza Pequeña, 45%. Daño: 1D8 + 1D4 + 1
Hacha de mano, 40% Daño: 1D8 + 1D4 + 2
Ballesta, 50% Daño: 1D10 + 1D4
Armadura: Peto de Cuero (Protección 2).
Competencias: Navegar 40%, Nadar 50%, Trepar 75%, Otear 75%

Damian (Zarah)

FUE	12	Altura:	1'68	Peso	55 kg.
AGI	18	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	15	Apariencia 12			
RES	15				
PER	18				
COM	12				
CUL	7				

Armas: Cuchillo, 40%. Daño: 1D6 + 1D6.
Maza Pequeña, 60%. Daño 1D8 + 1
Armadura: Peto de Cuero (Protección 2).
Competencias: Con. Mágico 75%

Pirata

FUE	15	Altura:	1'65	Peso:	55 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	14	Apariencia 10			
RES	15				
PER	15				
COM	5				
CUL	10				

Armas: Cimitarra 50%. Daño: 1D6 + 2
Arco Corto 40% Daño: 1D6
Armadura: Carecen
Competencias: Navegar 60%, Otear 75%, Nadar 35%

Yabiz

FUE	10	Altura:	1'74	Peso:	60 kg.
AGI	12	RR:	-15%	IRR:	115%
HAB	20	Apariencia 22			
RES	15				
PER	20				
COM	10				
CUL	20				

Armas: Cimitarra 90%. Daño: 2D6 + 2
Escudo 95%.
Armadura: Cota de Malla (Protección 5). Casco (Protección 2). Escudo.
Competencias: Con. Mágico 95%. Alquimia 90%. Cantar 45%.
Hechizos: Arma Irrompible, Arma invencible, Invunerabilidad, Protección Mágica, Robar Fortaleza, Protección al Frio, Protección al Calor, Atracción Sexual, Lámpara de Búsqueda, Suerte, Carisma, Corrosión del Metal, Discordia, Hablar mediante sueños, Visión del Futuro.

Aoun

FUE	28	Altura:	1'50	Peso:	55 kg
AGI	20	RR:	0%	IRR:	100%
HAB	20	Armadura natural: Carece			
RES	35				
PER	12				
COM	0				
CUL	12				

Armas: Cimitarra: 75%. Daño: 2D6 + 2
Arco Corto: 75% Daño: 2D6
Armadura: Carece
Competencias: C. Mágico 70%, Volar 95%
Hechizos: Invocar Sombras, Invocar a Agaliaretph, Invunerabilidad, Lampara de Búsqueda, Protección mágica, Robar Fortaleza.
Nota: Las flechas del Aoun están envenenadas. La víctima debe tirar en el acto por su Resistencia x 3 para no perder en el acto 5 puntos de Resistencia extra. Además, se contagiará en el acto de Tétanos (ver manual, pág 64).

Guls

FUE	15	Altur	1'40	Peso	40 kg.
AGI	30	RR	0%	IRR	100%
HAB	7	Armadura natural: Carece			
RES	20				
PER	25				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Mordisco, 90% Daño: 2D4
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 75%, Saltar 90%, Rastrear 90%
Poderes especiales: Aullido, Metamorfosis, Parálisis. (Ver manual, pág 50).

Puertos, Marineros Y Barcos

El Comercio marítimo en la Baja Edad Media
Una vez superada la crisis europea de finales del siglo XIII y principios del XIV (motivada por las epidemias, hambres y guerras), se reabren las rutas comerciales y se crean otras nuevas, merced principalmente al auge que toman dos industrias: el hierro y los textiles.
A esto se une un cambio de mentalidad, un deseo aperturista y una nueva visión económica. Del mismo modo que los estados favorecen el comercio interno, se anima a los grandes comerciantes para que entren en tratos con sus colegas extranjeros, incluso de allende los mares.
Los principales puertos comerciales a mediados del siglo XIII en el continente Europeo son:

* Génova, que comercia con Constantinopla y las costas de Grecia (incluso tras la invasión de los Turcos) y a través de los mares Negro y Caspio con Rusia y con los Tártaros. Por esa ruta llegan trigo, sal, pieles exóticas, madera, pesca salada, caviar e incluso esclavos y productos de la India y Catay, como seda y especias. Asimismo se envían naves a Rumanía (en busca de cera, frutas y pescado).

* Venecia, la cual organiza un monopolio comercial con Alejandría y Beirut, especializado en artículos de lujo: pimienta, jengibre, canela, nuez moscada, algodón, medicinas y esencias.

* Marsella, la cual se dedica especialmente a comerciar con los productos alimenticios y la lana del Norte de Africa, a cambio de tejidos europeos.

* Barcelona, (que a pesar de no poseer un puerto en condiciones hasta 1477 forma todo un imperio comercial entre los años 1282 y 1348) importa básicamente materias primas para su industria textil: algodón, seda, colorantes, lana. Asimismo comercia con el Próximo Oriente, intentando quitarle el monopolio a los Genoveses: especias, algodón, azúcar, alumbre, esclavos...

* Valencia, a partir de 1350 la sucesora de Barcelona en el comercio mediterrneo, comercia con los mismos productos que ésta, además de con productos textiles de lujo de Italia. Su proveedor principal es Siria.

* Londres mantiene un comercio activo con flamencos, bretones, normandos y castellanos, los cuales abastecen Inglaterra de vino, sal y pieles a cambio de la lana inglesa, de excelente calidad.

* Brujas exporta hacia el sur de Europa trigo y pan, sal, vino, frutas, aceite y salazones.

Tipos de embarcaciones
Podemos diferenciar tres tipos de naves, según el medio de desplazamiento que empleaban:

*Desplazamiento realizado exclusivamente a vela: Cocas y Carracas.
*Desplazamiento en el cual se combina el remo y la vela: Fustas, Galeotas y Saetas.
*Desplazamiento realizado casi exclusivamente gracias al remo: Galera y Galeaza.

Todas las naves de bajo bordo (Galeotas, Fustas, Saetas, Galeras) no pueden navegar por el Atlántico, debiéndose contentarse con mares interiores (Caspio, Negro o Mediterráneo) mucho más tranquilos.

Coca. Barco pequeño, redondo, de alto bordo, panzudo y pesado, relativamente poco largo en relación a su anchura. (Unos 18 m. de longitud por 5 de ancho, y unos 3 m. de altura de borda). Estaba provisto de un mástil (a veces dos) de unos 20 m. de altura, con una vela cuadrada. Embarcación dedicada exclusivamente al comercio, tanto en el Atlántico como en el Mediterráneo, tenía una capacidad de transporte de 150 a 225 Toneladas.

Carraca. Barco de origen italiano, de características muy similares a la Coca, pero de mayor tamaño (35 m. de largo por 10 de ancho, y más de 5 m. de altura de borda). Constaba de tres palos, con dos velas cuadradas y una vela latina (triangular) situada a popa. Tenía tres puentes, y una capacidad de transporte que variaba, según el tamaño de la nave, de 225 a 400 Toneladas.

Fusta (también llamada Leño). Embarcación de borda baja, pequeña y larga en relación a su anchura. Aunque tenía un mástil con una vela latina, era lo bastante ligera como para poder ser impulsada fácilmente a remo, no dependiendo del viento para su desplazamiento. Solían medir unos 12 m. de largo por 1'5 m. de ancho, y llevaban unos 20 remos. Se usaban para acciones de corso (piratería), en especial por los piratas turcos y berberiscos.

Galeota. Embarcación muy parecida a la Fusta, sólo que de tamaño más grande. Tenía dos mástiles de vela latina, y medía unos 20 m. de largo. Solía llevar 30 remos. Igual que la Fusta, se usaba para actos de piratería, o en ocasiones como escolta a naves mercantes.

Saeta. Embarcación de tres palos con vela latina y una cubierta. Más grande que la Galeota (unos 25 m.), más ancha (3 ó 4 m.) y con una borda más alta. Llevaba una treintena de remos. Podía usarse tanto para el corso como para el transporte. Tenía una capacidad de 100 Toneladas.

Galera. Embarcación de 35 ó 40 m. de longitud, y unos 5 m. de ancho. Tenía una altura de borda de 3 m. Podía llegar a tener (según las dimensiones) de 50 a 100 remos. Asimismo llevaba dos mástiles, ambos con vela latina. Solían utilizarse en acciones militares de gran envergadura, o para patrullar las costas en prevención de los ataques piratas. Podía transportar tropas o material hasta un máximo de 150 Tm.

Galeaza. Nave de origen Florentino, cuyas características van a caballo entre la Galera y la Carraca. De mayores dimensiones que la galera: aproximadamente unos 60 m. de longitud, 9 de ancho y 6'5 m. de altura de borda. Tenía tres mástiles, con velas latinas, y tres puentes (lo cual lo diferencia de la Galera y las otras naves de remo). Los remeros (galeotes) se encontraban bajo cubierta, en lugar de al descubierto como en otras naves. Esta enorme nave tenía una buena capacidad de carga: Algunas de ellas podían alcanzar una capacidad de 500 Toneladas.

Construcción de barcos

La confección de naves se realizaba en las Atarazanas (Astilleros), bajo la dirección del Calafate, especie de ingeniero naval. Los materiales eran elegidos con cuidado: la madera de los palos debía de ser de abeto, las planchas y los puentes de madera blanca, como el pino y el abeto. Para los otros elementos del barco se valoraban mucho el haya y la encina.

La construcción de un barco requería cierto número de artesanos especialistas en trabajos muy concretos: así, los remos los confeccionaban fabricantes remeros; los herreros las partes metálicas (con especial cuidado en el ancla); las velas, confeccionadas con cáñamo y algodón, las realizaban tejedores especializados llamados veleros; Las cuerdas, tejidas por los cordeleros, debían ser exclusivamente de cáñamo.

El precio de un barco oscilaba según la calidad de los materiales empleados o el prestigio del Calafate. Las siguientes cantidades se exponen a modo de indicación:
(Como siempre, los precios están indicados en monedas de plata)

* Coca	1.000
* Carraca	1.500
* Fusta	500
* Galeota	900
* Saeta	2.500
* Galera	5.500
* Galeaza	8.000
* Barca (2 ó 3 tripulantes)	250

En embarcaciones grandes, es raro que una nave pertenezca a un sólo propietario, sino que eran de propiedad colectiva.

Tripulación

El jefe indiscutido a bordo es el Capitán o Patrón, cuyas funciones no se limitan a dirigir la navegación, sino que incluyen la responsabilidad de toda la empresa. Podía ser propietario de una parte del navío. Igualmente viajaba en el barco un escriba, a sueldo de los propietarios del barco, el cual cumplía funciones de administrador, llevando un Cartulario (libro-registro) dónde figuraban los gastos e ingresos. Asimismo controlaba la carga y descarga de las mercancías, anotaba los salarios pagados al personal, y compraba lo necesario para el abastecimiento del barco.

El resto de la tripulación se dividía en tres tipos:

* Los marineros, gente veterana experta en las cosas del mar.

* Los Compañeros (companyons), gentes que se pagaban el viaje a cambio de comprometerse a defender el barco en caso de ataque, y de ayudar a los marineros en las maniobras y mantenimiento del barco.

* Los Serviciales, nombre con el cual se designa el personal especializado: el cocinero, el carpintero, el barbero-curandero, etc.

El reclutamiento de la tripulación estaba sujeto a ciertos formulismos:

Al ser contratado en tierra, el marinero debe dar su nombre y lugar de residencia, recibiendo a cambio una cierta cantidad de dinero como avance de su salario. De no poder embarcar cuando se le llamase, estaba obligado a restituir íntegra dicha cantidad.

Una vez enrolado, el nuevo tripulante no podía abandonar la localidad, estando a disposición del patrón para todo lo que éste le ordenara: sacar el barco a la playa, llevar gente de la costa a la nave, cargar y descargar las mercancías y efectuar las reparaciones necesarias.

Una vez embarcado, no podía abandonar el barco durante el viaje, ni desembarcar ni dormir en tierra sin el permiso expreso del Patrón. En caso de no cumplir esas normas era encarcelado, debiendo pagar una fuerte multa en concepto de restitución del avance del salario y de los costes por la contratación de un nuevo marinero que supliera su puesto. Asimismo perdía el salario ganado hasta la fecha.

Toda la tripulación estaba obligada a defender el barco en caso de ataque, debiendo apartar sus propias armas: en caso de no poseerlas las facilitaba el capitán, descontándolas del sueldo.

La comida a bordo consistía en un plato de guisado al mediodía, excepto los domingos, martes y jueves, en que se comía carne. Se cenaba queso, tocino o pescado. Se daba asimismo una jarra de vino a cada miembro de la tripulación tres veces al día.

Además de su salario, el marinero obtenía una paga suplementaria con la concesión de una pequeñísima parte del espacio de carga de la bodega, para transportar alguna mercancía. Normalmente realizaban estos pequeños transportes por cuenta de terceros, reservándose una cuarta parte de los beneficios obtenidos.

La navegación en Aquelarre

Cada nave tiene un bonus o malus a la tirada de Navegar del que la maneja. Dichos bonus o malus varían según la calidad de la nave, su estado de conservación y sus características marineras, aunque ninguna embarcación puede tener más de 25% en bonus o malus.

Asimismo las naves se mueven a una cierta velocidad, dependiendo de las circunstancias (dirección del viento, estado de los remeros, corrientes).

Damos a continuación una lista indicativa de bonus o malus standard para los diferentes tipos de embarcaciones, así como su velocidad punta en circunstancias óptimas.

La velocidad viene indicada en nudos. Un nudo equivale a 1 Milla Marina por hora. Una Milla Marina es 1'852 Km.

* Coca	-15%	8 Nudos
* Carraca	- 5%	10 Nudos
* Fusta	+20%	18 Nudos
* Galeota	0	12 Nudos
* Galera	-10%	15 Nudos
* Galeaza	0	15 Nudos
* Barca (2 ó 3 tripulantes)	+10%	2 Nudos
(con vela)		10 Nudos
* Balsa	0%	2 Nudos

El Niño

Cartas eran venidas
que dizen en esta manera:
que clérigo nin casado
de toda Talavera
que non toviesse manceba
casada nin soltera,
qualquier que la toviese
descomulgado era.

Arcipreste de Hita

Aventura para un Jugador y un Director de Juego. El Pj debe estar familiarizado con el uso de las armas, y no poseer conocimientos mágicos.

Introducción

Mouromorto (Galicia), segunda quincena de Febrero de 135..
El Pj se encuentra pasando unos días con su buen amigo, Bernal de Castro, canónigo de la localidad. Bernal es un individuo jovial y bonachón, de manos grandes como palas y un vozarrón capaz de hacer enmudecer el aullido de los lobos. No desdeña el buen beber (teniendo una de las más selectas bodegas de la comarca), el buen comer (como pueden atestiguar los chorizos y jamones puestos a curar en la sacristía), y el buen amar, aunque esto último lo practica menos, desde que a su buena María se la llevó aquél mal viento, hace ya unos años. Ha sido Bernal el que ha insistido en que el Pj venga a pasar unos días en su casa, aduciendo (y con razón) que hace demasiado tiempo que no vacían mano a mano un barrilete de vino.

1. Los Visitantes

Ha anochecido ya, la cena ha sido copiosa, y los dos amigos están tomando la primera jarra del barrilillo, al lado de la lumbre, cuando golpean la puerta, dos veces. Bernal se levanta al punto, murmurando una disculpa, y se dirige a abrir. El Pj pronto le oye hablar con alguien. Si no puede evitar aguzar el oído (y pasa una tirada de Escuchar) oirá retazos de la conversación: "...esa bruja ha vuelto...", "...la madre hará la ceremonia...", "...hay que detenerla...", "... el niño morirá..."
Al poco aparecerá Bernal, con el semblante lívido, y explicará al Pj que, sintiéndolo mucho, tiene que partir en seguida: "Una campesina ignorante quiere llevar a cabo un rito pagano con su hijo recién nacido, en el curso del cual lo más probable es que lo mate. Hay que impedirlo, antes de que sea demasiado tarde."
Mientras dice esto abrirá un arcón, sacando de él una espada que se ceñirá a la cintura. "Por si acaso", le dirá al Pj con una pálida sonrisa. Luego se echará encima una gruesa capa de pieles y abandonará la estancia. Ya en el umbral se volverá a medias y dirá: "No debería preguntártelo, pero... ¿te gustaría acompañarnos? Cuantos más seamos, mejor."
Si el Pj pasa una tirada de Psicología se dará cuenta de que su amigo tiene una expresión extraña en la cara, entre ansiosa y excitada: casi se diría que alegre.

2. La Batida

Si el Pj acepta ayudar a su amigo, se reunirán con otros dos personajes que esperan en el zaguán de la vivienda. Son, a todas luces, hombres de armas, pertrechados a la manera de los cazadores: arcos, espadas, petos de cuero y cuernos de caza.
Se presentarán como Rodrigo Mayor y Ginés de Alcántara. No cruzarán palabra, limitándose a lanzar una furibunda mirada sobre Bernal, el cual se medio encogerá de hombros y lanzará una risotada. El rito, explicará Bernal al Pj, solía realizarse antaño en el bosque cercano, ante un roble centenario. Es una especie de bautismo diabólico, y en lugar de agua se usa fuego. Si el Pj pregunta el por qué de tanta arma, Bernal explicará que con la madre se encuentra una bruja, y que el mejor remedio contra un hechizo es un buen acero.
Una vez en el bosque, Bernal propone dividirse en dos grupos, para mejor batir el bosque. Bernal y el Pj explorarán un sector, mientras Rodrigo y Ginés hacen lo propio en otra dirección. Rodrigo entrega su cuerno a Bernal, para que ambos grupos puedan mantenerse en contacto. Un toque significará una petición de socorro, dos que la madre y el niño han sido encontrados.
Si el Pj le pregunta a Bernal quienes son sus dos amigos contestará, con una sonrisa, que forman parte de una Cofradía de cazadores... de Caza Mayor. No dará más explicaciones.
Si el Pj pasa una tirada de Rastrear podrá encontrar las huellas de las dos mujeres en un sendero del bosque. En caso de que la falle, les orientará una tirada de Escuchar, que le permitirá oir el llanto de un niño de poca edad. Si falla ambas tiradas, será Bernal el que encuentre el rastro, y guíe al Pj.

3. El Rencor

El rastro de las mujeres llevará al Pj y a su amigo a un claro del bosque, en el centro del cual hay un roble gigantesco y centenario. Ante él se encuentra una vieja mujer, la cual baila enloquecida ante una gran hoguera, con el pelo adornado por hojas de muérdago. Otra mujer, más joven, se mantiene a distancia, llorosa, teniendo entre sus brazos un niño recién nacido que no para de llorar. Si el Pj pasa una tirada de Escuchar se dará cuenta de que hay algo extraño en el llanto del niño: es más ronco, más grave de lo normal.
La actuación de Bernal no dará al Pj mucho tiempo para reflexionar: desenvainará su espada y, lanzando un aullido se abalanzará contra la anciana, derribándola de un solo golpe y rematándola sin piedad. Luego se girará hacia la madre y el niño (que ha dejado repentinamente de llorar) y sonriendo con crueldad empezará a avanzar lentamente hacia ellos, con claras intenciones de matarlos a ambos, cosa que hará si el Pj no lo impide.
Si el Pj se interpone entre la mujer y su amigo, éste le dirá: "¡Apártate, estúpido! ¡Todo el que sea manchado por la brujería debe morir por la espada! ¡Es la ley!" Si el Pj pregunta qué ley, contestará: "¡La ley de la Fraternitas Vera Lucis! ¡Apártate o muere!"
El enloquecido Bernal no tendrá escrúpulos en atacar a

su amigo si no se aparta. Si el Pj intenta razonar con él (para lo cual deberá pasar una tirada de Elocuencia) Bernal le expondrá los motivos de su actitud: "¿Tú recuerdas a María? ¡Las brujas la mataron! ¡Aquel que practica la brujería deja de ser humano, e intenta destruir a los hombres con sus artes mágicas! ¡Hay que exterminarlos a todos, y a todos los que crean en ellos! ¡Sólo así nos veremos libres del Diablo!"
La mujer aprovechará la confusión para escapar con el niño por el bosque. Ciego de ira, Bernal se lanzará contra el Pj, y éste tendrá que luchar contra él a muerte. Si el Pj gana el combate, y el Director de Juego es romántico, puede montarse un numerito con Bernal muriéndose en brazos del Pj, recuperando por fin la cordura, y suplicándole que intente salvar a la mujer y al niño de los otros dos miembros de la Fraternidad.
Si el Pj lleva las de perder en este combate, recibirá la ayuda inesperada de un Sátiro (ver más adelante).

4. Amor de padre

Cuando Bernal lance el último suspiro, el Pj se dará cuenta de que no está solo. Hay una figura entre los árboles que lo observa. Se trata de una criatura de aspecto humanoide, con pequeños cuernos en la frente, el cuerpo lleno de pelo y patas de cabra (un Sátiro, ver manual págs. 56/57) . Si el Pj no hace ningún gesto amenazador la criatura se acercará hacia él tímidamente, a pasos cortos. Empezará a chapurrear con voz gutural, explicando una extraña historia: él es el padre del niño. Violó a la mujer, hace ya un tiempo, y la dejó embarazada. En lugar de abandonar al niño en el bosque, como hacen muchas, ella intenta criar al niño. Sin embargo, al querer bautizarlo casi lo mata, ya que es nieto de un demonio (un Incubo). Vino al bosque con la anciana que Bernal ha matado para hacer una ceremonia con la cual exorcizar del cuerpo del niño la presencia diabólica. El sátiro las estuvo espiando, pero tuvo que huir de la zona cuando la anciana empezó el ritual, ya que lo afectaba también a él. Ha regresado al oir el ruido de la pelea.
En este punto de la conversación serán interrumpidos por un sonoro cuerno de caza, el cual emitirá dos toques: Rodrigo y Ginés han encontrado a los fugitivos.
El sátiro acompañará al Pj, al rescate de su hijo.

5. El rescate

La mujer y el niño se han refugiado en lo alto de unas peñas. Rodrigo y Ginés no pueden subir sin riesgo de que les rompan la cabeza a pedradas, y la mujer no puede bajar sin ser acribillada a flechazos. Así pues, han llamado al resto del grupo para discurrir un plan para sacarla de allí.
El sátiro guiará silenciosamente al Pj por los viejos senderos del bosque, hasta las mismas espaldas de los dos miembros de la Fraternidad, para atacar contando con la ventaja de la sorpresa. En caso necesario pueden asimismo ser ayudados desde arriba por la mujer, con algunas oportunas piedras.
Si el Pj y sus aliados consiguen derrotar a sus enemigos, el sátiro desaparecerá al punto entre los árboles, sin volver la vista atrás. El Pj deberá escoltar a madre e hijo hasta la salida del bosque. El niño duerme, feliz y tranquilo, entre los brazos de su madre. Si, en el umbral del bosque, el Pj lanza la vista atrás, verá al sátiro, atisbándoles entre las ramas de los arboles. Está llorando en silencio.

6. Conclusión

Si el Pj consiente en que se elimine a la mujer y al niño, se le ofrecerá un puesto dentro de la Fraternitas Vera Lucis, para seguir exterminando criaturas demoníacas en nombre de Dios. Bernal le explicará que lo hizo llamar para reclutarlo, para que peleara en sus filas.
Si por el contrario se pone a favor de la madre, y uno de los miembros de la Fraternidad consigue escapar vivo, será considerado a partir de ahora como un enemigo peligroso por la Fraternitas Vera Lucis, lo cual puede ocasionarle muchos problemas...

Por terminar con bien esta aventura, el Pj recibirá 40 P Ap Sin embargo, por haberse relacionado con el Sátiro ganará 1D10 de IRR si no pasa la tirada.

P.N.J.

Bernal De Castro

FUE	10	Altura:	1'60	Peso:	77 kg.
AGI	15	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	14	Apariencia 13			
RES	15				
PER	20				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Espada Corta, 45% Daño: 1D6 + 1
Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)
Competencias: Elocuencia 65% Rastrear 70%

Rodrigo Mayor

FUE	15	Altura:	1'87	Peso:	65 kg
AGI	16	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	12	Apariencia 8			
RES	10				
PER	15				
COM	5				
CUL	12				

Armas: Arco largo, 60% Daño: 1D10
Espada, 50% Daño: 1D8 + 1
Armadura: Peto de Cuero (Protección 2)
Competencia: Esquivar 60%

Ginés de Alcántara

FUE	10	Altura:	1'56	Peso:	70 kg.
AGI	11	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	18	Apariencia 12			
RES	15				
PER	10				
COM	7				
CUL	5				

Armas: Arco corto, 75% Daño: 1D6 + 1D4
Espada, 40% Daño: 1D6 + 1D4 + 1
Armadura: Peto de Cuero con refuerzos (Protección 3)
Casco (Protección 2)
Competencias: Rastrear 40%

Sátiro

FUE	21	Altura:	1'40	Peso:	42 kg
AGI	15	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	12	Armadura Natural: 1 punto de protección			
RES	28				

PER 18
COM 6
CUL 2
Armas: Pelea 60% Daño 1D6 + 1D3
Competencias: Esquivar 40%, Esconderse 65%

Madre

FUE	12	Altura:	1'65	Peso:	50 kg.
AGI	14	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	11	Apariencia 15			
RES	13				
PER	18				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 35%, Correr 50%, Lanzar 40%

La Iglesia y la moral en el mundo medieval

La Iglesia ejercía un fuerte ascendiente sobre el resto de la sociedad: Todo cristiano tenía que acudir a la Iglesia para cumplir una serie de funciones administrativas (boda, bautizo, funeral), espirituales (misa, comunión, confesión), y sociales (pertenecer a una cofradía, guardar fiesta los días sagrados, estudiar).

El clero y la moral

Los puestos más importantes del estamento clerical eran ocupados por la nobleza, o en algunos casos por hijos de ricos comerciantes. El Clero solía ser muchas veces una salida para los hijos segundones, o para los bastardos reconocidos por su padre. Cualquier cargo eclesiástico, incluso el de Papa, podía conseguirse con dinero.
Buena parte de los clérigos se integraban en la Iglesia en busca de un medio de vida, en lugar de hacerlo por vocación. No es de extrañar, pues, que se comportaran como los seglares, no siendo precisamente un modelo de espiritualidad ni de moralidad.
Era del dominio público que muchos clérigos guardaban poca o ninguna moderación respecto a la comida o la bebida, vivían lujosamente, amancebados con barraganas, ejercían otros oficios (a veces aprovechando las instalaciones de la Iglesia), e incluso cometían delitos, como el robo o el asesinato.
Sin embargo, la Iglesia era la tutelar de la moral de la época, gracias a lo cual ejercía gran influencia sobre las gentes. Esto era conseguido gracias a dos factores: la confesión y la prédica.
La confesión permitía a los clérigos ejercer una cierta dirección sobre la conducta moral de los feligreses. Sin embargo, la mayor parte de los mismos sólo se confesaban una vez al año, lo mínimo, según los preceptos, para no caer en pecado mortal.
La prédica (los sermones) los realizaba el cura parroquial, durante la misa del domingo. En caso de grandes festividades o de acontecimientos señalados, el Concejo de la ciudad o pueblo pagaba los servicios de un predicador especial, normalmente un fraile, el cual ejercía aún mayor influencia entre las gentes.

El espíritu del mundo

La Iglesia predicaba la aversión hacia el mundo, para sumergirse a cambio en la sencillez, ascetismo y frugalidad del cristianismo. Los placeres del mundo estaban pervertidos por el Diablo desde el Pecado Original, por lo cual eran rechazados. Todo buen cristiano estaba obligado al ascetismo, a renunciar en lo posible al Mundo y a sus vanidades. El ingresar en una orden religiosa era un modo de practicar la virtud de un modo más fácil y con mayor perfección. En otras palabras, el ideal cristiano según la Iglesia de la época significa abrazar voluntariamente la pobreza y la castidad, y en servir voluntariamente al superior eclesiástico. En rechazar todo bien personal... y toda idea propia.

Penitencias y perdones

Muy pocos (empezando por los integrantes del Clero) seguían al pie de la letra este ideal de vida. Así pues, cuando se acercaba la hora de la muerte, los pecadores intentaban ganarse el cielo donando parte o la totalidad de sus riquezas a las instituciones eclesiásticas, buscando salvarse de la condena eterna, o bien pagando regularmente misas a celebrar para el perdón de su alma.
Esta creencia de que el dinero podía pagar la salvación del alma se convirtió en una de las mayores fuentes de ingresos de la Iglesia, la cual incluso llegó a consentir los amancebamientos de los sacerdotes, siempre y cuanto pagasen las cuantiosas multas que les eran impuestas (Como ejemplo podríamos citar el caso de cierto obispo, el cual se negó a expulsar a las concubinas de las casas parroquiales para no perder los ingresos que obtenía de las multas).

El tesoro de Al-Mansur

Que sean las sus villas
de muro bien firmadas,
grandes torres e fuertes
altas e bien menadas,
las puertas muy fermosas
e mucho bien guardadas.
que diga quien las viere
que están bien ordenadas.

Pedro López de Ayala

Aventura para 3/5 Pj que se conozcan entre sí. Profesiones recomendadas: Ladrón, Bandido, Juglar, Goliardo, Soldado. Esta aventura es ideal para un grupo con problemas económicos.
Sería de gran utilidad que uno de los Pj fuera de origen árabe.

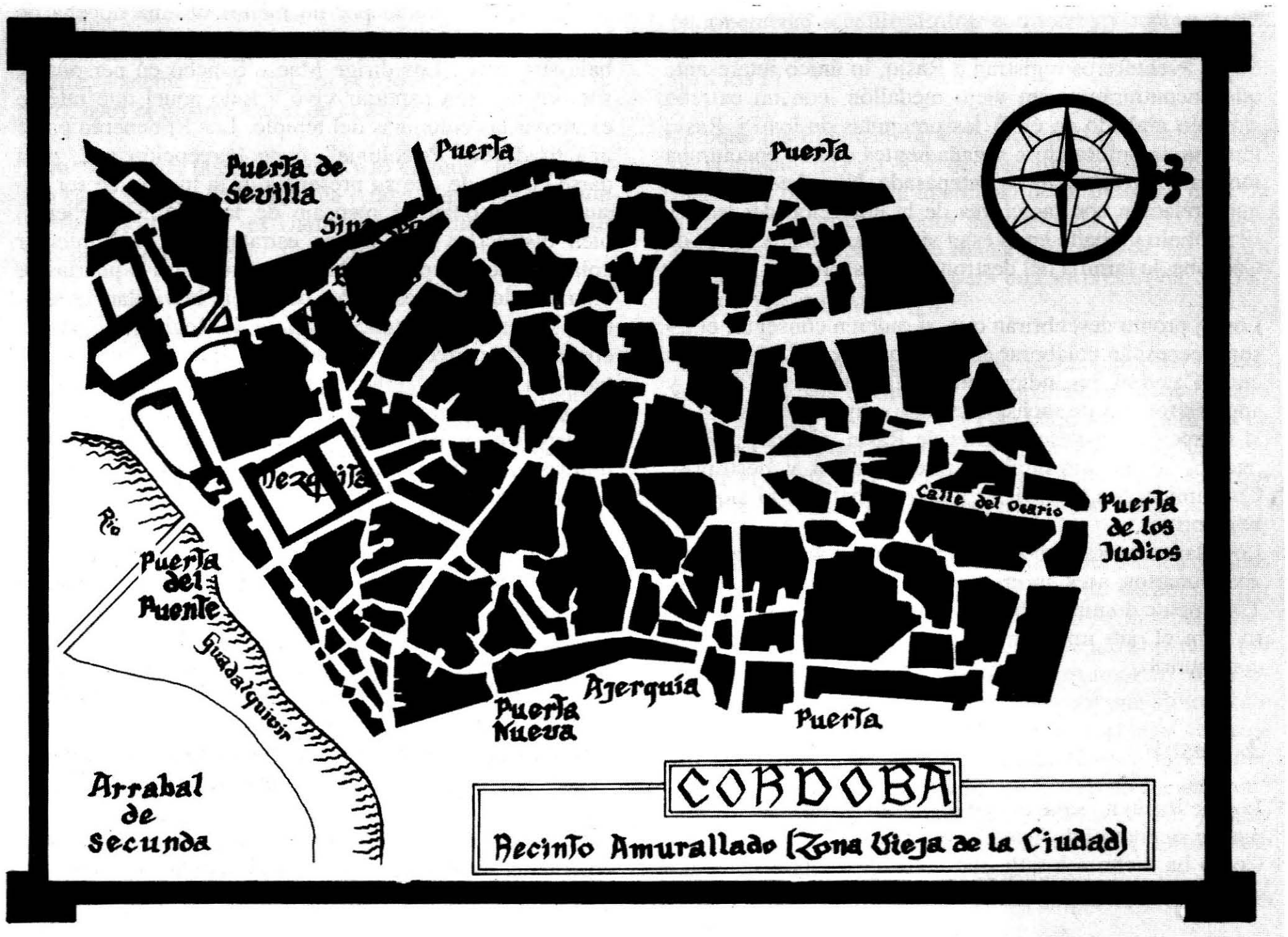
Introducción

Córdoba, primeros días de Julio de 135...
Los Pj son extranjeros en esta ciudad, y se encuentran en serios apuros económicos. Andan callejeando, haciendo sonar tristemente las escasas monedas que aún les quedan en sus bolsas, y suspirando por que la Fortuna salte a su encuentro y se ponga de su parte.

Los Pj deberían saber que es peligroso hacer peticiones, porque pueden concederse...
En efecto, pronto llega a sus oídos un rumor que corre de boca en boca por los barrios bajos: el Concejo de la ciudad dará 100 maravedíes de oro a aquel que les entregue vivo a un anciano árabe, de luenga barba blanca, rostro atezado por el sol y origen africano, el cual apenas si sabe hablar el castellano. Este individuo ha sido acusado de entrar y profanar la Catedral de la ciudad (antigua Mezquita).
El ofrecer una cantidad tan generosa por atrapar al autor de un sacrilegio tan leve no es en absoluto frecuente, y puede hacer que los Pj (si se paran a pensarlo) deduzcan que el Concejo tiene otros motivos para capturar al viejo, aparte del de hacer justicia. Sin embargo, es un aliciente más para los Pj (y un buen número de aventureros más) se encuentren de noche rondando por las cercanías del barrio morisco.

1. Rasiq

De repente, al doblar una esquina, los Pj tropiezan con un viejo árabe, evidentemente de origen extranjero, que está siendo perseguido por un grupo de matones. Si los Pj atrapan al viejo, o impiden el paso de los perseguidores éstos se lanzarán contra ellos. El número de perseguidores es de tres individuos más que los Pj, y es evidente que están bebidos. Si tres o más son heridos, o uno de ellos cae muerto o inconsciente, huirán a la desbandada.
El viejo árabe intentará aprovechar el tumulto para escabullirse. Muy tontos deben ser los Pj para dejarlo escapar. En caso de que lo logre, sin embargo, estará total-



mente agotado por la carrera, y a los Pj no les costará demasiado atraparlo de nuevo.
Viéndose prisionero, el viejo empezará a chapurrear en castellano, con un fuerte acento árabe, afirmando que si no lo entregan a las autoridades puede hacer a los Pj inmensamente ricos.
Si los jugadores se muestran interesados (y es de suponer que sí) les dirá que se llama Rasiq ibn Buluggin, y que es un descendiente razonablemente directo de uno de los servidores del Califa Hisham II, que gobernó (al menos nominalmente) el Califato de Córdoba desde el año 976 hasta el 1009, siendo destronado por Muhammad II. Durante el período de su gobierno se acumuló un gran tesoro, producto de las Aceifas (correrías) que su visir Amir al-Mansur, el célebre Almanzor de las Crónicas cristianas, realizó por tierras cristianas. Durante los turbulentos días que siguieron a la caída de Hisham, este tesoro se perdió, sin que se supiera dónde pudo haber ido a parar. Sin embargo, recientemente, mientras revisaba algunos viejos documentos familiares, Rasiq ha encontró una vieja narración de su antepasado, en la cual cuenta cómo un grupo de fieles escondieron el tesoro antes de huir de Córdoba, en espera de que llegase a la ciudad el Chambelán del rey, Abd al-Malik, que se encontraba con su ejército en guerra contra los cristianos. Pero Abd al-Malik fue asesinado en el camino de regreso, y los que sabían de la existencia del tesoro fueron ejecutados o murieron en el exilio. En su narración, el descendiente de Rasiq contaba que las indicaciones para encontrar la ubicación del tesoro se encontraban en una de las columnas de la Mezquita de Córdoba. Rasiq viajó hasta la Península en compañía de su criado Yusuf, pero fue detenido cuando intentaba entrar en la Mezquita, ahora convertida en Iglesia Cristiana y Catedral de la ciudad. Si los Pj se advienen a hacer un trato con él, pueden entrar en la Mezquita, copiar la inscripción y, juntos, ir a por el tesoro.

Si los aventureros registran a Rasiq, lo único interesante que encontrarán es un viejo medallón, con un extraño símbolo grabado en él. A las preguntas de los Pj, Rasiq terminará confesando a regañadientes que se encontraba junto al documento de su antepasado. No sabe si tiene alguna relación con las claves de la ubicación del tesoro. El símbolo grabado en él es el símbolo de los Amiríes de Córdoba, la familia del destronado Hisham II.

Los Pj pronto descubrirán que, si quieren conseguir el tesoro, necesitan colaborar con Rasiq. Hay 1418 columnas en la Catedral, las indicaciones están escritas en árabe y además forman un mensaje cifrado, cuya clave estaba en la narración del descendiente de Rasiq, el cual, por supuesto, se ha apresurado a memorizarlo y destruirlo. Consumido por la codicia, Rasiq no hablará ni siquiera bajo tortura.
Los planes de Rasiq consisten en usar a los Pj para luego abandonarlos, asesinarlos o hacer que se maten entre sí. Totalmente dominado por la avaricia, quiere todo el tesoro para él, sin importarle lo que tenga que hacer para conseguirlo.

2. Yusuf

Lo que Rasiq no sabe es que los acontecimientos se escapan de su control de manera vertiginosa.
Como ha dicho a los Pj, fue detenido cuando intentaba colarse dentro de la Catedral acompañado por su criado Yusuf. Este último no consiguió escapar y (medio muerto a golpes por los indignados feligreses) fue llevado a presencia del Merino de la ciudad. Intentando salvar su vida, quiso llegar a un acuerdo con el Concejo contando lo poco que sabía sobre el tesoro. Lo único que consiguió es ser torturado hasta casi la muerte y ser arrojado a una celda, donde se le piensa dejar morir de hambre. Ahora, Tomás de Andrade, uno de los diez Regidores que forman el Concejo de Córdoba, con la complicidad de Maese Sancho Fernández, Merino de la ciudad, conocen la existencia del tesoro, y harán lo imposible, usando todos los recursos a los que tengan acceso, para conseguirlo para su propio provecho.
Desgraciadamente, no son los únicos en codiciar el tesoro. El caballero Gabriel de Carvajal, Corregidor del Rey de Castilla, es un hombre prudente, y hace tiempo que ha creado toda una red de informantes y espías entorno a las actividades del Concejo. Así pues, los rumores sobre "un cierto tesoro" llegarán pronto a sus oidos. Siendo fiel a su carácter y temperamento, se mantendrá alerta, en espera de ver cómo se desarrollan los acontecimientos.
Los Pj deberán enfrentarse a todos estos personajes (y a los poderes que representan) para conseguir apoderarse de al menos una parte del tesoro.

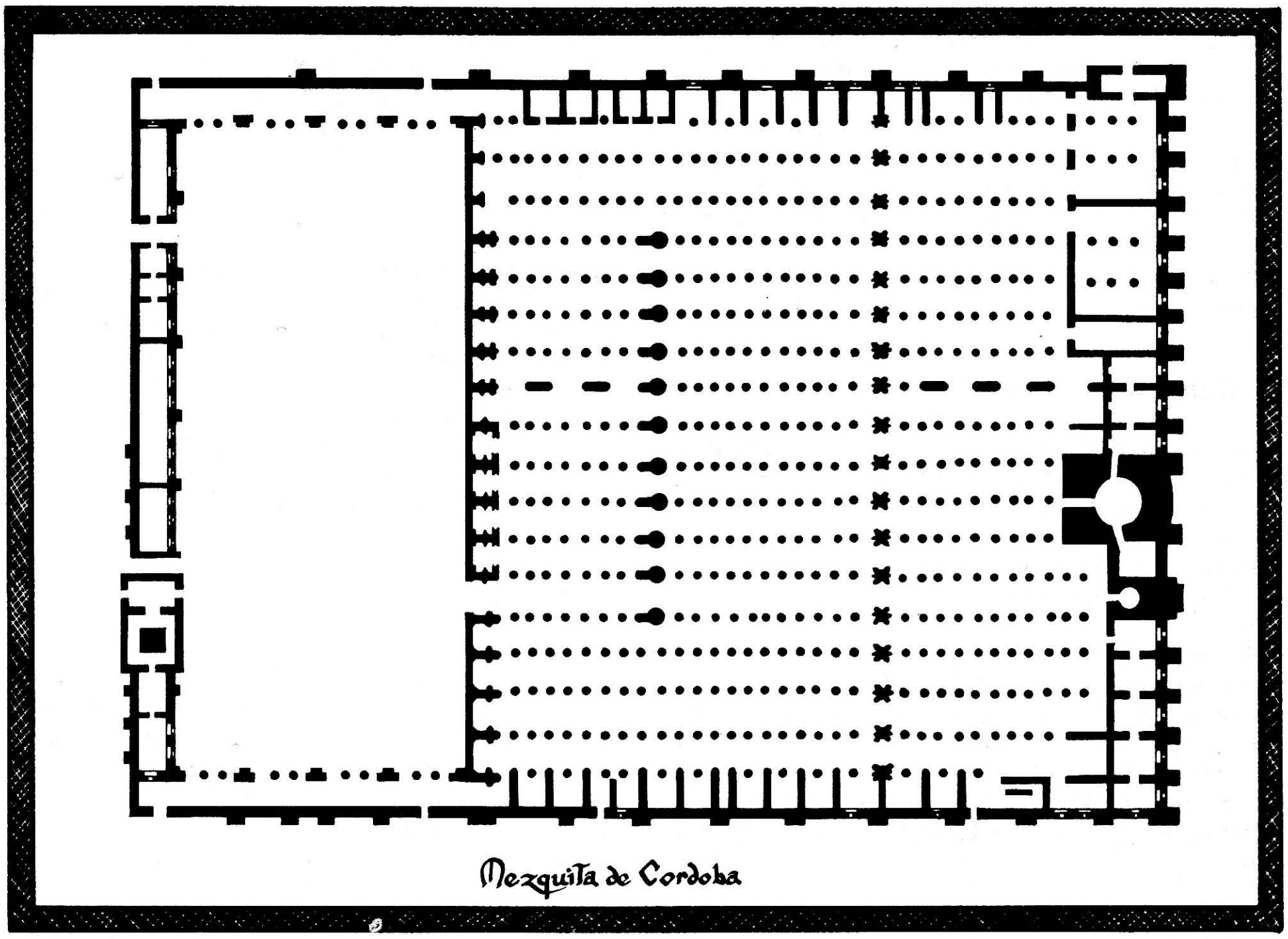
3. Maese Sancho

Según las indicaciones de Rasiq, el mensaje se encuentra grabado al pie de una de las columnas de la antigua Mezquita, concretamente la más cercana a la pared izquierda de la tercera fila de columnas, a contar según se entra por la puerta principal. El interior de la Catedral se encuentra vigilado por no menos de una docena de hombres de la Milicia de la ciudad, con armas ocultas bajo sus capas. Los dirige Maese Sancho en persona, y sus órdenes son capturar vivo a todo aquel que intente examinar las columnas del templo. Los Pj deberán pasar una tirada de "Psicología", o de Percepción x 2, para darse cuenta de que su presencia dista mucho de ser casual. Para copiar el mensaje de la columna deberán, bien distraerlos con alguna estratagema, bien intentar colarse en el templo por la noche, cuando las puertas se cierran a los feligreses. Por desgracia la vigilancia también se mantiene entonces, ya que el Regidor Tomás ha conseguido convencer al Obispo de que los "moros" intentaban robar las reliquias de la Catedral, mancillando de paso las Sagradas Formas. En este último caso los vigilantes están escondidos en la oscuridad, entre las columnas, y es necesaria una tirada de Otear o Escuchar para descubrirlos.

Si alguno de los Pj es capturado por los hombres de Maese Sancho, será llevado a la residencia de Tomás de Andrade y torturado sin piedad.

El mensaje consta de una serie de palabras árabes, grabadas al pie de la columna con un cuchillo u otro instrumento aguzado.
Una vez descifrado con las claves que Rasiq tiene memorizadas, se obtiene el siguiente mensaje:

"Tú que lees este mensaje: ¡Allah quiera que seas digno! Sal de la ciudad y toma el camino que conduce a la ciudad de Jaén. Cuando el camino cruce el gran



río sal de él, y diríjete 100 pasos remontando el curso de dicho río. Encontrarás una angosta grieta en la roca, que pronto se ensancha. Allí está el tesoro del Califa de Córdoba.
Pero si tú que lees esto no eres un servidor del auténtico Califa, abstente de ir siquiera por los alrededores del tesoro, pues el mismo Angel de la Muerte lo guarda."

Para saber cual puede ser ese "Río Grande" los Pj deberán sacar una tirada de Idioma Arabe. La traducción literal de "Río Grande" es Uadi-el-Kebir, transcrito por los cristianos al nombre de "Guadalquivir".

4. Tomás de Andrade

Rasiq, que deberá escribir todo el mensaje para traducirlo, no lo leerá íntegro a los Pj, limitándose a decirles que habla de una gruta en las afueras, donde se encuentra información sobre la localización exacta del tesoro. Los Pj seguirán pues necesitando de él, salvo que uno de ellos sepa leer Arabe y pase la oportuna tirada.
A no ser que prescindan de Rasiq, el problema para los Pj es cómo sacarlo de la ciudad. Las puertas son vigiladas por orden del Concejo, y la Milicia controla cuidadosamente a los que entran y salen. A su vez, los espías del Corregidor vigilan las actividades del Concejo.
Los Pj tendrán que inventar alguna treta para escamotear a Rasiq de la vigilancia de los guardias. En caso de que fracasen, serán detenidos, a ser posible vivos, desarmados y retenidos una hora, sin darles explicaciones. Luego serán conducidos a presencia de Tomás de Andrade y Maese Sancho, los cuales les darán a elegir entre ser ajusticiados en el acto por blasfemos, sacrílegos y profanadores, o bien guiarles hasta el famoso tesoro. Es de suponer que los Pj elijan la segunda opción. En ese caso saldrán de la ciudad escoltados por una veintena de soldados, amén de los dos personajes. El plan de éstos es enormemente sencillo: Entrar con los Pj y seis soldados en la gruta, y una vez descubierto el tesoro pasar a cuchillo a los Pj.

Aunque los Pj tengan un éxito absoluto en sacar a Rasiq de la ciudad, hay un 40% de posibilidades de que los espías del Corregidor se aperciban de la treta. En caso de que los Pj sean capturados por el Regidor de la ciudad, los espías se enterarán de manera automática. En ambas situaciones, a los Pj les espera una sorpresa (ver 5. GABRIEL DE CARVAJAL).

Sea como fuere, y siguiendo las indicaciones del mensaje, los Pj y sus eventuales acompañantes si los hubiera llegarán hasta las orillas del Guadalquivir. Una tirada de Rastrear permitirá encontrar la gruta del tesoro. Caso de fallar la tirada, hay un 40% de posibilidades de encontrar otra ocupada por un oso, muy poco amigo de recibir visitas.
La entrada de la gruta es apenas una grieta torcida de unos 3 m. de altura por algo menos de 1 m. de ancho, que por suerte se ensancha rápidamente, dando lugar a una especie de túnel de trazado irregular, producido al parecer por un antiguo afluente del Guadalquivir. A unos 50 m. de recorrido, el túnel termina bruscamente en una chimenea o pozo, por la cual los Pj deberán trepar. Tras unos 10 m. de ascensión los Pj llegarán a una gruta de unos 5 m. de alto por 12 de largo y 10 de ancho, en la cual se encuentran 5 cofres de madera. En ellos hay monedas de oro y plata, joyas, piedras preciosas, y objetos por valor aproximado de unos 150.000 maravedíes de oro...
Por desgracia, escondido entre los cofres tiene su nido un

Basilisco, el cual cuida el tesoro desde hace más de 300 años. Está entrenado para atacar a todo aquél que no lleve el medallón de los Amiríes.
Rasiq conoce su existencia, ante lo cual procurará no ir delante, y en caso de hacerlo se pondrá el medallón en el pecho. Tiene la esperanza de que el Basilisco mate a todos o a la mayor parte de los Pj, para después asesinar él a los supervivientes a traición (empujándoles por el pozo, por ejemplo, o cortándoles la cuerda cuando bajen).

5. Gabriel de Carvajal

Si los espías del Corregidor le dieron a éste la alarma, los Pj se encontrarán, a la salida de la gruta, con una quincena de soldados del Rey, Corregidor al frente, dispuesto a discutir con los Pj sobre la propiedad del tesoro. En caso de que los Pj hubieran sido capturados por el Regidor y sus hombres, éstos se encontrarán desarmados y arrestados.
El Corregidor es un hombre generoso y está dispuesto a dejar que los Pj se vayan de la ciudad (sin el tesoro, por supuesto) en vez de detenerles y ajusticiarles por ladrones, ya que el tesoro pertenece sin lugar a dudas a la Corona de Castilla...
Si los aventureros no están de acuerdo en ese importantísimo punto no tendrá inconvenientes en pasarlos a cuchillo.

6. Recompensas

Si los Pj se limitan a entregar a Rasiq a las autoridades, sin preocuparse por el supuesto tesoro, recibirán en el acto los maravedíes de la recompensa, sin ganar ningún P. Ap.
Si por el contrario consiguen encontrar el tesoro ganarán cada uno 50 P. Ap. Si consiguen llevarse al menos una parte considerable recibirán una bonificación de 20 P. Ap.

P.N.J

Rasio

FUE	5	Altura	1'56	Peso.	45 kg
AGI	7	RR:	30%	IRR:	70%
HAB	12	Apariencia:	8		
RES	13				
PER	10				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Daga 40%. Daño: 2D3
Armadura: Ropa gruesa (Protección 1).
Competencias: Elocuencia 60%, Idioma Castellano 15% Leer/escribir 75%

Matones

FUE	15	Altura	1'72	Peso.	60 kg
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	12	Apariencia:	10		
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Garrote: 35%. Daño: 1D6 + 1D4
Cuchillo: 40% Daño: 1D6
Armadura: Ropa gruesa: (Protección 1)

Maese Sancho

FUE	10	Altura:	1'68	Peso	75 kg
AGI	12	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	15	Apariencia:	10		
RES	15				
PER	17				
COM	10				
CUL	15				

Armas: Daga, 35% Daño: 2D3 + 1D4
Armadura: Carece
Competencias: Buscar 40%, Discreción 30%, Esconderse 20%, Otear 45%

Milicia de la ciudad

FUE	15	Altura:	1'75	Peso:	65 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia:	10		
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Espada: 40% Daño 1D8 + 1D4 + 1
Lanza: 50% Daño 1D6 + 1D4 + 1
Armadura: Peto de Cuero (protección 2)
Competencias: Buscar 35%, Discrecion 40%, Esconderse 40%, Otear 35%

Pedro de Andrade

FUE	9	Altura:	1'59	Peso:	82 kg.
AGI	10	RR:	20%	IRR:	80%
HAB	10	Apariencia 12			
RES	20				
PER	12				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Comerciar 90%

Gabriel de Carvajal

FUE	20	Altura:	1'82	Peso:	75 kg.
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Apariencia 15			
RES	17				
PER	15				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Hacha de mano: 75%. Daño: 1D8 + 1D6 + 2
Escudo: 60%.
Armadura: Cota de Malla (Protección 5). Casco (Protección 2)
Competencias: Cabalgar 70%, Discreción 45%

Soldados del rey

FUE	15	Altura:	1'75	Peso.	60 kg
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	20	Apariencia 10.			
RES	20				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Espada: 60% Daño: 1D8 + 1D6 + 1
Escudo: 45%
Ballesta: 50% Daño: 1D10 + 1D6
Lanza: 75% Daño: 1D6 + 1D4 + 1
Armadura: Peto de Cuero con refuerzos (Protección 3). Casco (Protección 2)

Intramuros. La ciudad en el siglo XIV

En la baja Edad Media el símbolo característico que distingue una ciudad de una aldea es que la primera estaba rodeada de una muralla, de carácter no tanto militar como económico, jurídico y político. De su conservación y cuidado se encargaba el Concejo de la ciudad, el cual destinaba para ello una parte importante del presupuesto municipal.
Las ciudades dependían directamente de un señor feudal, al cual debían pagar ciertos impuestos y que era la máxima autoridad. Esto configuraba diversos tipos de ciudades, dependiendo de quien las controlara: Ciudades de Realengo (controladas por el Rey, como Burgos); ciudades de Abadengo, dependientes del abad de un monasterio (Sahagún); ciudades de Señorío, dependientes de un señor laico (Benavente); o ciudades de Señorío Episcopal, dependientes de un Obispo (Palencia).

Sociedad

La sociedad urbana está formada por una o dos familias nobles poderosas, que normalmente intrigan y pactan entre sí. Agrupados en torno a estos bandos se encuentran los caballeros e hidalgos de la baja nobleza. También encontramos, evidentemente, la presencia religiosa: Obispos y Abades, canónigos, y clero de Iglesias y Monasterios en general. Todos ellos están exentos del pago de impuestos.
En la escala inferior se encuentran los comerciantes, cada vez más importantes en la vida de la ciudad los artesanos, agrupados en gremios y los campesinos, propietarios de tierras más allá de las murallas. No olvidemos que la sociedad es eminentemente rural: las actividades agrícolas y ganaderas abarcan parte importante de la economía medieval.

Geografía urbana

Los edificios más importantes de la ciudad eran:
* La Catedral, que muchas veces marca la distribución urbanística de la ciudad. Normalmente la ciudad se había diseñado alrededor de dicho edificio. Sin embargo, las sucesivas ampliaciones de la ciudad harían que la Catedral perdiera su papel centralizador. En ciudades sin universidad se organizaban clases en sus dependencias (las denominadas Escuelas Catedralicias). Asimismo la Catedral solía dejar locales para las reuniones del Concejo, si éste no tenía edificio propio (cosa muy normal, por otro lado, hasta bien entrado el siglo XV).
* Los Mesones y Posadas, situados en las calles principales o en los caminos cerca de las puertas de la ciudad.
* El Burdel (Casa de Mancebía), en España tan común como la misma Catedral
* El Hospital, dirigido por religiosos. Se entendía más como un lugar donde "bien morir", que como un lugar de curación.
* El Alcázar, o Castillo, donde reside el señor feudal (civil o eclesiástico) o el representante del rey.
* Los Baños públicos, herencia de la época romana, más frecuentados como punto de encuentro que para el cuidado de la higiene.
* La Universidad, normalmente anexa a la catedral, y dependiente directamente del clero.

Las viviendas

Los edificios de vivienda eran aproximadamente todos del mismo tamaño, y de una apariencia exterior bastante similar. Los ricos tienen todo el edificio para ellos. Los pobres, suelen compartirlo con varias familias. En todas las casas se encuentra un patio interior con un pequeño huerto, un corral, un pozo, una bodega con lagar para fabricar vino y un horno para cocer el pan. Muchos artesanos trabajan en su casa, en la cual han instalado el taller. Los comerciantes, en cambio, solían instalar su tienda en otro local, o vendían su mercancía en la plaza o por las calles.
Conviven, mezclados en el mismo barrio, ricos y pobres, labradores junto artesanos, incluso a veces cristianos con judíos o moriscos, en los períodos en los que las leyes de confinamiento de estas minorías en Aljamas no eran demasiado rígidas.
El material empleado en la construcción de la casa depende del potencial económico de su propietario: salvo en los palacios de los ricos, la piedra se usa sólo para los cimientos, construyéndose el resto del edificio con adobes (ladrillos de barro y paja). Igual pasa con el vidrio y el cristal; sólo se usa en las residencias de los poderosos o en la catedral. Normalmente las ventanas se cierran con porticones de madera, lo cual da al interior de las viviendas un aspecto sombrío y lúgubre, sobre todo en invierno. También se usa madera para confeccionar las puertas, ventanas y vigas, y en las casas de los ricos también para los suelos. Los pobres tienen que conformarse con suelos de arcilla apisonada.

Organización política

* El Concejo (en algunos lugares denominado Regimiento): grupo de hombres, cuyo número oscilaba entre los 6 y los 16, que se encargaban de gobernar la ciudad. Recibían el nombre de Alcaldes o Regidores. Su nombramiento debía ser ratificado por el Rey. Normalmente los candidatos se elegían entre las familias influyentes de la ciudad
* Merino: Especie de juez/policía, que auxiliaba al Concejo en la tarea de administrar justicia. Asimismo estaba bajo su cargo el mantenimiento y custodia de la carcel.
* Mayordomo: Su función consistía en administrar el dinero público de la ciudad, cobrar impuestos, y pagar los distintos gastos de la ciudad.
* El Corregidor: Funcionario enviado por el Rrey para supervisar las funciones del Concejo, mediar en los conflictos y resolverlos. A menudo, sus intereses estaban enfrentados con la oligarquía de la ciudad.

Ferrán Fáñez, vivo o muerto

En tierra sin justicia
eran muchos ladrones;
fueron al rey las nuevas,
querellas y pregones;
embió allá su alcalde,
merinos e sayones,
al ladrón enforcavan
por quatro pepiones.

Arcipreste de Hita

Aventura para un grupo de Pj razonablemente hábiles (porcentaje del 60% o más) en el uso de las armas. Profesiones recomendadas: Soldado, Bandido, Guerrero, Cazador.

Introducción

Tarazona, Julio de 1370.
Los Pj, en su mayoría gentes de armas o aventureros actualmente sin trabajo, son contratados por un grupo de comerciantes de la ciudad. Al parecer, la comarca está siendo asolada de un tiempo a esta parte por una sanguinaria banda de salteadores, y quieren contratar al grupo para que proteja una caravana de mercaderías que tiene que salir con destino a la Feria de Mallén. Ofrece 100 monedas de plata a cada miembro del grupo (Nota para el D.J.: Caso de que los jugadores no acepten, recoge los trastos y organiza una partida de parchís. Sigue siendo un juego divertido).

1. Rumores

Los Pj pueden descubrir alguna información sobre los bandidos interrogando a los mercaderes intinerantes, o a los forasteros en la posada. Por desgracia, algunas de estas informaciones son verdaderas, y otras falsas:

* El Merino de la ciudad ofrece 500 monedas de plata al que dé a la Hermandad alguna información sobre su identidad y escondrijo. Aquél que consiga capturar vivo o muerto a su jefe, recibirá 2.000 monedas (Cierto).

* Sin duda alguna los bandidos deben ser un resto de las tropas extranjeras que trajo Duguesclín para luchar contra el rey castellano (Falso, aunque cierto es que esas bandas proliferaron por la zona durante años).

* Hay algo extraño en esos bandidos: muchas veces se han limitado a llevarse los cuerpos de las personas y bestias que allí mismo mataron, despreciando las ricas mercancías que transportaban (Cierto).

* Estos bandidos deben estar al mando de algún noble local con problemas económicos, por eso toman tantas precauciones en no dejar testigos (Falso, aunque es una idea interesante para una aventura).

* Estos bandidos son especialmente sanguinarios, ya que no dejan ningún ser vivo, ni humano ni animal, que pueda reconocerlos e incluso esconden sus cadáveres (Cierto).

* Los pocos que han conseguido rechazar su ataque y hacerlos huir hablan de hombres y mujeres extrañamente enflaquecidos, como medio muertos de hambre, cubiertos con capuchas para evitar ser identificados. En caso de tener que huir, rematan a sus propios heridos y se llevan su cabeza (Cierto).

* Estos bandidos deben ser demonios venidos de la cumbre del Moncayo, y se alimentan de la carne de los desgraciados que se cruzan en su camino (Falso, aunque no anda del todo descaminado).

* Las acciones de los bandidos se han sucedido en los municipios de Vera de Moncayo, Borja, Veruela, los arrabales de Tarazona, a veces en Agreda. Sólo hay un pueblo en el cual nunca han atacado: se llama Trasmoz (Cierto).

A la gente no le gusta hablar de Trasmoz, y hará falta ganar su confianza con un par de jarras de vino, amén de una tirada con éxito de Elocuencia o Mando. Explicarán entonces que Trasmoz es un pueblo de brujas, maldito por la mano de Dios desde que con sus maleficios hicieron que se extinguiera la familia del señor feudal de la zona.

2. La leyenda de los habitantes de Trasmoz

En verdad los habitantes de Trasmoz estaban malditos por el Diablo, y bien que pagaron por ello: Intentaron, mediante ritos complejos, Aquelarres sangrientos y complicadas invocaciones y blasfemias hacer que una de sus doncellas copulara con el Demonio Agaliaretph, señor de la Magia Negra, con la esperanza de que concibiera un hijo suyo. Pensaron que podrían controlar al hijo, ya que no al padre. La doncella, en efecto, quedó embarazada, y engendró un hijo, pariéndolo una noche de espantosa tormenta, durante la cual se malograron todas las cosechas. La madre murió en el parto, no llegando nunca a ver a su criatura, lo cual fue una fortuna para ella. Y es que el producto de sus entrañas resultó ser un engendro del infierno, una bestia deforme y repugnante, un amasijo de carne gelatinosa de color oscuro, que latía debilmente, y entre la que se adivinaba más que se distinguía una diminuta cabeza de niño. Pronto descubrieron los habitantes de Trasmoz que el ser no traería su dicha sino su desgracia, ya que estaba continuamente hambriento, y de no alimentársele tenía el poder de atraer a hombres y animales, devorándolos. Viendo consumida su hacienda, los de Trasmoz no tuvieron otra alternativa que lanzarse a los caminos, saqueando a sus vecinos. Pero esta situación, y ellos lo sabían, no podía durar siempre. Mas no podían cambiarla. Estaban condenados a no poder salir de la comarca desde el momento en que la criatura había sido engendrada.

3. La Caravana

La caravana de los comerciantes está formada por una treintena de mulas y cinco carros, conducidos por una docena de mercaderes. El jefe de los mismos es Antonio

Chato, un hombrecillo astuto y avispado, que tiene la facultad de saber estar siempre en el momento oportuno y la hora adecuada... (al menos, en cuestión de negocios).
La ruta de la caravana pasa por Vera de Moncayo y Borja, para vender algunas mercancías de menor calidad en los respectivos mercados. El viaje durará unos cinco días.

4. El asalto

La noche de la segunda jornada, y mientras la caravana está acampada en algún punto entre Vera de Moncayo y Borja, sufrirá el ataque de una veintena de bandidos, hombres y mujeres. No son un potente enemigo, y los Pj podrán librarse de ellos sin demasiados problemas, a no ser que sean sorprendidos. Si la mitad o más caen muertos o heridos, el resto huirá, procurando rematar a sus compañeros caídos.
Si a pesar de todo los Pj consiguen hacer prisionero a uno de ellos, descubrirán que es un hombre prácticamente muerto de hambre, el cual confesará bajo tortura ser del pueblo de Trasmoz, así como sus compañeros. A la pregunta de quién es su jefe, responderá con una extraña sonrisa que un tal "Ferrán Fáñez". No dirá nada más, muriendo a consecuencia de las heridas y su extrema debilidad.

5. Trasmoz

Apenas si quedan un centenar de habitantes en Trasmoz, y muy pocos de ellos pueden empuñar un arma. El pueblo presenta una imagen de abandono y pesadilla: No hay animales, ni una brizna de hierba. Todo es pobreza y deterioro, como si el alma misma del pueblo estuviera muriéndose. A las preguntas de los Pj sobre Ferrán Fáñez les indicarán el viejo castillo señorial, que se alza ruinoso dominando el pueblo. Cualquier Pj que pase una tirada de IRR notará una presencia, extraña y maligna, que emana del castillo, y deberá pasar una tirada de Racionalidad para osar siquiera acercarse.
En la sala de armas del castillo los Pj encontrarán a Ferrán Fáñez, hijo de Elvira Fáñez y del Diablo Agaliarepth. Una masa de carne oscura y palpitante, grande como una habitación, con una diminuta cabeza humana que llora como un bebé pidiendo alimento. Todo aquél Pj que no pase una tirada de RR con un malus de -50% se sentirá atraído irremisiblemente hacia la criatura, avanzando hacia ella por su propio pie, y a no ser que sus compañeros lo detengan será absorbido en el acto por ella, y en su interior devorado vivo. Sólo son inmunes a sus efectos aquellos Pj que tengan en su poder un objeto sagrado de su religión. La víctima puede librarse de su suerte si lanzan encima de ella un hechizo de Exorcismo.

La criatura es totalmente invunerable a cualquier daño, físico o mágico, que los Pj intenten hacerle. Por la simple visión de ella, sin embargo, los Pj ganarán 2D10 de IRR, a no ser que pasen una tirada de IRR con un malus de 100%, teniendo pesadillas durante toda su vida.

6. Conclusión

Si los Pj consiguen salir vivos de esta aventura ganarán cada uno de ellos 40 P. Ap. Respecto a las recompensas materiales, dependerá de su astucia: el Merino de la ciudad de Tarazona les dará 750 monedas por la información sobre los bandidos, pero no es seguro de que le guste lo que encuentre en Trasmoz...

Los habitantes de Trasmoz terminaron siendo devorados uno a uno por Ferrán Fáñez, bautizado en nombre del diablo una noche sin luna. Y sin alimento, éste fué menguando poco a poco, hasta que murió. Ninguna bestia carroñera devoró sus carnes, y su cuerpo se pudrió en la sala hasta que la lluvia lo filtró por las grietas del suelo para mezclarse con la tierra.

Lector, si alguna vez visitas el pueblo en ruinas de Trasmoz, no entres en el castillo, no te pasees por el patio de armas donde se realizaron los Aquelarres y mucho menos curiosees por los restos de las salas. Podrías encontrar aquella sala en la cual la tierra es negra y pegajosa como el barro, y el viento trae ecos del llorar de un niño. De un niño hambriento... Pues dicen que el que se para a escuchar el llanto del hijo de Agaliarepth, no lo olvidará jamás en la vida.

P.N.J.

Mercader común

FUE	10	Altura:	1'68	Peso:	70 kg.
AGI	12	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15				
RES	10				
PER	15				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Cuchillo: 20%. Daño: 1D6 + 1D4
Palo: 15% Daño: 2D4 + 1
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 75%, Comerciar 75%, Conocimiento Animal 40%

Bandido de Trasmoz

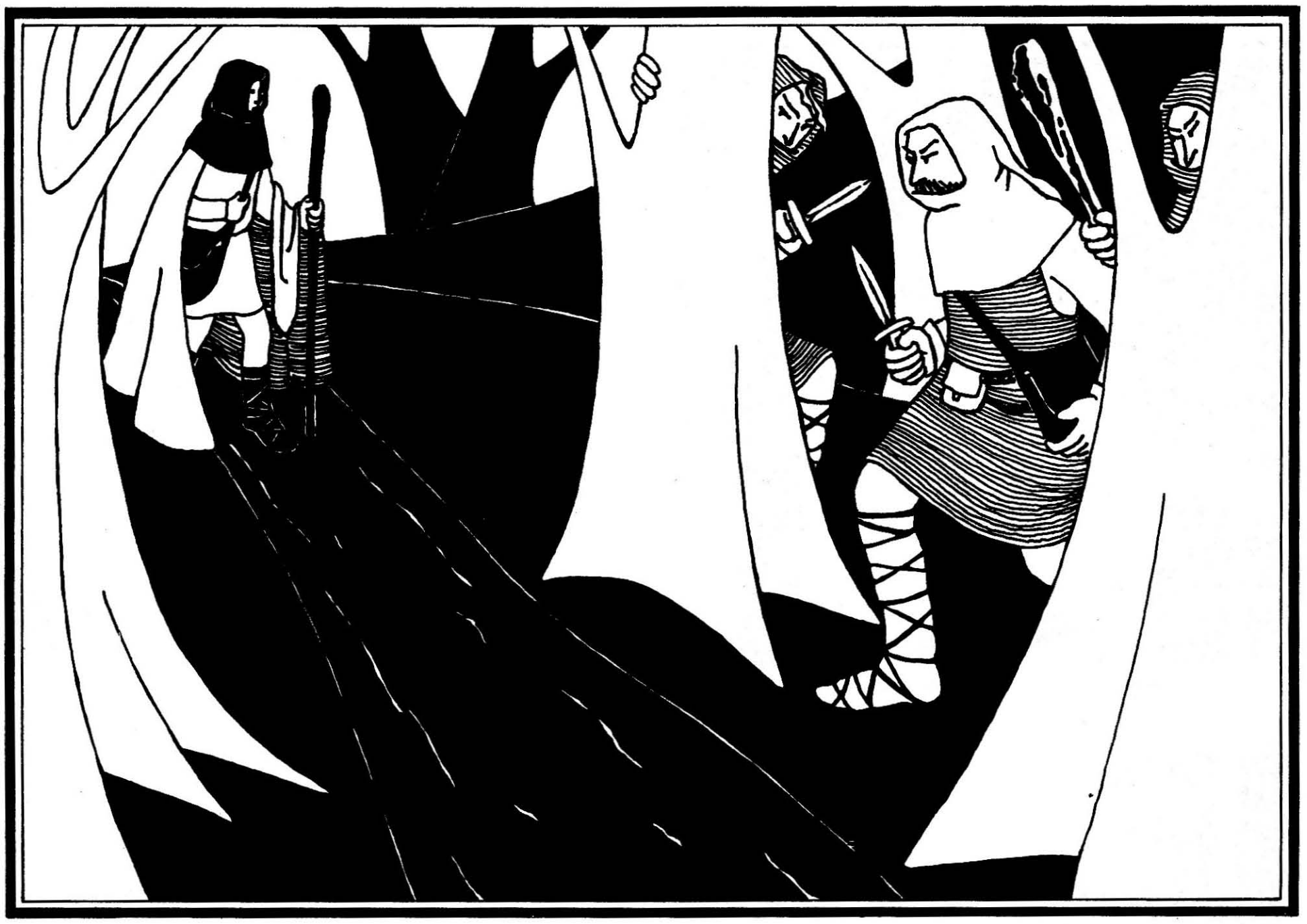
FUE	7	Altura:	1'72	Peso:	35 kg.
AGI	5	RR:	5%	IRR:	95%
HAB	10				
RES	8				
PER	12				
COM	5				
CUL	15				

Armas: Honda, 15% Daño: 1D3 + 2
Cuchillo, 15% Daño: 1D6
Palo, 15% Daño: 1D4 + 1
Armadura: Carece.
Competencias: A nivel de base

Bandidos en los reinos hispanos

En la Edad Media se conoce por bandido o malfeytor (malhechor) al salteador de caminos que, sin ningún tipo de control, vive del pillaje. Por extensión, comprende a todo autor de un delito contra la seguridad del estado, la integridad física de las personas o la propiedad privada. También se aplica a todo aquel que, tomando partido por una causa, combate en el campo o la ciudad contra una facción opuesta: ha esto se le denomina estar haciendo bando, o bandosidad.

Motivos del bandidaje
Hay tres tipos de razones para que un individuo armado o grupo de ellos se lance a los caminos:



* Por hambre. En epocas de penuria (sequía, malas cosechas, epidemias) los campesinos más pobres pueden lanzarse a los caminos en busca de su subsistencia, convirtiéndose en delincuentes por necesidad. A veces son los padres de familia, que acechan a los caminantes para robarles comida y dinero. Otras son pueblos enteros, que bajan a los valles en busca de alimento, enfrentándose a cualquiera que intente cerrarles el paso.

* Por motivos sociales. La participación en algún delito puede llevar al acusado a perder contacto con la sociedad, debiendo dedicarse al bandidaje como única vía de supervivencia.

* Por conflictos armados. Los enfrentamientos entre grupos o facciones rivales de nobles, o las revueltas campesinas pueden provocar que, concluída la causa que los retenía junto a su señor, restos de tropa armada se resista a ser licenciada y decida vivir de la rapiña, quedando marginada de la ley.
Estos últimos son los grupos de bandidos más peligrosos, ya que acostumbran seguir estando organizados militarmente. Suelen ser igualmente los mejor librados, ya que normalmente terminan siendo contratados de nuevo por algún Señor feudal, o por el Concejo de alguna ciudad.

De todos modos, no hay tanta diferencia entre un soldado en tiempo de paz y un bandido. Es por eso que cualquier autoridad mirará con desconfianza a un grupo pesadamente armado, a no ser que tengan un buen motivo para ir así.

Principales marcos de actuación de los bandidos
Aunque se dan casos de asaltos bandoleros en los arrabales de las poblaciones (siempre en el exterior de la muralla), los principales centros de acción de los bandidos son los caminos que atraviesan zonas agrestes, lejos de núcleos habitados. Grupos más numerosos y mejor organizados pueden asaltar un caserío solitario, o incluso una aldea pequeña. En zonas ganaderas, era corriente que se dedicaran al robo de ganado.
El peligro constante de los bandidos obligaba a los habitantes de estas zonas (o a los viajeros que debían pasar por ellas) a idear mil escondrijos para sus objetos de valor, y a no confiar en ningún forastero. En contrapartida, los bandidos solían usar métodos muy convincentes para hacer hablar a la gente (En 1366 las Compañías Blancas de Beltrán Duguesclin, supuestos aliados de la Corona de Aragón, saquearon Barbastro, encerrando a muchos de sus habitantes en la torre de la Iglesia Mayor y prendiéndole seguidamente fuego).

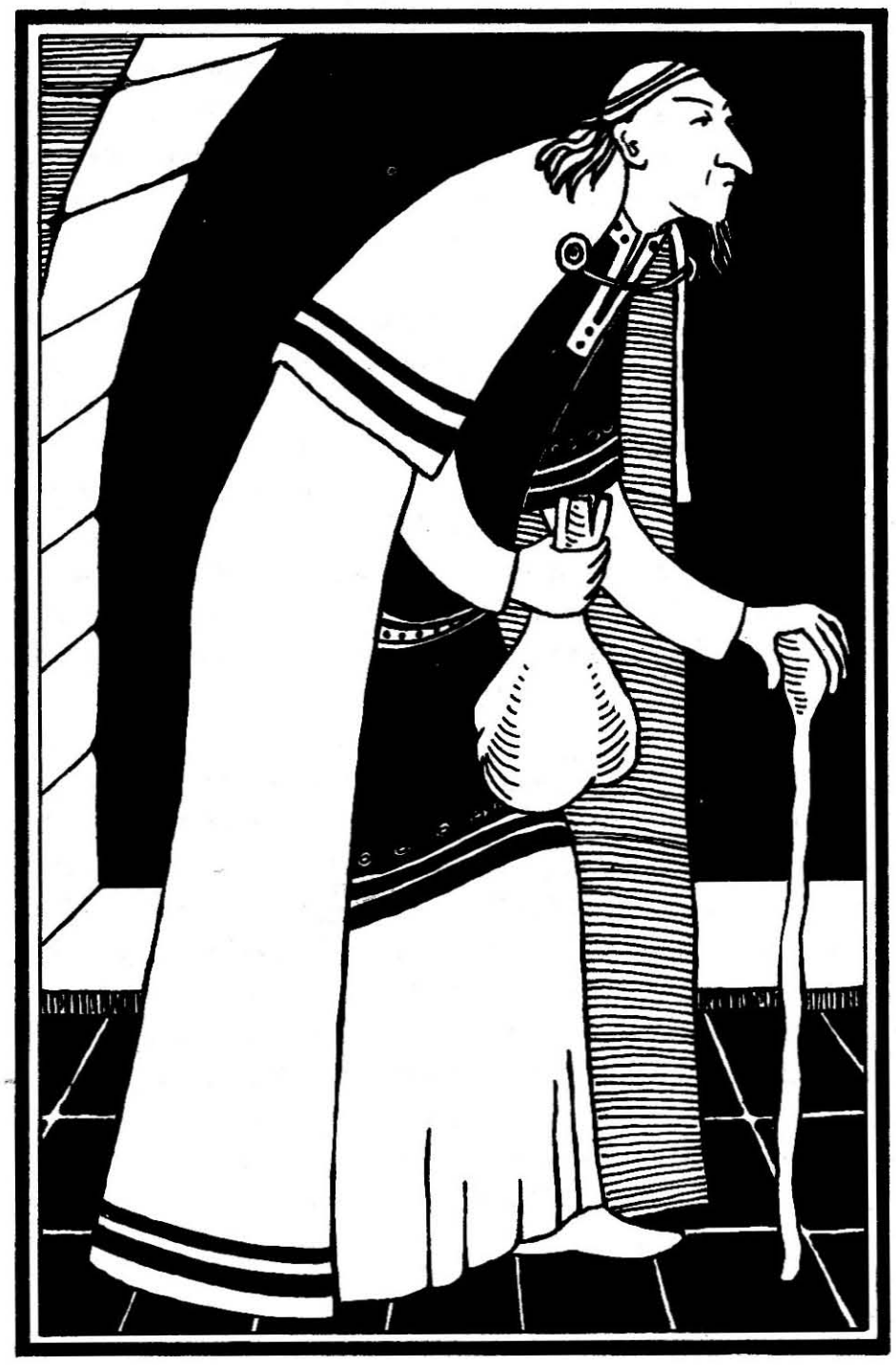
La represión del bandidaje
En casos de intensa actividad de los bandidos en un punto determinado los reyes solían enviar un ejército para perseguirlos y exterminarlos. El remedio era la mayor parte de las veces peor que la enfermedad, ya que dicho ejercito se abastecía con los recursos del terreno (léase los productos de las granjas y aldeas vecinas) y no acostumbraba a mirarse demasiado sobre a quien tenía que ejecutar.
Es por eso que las villas y aldeas tienden a unirse, creando "Hermandades", partidas de voluntarios organizadas para dar caza a los bandidos. A veces contrataban capitanes mercenarios expertos para que los dirijieran; en otras lo hacían oficiales del rey, entrenados para tal fin: Se les denominaba "Sobrejunteros".

La pena por actos de bandidaje puede variar desde la pérdida de una mano hasta una condena en galeras. Sin embargo, en la práctica los bandidos (o sospechosos de serlo) solían terminar ahorcados sin juicio previo, en especial si eran detenidos por las Hermandades.

Rescatar a un rey

Morirás, el rey don Pedro,
que mataste sin justicia
los mejores de tu reino:
mataste tu propio hermano,
el Maestre sin consejo,
y desterraste a tu madre:
a Dios darás cuenta dello.

Anónimo.



Aventura para un grupo de 5 ó 6 Pj. Todos ellos deberían ser razonablemente hábiles en el uso de las armas.

Introducción

Valladolid, mediados de 1354. Malos tiempos para el Reino de Castilla. Una facción importante de los nobles andan revueltos, sin aceptar la autoridad del joven Rey Pedro I. No es ésta una revuelta como otras: entre los revoltosos se encuentran los hermanos bastardos del Rey y el portugués Juan Alonso de Alburquerque, antiguo favorito del monarca. Para colmo, éste ha desaparecido. Hay quien dice que está reclutando un ejército, para castigar a los rebeldes. Otros dicen que ha pactado con ellos. Cien testigos juran haberle visto muerto, y cien más afirman que ha caído en poder de sus enemigos.
Isaac Leví, Tesorero Mayor del Reino, ha descubierto por fin la verdad: el Rey ha sido hecho prisionero por los conjurados, los cuales lo retienen en la ciudad de Toro. Seguramente los conjurados no quieren matarle, sino sólo obligarle a que les conceda diversas mercedes. Sea como sea, hay que actuar antes de que sea demasiado tarde. Isaac debería dirigirse a Toro, donde, con sus influencias y contactos en la Aljama (judería) podría reunir suficiente dinero como para sobornar a los soldados que vigilan al monarca y liberarlo. El problema es que, tendrá que cruzar un territorio que vive la histeria de una posible guerra, y que, por supuesto, su cabeza está puesta a precio por los conjurados.

1. El cuervo

Los Pj serán contactados por un anciano judío llamado Isaac ben Absalón. Es un hombre consumido, de pocas palabras, vestido de tonos oscuros, con una de esas miradas penetrantes que hacen imposible alzarle la voz a su dueño. Habla con una voz muy grave, que parece surgir del centro de su pecho.
Isaac quiere contratar a los Pj para que acompañen y protejan a él y a su sobrina Ruth en un viaje que deben hacer hasta la ciudad de Toro. Les pagará 50 maravedíes de plata a cada uno por el trabajo. Por supuesto, Isaac corre con todos los gastos del viaje. Si los Pj regatean un poco, Isaac les prometerá una sustanciosa propina al acabar el viaje, si queda satisfecho de sus servicios.

El grupo viajará por el camino real, que corre paralelo al río Pisuerga primero y al Duero después. Pasarán ante las poblaciones de Simancas, Tordesillas y Pollos, pero no harán noche en ellas, sino que las rodearán, para evitar problemas innecesarios.
Si los Pj inquieren el por qué de tantas precauciones Isaac les explicará que hay un joven noble en la ciudad que se ha enamorado de su sobrina, y quiere dejarla con su familia en Toro.
Son cuatro jornadas de viaje en caballería. Todos los Pj deben ir montados, ya sea en caballo o en mula. De no disponer de montura, Isaac la proporcionará.

Nota para el D.J: Isaac ben Absalón no es otro que el Tesorero Mayor de Castilla, que ha ideado ser acompañado por una muchacha judía para mejor disimular su identidad. Sólo la muchacha (que realmente se llama Ruth) sabe el auténtico motivo del viaje. No se fía de los Pj, ya que sospecha que podrían venderse al mejor postor. Quizá no le falte razón.

Isaac citará al grupo, ya equipado para el viaje, en una de las plazas de la ciudad, cercana a la aljama, en la hora Prima (al amanecer). Pese a que Ruth cabalga sobre su mula con los ojos bajos y el rostro semicubierto por el manto, un Pj que pase una tirada de Otear se podrá dar cuenta de que es preciosa. Cualquier hombre con algo de sangre en las venas mataría por ella.
La salida de la ciudad no supondrá mayores problemas. Isaac intercambiará unas palabras en voz baja con el capitán de la guardia. Una nueva tirada de Otear permitirá darse cuenta de que una bolsa bastante gruesa cambia de mano. El capitán, con expresión satisfecha, hará abrir la puerta. El único incidente de importancia será que, cuan-

do el grupo pase el umbral de las puertas, un perro vagabundo que se encuentra junto a ellas dormitando empezará a ladrarle furiosamente a Isaac. Este lo mirará fijamente, murmurando apenas una palabra entre los dientes. El perro esconderá el rabo entre las patas y saldrá corriendo, como si le persiguiera el mismo diablo...

Durante todo el viaje Isaac permanecerá en silencio, sumido en sus pensamientos, intercambiando pocas o ninguna palabra con los Pj. Ruth, en cambio, aunque procura jugar su papel de sobrina sumisa y asustada, es mucho más cordial y amable... en especial con los que son cordiales y amables con ella. Si el D.J. tiene espíritu romántico puede ir desarrollándo una bonita historia de amor entre uno de los Pj y Ruth. No importa si tiene algunos tintes melodramáticos (en los combates, por ejemplo). Puede darle color a la partida.

Los Pj han de atravesar un territorio sobre el cual pesa el miedo y la incertidumbre hacia una nueva guerra. Así pues, será frecuente que los campesinos dejen su labor para mirarlos con desconfianza, o que incluso huyan de ellos o se muestren claramente hostiles. Al fin y al cabo, constituyen un grupo de hombres armados, pero no dan la impresión de formar parte de un ejército. La presencia de Isaac entre ellos, sin embargo, les da respeto y miedo a partes iguales. No faltará quien se santigüe cuando pase a su lado, o algún niño campesino que huya al verle gritando "¡el Diablo! ¡el Diablo!"

2. El buitre

A media jornada de marcha, el grupo se encontrará con el camino bloqueado por media docena de hombres de armas, a los cuales parece comandar un individuo que, nada más aparecer los Pj, se apresurará a montar en su más bien flaco corcel. Es un individuo ataviado con pedazos aprovechados de viejas armaduras, rostro picado por la viruela y boca desdentada. Tanto él como sus hombres necesitan un buen baño. Afirmará ser el muy noble Conde Guillermo de Montferrat, actualmente al servicio del Rey Pedro I. Está realizando una importante misión, y necesita las monturas de los Pj... y ya puestos, las armas y todo lo de valor que lleven encima, incluída la ropa.
Si los Pj no reaccionan osará acercarse hasta Ruth, mientras murmura un "qué tenemos aquí...", y recibirá un bofetón en la cara cuyo impacto, unido a la sorpresa, hará que el tal Conde caiga estrepitosamente al suelo. Los Pj ya no podrán evitar el combate.
Por supuesto, este farsante y su tropa no son más que un grupo descontrolado de gentes de armas metidos a bandidos. Una resistencia decidida y eficaz bastará para hacerles huir desordenadamente.

3. El jabalí

Al ponerse el sol, y mientras el grupo está preparando el campamento, una tirada de Otear les permitirá distinguir a un hombre armado con un arco, con una flecha dispuesta, y que parece rastrear la zona. Está acompañado por dos perros. Da la impresión de querer ocultarse de los ojos de los Pj, y en efecto lo está haciendo. El hombre es un cazador furtivo, vecino de Simancas, y lleva toda la tarde siguiéndo el rastro a un jabalí, al cual cree haber herido con una de sus flechas.
Si los Pj atacan al cazador por considerarlo sospechoso los perros de éste se lanzarán ferozmente en su defensa.

El episodio del cazador puede tener una segunda parte, desagradable para los Pj: Durante la noche, aquel Pj que saque peor resultado en una tirada de Suerte será atacado por el jabalí herido, mientras esté haciendo guardia (Isaac insistirá en este punto: es necesario hacer guardia por la noche).

4. Las zorras

A la mañana siguiente, los Pj encontrarán un pesado carro atascado en un barrizal, formado en medio del camino por las lluvias recientes. En el carromato viaja Honesto Gálvez, de profesión pícaro, alcahuete y buscavidas. Le acompaña su mujer, Honorata, cuyas rollizas carnes "todavía pueden empollar a algún mochuelo", como ella misma dice, y sus hijas, Lucía y Eugenia, dos niñas de 17 y 15 años que hace mucho que perdieron la inocencia. La familia, que se dedica al viejo oficio de la prostitución, viaja a Tordesillas para continuar con sus negocios. Parece que allí se está reuniendo un importante contingente de tropas, y, como dice Honorata "donde hay soldados tiene que haber putas". Propondrán a los Pj que, si les ayudan a salir del apuro, las dos hijas y la madre no tendrán ningún inconveniente en hacerles a los generosos Pj un trabajito extra dentro del carromato. Isaac, por supuesto, se negará, pero hará falta ver que decisión toman finalmente los Pj (ya se sabe que dónde estén dos tetas...)

Sin embargo, todo aquel Pj que sucumba a los placeres de la carne, tendrá un 40% de posibilidades de contraer unas hermosas Ladillas en las partes nobles (ver pág 64 del manual).

5. Los perros

Tras comer algo de pan y carne bajo la sombra de un bosquecillo, el grupo reemprenderá la marcha. Al poco serán detenidos por cuatro soldados a caballo, los cuales les pedirán los salvoconductos de paso. Isaac intentará sobornarlos, pero uno de ellos, que parece llevar un rato observándolo con atención, gritará a sus compañeros "¡Es él!" al tiempo que desenvaina su arma y arremete contra el grupo. Los Pj deberán luchar contra ellos. Isaac y Ruth, procurarán mantenerse al margen del combate...
Si tres caen, el cuarto intentará huir. Si consigue escapar alertará a los conjurados, los cuales enviarán numerosos grupos de soldados a controlar los caminos de acceso a Toro.
Si los soldados son eliminados, y los Pj piden explicaciones a Isaac, éste explicará que el pretendiente de Ruth pertenecía a una extraña secta de guerreros, de la cual lo desconoce todo, incluso el nombre (lo cual es falso, pero se resiste a confiar en los Pj. Ver pág. 75 del manual, para coger ideas sobre qué secta puede ser aquella).
Si uno de los soldados es capturado vivo, por el contrario, se descubrirá todo el pastel: hay patrullas controlando los accesos a Toro por orden de Enrique de Trastámara y los otros hermanos bastardos del rey, con órdenes de detener a todo partidario de Pedro I que intente llegar a Toro. Ese hombre que viaja con ellos no es otro que Isaac Leví, Tesorero Mayor del Rey de Castilla...

6. Toro

Una vez ante las puertas de Toro, Isaac ordenará a los Pj que entren en la ciudad con Ruth, mientras él permanece escondido cerca de la ciudad. La tímida y callada Ruth tomará repentinamente el mando de los boquiabiertos Pj. El plan de Isaac y Ruth consiste en que los Pj y la muchacha entren en Toro, visiten los contactos de Isaac en la Aljama y estos sobornen a algunos guardias de la ciudad para que Isaac pueda ser izado con cuerdas al interior de la ciudad.

Si los Pj se encaparran en querer saber qué demonios sucede, Isaac no tendrá más remedio que confiar en ellos, prometiéndoles grandes riquezas y fortuna si le ayudan en el rescate del rey.

Todo aquel que intenta entrar en la ciudad es registrado e interrogado por la guardia de las puertas. Los Pj deberán pasar una tirada de Elocuencia o Soborno para pasar sin problemas. En caso de que fallen, los guardias se pondrán muy pesados, en especial con Ruth.

El plan de Isaac y Ruth se desarrollará sin problemas, aunque si el Director de Juego se siente especialmente sanguinario, puede hacer que a una patrulla de algunos soldados le dé por pasar ante ese sector de muralla justo en ese momento...

7. Conclusión

De un modo u otro (incluso si es inexplicable) Isaac debe llegar a Toro para poder rescatar al Rey, el cual llevará a cabo una sangrienta venganza contra sus enemigos. Isaac pagará lo prometido a los Pj, aparte de una propina de 200 maravedíes de plata a cada uno. Además, pueden contar con la gratitud eterna del rey, según las palabras de éste... Los Pj aprenderán duramente lo que vale esa gratitud cuando, apenas unos años más tarde, Isaac Leví sea detenido por orden de Pedro I, sus bienes y los de su familia confiscados, y él mismo muera bajo tormento en presencia del Rey, bajo la acusación de haber usurpado fondos de la Corona.

Los Pj ganarán cada uno 45 P. Ap. Aquél que descubra todo el pastel (interrogando a los soldados que reconocieron a Isaac), ganará 15 P. Ap. más.

P.N.J.

Isaac Leví

FUE 5 Altura. 1'57 Peso. 47 kg.
AGI 10 RR: 15% IRR: 85%
HAB 15 Apariencia 13
RES 10
PER 12
COM 20
CUL 20

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: *Elocuencia 65%, Comerciar 90%, Sobornar 75%*
Hechizos: ¿?

NOTA PARA EL D.J: Luis Salvador, sufrido corrector del texto, me propone que se juegue con la paranoia de los Pj. En efecto, para muchos de sus contemporáneos Isaac Leví era un poderoso hechicero. Sus ademanes misteriosos, su natural reserva, e incluso un poco de manga ancha por parte del D.J. (que parezca saber en todo momento que va a suceder, o que su penetrante mirada impida que nadie le alce la voz, o que a ratos parezca leer el pensamiento de los Pj) puede dar mucho más color a una partida en la cual no hay ningún elemento mágico. Aquí queda la idea para el que quiera cogerla.

Ruth

FUE 13 Altura: 1'65 Peso: 56 kg.
AGI 20 RR: 60% IRR: 40%
HAB 20 Apariencia 25
RES 15
PER 15
COM 17
CUL 12

Armas: Daga 60%. Daño 1D6 + 2D3
Pelea 85%. Daño 1D3
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 45%, Seducción 90%, Esquivar 60%

"Conde" Guillermo de Monferrat

FUE 15 Altura: 1'77 Peso 67 kg.
AGI 14 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia 8
RES 16
PER 12
COM 10
CUL 5

Armas: Lanza, 40%. Daño: 2D6
Espada 60% Daño: 1D8 + 1D4 + 1
Escudo 45%
Armadura: Cota de Malla (Protección 5). Casco (Protección 2). Escudo
Competencias: Cabalgar 45%, Esquivar 35%

Hombres de Guillermo

FUE 12 Altura: 1'67 Peso: 60 kg.
AGI 14 RR: 50% IRR: 50%
HAB 13 Apariencia 5
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 5

Armas: Lanza 40% Daño 1D6 + 1
Maza 35% Daño 1D8 + 1
Armadura: Peto de cuero (Protección 2). Casco (Protección 2)
Competencias: Esquivar 40%, Correr 65%.

Cazador

FUE 15 Altura: 1'82 Peso: 90 kg.
AGI 20 RR 75% IRR: 25%
HAB 20 Apariencia 12
RES 16
PER 20
COM 5
CUL 15

Armas: Arco 75% Daño 1D10 + 1D6
Cuchillo 30% Daño 2D6
Armadura: Peto de cuero (Protección 2)
Competencias: Esquivar 60%, Rastrear 55%

Perros

FUE 10 RR: 50% IRR: 50%
AGI 20 Armadura Natural: Carece
RES 15

PER 15
Armas: Mordisco 75%. Daño 1D4
Competencias: Rastrear 60%

Jabalí
FUE 25 RR: 50% IRR: 50%
AGI 12 Armadura natural: Carece
RES 30 (Herido 17)
PER 10
Armas: Colmillos (en carga) 45%. Daño: 1D8 + 2D6
Competencias: Discreción 12%, Esconderse 35%

Soldados de los conjurados
FUE 13 Altura: 1'75 Peso: 67 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia: 10
RES 15
PER 10
COM 5
CUL 10
Armas: Lanza 50% Daño 1D6 + 1D4 + 1
Espada 40% Daño 1D8 + 1D4 + 1
Escudo 40%
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Protección 3). Casco (protección 2). Escudo.
Competencias: Cabalgar 40%

Cronología del reinado de Pedro I de Castilla, el Cruel

1334. Nace en Burgos, hijo de Alfonso XI de Castilla y de María de Portugal.

1350. Sube al trono a la edad de 16 años, debiendo hacer frente a un sector importante de la nobleza que le era hostil, y las intrigas de sus hermanos bastardos.

1352. Revuelta nobiliaria contra la actuación de Juan Alonso de Alburquerque, un portugués favorito del rey. En ella está implicado Enrique de Trastámara, hermano bastardo del rey. La rebelión, sin embargo, es sofocada con facilidad.

1353. Matrimonio con Blanca de Borbón, hija del rey de Francia. Pedro la hace encerrar tres días más tarde en el castillo de Arévalo, para seguir viviendo con su amante María de Padilla, la cual le había sido presentada por Juan Alonso de Alburquerque. Este episodio, sin embargo, provocó la caída de Alburquerque como favorito del rey, siendo sustituído por Juan Fernandez de Hinestrosa, tío de María.

1354. Nueva revuelta nobiliaria, dirigida por los cinco hermanos bastardos del rey. En sus filas hay esta vez nobles influyentes como el Maestre de la Orden de Santiago y Juan Alonso de Alburquerque, antiguo favorito del rey. Pedro I es apresado y retenido prisionero en Toro (Zamora), donde debe aceptar las exigencias de los revoltosos. Consigue escapar, sin embargo, con la ayuda de su Tesorero Mayor, un judío llamado Isaac Leví (del cual se decía en la época que era un poderoso mago). Una vez libre, Pedro I reunió un ejército y derrotó a sus hermanos, a los cuales logró capturar, así como la mayor parte de los conjurados. Sólo escapó Enrique de Trastámara, que consiguió huir a tierras de Aragón, poniendo posteriormente su espada al servicio del rey de Francia.
Pedro I mando torturar y ajusticiar en público a sus otros hermanos bastardos. Debido a su crueldad, su propia madre, María de Molina lo maldijo en público, tras lo cual tuvo que auto desterrarse a Portugal. Este hecho le permite ganarse el sobrenombre de "el Cruel", aunque sus partidarios lo denominan "el Justiciero"

1356. A raíz de un incidente entre naves aragonesas y genovesas Pedro I de Castilla (aliado de Génova) declara la guerra a Pedro IV de Aragón. Castilla ocupa Alicante y pone sitio a la plaza de Tarazona. Enrique de Trastámara vuelve de Francia para ponerse al servicio de Pedro IV.

1357. Toma de Tarazona por parte de Castilla. En Mayo se establece una tregua por mediación de Guillermo de La Jugue, legado del Papa de Aviñón, Inocencio IV.

1358. Se reauda la guerra: doble ofensiva aragonesa en Soria y Murcia, poniendo sitio a Medinaceli.

1359. Expedición naval de Pedro I. Conquista Guardamar y vence a parte de la flota catalana, pero fracasa en el ataque a la ciudad de Barcelona que realiza en Junio.

1360. Aragón recupera en febrero, y mediante la diplomacia, la plaza de Tarazona.

1361. Otro legado pontificio, Guido de Bolonia, consigue que el 13 de Mayo ambos bandos firmen la paz de Terrer, devolviéndose mutuamente los territorios conquistados. Este respiro permite a Pedro I intervenir en la guerra civil que se desarrolla en el reino de Granada, y durante la cual asesina, al parecer con su propia mano, a Muhammad VI el Bermejo, rey de Granada.
Es asesinada asimismo en Medinasidonia Blanca de Borbón, reina legítima de Castilla, al parecer por orden del mismo Pedro I.

1362. Se reanuda la guerra. Castilla toma la iniciativa y amenaza Zaragoza.

1363. Nueva ofensiva castellana. Sus ejércitos llegan hasta Valencia, pero ante la llegada de tropas de refuerzo deben retirarse a Murviedro. Pedro IV se alía con Carlos II de Navarra. Pedro I contraataca y pone sitio a Orihuela en Diciembre. Paralelamente las Cortes de Bribiesca declara herederas al trono a las dos hijas ilegítimas de Pedro I y María de Padilla, Constanza e Isabel.

1364. Una furiosa contraofensiva aragonesa obliga a levantar el sitio de Orihuela.

1365. Pedro IV reconquista Murviedro. Bertrand Duguesclin pone a las Compañías Blancas al servicio de la Corona de Aragón.

1366. Enrique de Trastámara y las Compañías Blancas penetran arrolladoramente en el territorio castellano, derrotando a Pedro I y haciéndolo huir de la península por Portugal. Enrique es coronado rey en el monasterio de las Huelgas (Burgos).

1367. Pedro I vuelve a la península con un ejército de unos 10.000 hombres, reclutados en Aquitania por

Eduardo, el Príncipe Negro de Gales, heredero del trono de Inglaterra, y al cual Pedro I le ha prometido diversas mercedes (entre las que se incluyen el señorío de Vizcaya y la entrega de 550.000 florines de oro en metálico) si le ayuda a reconquistar su reino. El rey de Navarra permite el paso de este contingente armado por sus tierras. Las Compañías Blancas (francesas) y el ejército del Príncipe Negro (anglo-gascón) se enfrentan en Nájera, defendiendo respectivamente los intereses de Enrique II y de Pedro I. Ganan los ingleses, debiendo huir precipitadamente Enrique II a Francia,y recuperando el trono Pedro I.

Una vez en el trono, sin embargo, este se niega a cumplir lo pactado con el Príncipe Negro, el cual se desentiende de la lucha y retira a sus tropas de la contienda. Esto propicia el retorno de Enrique II, que ha firmado un nuevo tratado con los franceses.

1368. Las tropas de Enrique II ponen cerco a la ciudad de Toledo, el cual se prolonga durante meses, debido a la tenaz resistencia de la ciudad.

1369. Pedro I, refugiado en Andalucía, sale al encuentro de Enrique II para intentar liberar a Toledo. Se produce la batalla de Montiel (marzo), que gana Enrique II. Pedro I debe refugiarse con unos pocos fieles en el castillo del mismo nombre. Intenta establecer negociaciones con Beltrán Duguesclín, el capitán de las Compañías Blancas, para atraerlo a su bando y hacerle traicionar a Enrique II. Duguesclín simula estar de acuerdo, pero exige entrevistarse con Pedro I en persona, haciéndole presentarse en su tienda, lo cual hizo el rey la noche del 22 al 23 de Marzo. Era una trampa. Allí lo estaba esperando su hermano Enrique II de Trastámara, el cual se enfrentó a él y lo mató. Pedro I tenía 35 años.

El retorno de Abel

Algunos dicen haber
en Salamanca estudiantes
so color de desprender,
que después suelen volver,
más necios que fueron antes.
Gastan el tiempo en andar
de noche y en puterías,
en dormir y en pasear,
borrachear y jugar
y en otras bellaquerías.

Sebastián de Horozco

Esta aventura está diseñada para un grupo de 3 a 5 Pj. Uno o dos de ellos deberán ser Goliardos. Los Pj forman un grupo de amigos, así que sería de desear que el resto tuviera profesiones afines al ambiente picaresco en el que se mueven los Goliardos (Profesiones recomendadas: Ladron, Juglar, Soldado, incluso algún noble segundón y empobrecido, un Artesano o un Comerciante no demasiado enriquecido).

Introducción

"Con mano torpe, el muchacho examinó el libro, pasando las páginas con gesto impaciente. Uno de sus dos acompañantes soltó una risita. Otro un pequeño eructo. Era evidente que los tres estaban borrachos. Por fin, el muchacho levantó las manos y adoptó una actitud de concentración. Por un instante pareció que no iba a pasar nada...
Luego se desató el infierno."

1. El robo

Salamanca, primeros días de Noviembre de 1353. Los Pj están tomando unas jarras de vino en una taberna, invitados por un bachiller llamado Ramiro de Osuya, que se está gastando así la Patente que les ha sacado a los novatos este curso. Ramiro, sin embargo, no les está pagando la bebida por altruismo ni amistad desinteresada. Explicará a los Pj que necesita su ayuda.
Este curso ha sido nombrado ayudante del bibliotecario de la universidad, lo cual le permite hacer méritos para acceder al título de licenciado. Sin embargo, hace apenas 24 horas, ha descubierto que falta un libro: concretamente un tratado de magia escrito en latín, el célebre Libro de San Cipriano. Si la Asamblea de Doctores de la Universidad llega a enterarse, su futuro en la misma será más negro que el carbón. Por eso ha pensado que los Pj podrían intentar hacer un par de averiguaciones discretas, y con un poco de suerte igual conseguían recuperar el libro... Caso de insinuar los Pj que estas cosas se pagan, el desesperado Ramiro llegará a ofrecerles todos sus ahorros: 227 monedas de oro.

Si los Pj le hacen preguntas sobre el libro de San Cipriano, explicará que está catalogado como un supuesto grimorio de magia negra, escrito por un monje apóstata en el año 1001.

Sobre cómo ha desaparecido el libro, Ramiro supone que sólo ha podido ser durante el traslado de los libros estropeados de la sala al taller de reencuadernación. Los libros se trasladaron hace tres días, y le fueron devueltos ayer. Fue entonces cuando cotejando la lista se dió cuenta de que faltaba uno. El artesano que arregló los libros hace años que trabaja para la universidad, y es de toda confianza. Del traslado se encargó el bedel de la biblioteca, Martín, el cual no haría la estupidez de robar un libro que nunca entendería, ya que no sabe leer ni escribir.

2. Averiguaciones

El artesano encargado de arreglar los libros estropeados de la biblioteca (y de un montón de cosas más) es un hombre sencillo y afable llamado Cándido. Es uno de esos hombres que es capaz tanto de hacer una mesa como de preparar un pergamino de piel de oveja, sin perder por ello ni la calma ni la sonrisa. Contestará sin ningún inconveniente a las preguntas de los Pj: en efecto, hace tres días recibió un lote de libros. Se habían desprendido algunas páginas, y las cubiertas de algunos de ellos estaban estropeadas por la humedad y las ratas. Hizo el trabajo y los devolvió dos días después. No sabe nada más, y en su taller no hay niguna prueba que lo culpe. Una tirada de "Psicología" convencerá a los Pj de que dice la verdad.

Martín el bedel es un hombre fuerte, muy corto de entendederas, famoso por hacer su trabajo al pie de la letra. Si los Pj le interrogan sobre el tema en cuestión empezará negándolo todo, muy nervioso y disgustado. Presionándole lo bastante, sin embargo, terminará llorando como un niño. Sin embargo, si los Pj continúan amenazándole o gritándole, se irá poniendo aún más nervioso, no diciendo nada coherente. Si, en cambio, se le tranquiliza hablándole suavemente y con amabilidad, (serán necesarias una o varias tiradas de Elocuencia) terminará confesando que "un amigo" le pidió prestado el libro, diciéndole que nadie se daría cuenta, ya que él mismo lo arreglaría y lo devolvería a la biblioteca. Pero su amigo ha desaparecido con el libro, y teme perder el trabajo. El tal "amigo" es un estudiante de la universidad, llamado Gregorio.

Si los Goliardos del grupo preguntan a sus compañeros de universidad sobre el tal Gregorio, los Pj serán informados de que es un estudiante de segundo año de Leyes, bastante juerguista. Hace un par de días que no aparece por clase. La última vez que se le vió, estaba bastante borracho, y presumía que era capaz de hablar con el mismísimo Apolonio de Tiana (mago célebre de la antigüedad). Al parecer, se llegaron a hacer apuestas sobre el tema. Será muy difícil que un Pj que no sea Goliardo consiga esta información. A los estudiantes no les gusta hablar de un compañero a alguien que no sea de los suyos.
Los Pj no tendrán muchos problemas en conseguir su dirección.
Gregorio vive en una habitación que le ha alquilado una viuda, aunque malas lenguas dicen que Gregorio no le paga precisamente con dinero, sino con cierto tipo de atenciones, de las cuales parece que la viuda estaba muy necesitada.

3. La revelación

La vivienda de Gregorio está situada en la zona central de Salamanca. Es una casa pequeña, de dos pisos, con puerta y ventanas cerradas. Nadie abrirá la puerta, por muchos golpes que los Pj den en ella. Si se interroga a algún vecino, dirá que hace ya casi un día que no se perciben signos de vida, ni ven a Doña Elvira, la viuda propietaria de la casa.
Si los Pj entran en la casa, forzando la puerta o una de las ventanas, se encontrarán con una mujer de unos 40 años aparentemente sin sentido, y con dos cadáveres en una de las habitaciones del piso superior. Uno de ellos lleva en la cabeza un tosco y ridículo gorro de papel, que un Goliardo identificará sin ninguna dificultad como los usados para hacer "el obispillo" (ver apéndice). Un examen riguroso del otro cadáver (tirada de Otear) permitirá descubrir que le han escupido varias veces en la cara, como si le hubieran hecho "la nevada" (ver apéndice). Ambos han sido golpeados con un hacha, la cual se encuentra tirada en un rincón. Asimismo los Pj pueden encontrar (tirada de Buscar) en el hogar de la chimenea un libro semiquemado, cuyo título del lomo lo identifica como el valioso libro de brujería que tan afanosamente busca Ramiro.
En el suelo de la habitación está dibujado con carbón un tosco círculo, rodeado de signos indescifrables. Una tirada de "Conocimiento Mágico" revelará que son absolutamente inútiles.
Escrito con sangre en una de las paredes se puede leer perfectamente la frase: "Abel regressus est". Un Pj que tenga unas nociones mínimas de latín (o cualquiera que pase una tirada de Cultura x 3 y sepa leer) lo traducirá sin problemas como "Abel ha vuelto". Un Pj que pase una tirada de Leyendas o Conocimiento Mágico recordará que, si se falla la invocación de un Anima, otra puede venir y ocupar el cuerpo del invocador.

La mujer sin sentido no tiene signos visibles de violencia, de hecho parece simplemente dormida. Si uno de los Pj pasa una tirada de Psicología, se dará cuenta de que está fingiendo. Asimismo se dará cuenta el Pj que intente reanimarla y pase una tirada de Medicina. De no ser descubierta, Elvira simulará que se despierta lentamente, y contará a los Pj que Gregorio ha sido sin duda endemoniado, y que posee terribles poderes, ya que nada más mirarla ella cayó fulminada.
Caso de verse descubierta, Elvira simulará estar poseída, lanzando espumarajos por la boca, retorciéndose por el suelo, gritando, y desgarrándose la ropa. No contará la verdad ni siquiera bajo tortura.
(Ver más adelante)

Si se examinan con atención las heridas de los cadáveres, y se pasa una tirada de "Primeros Auxilios" se descubrirá que han sido asesinados con dos tipos de arma distintos: Hay heridas de hacha, pero también de cuchillo.

Si los Pj hacen algunas averiguaciones más en la Universidad descubrirán lo siguiente:

Los dos muertos son dos estudiantes de la universidad, llamados Francisco Fernández y Xurxo Boeu, que ya poseen el título de bachiller, y que están, como Ramiro, intentando sacarse la licenciatura.

El curso pasado dió mucho que hablar un tal Abel. Era novato, y terminó suicidándose por no poder soportar las bromas que le gastaban los estudiantes de cursos superiores. Aunque nadie dijo nada, los auténticos culpables de su muerte fueron Ramiro de Osuya, Bernardo de Hita (actual Rector de la Universidad) Francisco Fernández y Xurxo Boeu.
Abel era un tipo extraño. No le gustaba salir de juerga, ni beber, ni siquiera frecuentar los burdeles. Quizá por eso se le cogió tanta manía. Era de la misma Salamanca, y vivía con su madre viuda llamada Elvira. El que más datos puede dar sobre Abel es su único amigo, Gregorio.

4. La venganza

En realidad, el ánima de Abel no ha poseído el cuerpo de Gregorio. Todo es en realidad un maquiavélico plan urdido entre éste y Elvira, para vengarse de los que provocaron la muerte del hijo de esta.
Tras robar el libro, Gregorio emborrachó a Francisco y a Xurxo, convenciéndoles para que participaran en la invocación. En un momento determinado irrumpió en la habitación Elvira blandiendo el hacha, y Gregorio la ayudó con su cuchillo. Francisco y Xurxo, borrachos como estaban, no tuvieron ninguna oportunidad.
A continuación Gregorio preparó la escena, y encerró a Elvira en la casa, con instrucciones para que se fingiera desmayada.
Escupió en la cara de Xurxo, haciéndole la "nevada", y colocó la mitra de papel en la cabeza de Francisco, clara alusión al "obispillo". A continuación dejó quemar en las ascuas del hogar el libro, sabiendo que así le buscaba la ruina a Ramiro. Además, era el equivalente de la novatada de romper las cubiertas de los libros.
Su última víctima será Bernardo de Hita, al cual piensa agredir en la calle cuando salga de la universidad, y matar a golpes (alusión a la Rueda). Para ello ha contratado a un grupo de matones.
Una vez cumplida su venganza, Gregorio piensa dirigirse a cualquier capilla o Iglesia, y dejar que lo encuentren rezando. Afirmará no recordar nada de lo sucedido, achacándole la culpa al ánima de Abel.

5. Recompensas

Si los Pj son hábiles deduciendo el enigma es posible que puedan (si quieren) salvarle la vida al Rector, sea enfrentándose a Gregorio y sus matones o simplemente avisando a la Guardia de la ciudad. Esta, sin embargo, no se mostrará muy entusiasmada de proteger a un estudiante. De salir vivo, Bernardo de Hita se mostrará muy agradecido hacia los Pj, convirtiéndose en un contacto de los Pj para futuras aventuras.
Salga Bernardo vivo o muerto, los Pj ganarán cada uno 40 Puntos de Aprendizaje si consiguen descubrir toda la trama de la historia.

P.N.J.

Gregrio

FUE	12	Altura:	1'78	Peso:	75 kg.
AGI	15	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	15	Apariencia 12			
RES	13				
PER	10				
COM	18				
CUL	20				

Armas: Cuchillo 65%. Daño 1D6 + 1D4, Pelea 45%. Daño 1D3
Armadura: Ropa de lana (Protección 1)
Competencias: Esquivar 40%, Elocuencia 75%

Elvira

FUE	15	Altura:	1'68	Peso:	80 kg.
AGI	10	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	12	Apariencia 10			
RES	20				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Hacha de mano 35%. Daño 1D8 + 1D4 + 2
Armadura: Carece
Competencias: Escuchar 40%, Psicología 35%.

Matones (6)

FUE	15	Altura:	1'73	Peso:	70 kg.
AGI	12	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia 8/12			
RES	15				
PER	12				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Maza pequeña, 45%. Daño: 1D8 + 1D4 + 1
Armadura: Peto de cuero (Protección 2)

La vida del estudiante medieval

En la Baja Edad Media la cultura está en manos de la Iglesia, pese a la cada vez mayor presión por parte de los municipios. Los estudiantes universitarios son considerados a todos los efectos como clérigos menores, y en caso de que cometan algún delito o deban rendir cuuentas ante la justicia son siempre juzgados por tribunales eclesiásticos, no civiles.

La carrera universitaria

La vida universitaria suele empezar a los quince años, aunque es normal ver en las aulas gente de mayor edad. Existen cuatro tipos de facultades: Artes, Leyes y Cánones, Medicina y Teología.
Antes de emprender una carrera universitaria propiamente dicha, el estudiante debía pasar unos años en la facultad de Artes estudiando artes liberales. Concretamente los estudiantes debían aprobar el Trivium (Gramática, Dialéctica y Retórica) y el Cuadrivium (Aritmética, Geometría, Astronomía, Música).
Seguidamente, el estudiante podía optar por intentar licenciarse en Artes liberales o bien estudiar para Bachiller en cualquiera de las otras universidades. En ese caso debía seguir un número variable de cursos: cuatro para Medicina, cinco para Teología, seis para Leyes.
Conseguir el título de Licenciado (poseedor de la licentia docenti, para dar clase de esa disciplina) suponía nuevos cursos de estudio, alternados con prácticas y lecturas públicas: (cuatro en Medicina, cinco en Derecho, tres en Artes y cuatro en Teología).
Para acceder al título de bachiller el estudiante debía demostrar sus conocimientos pronunciando una breve lección ante sus compañeros, ante un doctor (maestro) que debía confirmarle el título y ante el Rector de la Universidad. Para ser licenciado, sin embargo, el aspirante debía exponer durante dos horas una lección a la Asamblea de doctores de la Facultad. El tema de dicha lección, elegido por sorteo, le era notificado con 24 h. de antelación. Los doctores decidían posteriormente, en votación secreta, si el aspirante merecía o no el título.
El bachiller con influencias puede asimismo acceder al cargo de Rector de la Universidad, que en esa época era ocupado por un alumno y no por un profesor. El Rector es elegido por votación mayoritaria de los estudiantes, y es un puesto lucrativo, ya que, aunque no percibe un sueldo fijo, cobra una tasa de cada alumno que desea acceder al título de bachiller.

El curso y la clase

Los cursos eran largos, y abarcaban normalmente de Octubre a Septiembre. Los horarios de clase empezaban a las 6 ó 7 de la mañana, prolongándose hasta las 7 o las 8 de la tarde con una pausa al mediodía para comer.
El método de trabajo en todas las asignaturas era fundamentalmente oral, que consistía en tres partes: Exposición, en el cual el maestro leía un texto y lo comentaba; Disputa, en el cual lo discutía con sus alumnos y organizaba debates; y Repetición, en el cual los estudiantes memorizaban lo aprendido.

Las novatadas

Era costumbre que los estudiantes de cursos superiores gastaran una serie de novatadas (varias de ellas de muy mal gusto) a los nuevos alumnos. Algunas de ellas eran: La Rueda (los novatos eran metidos dentro de un cerco de estudiantes, y golpeados con los libros de texto); el manteo (hacerles volar con una manta); arrancarles las cubiertas de los libros; hacerles "obispillos" (obligarles a pronunciar un discurso coronados con una mitra de papel); la Nevada (llenarlos de gargajos bien dirigidos)...
Para finalizar esta pesadilla (que según las diferentes Universidades tenía una duración variable) el estudiante novato debía pagar la llamada "Patente", impuesto que se pagaba a los estudiantes veteranos, ya fuera en metálico o en especie, y que estos consumían luego en meriendas y juergas.

Las salidas nocturnas están prohibidas en los estatutos de todas las universidades: sin embargo se practican asiduamente, sea para dar serenatas o cencerradas, visitar las tabernas, jugar o ir al burdel.

La imagen en el espejo

Fazen escuras sus tiendas,
e poca lumbre les dan:
por Brujas muestran Ypre,
e por Mellinas, Rroán,
los paños violetas,
bermejos paresçerán;
al contar de los dineros,
las finestras abrirán.

Pedro López de Ayala

Aventura interactiva para un Pj que no posea la capacidad de lanzar hechizos y que no sea de origen noble.

Introducción

Burgos, 30 de Junio de 135... La ciudad está de Feria. Planeas pasar la tarde paseando por ella, curioseando las mercancías que exponen los comerciantes, sin ninguna idea preconcebida de comprar nada.
Ve a 21.

1. Llegas a una sala aparentemente sin salida, en la cual la única puerta es por la cual has entrado. ¿Buscas una posible puerta secreta (ve a 4) o te vas en dirección Sur (17)?

2. El callejón está oscuro. Distingues una silueta humana, que parece hacerte señas para que te acerques. ¿Lo haces (ve al 31) o te vas (ve al 13)?

3. Llegas a una sala diferente a las demás. Está mucho más iluminada, y las paredes parecen latir, como si fuera un gigantesco corazón. Hay en ella tres objetos:
* Un espejo, el cual refleja tu imagen.
* Una estatua de cristal, la cual representa un hombre vestido con extraños ropajes que tiene en la mano unas joyas de cristal de 10 caras regulares.
* Una especie de caja o libro (no estás seguro) igualmente de cristal, que tienen grabada una palabra: "Aquelarre". La extraña voz de antes resuena en tu cerebro, conminándote a romper "aquello que eres"? ¿Qué haces?:
Romper el espejo: Ve a 15.
Romper la estatua: Ve a 24.
Romper el libro: Ve a 33.

4. Tira por Buscar. Si lo pasas ve a 8. Si no lo pasas ve a 14.

5. Llegas a una nueva sala. Al llegar al centro de la misma, sucede algo extraño: las paredes, suelo y techo dejan de reflejarte a tí, sino que muestran a un extraño ballestero encapuchado enfundado en una túnica negra. Simultáneamente, las 6 imágenes del ballestero te apuntan con su arma y disparan. Tienen un 40% de impactar (cada uno). Hacen 1D10 de daño. Si pasas una tirada de Esquivar puedes evitar el proyectil de uno de ellos. Tardas un asalto en alcanzar cualquiera de las puertas. Coges la del Norte (43) la del Sur (51) la del Este (40) o la del Oeste (35). Si prefieres quedarte en la sala, ve al 41.

6. Llegas a una sala con cuatro puertas. ¿Vas hacia el Norte (10), el Sur (35), el Este (43), o el Oeste (42)?

7. Como esperabas, cuando rompes el espejo tu oponente cae hecho añicos a tus pies. Si quieres proseguir tu camino ve a 50. Si quieres descansar un poco antes ve a 49.

8. Por desgracia, sigues sin encontrar nada. Lo único que puedes hacer es desandar lo andado. Coge la puerta Sur y ve al 17.

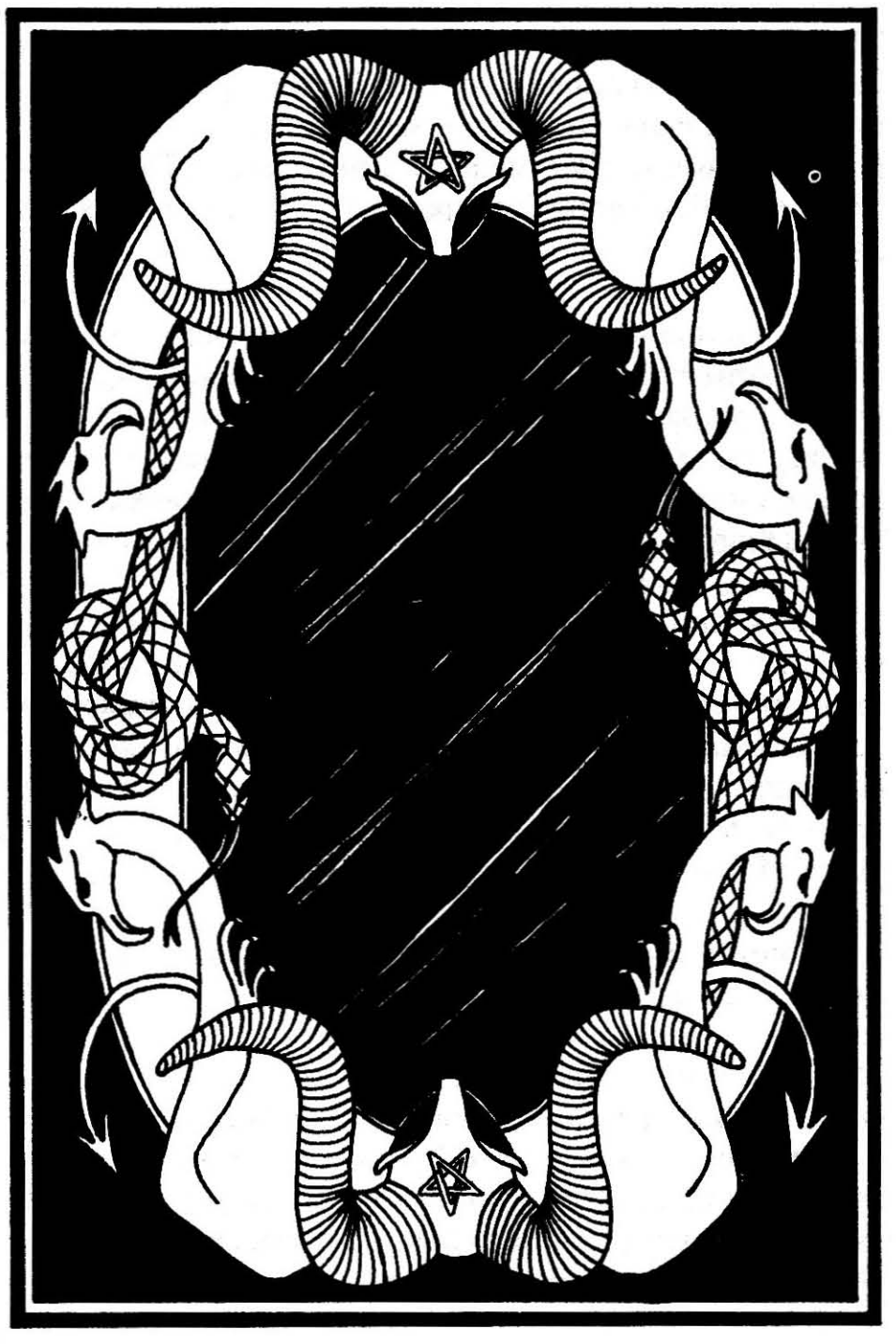
9. Casi sin darte cuenta giras sobre tus pasos y te diriges hacia el callejón. No sabrías decir exactamente por qué haces esto. Ve a 31.

10. Llegas a una nueva sala. Al llegar al centro de la estancia, sin embargo, surge del espejo de la pared de la izquierda una imagen, que no es sino un reflejo distorsionado de tí mismo. Blande una extraña espada de cristal, y te cierra el paso. ¿La atacas (Ve a 11) o esperas a ver qué hace (30)?

11. El ser es totalmente inmaterial, y tus golpes pasan a través suyo como si sólo fuera una ilusión. Su Agilidad es de 20, tiene un porcentaje del 60% con su arma, y sus golpes NO son una ilusión (Daño: 2D6 +2). ¿Intentas huir de él (Ve al 23) o intentas romper el espejo del cual ha salido (Ve al 45)?

12. Estás en una sala con dos puertas. ¿Coges la del Norte (Ve al 44) o la del Oeste (Ve al 27)?

13. Desde las sombras te chistan más fuerte. No puedes evitar girarte, disgustado, y distingues una especie de destello desde la oscuridad del callejón. Haz una tirada



de Racionalidad con un malus del 25%. Si la pasas ve al 36. Si no la pasas ve al 9.

14. No has encontrado nada. ¿Deseas seguir buscando (ve a 4) o lo dejas correr y te vas en dirección Sur (ve a 17)?

15. Rompes el espejo. Se oye como un grito, que levanta ecos en toda la sala. Las paredes espejo se rompen una a una, y brota sangre de ellas. Te desmayas. Ve a 39.

16. No entiendes lo que pasa, pero algo te dice que será mejor que te largues de la zona (y ya puestos, de la feria) lo antes posible... FIN

17. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Norte (1), el Oeste (43), o el Este (19)?

18. Llegas a una sala con dos puertas. ¿Vas hacia el Este (32) o al Oeste (47)?

19. Llegas a una sala con dos puertas. ¿Vas hacia el Norte (17) o el Sur (40)?

20. Entras en el recinto ferial sin más problemas. La Feria está muy animada este año. Hay vinos de Rioja, paños de Flandes, cueros castellanos, frutas de Valencia, perfumes de Oriente, joyas de Granada... Los comerciantes anuncian a grandes voces sus mercancías, ofreciéndolas a los posibles compradores de una manera casi agresiva. Rechazas un par de ofertas y continúas tu paseo cuando, de repente, oyes que alguien te chista desde la oscuridad de un callejón. ¿Te paras a ver quién es (Ve a 26), sigues tu camino, sin hacer caso (Ve al 32), o te metes directamente en el callejón para ver qué sucede (Ve al 31)?

21. Al entrar en el recinto ferial, la guardia te obliga a despojarte de tus armas, "por motivos de seguridad". Hay todo tipo de gente en la Feria, y no las tienes todas contigo. ¿Intentas esconder un arma pequeña (tipo Daga, Cuchillo o Estilete) entre las ropas (ve a 28) u obedeces (ve a 20)?

22. La guardia de la ciudad acaba de encontrar tu arma oculta. Ahora vas a tener que dar muchas explicaciones, tanto a los alguaciles de la ciudad primero como al Merino después. Nada, sin embargo, que no se pueda arreglar pagando una buena multa. De todos modos, te han fastidiado la tarde... FIN.

23. Para huir del Ser debes superar su Iniciativa, y sacar además una tirada de Correr. En caso contrario intentará impactarte poe la espalda con un bonus de +50%. (Recuerda que tiene una Agilidad de 20, un porcentaje con su arma del 60% y hace un daño de 2D6+2). Si sales vivo ¿a donde vas? ¿Al Sur (42), al Oeste (46) o al Este (6)?

24. Rompes la estatua. Resuena una carcajada. Te desmayas. Ve a 34

25. Parpadeas: sin duda alguna, debes haberte desmayado... O quizá el tipo del espejo te hizo algo... Estás en una extraña sala que parece hecha de espejos, y tu imagen se refleja hasta el infinito. Una de las paredes no es espejo sino cristal, y al otro lado distingues el callejón en el que estaba el tipo del espejo, y en el fondo del mismo la calle por la que has entrado y ves a la gente de la feria pasar por delante. Aunque gritas, nadie se gira, y te vas dando cuenta, horrorizado, que te encuentras, inexplicablemente, dentro del espejo. A no ser que tengas IRR 70 o más ganas 1D10 de puntos de IRR. Sientes en el interior de tu cabeza una voz que dice: "Tu destino te espera en el centro del espejo, pero el camino para llegar hasta allí es seis veces siniestro." No puedes quedarte eternamente en esta sala, así que decides hacer caso a la voz. Pronto descubrirás que estás en un laberinto en el formado por pasillos que serpentean y giran, los cuales se enlazan en salas de forma cuadrada. Ve a 51.

26. Haz una tirada de Otear. Si la pasas, ve al 37. Si no la pasas, ve al 2.

27. Llegas a una nueva sala: ¿Coges la puerta Norte (ve a 40), la puerta oeste (ve a 51) o la del este (ve a 12)?

28. Haz una tirada de Ocultar. Tienes un bonus del 20% si el arma es un estilete (por su pequeño tamaño). Si sacas una pifia ve a 22. Si fallas ve a 29. Si lo consigues ve a 20.

29. Haz una tirada de Suerte. Si la pasas ve a 20. Si no la pasas ve a 22.

30. Te quedas inmóvil. El ser avanza hacia tí con intenciones claramente agresivas. ¿Le golpeas (11), intentas huir de él (23), o intentas romper el espejo del cual ha salido (Ve al 45)?

31. Hay una figura en la penumbra del callejón, que lleva algo, que parece ser un escudo, envuelto en un trapo.
Al acercarte lo quita con un movimiento rápido: ves que es un espejo, en el cual te ves reflejado. Es de mediano tamaño, cubierto de signos incomprensibles para tí. Sin embargo, no puedes evitar desear poseerlo al instante: ¡ese espejo DEBE ser tuyo! Oyes su voz, que te dice: "Dime quién eres, viajero: ¿El universo que te rodea, el espíritu que te dirige o la imagen que ahora reflejas?
Su voz te suena extrañamente familiar, pero no te das cuenta de nada más. Caes como desmayado, y la oscuridad se apodera de tí. Ve al 25.

32. Tras un par de giros en ángulo cerrado, llegas a una nueva sala. ¿Coges la dirección Norte (Ve a 35), Este (51), u Oeste (18)?

33. Rompes el libro. Resuena una carcajada. Te desmayas. Ve a 34.

34. Recuerdas muy pocas cosas. No necesitas más. Estás en un callejón, apretando contra tí el espejo, envuelto en harapos. Sólo tienes que esperar a que pase alguien ante tí. Entonces lo llamarás, y el acudirá, hacia la penumbra, donde lo esperáis el espejo y tú.
Así ha sido antes. Así ha de ser siempre... FIN

35. Llegas a una sala con cuatro puertas. ¿Coges la del Norte (6), la del Sur (32), la del Este (5), o la del Oeste (47)?

36. Te sientes extraño una fracción de segundo... luego la sensación se desvanece. Haz una tirada de Conocimiento Mágico. Si la pasas ve al 38. Si no la pasas ve al 16.

37. Hay una persona, en el fondo del callejón. Está oscuro, y no la distingues muy bien. Lleva un bulto, como un escudo, envuelto en un trapo sucio. Te parece alguien conocido, pero no sabrías decir quién, o de qué lo conoces. Te hace señas para que te acerques. ¿Lo haces (ve al 31) o te vas (ve al 13)?

38. ¡Han intentado lanzarte un hechizo! ¿Te diriges al callejón para darle su merecido al autor de ello (Ve al 31) o prefieres irte de la zona lo más rapidamente posible?
(Ve al 16)

39. Te despiertas en el callejón, con un enorme dolor de cabeza, rodeado de diminutos fragmentos de cristal manchados de sangre. Del individuo que sostenía el espejo sólo quedan un montón de harapos, tirados en un rincón. Te das cuenta, extrañado, que esos harapos son muy parecidos a tus propias ropas.
Sales del callejón dando tumbos, como un borracho, contento de respirar el aire fresco. FIN.

40. Estás en una nueva sala. ¿Vas hacia el Norte (19) el Sur (27) el Este (44) o el Oeste (5)?

41. Vuelven a disparar. Ve a 5.

42. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Norte (10), el Este (6), o el Oeste (48)?

43. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Norte (17), el Sur (5) o el Oeste (6)?

44. Llegas a una sala con dos puertas. ¿Vas hacia el Oeste (40) o hacia el Sur (12)?

45. Para romper el espejo debes superar la Iniciativa del Ser (Agilidad 20) para zafarte de él y darle un buen golpe al espejo; o bien arrojarle algo contundente. En ese último caso debes pasar una tirada de Lanzar.
Si consigues romper el espejo ve a 7. En caso contrario ve a 11, y disponte a recibir su ataque.

46. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Oeste (3), el Este (10), o el Sur (48)?

47. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Oeste (48), el Este (35), o el Sur (18)?

48. Llegas a una sala con tres puertas. ¿Vas hacia el Oeste (46), el Este (10), o el Sur (48)?

49. OK, ya has descansado. Ahora ve al 50.

50. ¿Irás hacia el Oeste (46), el Sur (42), o el Este (6)?

51. Estás en la primera sala. Hay tres puertas, todas las cuales dan a pasillos y a salas en las cuales las paredes, techo y suelo son asimismo de espejo: coges la orientada al Este (ve a 27), la del Oeste (ve a 32), o a del Norte (ve a 5).

Ganancias de P. AP. y pérdidas de irracionalidad:

Si consigues salir vivo y cuerdo del espejo ganas 5 p. de Racionalidad.

Resistir los efectos del hechizo que se te lanza al principio (ver 38) te aporta asimismo 5 puntos más de Racionalidad.
Si en cambio "sales" del espejo por el parágrafo 34, te conviertes en un PNJ, con la voluntad anulada por el Ser del espejo...

Puntos de aprendizaje

Si se consigue vencer al Espejo, y salir de él sano y salvo, se ganarán 40 P. Ap.

Comercio, Ferias y Mercados

Los dos factores principales que marcan la transición de la Alta a la Baja Edad Media son el repoblamiento de las ciudades y la apertura de rutas comerciales. Esto genera un intercambio de productos, noticias y gentes, que rompe con el estancamiento de la etapa anterior.
Los gobernantes favorecen el comercio: en los lugares frecuentados por los comerciantes hay mayor riqueza y población. Así pues se dictan toda una serie de leyes para favorecer a los comerciantes:
* En época de Mercado no se le impedirá la entrada en una población a ningún comerciante, ni aunque hubiera restricciones a la entrada de viajeros (salvo en el caso de peligro de epidemia)
* A un comerciante jamás se le incautarán como prenda de pago sus animales de transporte.
* En caso de robo a un comerciante, la justicia tiene la obligación de intervenir con la mayor diligencia. Caso de no atraparse al ladrón, o no poder este restituir lo robado, el Concejo de la población o el Señor del lugar tendrá que indemnizar al comerciante.

Rutas y Mercancías

Las poblaciones costeras (en especial las de Galicia) abastecen de productos del mar al interior. Estas, a su vez, proporcionan sal para elaborar los salazones, única manera de que el pescado aguante sin estropearse (como es el caso de la isla de Ibiza o de Villafáfila, en Zamora). Asimismo se comercia con el cerdo y sus productos (Pamplona), con productos exóticos o de lujo (Granada), con vinos y pieles curtidas (las ciudades de Castilla).
Paños, vestidos y calzado llegan a la Península provenientes de Francia, Flandes y de Inglaterra.
Productos de Oriente como la seda, especias y esencias aromáticas (perfumes) llegan asimismo a los mercados hispanos gracias a los marinos-comerciantes catalanes e italianos.

En tierra el medio de transporte del comerciante varía según su mercancía y el estado de la ruta:
Animales (como cerdos u ovejas) y mercancías ligeras como telas suelen transportarse a pie. Normalmente un comerciante solitario no llevará más de una docena de animales.
Paños, pieles, en ocasiones madera o hierro, suelen transportarse en recuas de animales de carga, ya sean asnos o caballos.
En caso de mucha carga, o de cargas especiales (como odres de aceite o barriles de vino) se usa el carro. Este, sin embargo, sólo puede avanzar por caminos anchos y

allanados, con lo cual no es demasiado utilizado en las largas distancias.
El comerciante suele viajar en grupo, para mejor protegerse de los bandidos y otros peligros del camino.

El comercio en la ciudad

Las tiendas en la ciudad medieval suelen situarse en la calle principal. Se trata de casas corrientes, cuya planta baja ha sido habilitada como comercio. Sin señalización, el caminante puede ver los artículos a la venta a traves del arco de las puertas, abiertas de par en par.
Dichas tiendas de tiempo completo, sin embargo, suelen ser escasas. La ciudad medieval se abastece, principalmente, con el Mercado y la Feria.

El Mercado se celebra un día a la semana. Ese día los comerciantes de dentro y fuera de la ciudad estan autorizados a exponer sus mercancías, normalmente en la plaza mayor del pueblo, o en plazas destinadas especialmente a este fin, como es el caso de los Zocos árabes.

La Feria tiene una periodicidad anual (aunque en algunas ciudades se hace dos veces al año, una en Primavera y otra a principios del Otoño). Suele durar unos quince días, y en ellos la ciudad cambia: durante estos días los comerciantes que lleguen están extentos del pago de Portes (especie de impuesto o tributo que se pagaba por las mercancías al entrar en una ciudad), lo cual hace que lleguen comerciantes de otras ciudades y reinos cargados con sus mejores productos. La ciudad es invadida por ellos: los comerciantes no sólo ocupan el espacio normalmente ocupado durante el Mercado, sino que se extienden también a las calles y plazas circundantes.
El Merino de la ciudad es el encargado de mantener el orden en la feria, convirtiéndose mientras dure ésta prácticamente en el amo de la ciudad. Coloca su tienda en la feria, como un comerciante más, para atender más directamente los asuntos de ésta, y el propio Concejo celebra esos días sus reuniones públicas en ella (Ver el apéndice Intramuros, en la pág ...). El Merino velaba por el respeto de las llamadas "Leyes de Feria", que sus alguaciles cumplir al pie de la letra:
* En el recinto ferial está prohibido llevar armas, a no ser que se sea de nacimiento noble.
* En caso de cometerse un robo o asalto contra los comerciantes en la Feria, los culpables cogidos "in fraganti", aparte del castigo normal que imponga la ley, serán desnudados y azotados 100 veces. Luego, maniatados y desnudos, serán paseados por todo el recinto ferial antes de ser conducidos a los calabozos del Concejo, en espera de juicio.
* En días de Mercado no se pueden tomar mercancías o bienes de un comerciante como prenda para el pago de una deuda.
* Los comerciantes, a su vez, deben cumplir dos preceptos: dar el peso justo y pagar los impuestos de la ciudad que se hayan estipulado de antemano. En caso de no cumplirlos sufrirán igualmente severos castigos.

A pesar de estas medidas, Mercados y en especial Ferias eran caldo de cultivo ideal para desórdenes, robos y asaltos, debido a la gran concentración de gentes y lo variopinto de sus condiciones sociales.

La muerte invisible

Recuerde el alma dormida,
avive el seso e despierte,
contemplando
cómo se passa la vida;
cómo se viene la muerte
tan callando.

Jorge Manrique

Aventura para un grupo de 3/5 Pj, los cuales deberían conocerse entre sí de anteriores partidas. Alguno de ellos debería tener un porcentaje alto en Conocimiento Mágico, y el poder de lanzar hechizos.

Introducción

...No me pregunten a mí, yo sólo cuento lo que me contaron. La esmeralda era del ángel Luz-Bel, y parece ser que la perdió cuando fue expulsado del cielo por el Arcángel Gabriel. Del mismo modo que perdió su nombre, pasando a llamarse Lucifer.
Y dicen los que algo saben que la esmeralda del Diablo no ha traído más que desgracias a todos los que la han encontrado, ya que Lucifer lanzó una maldición sobre ella...

1. El loco y la muerte

Nájera, verano de 135.. Aprovechando que es día de Mercado, los Pj están reponiendo parte de su equipo, y comprando provisiones para proseguir su camino en dirección a Villavelayo.
De repente, un tipo de mirada extraviada, como la de un loco, se planta frente a ellos, y sacando una extraña piedra negra de entre sus rasgadas vestiduras les ofrecerá vendérsela. No hace falta pasar ninguna tirada de Psicología para darse cuenta de que está presa de una terrible excitación nerviosa. Además, continuamente está mirando con inquietud a su espalda. Da la impresión de que oyera como si algo o alguien se le fuera acercando.
La piedra es totalmente opaca, y desprende un leve calor. El tipo en cuestión aceptará cualquier precio que le ofrezcan por ella, y si se le intenta regatear les regalará la joya con alivio evidente. Si los Pj la rechazan o no quieren ni hablar con él les arrojará la joya a los pies, mientras grita: "¡Os la doy! ¡Ya no es mía! ¡Ya no es mía!"
Al poco, sin embargo, los Pj oirán unos alaridos terribles, junto con los gritos horrorizados de la multitud. El tipo en cuestión está siendo devorado en medio de la plaza por una bestia invisible, al parecer invunerable e inmaterial. Cualquier intento por parte de los Pj (con magia o armas) para intentar ayudar al desgraciado será inútil. Por esta visión, los Pj ganarán 1D10 de IRR, a no ser que tengan IRR 95 o más.
El pequeño problema para uno de los Pj (elegido al azar por el malévolo Director de Juego) es que se dará cuenta de repente que lleva una esmeralda engarzada a una cadena de oro colgando del cuello. Tiene el mismo tamaño y forma que la piedra del loco, la cual, por cierto, ha desaparecido del último lugar donde la vieron (fuera en medio del barro o en uno de los bolsillos del Pj).

2. La piedra y la muerte

Todos los intentos del Pj para librarse de la piedra serán inútiles, y le pueden acarrear más de un susto. Si la tira en el bosque, por ejemplo, la encontrará en el interior de

la primera ave que trinche para cenar. De tirarla por un agujero le caerá en el lecho cuando duerma, etc. Nada parece ser capaz de librarlo de ella.

Si los Pj investigan sobre el loco devorado por la bestia invisible, cualquier Alguacil de la ciudad, o el mismo Merino, les informará de que se trataba de Adalberto de Osma, forajido y saqueador de tumbas. Hacía ya un tiempo que se le quería hechar el guante.
Respecto a la piedra, lo mejor que pueden hacer los Pj es dirigirse al Monasterio de Valvanera. El fraile que se encarga de estos temas es bastante entendido en todo lo referente a situaciones extrañas.

Nota para el D.J: Si los Pj han jugado El rostro de la bestia puedes hacerlos dirigirse al monasterio de San Gabriel, para entrevistarse con el Hermano Anselmo (suponiendo que siga vivo, que ya es mucho suponer).
En un volumen de la Biblioteca del monasterio (un extraño volumen intitulado "Rerum Demoni") pueden encontrar una referencia a una piedra maldita que cambia de color. Se trata de una vieja leyenda sobre una esmeralda que Luz-bel (nombre del Diablo antes de su caída) llevaba siempre del cuello. Cuando fue expulsado del cielo perdió la esmeralda, que cayó en la Tierra. Dicen que la esmeralda tenía grandes poderes mágicos, ante lo cual el diablo maldijo a todo aquel que se la pusiera y la usara, con una especie de "bestia que no es animal, que se siente pero que no se puede ver, que mata pero que no se puede herir". Esta Bestia ha devorado a todos los portadores de la piedra.

3. La tentación y la muerte

El Pj poseedor de la piedra empezará a tener visiones extrañas, tentaciones oscuras que le rondarán por la cabeza. De pronto sabrá, de manera inexplicable, que si reclama la piedra como suya, tendrá un poder que no ha tenido ningún hombre antes. Podrá ser emperador sin mover un dedo. Un inmortal, quizá un dios...

Si el Pj se deja llevar por la tentación y usa la piedra, el Director de Juego debería ser bondadoso, y concederle lo que pida. Al fin y al cabo, una vez use la piedra ésta se volverá negra, y empezará a desprender calor. Además, perderá sus propiedades mágicas. El Pj empezará a oir, además, el sonido de una bestia que se arrastra hacia él. ...Y tarde o temprano lo alcanzará y lo devorará.
Sin embargo, el Pj no podrá aguantar por mucho tiempo las visiones que le provoca la piedra antes de volverse loco. Tarde o temprano usará la piedra. Los monjes del monasterio aconsejarán a los Pj que se lleven a su amigo a las cuevas que hay cerca del monasterio, donde según la tradición vivió San Nuño, el ladrón arrepentido que encontró la imagen que hoy se venera en el monasterio. Es un lugar santo, y quizá allí el Pj encuentre la paz.

4. El poder y la muerte

A la salida del monasterio, sin embargo, los Pj se encontrarán con un grupo de siete hombres encapuchados, embozados de tal manera que no se puede ver sus rostros. El que parece su jefe exigirá al Pj que tiene la joya que se la entregue. En caso de que este lo haga (posiblemente muy contento, ya que así se libra de ella) el ser la cogerá, y pronunciando una extraña palabra desaparecerá. Un Pj avispado que saque una tirada de Otear se dará cuenta de que no es humano, y si saca una tirada de Conocimiento Mágico o Leyendas la identificará como una Sombra (ver manual, pág 58). La Sombra lleva más de 75.000 años buscando la Piedra por encargo de su amo, Agaliaretph, y ha reanimado a seis muertos para que le ayuden en su búsqueda.
Una vez la Sombra haya desparecido, sus seis compañeros, que son Muertos, atacarán a los Pj.
En caso de que el Pj se niegue a entregarle la joya, la Sombra ordenará a sus Muertos que ataquen igual, mientras ella se reserva para rematarlos con su magia. Sin embargo, si intenta usarla, se dará cuenta de que está siendo neutralizada por otra fuerza, no quedándole otra opción que huir.

Si los Pj consiguen neutralizar a todos los Muertos verán a un individuo de estatura baja, muy delgado, que juguetea con la piedra. Preguntará al Pj si se la puede quedar. En caso de que la respuesta sea afirmativa dirá, mientras la mira pensativamente: "...en otro tiempo me gustaron estas cosas... Pero hoy sé que una piedra es igual a otra piedra. Y diciéndo esto la meterá descuidadamente dentro de su zurrón, desapareciendo en un recodo del camino antes de que los Pj se den siquiera cuenta.
Será mucho más tarde, cuando descubran en una vieja pintura en una iglesia de Villavelayo que su rostro es el mismo que el que se supone tenía San Nuño, el santo que había sido ladrón.

5. Conclusión

Si el Pj usa en algún momento la piedra la Bestia vendrá a buscarle, sin que pueda hacer nada por evitarlo.
En caso contrario, la llegada de Nuño será vital para librarle del problema de la piedra.
Asimismo puede librarse de ella si se la entrega a alguien y este la acepta (Aunque sería una muy mala pasada hacerle esto a un pobre inocente).
Los Pj ganarán 30 P. Ap. por llevar a buen término esta pequeña aventurilla.

...No me pregunten a mí, yo sólo cuento lo que me contaron, aquel día en Nájera, mientras tomábamos vino con ese hombre que dijo llamarse Nuño, mientras la tormenta nos retenía en aquella cueva que nunca he podido volver a encontrar. Y Nuño juguetea con una piedra verde, y el Diablo no se atreve a ir a buscarla....

P.N.J

Muertos

FUE	12	Altura:	1'67	Peso	40 kg
AGI	5	RR:	0%	IRR:	110%
HAB	10	Armadura natural: Carece			
RES	12				
PER	7				
COM	0				
CUL	5				

Armas: Hacha 40% Daño: 1D8 + 2
Maza 55% Daño: 1D8 + 1
Competencias: A nivel de base.

La sonrisa de la muerte, la mueca de los vivos

por Lluís Salvador

Siéntate, amigo, y departe un rato con este pobre caminante. Toma algo de este vino que traigo en la bota desde Cariñena, hoy ya hará tres días. Lo compré la mañana mismo en que pusieron en la fosa a mi compañero de viaje, mi compadre Joan. El mismo día, enterraban al obispo de Zaragoza, muerto cinco días antes. Es extraña esta señora Muerte, ¿verdad? No hay quien escape de ella, no hay viaje en el que no esté ella al final, y no hay ni dinero ni púrpura que ella no pueda dejar sin efecto. ¡Tan triste, y sin embargo, tan consoladora! No te extrañes, ¿qué nos queda si no el convencimiento de que a todos nos va a alcanzar? He viajado. He visto. He escuchado. He estado en ciudades asoladas por la peste, allá en Francia, y he visto en los ojos de los condenados brillar la luz del conocimiento: "El Baile enfermó ayer, cinco días después que yo; no tardaré demasiado en encontrarle en la fiesta del camposanto". Y es que la Muerte festeja, amigo, la Muerte baila con los hombres, y es la reina de una danza a la que nadie se puede negar. Demasiados siervos he visto mascullar con la cabeza gacha y los dientes apretados que ese hideputa del señor reventará, reventará tan seguro como hay Dios. Bien que lo saben los clérigos. Por eso, bajemos la voz, predican la pobreza en el mundo, o por lo menos en sus postrimerías."Tu dinero se lo comerán los gusanos, lo lavarán las aguas de la tierra, de modo que déjaselo a quien puede hacer que viva eternamente".

Pero todo esto son rencores y artimañas, amigo. Y yo te hablaba de alguien real. Esa desdentada de la que me contaron, lo juro, un compañero de viaje tan sobrio y cuerdo como Aristóteles, que me contó que había visto comiendo el pan y queso del hombre que esa noche iba a morir. Y que hablaba, poco, bien es verdad; declamando como un cátedro verdades como puños, que en ningún lado hubiesen podido mentarse sin ser llevado a la picota, o algo peor. Cuenta que después de la charla se rió, profundamente, y sacó una baraja de tarote de entre sus ropas y se puso a jugar a la brisca con el condenado, tras aconsejar a los otros que no entraran en la timba, no fueran a perder algo más que su dinero. Y cuenta este amigo que, tras ganar, se levantó y se fue diciendo que por la mañana tenía que estar en la costa donde se iba a levantar galerna y un pescador tendería sus redes.

Juego, fiesta, danza... Y es que, amigo, a nadie le gusta morir de mal modo, pero a casi nadie le importa morir. Ese es el secreto, puedes creerme. Acabaremos como carne de gusanos, ya sabemos, pero los soldados saben, y los pobres, que no tienen nada que perder muriendo y sí mucho que ganar si arriesgan. Si juegan. Sólo son los ricos los que pueden acurrucarse cada noche sin saber si será dentro de una hora o de un día cuando dejarán de sentir el frío del oro en las yemas de los dedos o el fulgor de las tiaras y coronas en sus ojos. Ya me ves, no soy viejo y he visto morir a cinco reyes. ¿De qué les valió su reinado? ¿De qué ser buenos o malos príncipes? No, créeme, no hay que temer a la Muerte. Cuando mucho, a la mala forma de morir. Recuerda que tu cuerpo resucitará. Y mejor que no estés despedazado cuando Dios te llame, je, je...

Espera, ¿quieres irte ya? Ya se que soy un poco macabro, pero, verás, nada importa; y no puedes saber si el próximo paso que darás será el último, de modo que mejor darlo por algo. ¿Qué dices de hechizos y el diablo? ¡Iluso! ¿Sabes lo que ese amigo me contó? Que cuando hablaron de Dios, la Muerte sólo dijo una frase, muy corta: "Ellos hacen su camino; yo el mío. Nadie me manda".

Trovas de amor a un jirón de carne

...Estavan en la huerta
una dama descubierta
y un gentil hombre abraçados,
obrando según natura
lo que se suele hazer
y, siendo sin cobertura,
las turmas y hendedura
se les podían parescer...

Anónimo

Esta aventura está prevista para un jugador y un Director de Juego. El Pj deberá ser de origen social Burgués o Villano, y pertenecer a la Corona de Aragón. La historia puede modificarse sin demasiadas dificultades al pasado personal del Pj.

Introducción

Barcelona, Abril de 135.. Tras una larga ausencia, el Pj ha regresado, por una temporada, a la casa de su familia, la cual se gana la vida con la pesca. El padre y hermanos del Pj salen en barca al anochecer, encienden rudimentarios fanales adosados a la borda de la embarcación, y pescan con redes los peces que acuden atraídos por la luz.
Antes de salir a correr mundo, el Pj estuvo muy unido con Joan, el hermano menor, con el cual compartía la habitación, y que ahora acaba de cumplir catorce años. Durante la ausencia del Pj Joan se ha convertido en un jovencito delgado y melancólico, de profundos ojos negros y grandes silencios. Los padres del Pj le comentarán a éste que Joan lleva unos días con una actitud muy extraña, como si algo le ocupara totalmente el pensamiento. Apenas come, y contesta con monosílabos a las preguntas de su familia. La única respuesta que han podido arrancarle es que últimamente no duerme demasiado bien. El padre está algo disgustado con él, ya que se ha vuelto descuidado en el trabajo. Piensa, sencillamente, que su hijo está enamorado, ya que está en la edad de esas tonterías. La madre tiene miedo de que haya sido hechizado, y pedirá al Pj que cuide de él una temporada, para intentar averiguar qué pasa. Le propondrá que, durante esos días, vayan a pescar juntos, los dos en la barca, como hacían antaño. El Pj se alojará en la vieja habitación, con Joan.

1. La visión

Una tirada de Psicología demostrará al Pj que el veredicto de su viejo padre no anda en absoluto desencaminado. Joan parece a todas luces un triste mochuelo enamorado. Unas copas en una taberna, una tirada de Elocuencia y unas horas repasando viejos recuerdos y anécdotas harán que el reservado Joan termine confiándose a su hermano. Le contará que hace unos días, cuando faenaba cerca de la costa, escuchó un canto dulcísimo, y creyó ver en la ladera de la montaña de Monjuïc la figura de una mujer, alta y de espesa y enredada mata de pelo negro, que parecía estar invitándole a que acudiera hacia ella. En ese momento el primer rayo de sol salió por el horizonte, y cantó el gallo. Joan parpadeó, y ya no vió más a la mujer. Pero, por la noche, el canto de la mujer vuelve a su cabeza, sin dejarle dormir, y recuerda de nuevo el cuerpo desnudo que creyó ver por un instante. Y, cuando sale de pesca con su padre y hermanos, siente la necesidad de dirigir la barca hacia la costa de Montjuïc, para reunirse con esa hermosa desconocida.
El Pj tendrá razones para sentirse preocupado: Joan se consume a ojos vista, estando cada vez más delgado y febril.

2. La loca

Si el Pj realiza una pequeña investigación entre la gente del puerto descubrirá algunos puntos de cierto interés:

Joan no es el único que dice haber visto a esa mujer. Al parecer, vive cerca de la pedrera (cantera) que hay en la falda de la montaña. La llaman "la loca", porque va desgreñada y tiene los ojos como salidos. Además, Montjuïc es una zona tan solitaria que deben violarla unas quince veces cada día. Sus únicos vecinos son los muertos del fossar que allí se encuentra, y los ocupantes de algunas tumbas judías.

Todos los que han visto a "la loca" lo han hecho siempre de noche, o como máximo cuando el sol terminaba de ponerse o estaba a punto de salir. Nunca de día.

Aunque más de uno lo ha intentado, nadie ha conseguido encontrar la guarida de "la loca".

Para algunos, la visión de "la loca" es un hecho de mal agüero. Joan no es el único que, tras verla a lo lejos, empieza a ponerse raro y termina muriendo o desapareciendo de su hogar para no volver.

Si el Pj va a la Pedrera de Montjuïc de día buscando a la famosa loca no encontrará nada, lo cual era de esperar.
Si va al anochecer, sin embargo, hay un 15% de posibilidades de que vea como, por arte de magia, se abre una grieta en la roca, de la cual saldrá la Lamia. De todos modos, hay un 40% de que se encuentre con ella por cada hora en que deambule por la noche en la pedrera.

3. La llamada

Por la noche, cuando el Pj y Joan estén pescando cerca de la costa, Joan levantará la cabeza, bruscamente excitado, y dirá mirando hacia el horizonte con ojos febriles: "¿No la oyes? ¡Está cantando! ¡Me llama!"
El Pj, por muy buena voluntad que ponga o buen oído que tenga, no oirá nada en absoluto. Será imposible, sin embargo, razonar con Joan, el cual ya estará dirigiendo la barca hacia la costa. Si el Pj intenta impedirlo Joan llegará incluso a ponerse violento, y no vacilará en echar a su hermano por la borda si le cierra el paso.
A no ser que el Pj consiga reducir físicamente a Joan, este atracará la barca en la costa, y empezará a subir por la escarpada ladera de la pedrera, fijos los ojos hacia delante, sin reparar siquiera en la presencia del Pj. este tendrá que pasar una tirada de Trepar para poder seguirle los pasos a su frenético hermano.

Joan se dirigirá con pasos de borracho hacia una especie de grieta en la roca, a un lado de la pedrera. Su interior está sembrado de huesos humanos, en su mayor parte de niños, pero igualmente hay algunos de adulto. En el fondo de la grieta, habilitado como vivienda, se encuentra una mujer, o algo muy parecido a una mujer.

4. La lamia

Ella está en la semioscuridad, contra la pared, desnuda y hermosa, con una gran mata de desordenado pelo negro enmarcándole un rostro afilado, en el cual brillan sus ojos como dos carbones encendidos. Canturrea una suave melodía, y tiene toda su atención puesta en Joan, que se acerca a ella embobado. Sin embargo, se dará cuenta de la presencia del Pj si éste no pasa una tirada de Esconderse, o de Discreción.
En ese caso parecerá olvidarse de Joan para centrárse en el Pj, al cual sonreirá dulcemente, mientras empieza a cantar algo maravilloso, sólo para el Pj... El Pj deberá tirar por RR con un malus del 25%, a no ser que hubiera tenido la precaución de taparse las orejas con cera o pedazos de tela. En ese segundo caso (o si pasa la tirada) la mujer lanzará una especie de rugido, como de fiera, y el Pj podrá ver claramente que tiene colmillos y garras de animal salvaje. Esta dulce visión supondrá ganar 1D10 de IRR si no se pasa la tirada. La lamia se lanzará contra el Pj, dándole un empellón a Joan, el cual caerá al suelo como un fardo, quedando aturdido en el suelo. Se recuperará en el acto, sin embargo, si el Pj lleva las de perder con la Lamia, levantándose entonces y ayudando a su hermano atacando a su vez a la Lamia.

En caso de que el Pj falle la tirada se sentirá a su vez atraído irremisiblemente hacia la Lamia, mientras su hermano queda aturdido en un rincón. Al llegar a su altura ella lo acariciará dulcemente, acercará sus labios a su cuello... y le arrancará la cabeza de un único y descomunal bocado.

5. Conclusión y recompensa

Si el Pj consigue reducir a Joan en la barca, impidiéndole ir a presencia de la lamia mientras ésta lo llama, éste caerá en un sueño febril, del cual no despertará hasta su muerte, unas semanas después. Su única salvación es que la Lamia muera antes de ese período de tiempo.
Si el Pj no impide que su hermano llegue hasta la Lamia, ésta lo devorará sin demasiadas manías, y sin que Joan haga nada para defenderse.
En caso de que la Lamia muera, Joan volverá a ser el de siempre... o casi. Es posible que tenga, a partir de ahora, una cierta prevención hacia las mujeres (lo cual puede solucionarse si su hermano lo lleva a la casa de Mancebía).

El Pj ganará 40 P. Ap. si consigue impedir que su hermano muera. Asimismo ganará 5 puntos de RR si resiste el hechizo de la Lamia, y 1D10 si consigue eliminarla por métodos no mágicos.

P.N.J.

Joan

FUE	15	Altura:	1'73	Peso:	52 kg.
AGI	15	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	20	Apariencia: 14			
RES	20				
PER	15				
COM	5				
CUL	10				

Armas: Cuchillo 60%. Daño 2D6
Armadura: Carece
Competencias: Navegar 60%, Nadar 80%, Otear 65%, Escuchar 40%

Lamia

FUE	23	Altura:	2 m.	Peso:	85 kg.
AGI	22	RR:	0%	IRR:	125%
HAB	7	Armadura natural: Carece			
RES	32				
PER	15				
COM	20				
CUL	5				

Armas: Garras 50% Daño: 1D8 + 1D6
Mordisco 40% Daño: 1D6 + 1D6
Hechizos: Atracción sexual
Poderes especiales: Su canto atrae e hipnotiza a los hombres

Amor y matrimonio cristiano en el siglo XIV

En la Edad Media se consideraba al amor como una compulsión o pasión cuyo poder consiste en enajenar la razón del individuo, privándole de su libertad, y que en algunos casos incluso podía conllevar la pérdida de la personalidad natural del individuo, pudiendo éste enloquecer si su amor no era correspondido.
Respecto al matrimonio, según Alfonso X, Ramon Llull y Pedro de Cuéllar, es el más antiguo de los sacramentos, instituído por Dios en el Paraíso antes del Pecado Original. Su objetivo principal consiste en tener hijos, que en un principio debían remplazar los ángeles perdidos tras la rebelión de Lucifer. Tras la expulsión del Paraíso, sin embargo, el matrimonio cumple asimismo la función de poner remedio a la lujuria sembrada por el Diablo.

El galanteo

El amor cortés, o galanteo hacia la dama objeto de los lánguidos suspiros del enamorado sólo era practicado por nobles hacia damas nobles o, en algunos casos, hacia hijas de burgueses poderosos. Respecto a las muchachas de las clases bajas de la población, cierto famoso tratado de amor cortés de la época aconsejaba no molestarse con ellas, ya que no entendían de tales sutilezas. Era mucho mejor y más práctico violarlas directamente (Sin comentarios).
La principal característica del amor cortés consistía en que el pretendiente se desvivía por agradar a su amada, mientras que ésta se mostraba fría e indiferente a sus atenciones. La dama debe cumplir tres características principales: ser hermosa, virtuosa y casta.

El compromiso

El matrimonio no podía llevarse a cabo si uno o ambos novios no eran capaces de engendrar hijos. Así pues no estaban permitidos matrimonios con castrados, o con varones menores de catorce años o mujeres menores de doce.
Tampoco podían casarse los locos, ya que los contrayentes debían aceptar libremente el compromiso sacramental.

El matrimonio se acordaba entre los padres o tutores de los contrayentes, o entre el tutor legal de la pareja y el interesado/a si había alcanzado la estabilidad económica y tenía ya cierta edad, escapando al control de la familia.

La boda

Las fiestas de boda solían durar tres días: domingo, lunes y martes, más otro domingo que era el llamado "de la toma de boda". Los familiares traían como regalo la comida tradicional: gallinas, carne de carnero o vaca, cecina, pasteles, frutas, vino. La novia aportaba su dote, la cantidad de la cual dependía directamente del patrimonio familiar.

Una mujer sin dote difícilmente lograba casarse, por lo cual numerosas muchachas pobres tenían que recurrir a la prostitución para reunirla. Se solía conceder permiso legal al marido para que dispusiera de la dote, pero la propietaria y administradora de la misma seguía siendo la mujer.

Anulación matrimonial

Según las Partidas de Alfonso X, el matrimonio podía anularse si tras tres años de matrimonio la mujer seguía siendo virgen. Igualmente se anulaba en el acto si la mujer practicaba adulterio con otro hombre. Sin embargo, si el marido cometía a su vez adulterio, ambos pecados se contrarrestaban el uno al otro, no anulándose el matrimonio.

Según los Fueros Castellanos, el hombre tenía derecho a matar a su mujer si la sorprendía *in fraganti* con otro hombre, siempre que matara al mismo tiempo al amante. El derecho de venganza del marido sólo se reconocía en caso de que se ejerciera sobre ambos. Matar sólo a uno de ellos se consideraba un asesinato.

Debido al alto nivel de mortandad, solían darse numerosos casos de segundas nupcias, tanto en el caso del hombre como de la mujer. Una viuda, sin embargo, tenía que esperar un año antes de volverse a casar, so pena de perder la herencia que le correspondiera de su anterior marido.

El sexo fuera del matrimonio

Pese a lo que pudiera parecer, la sociedad medieval era poco mojigata, en comparación con algunos siglos posteriores. Las amantes mantenidas (concubinas o barraganas) de poderosos o eclesiásticos eran moneda frecuente, así como las madres solteras y las prostitutas. Estas, normalmente, veían su actividad controlada por el Concejo de la ciudad, el cual las recluía en prostíbulos (casas de mancebía). El regentar una de estas casas era considerado un negocio honorable, amén de altamente lucrativo.

Numerosos niños, normalmente hijos no deseados o de madres solteras, eran abandonados a la puerta de las iglesias, o bien en el portal de la primera casa de una agrupación urbana. El Concejo solía hacerse cargo de ellos, alquilando una ama de cría para que los amamantara, e internándolo posteriormente con los otros niños expósitos en el hospicio de la ciudad.

En las Partidas de Alfonso X aparece una relación de las diferentes denominaciones con las que se conoce a los hijos ilegítimos, según su procedencia:

*Naturales. Bastardos reconocidos, hijos de una barragana o concubina, y cuya paternidad ha sido admitida por el hombre.
*Fornecinos. Hijos del adulterio, o de una relación incestuosa entre parientes. También se conocen con este nombre a los hijos de las monjas.
*Espúreos. Hijos de una concubina, cuya paternidad no ha sido admitida por el supuesto padre.
*Manzeres. Hijos de prostitutas
*Notos. Hijos del adulterio, pero criados por el marido cornudo como si fueran hijos suyos.

La gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib

Conozco lo que se puede saber
de hoy y del ayer anterior;
pero, respecto a la ciencia
de lo de mañana, ando ciego.

Abd Allah ibn Buluggin

Aventura para un grupo de 3 a 5 Pj, que tuvieran más interés en usar la cabeza que las armas. Deberán tener un conocimiento (aunque sea mínimo) de árabe, y uno de ellos un porcentaje razonable en Conocimiento Mágico.

Introducción

Granada, año 1354. Son tiempos turbulentos para el reino musulmán. El buen rey Yusuf I, que ha gobernado con justicia durante más de 22 años, ha sido asesinado hace apenas una semana por un maníaco anónimo, el cual ha sido, a su vez, descuartizado y quemado públicamente. Ambicionan el trono de Granada los dos hijos del fallecido rey, Muhammad e Isma'il.
Los Pj son extranjeros en la ciudad, y se encuentran en ella por motivos diversos (los cuales pueden ser, por ejemplo, el deseo de estudiar algunos textos de los sabios musulmanes, el pertenecer al séquito de algún burócrata importante, ejercer de mercenarios en el reino, o ser prisioneros recién liberados de la última guerra que Granada sostuvo contra Castilla). Sea como fuere, su situación en el reino se ha vuelto delicada: no hay que ser un adivino para ver que los tiempos de estabilidad política han terminado, y en los disturbios que estallen a continuación es muy posible que el barrio mozárabe sea de los que reciban peor suerte. Granada ha dejado de ser un lugar seguro dónde vivir, y es preciso buscar otros horizontes...

1. La oferta de Garur Ibn Al-musakkan

Salir de Granada, sin embargo, es hoy por hoy poco menos que imposible, con el clima de inseguridad política que se vive en el reino. Mientras los Pj se plantean qué hacer, serán visitados por un eunuco de nombre Omar, el cual se encuentra al servicio del muy noble Cadí Garur ibn al-Musakkan el Nazir.
Cualquier Pj que pase una tirada de Idioma Arabe traducirá "Nazir" por "el que todo lo quiere", lo cual les dará a los Pj una primera idea del personajillo en cuestión.
Omar explicará a los Pj que su amo desea entrevistarse con ellos para proponerles un negocio que puede ser beneficioso para todos. Lo único que deben hacer es introducirse en la tumba de un viejo astrólogo árabe para coger un objeto que a su amo le interesa mucho. Profanar tumbas es algo que ningún ferviente musulmán haría, ante lo cual Garur ha pensado en recurrir a los Pj. Si los Pj preguntan a Omar qué van a ganar con ello, éste les responderá que su amo ha hablado de un salvoconducto para salir de Granada, así como de cierta compensación económica a determinar en su momento.
Ya que, dados los tiempos que corren, sería perjudicial

para la reputación de Garur el que unos dhimmis fueran a su casa, o siquiera que se encontrase con ellos en un lugar público, propone un encuentro, a medianoche, en una pequeña villa que posee cerca del Generalife, casi a orillas del río Darro. Ruega a los Pj que acudan a la cita discretamente, y para su seguridad, sin armas. El lugar está lo bastante cerca de la Alhambra, y la situación política demasiado agitada como para que la guardia de la ciudad pasara por alto la presencia de unos Dhimmis armados, sean quienes sean. El mismo Omar se ofrece para acompañarlos hasta el lugar de la cita.

2. La leyenda del astrólogo Ibrahim Ibn Abu Ajib

Cualquier Pj que pase una tirada de Leyenda (con un bonus del 15%) o de Memoria recordará la legendaria y muy conocida historia del astrólogo Ibrahim ibn Abu Ajib, relacionándola en el acto con la oferta de Garur:

Hace siglos, cuando Granada se llamaba Elvira, gobernaba en ella un viejo rey llamado Aben-Habuz, el cual había sido en su juventud un feroz guerrero, pero que con el peso de los años sólo deseaba poder disfrutar tranquilamente de los territorios que había usurpado a sus vecinos, los cuales amenazaban con tomarse la revancha ahora que la lozanía y el ardor de su juventud ya lo habían abandonado.
Así estaban las cosas cuando llegó a su ciudad un viejo astrólogo árabe, cuya barba blanca rozaba ya su cintura, que dijo llamarse Ibrahim ibn Abu Ajib, y ser hijo del mítico Abu Ajib, compañero del Profeta en sus últimos días. Pese a ser tan extraordinariamente viejo, había hecho el viaje desde Egipto hasta la península a pie, sin otra ayuda que su báculo, cubierto de jeroglíficos. De niño había seguido al ejército conquistador de Amrou hasta Egipto, país donde había habitado muchos años, estudiando la ciencia secreta de los sacerdotes. Allí descubrió el secreto de la vida eterna, habiendo superado ya los dos siglos de edad.
Ibrahim explicó a Aben-Habuz que en Egipto había conseguido hacerse con el mítico Libro de la Sabiduría, que contiene todos los secretos de las artes mágicas. Ese libro le fue entregado a Adán tras su caída, y se fue heredando de generación en generación hasta llegar a manos del rey Salomón, el cual pudo así construir su templo y dominar a los demonios.
Con la magia de Ibrahim, Aben-Habuz consiguió dominar a sus belicosos vecinos y vivir en paz. Como pago de ello, el viejo astrólogo pidió que se le proporcionasen los medios para hacer habitable una gruta que había elegido como vivienda, y que se encontraba en la falda de una colina que dominaba la ciudad. El rey dispuso que así fuera, y la gruta se convirtió en un suntuoso palacio subterráneo.
La alianza del rey y el astrólogo, sin embargo, fue destruída por los ardides de una princesa cristiana, que los enamoró a ambos y los hizo enemistarse. Ibrahim se la llevó al interior de su morada subterránea, donde ella lo embrujó con los mágicos sones de una lira de plata que llevaba consigo. Aben-Habuz, por su parte, vió como su reino era invadido simultáneamente por sus enemigos, y murió destronado.

Y según dicen, el astrólogo y la princesa se encuentran todavía bajo la colina que domina Granada, colina sobre la que muchos años más tarde se construiría la Alhambra.
Por supuesto, ningún musulmán (ni nadie en su sano juicio) se metería en la guarida de un mago tan poderoso sin ser invitado por éste...

3. La cita

A no ser que los Pj insistan en llevar armas a vista, llegarán a la cita sin tener problemas con la guardia de la ciudad. Garur llegará poco después, acompañado de una escolta de tres hombres armados. Explicará a los Pj que está dispuesto a facilitarles un salvoconducto para salir del Reino, así cómo 250 maravedíes de plata por persona si se introducen por la abertura en una cueva que él les indicará, situada en la falda de la colina donde se encuentra la Alhambra, y sacan de ella cierto libro que le interesa mucho. Este libro es muy voluminoso, está encuadernado en piel negra, muy agradable al tacto, y lleva el nombre de Salomón escrito con caracteres hebreos en su cubierta.
Garur está dispuesto a elevar la oferta hasta 500 maravedíes por cabeza, si los Pj regatean. En cambio, si éstos se niegan a hacer el trabajo, no vacilará en obligarles por la fuerza si es preciso, escudado tras sus tres hombres de armas.
Así pues, esa misma noche el grupo se dirigirá hacia la falda de la colina sobre la que se encuentra la Alhambra, hasta llegar a una pequeña oquedad rocosa. Allí Garur sacará de entre sus ropas una pequeña vela negra, que encenderá y colocará en la oquedad. Mientras arde, comenzará a entonar un extraño cántico. Al cabo de poco, y con un crujido, la pared de roca se abrirá poco a poco, rebelando finalmente una pequeña abertura, estrecha pero suficiente para que pase un hombre. Todo aquel Pj que tenga menos de 40 en IRR ganará inmediatamente 1D6 en dicha característica.
Los hombres de Garur obligarán a los Pj a entrar dentro de la gruta, si estos muestran recelos de última hora. Garur les "tranquilizará" diciendoles con una sonrisa en los labios que mientras arda la vela no hay ningún peligro de que la roca se cierre. Tienen tiempo de sobra, pues, para hacer el trabajo...

4. La mansión de Ibrahim Ibn Abu Ajib

La abertura da a un vestíbulo rectangular tallado en la roca, en cuyas paredes laterales hay grabadas una mano y una llave. Una tirada de Memoria permitirá relacionarlas con las que se encuentran en la Puerta de La Justicia del palacio de la Alhambra. Una tirada de Teología islámica permitirá relacionar los símbolos: la mano indica la doctrina islámica, mientras que la llave representa la fe. En caso de fallarse la tirada de Teología, una tirada de Leyendas dará la información (por otro lado, falsa) de que se trata de una protección mágica, y que si algún intruso atraviesa por delante de ambos signos la mano tomará vida y forma, cogiendo la llave, y todo se vendrá abajo.
Al fondo del vestíbulo hay una puerta de color azul. Atravesándola se llega a una sala de forma octogonal, en cada una de cuyas paredes hay una puerta de diferente color: Azul (por la que han entrado los Pj, y que conduce a la entrada, Verde, Blanco, Rojo, Marrón, Amarillo, Oro y Negro.
El suelo de la sala está cubierto por gruesas alfombras y mullidos cojines, que parecen invitar a tenderse en ellos. En el techo hay una ancha abertura circular, parecida a un pozo, por donde pueden verse las estrellas. Sin embargo, y en contra de lo que pudiera parecer, no es un pozo que dé al exterior, sino una simple ilusión mágica. Las paredes de

la sala están cubiertas de jeroglíficos egipcios, signos cabalísticos y de figuras de estrellas con sus constelaciones. El primer tipo de signos, es muy difícil que los Pj lleguen a identificarlos. Para reconocer a los segundos, deberán pasar una tirada de Conocimiento Mágico, y para identificar los terceros, una tirada de Astrología.
En un rincón de la estancia hay una mesilla baja, en la cual hay un extraño tubo de metal con un cristal en cada extremo. Si se mira por uno de los extremos, se observa que tiene la extraña propiedad de acercar la imagen de las cosas lejanas. Concretamente, cualquiera que contemple el horizonte con este objeto (que no es otra cosa que una especie de rudimentario catalejo) verá su porcentaje de Otear incrementado con un bonus de +50%, con el cual se puede superar el tope impuesto por la Característica de Percepción.

Esta y las otras salas de la mansión están iluminadas por infinidad de lámparas de plata y cristal, que proporcionan una luz de resplandor tan dulce como la templada luz del mediodía. Arde en ellas un aceite aromático de dulce olor, que tiene la propiedad de no consumirse jamás. Extremadamente frágiles, estas lámparas se romperán en manos de todo aquel que intente manipularlas o acarrearlas siquiera, el cual corre el riesgo de incendiarse y arder hasta la muerte.

5. La puerta color verde

Esta puerta conduce a una habitación, lujosamente decorada con tapices orientales. En el centro de la misma hay un espléndido diván, en el cual se encuentra un anciano vestido con un lujoso caftán verde, y a sus pies, arrodillada en unos cojines de seda, se encuentra una hermosa muchacha, de pelo negro recogido en trenzas entretejidas con sartas de perlas, una diadema de joyas en la frente y una cadena de oro alrededor del cuello, de la cual está sujeta una lira de plata que se encuentra entre sus manos. Ambos parecen dormitar, pero nada más abrir la puerta la muchacha abrirá los ojos y lánguidamente empezará a tocar su lira, arrancando de ella dulcísimos acordes... Todo Pj que se encuentre en la habitación deberá tirar en el acto por RR cada turno en el cual estén en la habitación para no quedar en el acto sumido en un profundo sueño mágico, del cual sólo se puede despertar fuera de dicha habitación. Intentar tocar alguno de los objetos que se encuentran en la sala, o rozar siquiera a los dos personajes provoca el quedar dormido en el acto, sin tener derecho siquiera a tirar por RR. Un Pj que quede reducido a ese estado y no sea sacado por sus compañeros permanecerá dormido en esa sala hasta el fin de los tiempos. Todo hay que decirlo, tendrá sueños muy agradables.

6. La puerta color blanco

Esta sala tiene las paredes, suelo y techo recubiertas de losas del más blanco mármol. En el suelo hay una hendidura rectangular, igualmente forrada de mármol, de casi 1 m. de profundidad, 1'5 de ancho y 3 de largo. Hay una especie de asiento en el fondo, de manera que una persona de talla mediana puede sentarse allí comodamente. Hay tres cabezas de oro en un extremo de la hendidura: Una, con forma de cabeza de león, deja escapar por entre sus fauces agua caliente cuando le giran la oreja derecha. La otra, con forma de cabeza de serpiente, deja escapar agua fría cuando le presionan el ojo izquierdo. La tercera, con forma de águila, deja escapar un líquido perfumado, denso y espumoso cuando le presionan el pico. Hay un agujero en el fondo de la hendidura, que puede ser tapado con un tapón de alabastro.

7. La puerta color rojo

Esta sala está totalmente decorada de tapices bordados con escenas guerreras y de caza. En el centro de la misma hay un caballo de madera, colocado encima de una tarima, en la cual hay una pequeña ruedecilla con unas palabras en árabe. Si se traducen quieren decir: 1: Al paso. 2: Al trote. 3: Al galope. Hay una aguja en la ruedecilla, la cual marca la posición 1. Si algún Pj incauto monta en la silla del caballo de madera, éste empezará a moverse como si estuviera yendo al paso, aunque sin moverse (como es lógico) de la tarima. Si el jinete no tiene un 15% o más en Cabalgar deberá hacer una tirada sobre dicha competencia para no caerse del caballo. Si algún gracioso mueve la rueda a la segunda posición, corre el riesgo de hacerse 1D4 puntos de daño si cae del caballo, y 1D6 si la aguja se mueve a la posición 3.

8. La puerta color marrón

Las paredes de esta sala están todas forradas de seda en colores pastel. En el centro de la misma hay ocho estatuas de madera blanca, que representan ocho hermosas huríes árabes. Si algún Pj entra en la habitación, las figuras cobrarán vida magicamente, empezando a interpretar una serie interminable de extrañas danzas, todas ellas muy agradables de contemplar. Cuanto más tiempo estén allí, más se acentúa la sensación de que las estatuas son en realidad bailarinas de carne y hueso.

9. La puerta color amarillo

Esta sala está decorada con pesados tapices de lana, y cubren el suelo abundantes alfombras persas y cojines de plumas y seda. En un extremo de la sala hay un gran espejo, tan grande que casi cubre la pared. Si alguno de los Pj se coloca ante él, no reflejará su imagen, sino imagenes de otros sitios y otras gentes. Un espectador atento descubrirá que, si pasa una tirada de IRR, puede dirigir la visión, e incluso ver sitios y lugares concretos. La visión es siempre del presente o del pasado, nunca del futuro. El espejo es intransportable (no cabe por la puerta) y si se rompe pierde sus propiedades.

10. La puerta color oro

Esta sala tiene las paredes totalmente cubiertas de estanterías repletas de libros, desde el suelo hasta el techo. Una tirada de Buscar permitirá a los Pj, sin mayores problemas, encontrar el libro encuadernado en negro que han venido a buscar. Si algún Pj incauto lo abre para intentar leer algo de su contenido, y para su desgracia pasa una tirada de Cultura x 1... conocerá de golpe todos los secretos del universo, de la vida y de la muerte, incluso aquellos secretos que sólo conoce Dios. Demasiado para una mente humana, su raciocinio estallará, quedando reducido a un estado catatónico para el resto de su vida.
En la sala hay otros libros de interés, que los Pj pueden

encontrar si pasan sendas tiradas de Buscar y de Conocimiento mágico:

* Rerum Demoni, tratado en latín escrito al parecer por un patricio romano cristianizado en el siglo III. Su nombre es indescifrable debido a un deterioro del documento, aunque empieza por las letras R.I. Aquél que lo lea tiene la posibilidad de aprender el hechizo de Elixir de la vida (ver manual, pág 41). El libro tiene un porcentaje de Enseñar del 60%

* De las Maravillas de Allah, libro de cubierta vistosa y título escrito en árabe. El libro está constituido por toda una serie de imagenes iluminadas a mano, que representan escenas de la vida cotidiana. Su autor es anónimo. Todo aquél Pj que lo hojee y no pase una tirada de Racionalidad se verá en el acto absorbido al interior del libro, y convertido en una ilustración más. Puede ser liberado si sus compañeros sacuden el libro o lo destruyen, pero el desafortunado Pj habrá ganado en el acto 15 puntos de IRR, y verá reducida la competencia de Cultura que tuviera más alta a la mitad de manera permanente. Además, a partir de ahora su memoria será siempre de 0, no pudiéndola aumentar bajo ningún concepto.

* De Magia Nigra et Profunda, de Bernat Desmons. Tratado en latín vulgar sobre la magia. No proporciona ningún hechizo adicional, pero da 35 puntos de Conocimiento mágico a aquél que lo lea. Además, es capaz de multiplicar por dos los puntos de Cultura de su lector, hasta un máximo 25. (Es decir: un Pj de Cultura 10 tendrá Cultura 20; otro con C. 15 no podrá pasar de 25)

El resto de los libros son tratados de poesía y ciencia escritos en varios idiomas.

11. La puerta color negro

Las paredes de esta sala están sobriamente decoradas con telas de satén negro. Es a todas luces un despacho-laboratorio de Alquimista, con una mesa de trabajo llena de trastos y papeles, unos anaqueles con frascos de cristal y multitud de cachivaches tirados aquí y allá.
Si los Pj pasan algunas tiradas de Buscar y husmean un poco pueden encontrar algunas cosas curiosas:

* Capa de invisibilidad. Se trata de una extraña capa gris con un broche de oro para ceñirla alrededor del cuello. Aquél que la vista, y falle una tirada de RR empezará a volverse invisible, como si se disolviera en el aire... y de hecho es lo que le está sucediendo. Puede volver a su estado normal rompiendo la capa, ya que es imposible volver a abrir el broche de nuevo. Una vez rota la capa, el cuerpo del Pj revierte a su estado normal. Si alguien está más de 6 turnos con la capa puesta, se disuelve definitivamente en el aire. La capa entonces cae al suelo... con el broche abierto.

* Bastón. Es un cayado grande, parecido a los que usan los pastores, totalmente cubierto de inscripciones, signos cabalísticos y talismanes. Tiene incorporados a él los siguientes hechizos: Suerte, Arma invencible, Inmovilización.

* Frasco. En los anaqueles hay un frasco más grande que los demás, tapado con un corcho y sellado con cera

roja. Si alguien rompe el frasco o quita el tapón saldrá del interior una humareda negra, que adoptará una forma vagamente humanoide, se estirará como si llevara mucho tiempo encogido y desaparecerá, después de decir "gracias" en árabe. Respecto al Pj que lo ha liberado, el primer deseo que formule en voz alta una vez liberado el genio le será concedido DE MANERA LITERAL (Y con la peor idea del mundo, todo hay que decirlo).

12. La salida

Garur y sus hombres esperan a los Pj en el exterior. La vela dura unas tres horas, aunque es de suponer que los Pj no tarden tanto. Si los Pj intentan salir sin el libro, los hombres de Garur les obligarán a meterse en el interior por la fuerza. Si los Pj se quedan en el vestíbulo, negándose a entrar al interior, Garur amenazará con apagar la vela y volver dentro de tres meses con un nuevo grupo, mejor dispuesto. Los hombres de Garur no entrarán en ningún momento en la gruta, ni siquiera pisarán el umbral.
Si los Pj salen con el libro, Garur lo cogerá con codicia. Ni siquiera mirará lo que los Pj puedan haberse llevado de la gruta, ya que el que tiene el libro de la Sabiduría, según cuenta la leyenda, lo tiene todo. Los Pj tendrán que recordarle lo prometido. De mala gana dará instrucciones a Omar para que se ocupe de todo.
La última noticia que los Pj tendrán del muy noble cadí Garur ibn al-Musakkan el Nazir es que ha enfermado repentinamente, habiéndosele encontrado en sus habitaciones presa de un extraño ataque de parálisis. Lo curioso es que tiene los ojos en blanco, y que sonríe...

13. Recompensas

Los Pj ganarán 40 P. Ap. por su visita a la gruta del astrólogo. Ganarán asimismo 10 puntos más a gastar únicamente en Conocimiento Mágico, y 2D6 puntos extra de IRR.
P.N.J.

Garur

FUE	12	Altura:	1'42	Peso:	62 kg.
AGI	15	RR:	5%	IRR:	95%
HAB	10	Apariencia: 8			
RES	10				
PER	13				
COM	10				
CUL	25				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia, 85%. Conocimiento Mágico, 45%

Omar

FUE	5	Altura:	1'77	Peso:	90 kg.
AGI	10	RR:	20%	IRR:	80%
HAB	13	Apariencia: 15			
RES	12				
PER	20				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Daga 40% Daño: 2D3
Armadura: Carece
Competencias: Psicología, 75%. Elocuencia 90%

Hombres de Garur

FUE	15	Altura:	1'75	Peso:	70 kg
AGI	15	RR:	20%	IRR:	80%
HAB	15	Apariencia 9			
RES	15				
PER	10				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Cimitarra 70% Daño: 1D6 + 1D4 + 2
Armadura: Peto de cuero (Protección 2)
Competencias: Esquivar 60%

(Nota del autor: Si alguno de ustedes no está de acuerdo con mi pequeña interpretación de la leyenda del Astrólogo árabe, pueden remitirse al texto de origen:
Cuentos de la Alhambra, de Washington Irving. Editorial Espasa Calpe, Colección Austral. Págs 80 a 94)

Vida cotidiana en el reino de Granada

Diferenciaciones sociales
La ley del Corán (libro sagrado de los musulmanes) marca una primera clasificación social en el país, según la religión del individuo:
* *Musulmán*. Adepto de la fe Islámica. Todos los musulmanes (en teoría) son iguales ante la ley.

* *Dhimmis*. Con este nombre se conoce a los adoradores de otras religiones que viven en un país musulmán. Pagan una serie de impuestos extra por el hecho de no ser creyentes. En el Reino de Granada la comunidad Dhimmi estaba formada por Mozárabes (cristianos) y Judíos. Los dhimmis deben celebrar sus ritos en las zonas de la ciudad reservadas para ellos, y deben evitar colocar donde puedan ser vistos por un musulmán objetos sagrados de su culto (por ejemplo, una cruz), u objetos considerados impuros por la fe islámica (como puede ser la carne de cerdo, o bebidas alcohólicas). Asimismo, tienen prohibido poseer armas, salvo en casos especiales (Como son el que los Dhimmis formen parte del séquito de un funcionario importante, o que hayan sido contratados como mercenarios).
Un musulmán piadoso evitará dirigirle la palabra directamente a un infiel si puede evitarlo.

Una vez establecida esta distinción, las clases sociales en las que se dividía la sociedad musulmana de Granada no eran muy diferentes de la sociedad cristiana: hay una clase privilegiada, la alta burocracia (1), una casta de comerciantes ricos (equivalente en todos los sentidos a la burguesía europea), los habitantes de las ciudades (perfectamente equivalentes, asimismo, con los villanos) y los campesinos, que son iguales en todas partes.

(1) En la sociedad islámica no existe una clase nobiliaria tal y como se entiende en occidente. Las clases privilegiadas están formadas por los altos funcionarios que desempeñan cargos públicos de gran poder. En el Reino de Granada, y quizá por influencia cristiana, los cargos terminaron siendo herditarios, alejándose de su función principal y transformándose en algo muy parecido a un título nobiliario. (Ver pág.11 del manual).

En la escala social, debajo de los campesinos se encontraban los esclavos. Estos podían ser de dos tipos:
*Eunucos, esclavos de lujo que eran castrados en su niñez. Los que sobrevivían eran individuos con voz de niño, sin vello cutáneo y con el pelo fino y lacio, que engordaban rápidamente y cuyo temperamento era débil y sumiso.
*Esclavos normales, normalmente prisioneros de guerra cristianos.

La casa
La casa de un musulmán difiere en gran medida de la de un cristiano de la época: suele ser más pequeña, con una distribución diferente de las habitaciones. La puerta de acceso suele ser pequeña y estrecha, y da a un patio o vestíbulo al cual desembocan las diferentes salas. Las habitaciones se encuentran siempre en el piso superior. No hay sillas, sentándose la gente en mullidos cojines. Las mesas, por lo tanto, son muy bajas. En las casas pudientes las diferentes estancias están adornadas con tapices y alfombras. Las diversas pertenencias de la familia se guardan en arcones.

La alimentación
El musulmán tiene una dieta más equilibrada que el cristiano, consumiendo más pan, verduras y fruta que carne, la cual suele ser de cordero o de caza. Son muy apreciadas la acémita (sopa hecha de trigo tostado a medio moler) la addara alarabia (sopa heha de mijo) y el alcuzcuz, plato típico hecho a base de cordero y sémola de trigo. Asimismo se consumen pastelillos dulces, hechos con miel y almendras.
El consumo del vino, pese a estar prohibido por la ley del Corán, se encuentra igualmente muy extendido.

Un musulmán piadoso, sin embargo, no puede comer carne de cerdo ni beber vino, y debe guardar ayuno los viernes (por ser el Día de los Profetas) y durante el noveno mes lunar (Ramadán).

La familia

Un hombre puede tener legalmente hasta cuatro mujeres, aparte de las concubinas. El matrimonio es legal a partir de que la mujer entra en la pubertad, y se acuerda entre el futuro marido (o el padre de éste) y el padre o tutor legal de la joven. Está permitido el matrimonio de un musulmán con una dhimmi, pero no lo contrario.

El marido es el jefe absoluto de la familia, ya que por el hecho de ser hombre es un ser superior. Sus mujeres oficiales deben permanecer recluídas en la casa y, si salen, cubrirse la cara con un velo. Por el contrario, las concubinas no pueden cubrirse con velo, y en general gozan de más libertad que las esposas.

Los niños permanecen con sus mujeres hasta los siete años, edad en la que son circuncidados, pasando a estar bajo la tutela directa de su padre. Escapará a la autoridad paterna cuando se case, momento en el cual fundará a su vez una nueva familia. Respecto a las niñas, permanecen con las otras mujeres hasta que contraen matrimonio, pasando a depender entonces de su marido.

La ley

El Rey tiene el poder legislativo, es decir, es el encargado de promulgar las leyes. Estas suelen basarse en los preceptos contenidos en el Corán y en la Sunna. Los Cadíes cumplen la función de juzgar a los infractores de la ley, y los Walíes son los encargados de ejecutar la sentencia, así como de perseguir a los criminales.

Las penas con las que se castiga a los criminales difieren en parte de las que se aplican en territorio cristiano:

Robo	Amputación de una mano
Asesinato	Pena de muerte
Rebelión	Muerte por tortura
Traición	Muerte por tortura
Fornicación (1)	Lapidación (si estaba casada) o un número determinado de azotes
Bandidaje	Crucifixión
Delitos menores:	Un número determinado de azotes
Blasfemias al Islam:	Estrangulamiento o decapitación

(1) Sólo es delito para las mujeres (no para los hombres) que lo realicen fuera del matrimonio.

Costumbres varias

Abluciones e higiene: El musulmán, por precepto de religión, debe lavarse regularmente para purificarse, y nunca puede realizar sus oraciones sucio. Hay dos tipos de abluciones: el Tahor (purificación completa con agua caliente) y el Guado (baño parcial con agua fría). Asimismo debe purificarse con un baño en casos de nacimiento o muerte en el seno de su familia. La costumbre del baño era vista por los cristianos como inconveniente e insana, ya que, según se suponía, acrecentaba los humores (líquidos) malignos del cuerpo y propiciaba la diarrea.

Ornamentación personal y vestido: Los musulmanes, en especial los hombres, gustan de perfumarse el cuerpo con esencias, y de teñirse el pelo. Esta costumbre es considerada un signo de debilidad y afeminamiento por parte de los cristianos, cuando no de excentricidad (Jadicha, prima de Boabdil el Zogoibi, solía teñirse el pelo de verde ¡y lo mismo hacía con su caballo! Visten camisas largas de seda o lino, encima de las cuales se colocan túnicas de lana o algodón (según la época del año) teñidas muchas veces con colores chillones, que se denominan caftanes. Las mujeres se cubren la cabeza con una prenda llamada Almalata, de lino, algodón o seda, y que sirve para cubrirles el rostro cuando no llevan velo. Los hombres se cubren la cabeza con turbantes. Calzan babuchas (especie de zapatilla, muy cómoda) o sandalias.

Costumbres religiosas. La religión islámica se fundamenta en cinco preceptos principales:

*Chachada. Profesión de fe en la cual se reconoce que "no hay otro dios que Allah, y Mahoma es su profeta"

*Salat. La plegaria. Debe realizarse cinco veces al día: al amanecer, al mediodía, a las cuatro de la tarde, al atardecer, y antes de acostarse. Como ya dijimos, el creyente debe haberse lavado (por completo o en parte) antes de rezar. El rezo debe realizarse con la cabeza orientada hacia la Meca (ciudad sagrada de los musulmanes, equivalente a la Roma cristiana). El creyente debe perder contacto con el mundo que le rodea, delimitando un espacio sagrado: es por eso que debe realizar sus rezos de rodillas encima de una esterilla o pequeña alfombra destinada para tal fin, y que debe llevar siempre consigo. Ya que el Islam es sumisión a Allah, su frente debe tocar la esterilla durante toda la oración.

El creyente puede realizar sus oraciones en cualquier lugar, excepto los viernes al mediodía, en los cuales debe realizarlos en público, a ser posible en una Mezquita. En ellas es obligatorio entrar descalzo, como muestra de respeto hacia un lugar sagrado. En las ciudades, la hora de las oraciones viene indicada por el Muecín, sacerdote que entona alabanzas a Allah a voz en grito desde lo alto del Minarete (Torre) de la Mezquita.

*Zacat. La limosna, que sirve para purificar los beneficios obtenidos por el trabajo, el comercio o la guerra. Debe darse a los pobres, a los soldados voluntarios que van a la guerra, a los esclavos que deseen comprar su liberación o destinarse a la construcción de Mezquitas.

*Ramadán. Como ya dijimos, mes sagrado de los musulmanes. Durante este período de tiempo, está prohibido hacer la guerra, tener relaciones sexuales y tomar cualquier alimento líquido o sólido entre el amanecer y el atardecer.

*Peregrinación. Una vez en su vida, el creyente debe ir en Peregrinación a la Meca, para adorar a la Ka'aba, la piedra negra sagrada. En el viaje de regreso se visita la tumba de Mahoma en Medina, y se puede rezar en la Mezquita de Omar, en Jerusalén.

Ritos funerarios. La familia y amigos del difunto rezan algunas plegarias en torno a su cadáver. Luego se le lava, se le cubre con una mortaja y se le lleva en procesión hacia el Macaver, cementerio alejado de la población. El rostro del cadáver debe estar girado, orientado hacia la Meca.

Modales durante la comida. Se come normalmente con los dedos. Se usa exclusivamente la mano derecha, ya que la izquierda se considera impura, ya que es la que se usa en la letrina. Es de muy buena educación (y satisface mucho al anfitrión) el que un huesped demuestre que la comida le ha sentado bien lanzando un eructo durante la misma o al terminar ésta.

Hombres y mujeres comen en habitaciones separadas. En familias humildes, los hombres comen primero, dejando las sobras de la comida para las mujeres.

Un cuento de hadas para Xisela

Quanto aquí vivimos
en ageno moramos;
la ficança durable
suso la esperamos,
la nuestra romeria
entonz la acabamos
quando a Paraiso
las almas enviamos...

Gonzalo de Berceo

Aventura para un Jugador y un Director de Juego. El Pj debe obligatoriamente ser de profesión Curandero. Ayudaría mucho (aunque no es imprescindible) que tuviera un buen porcentaje en Conocimiento Mágico, y bastante Irracionalidad.

Introducción

Coimbra (Portugal). Segunda quincena de Septiembre de 135..
El Pj está pasando unos días en esta localidad, instalado en la excelente posada de Xenxo el tuerto, un hombre flaco y desgarbado, más feo que un demonio. Su estancia se ha prolongado más de lo previsto, ya que Xisela, una niñita de seis años hija de Xenxo, había caído poco antes de la llegada del Pj presa de unas fiebres malignas, de las cuales se ha recuperado finalmente gracias a los cuidados del Pj. Su padre, loco de alegría, ha insistido en prolongar la estancia del Pj en su posada el tiempo que éste desee y por supuesto sin cobrarle nada. Xisela y él se han hecho muy amigos, y ella lo sigue a todas partes, haciéndole mil y una preguntas sobre las regiones que ha recorrido en sus viajes, sobre las gentes que en ellas habitan y sobre las leyendas y cuentos que allí se narran. ¡Ningún juglar ha tenido nunca un público más atento!
En uno de los frecuentes paseos que Xisela y el Pj dan por el bosque, un día encuentran una golondrina medio muerta de hambre y frío, que no puede volar por culpa de su ala dislocada. Ante los lloros de Xisela, el Pj recoge al pajarillo, y entre ambos lo cuidan un tiempo, hasta que el ala queda curada y puede remontar el vuelo. La golondrina (cosa extraña) no emigra hacia el sur, sino que, a partir de entonces, se la ve revolotear continuamente por los alrededores de la posada, y en especial alrededor de Xisela y del Pj (el cual, todo hay que decirlo, ya empieza a estar un poco harto del dichoso pajarraco).

1. El conde

Los días idílicos acaban bruscamente una mañana al amanecer, cuando la puerta de la habitación del Pj se abre de repente, y un tropel de hombres armados irrumpe en la estancia, llevándoselo en volandas a pesar de sus protestas de éste. Colocan al Pj en un caballo, como si fuera un fardo, y en una galopada infernal lo llevan a un castillo situado en las afueras de la localidad, en lo alto de una colina. Al entrar en el patio de armas, el Pj verá el cuerpo de un hombre ahorcado balanceándose por efecto del viento, desde el extremo de una soga. Si pregunta quíen es le responderán que un médico judío. Los soldados añadirán que ha sido ahorcado por incompetente. No conocía su oficio.
El Pj será llevado a presencia del señor del lugar, Conde Antón de Trebrás, un gentilhombre ya algo entrado en años, de elegante aspecto. Este desenvainará su daga y poniéndola en el cuello del Pj le dirá: "Acabas de entrar a mi servicio, curandero. Dicen que eres bueno en tu oficio, y por tu bien espero que sea cierto. Tras esa puerta está mi joven esposa, Neves. Está gravemente enferma. Si sana, te irás por la puerta de mi castillo, cargado de regalos. Si muere, te sacaremos por la ventana de la torre más alta, para ver lo bien que vuelas. Así que mejor será que te pongas a trabajar."

2. La enferma

Es posible que tras este discurso el Pj se muera de ganas de ver a la enferma. Tras examinarla (y pasar una tirada de Medicina) se dará cuenta de que ¡no sabe lo que tiene! Una tirada de Conocimiento Mágico con un bonus del 50% le hará ver que se encuentra hechizada. Si pasa una tirada de Psicología recordará el ahorcadito del patio de armas, y quizá piense que Antón de Trebrás no acogerá esta explicación con excesivo agrado. Si a pesar de ello intenta explicárselo Antón le abofeteará, y volverá a repetir sus amenazas... y está dispuesto a cumplirlas, de eso no hay duda. Si pese a todo el Pj sigue insistiendo que él no puede hacer nada, el conde terminará entendiéndolo. Hará que ahorquen al Pj al lado del médico judío, y dirá a sus hombres que le busquen otro curandero, o lo que sea.
Los síntomas de la enferma son una debilidad extrema, que apaga uno a uno todos sus centros vitales. Apenas si le quedan unos días de vida. Tiene los ojos enrojecidos, como si llevara semanas sin cerrarlos. Alis, su hermana pequeña, que no se separa del lecho ni de día ni de noche, le explicará al Pj que, cuando los cierra, los abre inmediatamente, aterrorizada por espantosas visiones que dice ver. Si el Pj pasa una tirada de Conocimiento Mágico reconocerá los síntomas como pertenecientes a las víctimas de un hechizo de Maldición (ver pág. 35 del manual). Calcula que a Neves no le deben quedar más de tres días. Neves, por cierto, ya ha caído en una especie de coma febril, y no reconoce nada ni nadie. Tampoco habla. Solo lanza espeluznantes chillidos de terror, de cuando en cuando.
Uno de los componentes de este hechizo de Magia Negra son algunos cabellos o restos de uñas de la víctima. Así pues, aquel que haya hecho el hechizo es alguien muy próximo a la condesa, o bien tiene un cómplice dentro del castillo.
Sin embargo, si el Pj la interroga, Alis negará que su hermana tuviera enemigos dentro del castillo. Tampoco dará ningún indicio importante al Pj.

3. El hada

Antón pone a disposición del Pj un cuarto con un camastro, al lado de la habitación de la enferma, y todos los instrumentos y materiales que necesite para fabricar sus pócimas curativas. Igualmente pone a su "servicio" una escolta permanente de cuatro hombres armados, con instrucciones precisas de cortarle un pie si intenta escapar.

No son malos chicos, y le explicarán al Pj que normalmente Antón no es así: sencillamente está loco de dolor por la enfermedad de su esposa. Seguramente, añaden los soldados, cuando se le pase sentirá mucho la muerte del médico judío... y la del Pj, si se llega a dar caso.
La huída es difícil. El Pj, por supuesto, ha sido desarmado, y lo único que puede usar como arma es un cuchillo que utiliza para comer y un estilete que se encuentra entre los útiles de trabajo que le han proporcionado. La ventana de su habitación es demasiado estrecha para que por ella pase un ser humano, y los guardias siempre están al otro lado de la puerta, no separándose de él si sale por ella. Son hombres fieles al conde, y no aceptarán ningun tipo de soborno por parte del Pj.

Mientras el Pj cavila sobre la situación una pequeña figura entrará revoloteando por la ventana: se trata de la golondrina que Xisela y él encontraron en el bosque. Ante la mirada atónita del Pj se transformará con un fugaz resplandor dorado en una diminuta Hada, la cual le contará la siguiente historia al Pj:
"Mi nombre es Arsale, y soy un Hada de un bosque cercano a esta población. Tuve un, digamos ligero disgusto con la Reina de las Hadas (que tiene un pésimo sentido del humor). Ella me desterró por espacio de siete años de los bosques, privándome de la mayor parte de mis poderes mágicos, excepto alguna tontería como el poder convertirme en un pájaro pequeño, y cosas así. Tú me has ayudado, y estoy dispuesta a devolverte el favor".

Arsale tiene un alto porcentaje en Conocimiento Mágico, y reconocerá sin dificultad los síntomas de Alis como los causados por un hechizo de Maldición (caso de que el Pj no lo hubiera descubierto). Es un hechizo complejo, para el cual se requieren una pequeña figura de barro, pelo o uñas de la víctima, sangre de leproso, agua estancada, azufre y un cuchillo que haya matado a un ser humano. Asimismo afirmará saber cómo romper el hechizo, pero para ello se necesita la figura de barro con la que se compuso.

4. La investigación

El Pj ya sabe qué ha pasado, y cómo detener la maldición. Por desgracia, para encontrar la figura de barro con la que se hechizó a Neves deberá encontrar primero a quien efectuó el hechizo. Y es una investigación que él no puede hacer solo.
Arsale deberá convertirse en los ojos y oídos del Pj. Accederá a ir a la parte del castillo que le indique el Pj, y volver diciéndole todo lo que haya visto u oído.

El Pj deberá hacer tres de tiradas de Suerte. Por cada una que pase, Arsale vendrá con una información.
El Pj puede asimismo conseguir datos haciendo hablar a sus guardianes. Para ello deberá pasar una tirada de Elocuencia.

* Unos días antes de que Neves se pusiera enferma desapareció un cuchillo del salón del castillo. Ese cuchillo estaba colgado en la pared, al igual que el resto de las armas que el conde había llevado en la batalla del Salado (1342).

* Alis, la hermana de Neves, permanece mucho tiempo al lado de la enferma, todo y que antes las relaciones entre ambas hermanas siempre fueron un poco distantes. Alis vive con los Condes desde que murieron sus padres, y siempre ha sentido un afecto evidente hacia el Conde Antón, el cual la trata todavía como a una niña.

* El Conde Antón Trebrás está loco de furor. No come y apenas duerme. Sólo el vino calma su desesperación. Grita como un poseso a la menor falta de la servidumbre, y amenaza con arrancarle personalmente el corazón al curandero si su esposa no sobrevive.

* La única persona de la que se rumorea que practica la magia negra en la comarca es una vieja bruja, llamada Tareixa, que vive en un bosquecillo cercano a la localidad. Hace un tiempo el conde organizó una cacería en ese bosque, a la cual fueron las mujeres. La pequeña Alis les dió un susto a todos, ya que se perdió en el bosque durante un par de horas, antes de saber encontrar el camino de salida. Fue poco antes de la enfermedad de Neves, pero después de la desaparición del cuchillo.

El Pj puede asimismo hablar con Alis, la hermana de Neves. Esta negará todas las acusaciones que el Pj le haga, pero puede llegar a jactarse en voz alta de su plan, si ambos quedan al abrigo de ojos u oídos indiscretos: haber hecho hechizar a su hermana, para matarla y poder así enamorar al conde, al cual quiere desde el primer momento en que lo vió.
Para ello planea usar un filtro amoroso, una vez muerta su hermana. Bajo los efectos del filtro, Antón se casará inmediatamente con ella. Una vez pasen, ya se encargará ella de hacerle feliz.

El Pj no dispone de ninguna prueba contra Alis, a no ser que convenza al conde o a otros testigos de confianza (como pueden ser alguno de sus propios guardianes) para que se escondan, y seguidamente intente sonsacar a Alis. El conde no lo escuchará, a no ser que el Pj use la magia o saque un resultado crítico en una tirada de Elocuencia.

5. La salida del castillo

Mediante un pequeño conjuro, Arsale descubrirá que la figura de barro que buscan se encuentra en dicho bosque. A estas alturas, no es difícil que el Pj llegue a la conclusión de que está en poder de la bruja. Desgraciadamente, Arsale no puede entrar en el bosque, debido a la maldición de la Reina de las Hadas. Si no consigue otros aliados, el Pj tendrá que hacer esta segunda parte solo. Asimismo tendrá que urdir algún plan para conseguir salir del castillo. El método más fácil es que le explique al conde que necesita ir al bosque en busca de ciertas plantas, imprescindibles para sus pociones, y que sabe reconocer pero no nombrar ni describir con exactitud, debiendo ir, pues, personalmente a por ellas. El conde accederá, con un par de condiciones: él acompañará al Pj, junto a seis soldados, y por si el Pj estuviera pensando en escaparse llevará alrededor del cuello una soga, cuyo extremo estará atado a la muñeca del conde. En caso de que haya conseguido demostrar la culpabilidad de Alis, el Pj irá al bosque acompañado del conde y los soldados, pero con una actitud muy diferente.

6. El bosque y la bruja

Si el Pj ha tenido que engañar al conde y a sus hombres para llevarlos al bosque tendrá que seguir recurriendo a

su astucia para enfrentarlos con Tareixa. Lo más fácil es simular que no encuentra las plantas que busca, y sugerir ir a ver a la vieja del bosque, por si ella las tiene. Igualmente puede intentar escapar (cortando la cuerda con el cuchillo o estilete, por ejemplo), pero los soldados tienen todos los números de capturarlo de nuevo en el bosque. Asimismo, una vez en el bosque, el Pj puede contarle toda la historia al Conde, sugiriéndole ir a ver a Tareixa para corroborarla. Deberá pasar una tirada de Elocuencia para convencer al desconfiado conde. En caso de fallarla, sin embargo, éste lo hará colgar de un árbol, desengañado al ver que no sabe cómo sanar a su esposa.

Si, por el contrario, el Pj y el conde cabalgan por el bosque como aliados, no habrá ningún tipo de dudas sobre qué hacer: presentarse ante la cabaña de la bruja, reducir a esta, torturarla hasta que diga dónde está la estatua de barro, anular el hechizo, matarla, y volver al castillo. Por este orden.

Al llegar ante la cabaña de Tareixa, ésta se asustará, pensando que todo se ha descubierto, e intentará huir precipitadamente por el bosque. A los soldados no les costará nada capturarla. Ella lo confesará todo, suplicando por su vida. El conde le hará que saque la figura de barro, enterrada en el umbral de su puerta, y luego la matará con su propia mano, clavándole su lanza en el vientre.

7. Conclusión

Una vez con la figura de barro en su poder, no le será dificil a Arsale anular la maldición que pesa sobre Neves, la cual mejorará inmediatamente. Asimismo, el conde hará detener a Alis, a la cual, como señor de la comarca, tiene derecho a juzgar. La condenará a una muerte atroz: Alis será abandonada, desnuda, en el bosque, atada y abrazada al cadaver de Tareixa, para que muera de hambre y de sed, si los cuervos y los buitres, atraídos por el olor a carroña, no la devoran antes viva. Para asegurarse de que no escapa, le romperán asimismo los brazos y las piernas.

Si todo sale bien, el Conde cumplirá su promesa: dejará al Pj que vuelva a Coimbra, tras regalarle una bolsa con 200 monedas de oro. Si sale mal, le hará volver igualmente... tirándolo del torreón más alto.
Arsale, de nuevo convertida en pájaro, se despedirá del Pj. Es posible que vuelvan a encontrarse en otras circunstancias.

Xisela espera al Pj ante la puerta de la posada de su padre. Le preguntará si trae un cuento para ella...

El Pj ganará 30 P. Ap. si sale vivo de esta ratonera, más 35 puntos adicionales si salva la vida a Neves.

P.N.J.

Conde Antón Trebrás

FUE	20	Altura	1'87	Peso	78 kg.
AGI	15	RR:	90%	IRR:	10%
HAB	18	Apariencia 11			
RES	20				
PER	12				
COM	5				
CUL	10				

Armas: Hacha de combate 90%. Daño: 1D10 + 1D6 + 1D4
Daga 60% Daño: 2D3 + 1D4
Armadura: Cota de malla con refuerzos. Protección 6
Casco. Protección 2
Competencias: Torturar 65%.

Soldados del conde

FUE	12	Altura	1'77	Peso	60 kg
AGI	13	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia 10			
RES	15				
PER	10				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Espada 60%. Daño: 1D8 + 1D4 + 1
Armadura: Peto con refuerzos (Protección 3)
Competencias: Esquivar, 40%

Arsale

FUE	1	Altura:	1 cm.	Peso	5 gr.
AGI	23	RR:	0%	IRR:	250
HAB	18	Armadura natural: Aura mágica (20)			
RES	6				
PER	20				
COM	18				
CUL	15				

Armas: Carece
Competencias: Cantar 75%. Conocimiento mágico 75%
Hechizos: Carisma, Hablar mediante sueños, Metamorfosis, Suerte.

Alis

FUE	9	Altura:	1'63	Peso:	52 kg.
AGI	15	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	12	Apariencia 17			
RES	13				
PER	18				
COM	10				
CUL	15				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 45%, Seducción 75%

Tareixa

FUE	8	Altura:	1'47	Peso:	55 kg.
AGI	10	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	15	Apariencia 2			
RES	12				
PER	10				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 65%, Conocimiento Mágico 80%
Hechizos: Maldición, Anulación de Maldición, Atracción sexual, Discordia, Virilidad, Curación de Enfermedades

Remedios curativos y otros apaños

La medicina en la Edad Media
A la ciencia de Hipócrates todavía le queda un largo camino que recorrer a mediados del siglo XIV: se ignora la más elemental higiene (como puede ser lavarse las manos o usar agua limpia para lavar una herida o llaga), se tiene un desconocimiento casi absoluto de la anatomía

humana (se creía, por ejemplo, que las lágrimas se generaban en el corazón), se desconocen la mayor parte de las substancias medicinales y la medicina tradicional tiene planteamientos totalmente erróneos (como el que un baño puede provocar diarrea, o que a un enfermo no debe dejársele respirar aire fresco, ya que es portador de miasmas).
Los médicos tradicionales achacan la mayor parte de las enfermedades a un exceso de sangre, o a la presencia de humores (líquidos) malignos en el cuerpo. Así pues, sus remedios contra casi cualquier enfermedad suelen limitarse a practicar sangrías (cortes en las venas al enfermo, para hacerlo sangrar) o administrarle sanguijuelas vivas (gusanos que se adhieren a la piel de los animales o del hombre, alimentándose de su sangre, con lo cual cumplen la misma función que la sangría).
Otras veces achacan la enfermedad a algo que ha comido el paciente. En ese caso le recetaban fuertes dosis de purgantes, o le administran lavativas por medio de enormes clísters.
Los médicos no podían tocar (ni siquiera ver) el cuerpo desnudo de sus víc... pacientes. Muchos de ellos diagnosticaban la enfermedad que tenían mirándoles a los ojos, haciendo que explicaran con todo detalle sus dolencias o examinando sus heces.

En heridas de guerra, los cuidados a los heridos se reducían a la amputación si un miembro quedaba inservible (amputación que se realizaba con el paciente atado con cuerdas a la mesa, ya que se desconocía la anestesia), el cauterizado de las heridas con fuego o brea hirviendo, o sencillamente la aplicación de vendajes apretados hasta que la herida dejara de sangrar.

En lo que respecta a las fracturas de brazos o piernas, se entablillaban con varillas de madera, envolviendo a continuación el miembro afectado con una tira de piel mojada, sin curtir. Además, se untaba todo con resina. Al secarse, la piel se ponía rígida y la resina endurecía el atado. A los cuarenta días se ablandaba la piel con agua caliente, quedando soldada la fractura. Sin embargo, raras eran las fracturas que soldaban bien, quedando la mayor parte de las veces los brazos torcidos y las piernas cojas.

Los hospitales de la época no eran considerados centros de curación, sino lugares dónde la gente era recluída para morir.

Como puede suponerse, a nivel de juego, un médico que utilice estos procedimientos ayudará muy poco o nada a su paciente, suponiendo que no haga empeorar su estado. Se supone que los Pj que practiquen la profesión de Médico-Curandero usan métodos más efectivos, que pueden haber aprendido ya sea de los médicos árabes, ya sea de la sabiduría popular.

Los médicos árabes y judíos eran más apreciados, y gozaban de mayor renombre que sus colegas cristianos entre los poderosos, ya que conocían el uso de drogas y pociones medicinales, tenían conocimientos de anatomía e higiene e incluso realizaban algunas operaciones de cirugía sencillas.
Sin embargo, ningún cristiano ferviente se pondría en manos de un médico infiel, al cual se le acusaba muchas veces de brujería.

Del mismo modo en los medios rurales era común recurrir al curandero (muchas veces curandera), que proporcionaba remedios sencillos para los males, gracias a su amplio conocimiento de las propiedades curativas de ciertas substancias, principalmente plantas. Al igual que en el caso de los médicos infieles, solían ser acusados de brujería.

Propiedades curativas de las plantas
Se enumeran seguidamente una serie de plantas empleadas habitualmente por los curanderos y alquimistas medievales, según su supuesta función terapéutica. Normalmente deben ser tratadas previamente (hervidas, secadas, etc) antes de poder ser usadas con eficacia. Han sido divididas en cinco categorías: Las calmantes, que mitigan los efectos de la enfermedad, pero sin curarla; las de propiedades diversas; las que curan; las que provocan ciertos efectos; y un par de inclasificables.

Calmantes

Dolores estomacales:	Achicoria.
Reumatismo:	Ajo.
Nervios y epilepsia:	Artemisa, Belladona, Hinojo, Melisa, Muérdago, Valeriana.
Artritis:	Genciana.
Enf. venéreas:	Zarzaparrilla.

Propiedades varias

Laxante:	Achicoria, aceites de Oliva y Ricino.
Diurético:	Apio, Cebolla.
Purgante:	Corregüela, corteza de Haya, Ricino.
Depura la sangre:	Diente de León.
Afrodisíaco:	Mandrágora (muy poca cantidad).

Cura

Sarna:	Ajo.
Heridas infectadas:	Betónica.
Fiebre:	Diente de León, Genciana, Serpentaria.
Heridas abiertas:	Corteza de Encina, Mirto.
Quemaduras:	Harina de Habas, Lirio, aceite de Oliva.
Hemorragias internas:	Hortiga.
Antiveneno (reptiles)	Serpentaria.

Provoca

Perder la leche:	Apio.
Sueño:	Belladona (en pequeña cantidad).
Locura y muerte:	Belladona, Cicuta, Estramonio, Mandrágora.
Vómitos:	Corteza de Haya.
Vértigo:	Melisa.
Abortos:	Ruda.

Varios

Para renacer el pelo:	Hojas de Acónito.
Para evitar el aborto:	Artemisa.

El rostro de la bestia

La ociosidad es enemiga del alma.
Los hermanos deben, pues,
consagrar las horas del día
a la oración y al trabajo,
tanto manual como a la lectura
de las cosas divinas.

San Benito de Nursia

Aventura para un grupo de 3 a 5 Pj, los cuales no tienen por qué conocerse entre sí. Uno o varios de ellos deberían ser eclesiásticos (Clérigos o Goliardos), aunque no es imprescindible. Sería interesante que todos o la mayor parte de los Pj fueran de carácter piadoso, buenas gentes y temerosos de Dios, ya que... ¿como iba el Diablo engañar a alguno que no fuera partidario de su Enemigo?

Introducción

En algún lugar del Camino de Santiago. 23 de Junio de 135...
Los Pj se dirigen al Monasterio de San Gabriel, famoso por la minuciosa labor de sus monjes copistas. Sus motivos pueden ser variados, y diferentes para cada Pj:
*Pasar unos días en el monasterio, haciendo vida de monje, como penitencia o por una promesa hecha a la Virgen o a los Santos.
*Acogerse a la hospitalidad del monasterio para pasar la noche, continuando el viaje al día siguiente.
*Visitar a un pariente que ha decidido hacerse novicio.
*Consultar unos textos (¿quizá grimorios?) que se encuentran en la biblioteca del monasterio.
*Entrar en el monasterio bajo cualquier pretexto para intentar robar cualquier objeto de valor.
*Recoger una copia de un libro que ha sido encargada con anterioridad.

NOTA PARA EL D.J. Sería interesante permitir que cada Pj desarrolle su propia subtrama de la aventura, intentando conseguir sus propios objetivos. Tampoco van a tener tanto tiempo, una vez se desencadenen los hechos.

1. El monasterio de San Gabriel

El monasterio de San Gabriel fue fundado el año 1022 por un fraile llamado Antonio de Guzmán, hijo del señor de esas tierras, el cual las cedió a los monjes y donó dinero para la construcción de la iglesia. Ha sufrido diversas reformas y ampliaciones hasta llegar a su estado actual. Actualmente alberga a una treintena de monjes.
Desde el principio, el monasterio desarrolló una doble actividad: por un lado, ofreciendo alojamiento a los peregrinos del Camino de Santiago. Por otro, preservando la cultura mediante el desarrollo de una intensa labor de reproducción de libros. Actualmente, muchos son los poderosos que traen sus textos para que los monjes de San Gabriel los copien minuciosamente, añadiéndoles hermosos dibujos. Así, los poderosos tienen su libro nuevo; los monjes reciben a cambio una compensación económica, y se reservan el derecho de hacer una copia para ellos. Su biblioteca, pues, se ha convertido así en una de las más importantes de la región.

2. Las dependencias del monasterio

1. La Hospedería
Es un edificio de madera, con planta baja y dos pisos, destinado a alojar a los visitantes del monasterio. La planta baja es una gran sala común, con una mesa en la cual se puede comer, si los visitantes no desean hacerlo con los monjes. El primer piso se reserva a los visitantes de cierta alcurnia, y está dividido en cuatro habitaciones individuales, con una cama y un arcón en cada una. El segundo piso (la buhardilla) está destinado a los visitantes comunes, y consta sencillamente de una gran sala común con un montón de paja sobre la que acomodarse para dormir.
De la limpieza y cuidado de la hospedería se encarga Sara, la mujer del guarda.

2. Los establos
Edificio de madera en el cual se albergan las caballerías de los visitantes del monasterio. En las buhardillas hay una buena provisión de heno.

3. El corral
En este edificio, también de madera, los monjes guardan sus gallinas. El número de éstas oscila entre tres docenas y medio centenar.

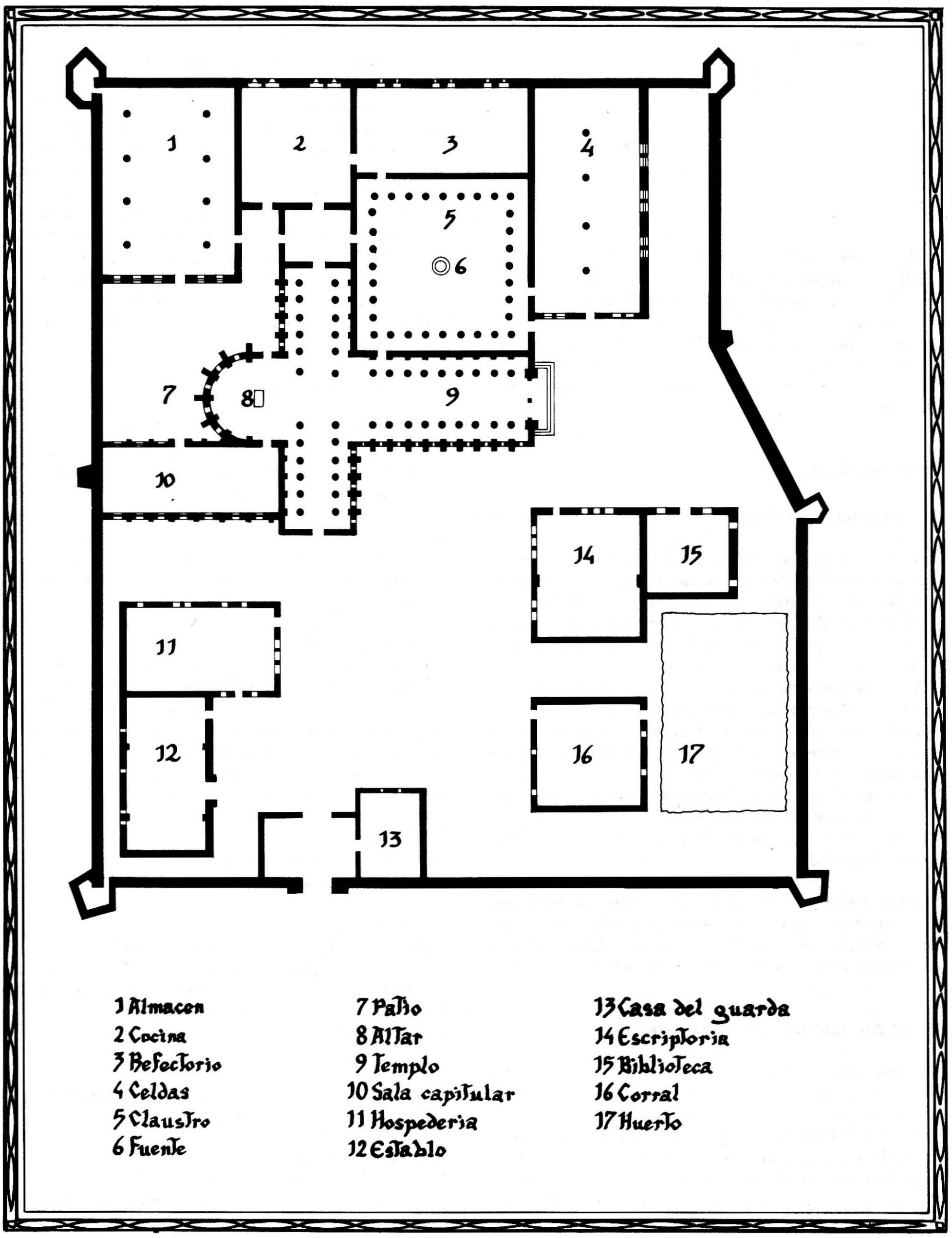
4. El Templo (Iglesia)
Edificio de piedra, con planta de cruz, de estilo románico. Su interior es muy sobrio: el único ornamento es un gigantesco rosetón colocado detrás del altar (y no en la puerta de entrada, como es habitual), y los capiteles de las columnas, en los cuales están esculpidas escenas del Génesis y del Apocalipsis. No hay bancos. Los monjes escuchan la misa de pie, o arrodillados en las losas del suelo.

5. El Altar Mayor
Tallado en un sólo bloque de mármol blanco, sin ningún tipo de ornamentación.

6. El Claustro
Especie de patio porticado donde los monjes pasean, meditan y rezan. En el centro del mismo hay un pequeño jardín. Los capiteles de las columnas muestran escenas de la lucha entre los ángeles y los demonios, y la expulsión de éstos del cielo.

7. La Fuente
En el centro del jardín hay una fuente, donde los monjes realizan sus abluciones matinales.

8. La Sala Capitular
La sala está amueblada con una serie de asientos de madera adosados a las paredes. Un asiento con respaldo especial indica el lugar del Abad. En esta sala se distribuye el trabajo del día, se celebran las reuniones de toda la comunidad y se castiga públicamente al que ha faltado a la Regla, el cual debe reconocer ante todos su falta .



1 Almacen
2 Cocina
3 Refectorio
4 Celdas
5 Claustro
6 Fuente
7 Patio
8 Altar
9 Templo
10 Sala capitular
11 Hospederia
12 Establo
13 Casa del guarda
14 Escriptoria
15 Biblioteca
16 Corral
17 Huerto

9. El Scriptoria
En esta sala los monjes copian página a página los libros, ilustrándolos con hermosos dibujos. Está prohibido hablar, en esta estancia, salvo en caso necesario, y aún así en voz muy baja. Hay un piso superior, gemelo a este, dedicado a taller de restauración de libros.

10. La Biblioteca
Esta torre consta de tres pisos, en los cuales se encuentra una más que respetable biblioteca de unos 3.000 volúmenes. La planta baja está reservada a lectura, estando los estantes de los libros en los pisos superiores. A pesar de los desvelos del hermano Anselmo, las goteras y las ratas destruyen las existencias de la biblioteca casi tan aprisa como los monjes las reponen y restauran.

11. El Almacén
Consta de dos plantas. En la planta baja se encuentra la despensa. En el piso superior se almacenan toda una serie de posesiones del monasterio, desde aperos de labranza hasta espadas y ballestas (nunca se sabe). El piso superior suele estar cerrado. La llave se encuentra en posesión del hermano Deán.

12. La Cocina
Sala rigurosamente limpia, con unas enormes marmitas en las cuales se prepara la comida de la comunidad.

13. El Refectorio
El comedor del monasterio. Está amueblado con una larga mesa, en la cual se sientan los monjes. En la cabecera de la mesa hay un sitial donde se coloca el hermano encargado de leer la Biblia. Se come con rapidez y en silencio.

14. Las Celdas
Los monjes duermen en este edificio. Consta de dos pisos. Los monjes y novicios duermen en salas comunes, bajo la luz de las lámparas de aceite que arden permanentemente para alejar el pecado que acecha en la oscuridad. El Padre Abad, el hermano Prior, el hermano Claustral y el hermano Deán tienen celdas individuales.

15. El Patio-Cementerio
Este patio de hierba tiene como único adorno una gran cruz de piedra en su parte central. En él se entierran los monjes, sin lápida, ya que incluso muertos forman un todo con la comunidad.

16. El Huerto
Los monjes cultivan algunas hortalizas en esta zona para consumo personal.

17. La Casa del guarda
En esta pequeña casa vive el guarda del monasterio, Damián, acompañado de su mujer, Sara. Hacen la función de porteros, abriendo las puertas del monasterio a los visitantes.

3. Habitantes destacables del monasterio

*Padre Abad Lucas de Medina
Hombre corpulento, cuya edad ronda los cuarenta y bastantes años. De apariencia afable y descuidada, Lucas de Medina es un hombre con una voluntad de hierro y un corazón de oro. Hijo menor de un noble poderoso, da la impresión de haberse preparado toda la vida para ostentar el cargo que hoy ocupa. Y es posible que sea cierto. Su gran carisma ha conseguido la redención de muchos pecadores.

*Hermano Prior Francisco
Mano derecha del padre Abad, Francisco es en muchos aspectos su antítesis. Alto y delgado, poco amigo de bromas y frivolidades. Nadie en el convento recuerda haberlo visto sonreír. Es un hombre terriblemente eficaz, que se obsesiona en la tarea que realiza. Oculta un oscuro pasado: su nombre completo es Francisco de Arburúa, y fue en su juventud compañero muy próximo del franciscano Pedro Olligoyen cuando éste alentó la persecución anti-judía del año 1328 en el reino de Navarra. Arrepentido y atormentado por los hechos, busca infructuosamente en el monasterio el olvido y el perdón divino.

*Hermano Claustral Antonio de Salinas
Encargado de velar por el cumplimiento estricto de la Regla de la orden, Antonio de Salinas no es el déspota intransigente que muchos suponen. En realidad es un individuo comprensivo y afable, capaz de entender las debilidades humanas. Esto no le impide ser un hombre responsable, capaz de corregir con la dureza necesaria una falta grave (como por ejemplo, el robo) si esta se produce. Es el confesor de todos los hermanos, su conciencia y su padre espiritual.

*Hermano Deán Xan
El hermano Xan es un gallego rollizo y de rostro congestionado, al cual le gusta el buen beber, el mucho comer y el poco trabajar. Ha encontrado en el monasterio la oportunidad de llevar a cabo sus tres "aficiones" sin impedimentos, y vive feliz, salvo por el hecho de que, de tanto en tanto, añora la compañía femenina. Pero, como él mismo dice con su típica filosofía gallega: "Non se puede tener todo". Aparte de ello, el hermano Xan es un economista increíblemente hábil, capaz, como el padre Abad dice sonriendo, de sacar monedas de oro de debajo de las piedras. Desde que desempeña el cargo de Deán, el monasterio ha podido aumentar la cantidad de dinero destinado a la caridad, pagar las reparaciones de un par de edificios y comprar nuevas tierras. Además, todo hay que decirlo, se come mejor.

*Hermano Anselmo
Encargado de la biblioteca del monasterio, el hermano Anselmo es un hombre adelantado a su tiempo. Ha tenido ocasión de leer las obras de los clásicos, y también tratados de Alquimia y Magia. Precisamente por su conocimiento en esos temas, tendrá mucho cuidado en dejar según qué libro a cualquiera.

*Hermano Iscle
Maestro copista, el hermano Iscle es un catalán de Lérida que parece no tener prisa nunca, ni nunca alzar la voz. Sin embargo, es un artista en su trabajo, y sabe tanto trazar las letras con primorosa caligrafía como iluminar los textos con maravillosos dibujos. Nadie diría que, en el pasado, protagonizó una feroz lucha contra el diablo, siendo famoso en su tierra como un competente exorcista. Nunca sale del monasterio, ya que tiene la certeza de que el Infierno no lo ha olvidado...

*El Guarda Damián
Damián hace de nexo entre los monjes del monasterio y el mundo exterior. Es un hombre de mediana edad, encargado de abrir las puertas a los visitantes y de servirlos si así lo necesitan. Corto de entendederas, le interesa mucho conservar su trabajo, ya que se sabe incapaz de hacer otra cosa.

*Sara
Mujer de Damián. Nunca fue una mujer guapa, y ya le ha pasado la edad de tener grandes pasiones. Pero adora a su marido, quizá sólo porque es sencillo, dulce y amable, y se siente inmensamente querida por él. Su segundo amor es Isaac, un enorme gato negro, tuerto de un ojo, vago y mimosón, que da la impresión de estar en varios sitios simultáneamente.

4. Llegada al monasterio

De no ir en un mismo grupo, los Pj irán llegando al monasterio alrededor de la hora Nona (las 15 h.), siendo alojados en la hospedería según su alcurnia. Una tirada de Psicología, sin embargo, hará que los Pj se den cuenta de que algo no va bien: existe una tensión extraña en el monasterio y los monjes, en especial los jóvenes novicios, están nerviosos. No darán, sin embargo, ninguna explicación convincente a los Pj si estos los interrogan.
El DJ dejará que los Pj recorran el monasterio y desarrollen sus historias particulares si las tuvieran (hacer planes para robar, hablar con los monjes, etc). Si son visitantes ilustres, un monje les hará de guía mostrándoles las diversas dependencias del recinto.
Si los Pj comen junto a los monjes, una tirada de Escuchar permitirá captar un fragmento de conversación entre el padre Anselmo y el padre Abad: "Esta noche es la fiesta del diablo".
Si un Pj pasa una tirada de Conocimiento Mágico o Leyendas sabrá que es cierto: la noche de San Juan es la fiesta más importante del calendario del Infierno. Es una de esas noches del año, según dicen, en la que el Diablo puede caminar impunemente por la tierra...

NOTA PARA EL D.J. Dejemos que a los Pj se les suba la mosca a la nariz mientras te cuento cual es el motivo de este pequeño follón: Hace ya un tiempo que Astaroth, el demonio de la Mentira, planea vengarse del hermano Iscle. Hasta ahora, gracias a los conocimientos del hermano Anselmo y de los rezos de la comunidad, ha visto frustrados sus propósitos. Pero en la noche de San Juan tendrá más poder que nunca, y los monjes saben que no dejará pasar la oportunidad de lanzar contra el monasterio su mayor ataque, sea cual fuere.
La comunidad planea encerrarse en el templo nada más ponerse el sol y pasar toda la noche en vela rezando. El diablo no puede entrar en una Iglesia consagrada al Señor y además debe volver al Infierno con el primer canto del gallo. El hermano Prior y algunos monjes más, los cuales se saben pecadores, piensan azotarse a sí mismos como penitencia por sus pecados.
A los Pj se les explicará que, de manera extraordinaria, los monjes van a pasar toda la noche rezando, ya que esta es la noche de San Juan, en la cual el diablo puede andar por la Tierra. No darán más explicaciones. Cualquier Pj que lo desee será bienvenido a unirse a sus rezos.
Los planes del Diablo consisten en aterrorizar a los Pj, y convencerles para que masacren a los habitantes del monasterio.

5. La fiesta del diablo

Nada más ponerse el sol toda la comunidad de monjes se encierra en el templo. Los campesinos encienden las hogueras: la fiesta del diablo ha comenzado.

Al mismo tiempo que se cierra la puerta del templo, Astaroth hace que el gato Isaac (que está medio dormido junto al corral) estalle en mil pedazos sanguinolentos y adopta su forma. Cualquier Pj que pase por esa zona lo encontrará sin demasiados problemas (sus restos están esparcidos en un radio de 1 m.), pero deberá tirar por la mitad de su porcentaje en Conocimiento Animal para reconocerlo.
Con la primera nota del canto de los monjes, todo aquel Pj que pase una tirada de IRR con un bonus de +40% se dará cuenta de que algo ha cambiado: el ambiente está más cargado, como lleno de electricidad. El cielo empieza a llenarse de nubes con un extraño tono rojizo, aumenta la temperatura de manera súbita y empieza a caer del cielo una fina lluvia de ceniza y azufre.
Toda el agua del monasterio se convertirá en sangre (incluída la de la fuente del claustro) y empezarán a oirse chillidos y carcajadas inhumanas más allá de los muros del cenobio, donde la oscuridad es absoluta. Todo Pj que tenga Irracionalidad 95 o menos pierde automáticamente 20 puntos de RR.
Los animales dan muestras de puro terror, echando espuma por la boca, y algunos mueren. Otros se atacan entre sí, o intentan huir para correr enloquecidos por el recinto.
El muro exterior del monasterio se ha convertido en una sustancia pegajosa y de aspecto sanguinolento, de la cual salen bocas que intentan morder al que se acerca. Tienen un porcentaje del 60%, y causan 2D10 de daño.
Así mismo empezará a descender una niebla densa sobre el monasterio, y de ella empezarán a salir como de la nada Muertos Vivientes, que atacarán a todo ser vivo que encuentren.
Sara, poseída por el Diablo, correrá desnuda por el recinto y empezará a herirse a sí misma con el cuchillo. Si nadie la detiene, acabará matándose. Damián comenzará a gritar, y se arrancará los ojos si nadie lo reduce. Poseído por Astaroth, gritará a los Pj que han de detener los rezos de los monjes. Si los Pj le preguntan qué sucede, les dirá que son monjes malignos, y que en realidad adoran al Diablo.
El único ser del monasterio que está perfectamente tranquilo es Isaac, el gato, que parece estar en todas partes al mismo tiempo, y al cual todo el espectáculo parece divertirle terriblemente. Los Pj podrán darse cuenta de ello sin demasiados problemas, pasando una tirada de Otear con un bonus del 25%.

En este punto de la aventura los Pj tienen varias opciones:

* Atrincherarse en una habitación y esperar a que llegue la mañana (en cuyo caso posiblemente terminarán muriendo, ya que antes de que salga el sol el diablo los poseerá y hará que se maten).

* Intentar huir del monasterio: Es imposible. Todo el muro exterior se ha convertido en ese material descrito anteriormente, y las puertas han desaparecido. Además, el muro puede crecer allá donde intenten saltarlo.

* Matar al gato: Si se consigue Astaroth adoptará su verdadera forma durante un segundo y volverá al Infierno, pero se llevará consigo a su matador (a no ser que este haya rezado antes a Dios o a los Santos, o que saque un crítico en una tirada de RR).

* Rezar: En esta ocasión les servirá de bien poco: el poder del diablo es esta noche muy fuerte. Sólo tendrán éxito si lo hacen en el patio-cementerio, ya que entonces

los espíritus de los monjes muertos se unirán a ellos, o bien si uno de los Pj es un santo (cosa harto difícil. Ver el manual pág. 42).

* Introducirse en el templo y rezar con los monjes: deberán hacerlo derribando una de las puertas, o simplemente gritando que les abran. Dentro estarán a salvo.

* Introducirse en el templo para matar a los monjes: Entrarán de la misma manera que el punto anterior. Los monjes no se defenderán. Esto es lo que pretende el diablo, ya que ningún engendro demoníaco o persona poseída puede entrar dentro de la casa del Señor. Así que, si los Pj matan a la comunidad, adoptará su verdadera forma, les agradecerá con cinismo los servicios prestados y se los llevará al Infierno.

6. Conclusión y recompensas

Si los Pj consiguen sobrevivir a la fiesta del diablo ganarán cada uno de ellos 40 P. Ap, así como 3D10 de puntos de RR, por haber conseguido vencer al Diablo. El cual, por supuesto, no lo olvidará jamás...

P.N.J.

Monje común

FUE	10	Altura	1'65	Peso	55 kg.
AGI	12	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	15	Apariencia 13			
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Teología, 75%. Leer y escribir 90%

Isaac el gato

FUE	2	RR:	50%	IRR:	50%
AGI	30				
RES	5				
PER	30				

Armas: Arañazo 75%. Daño 1D4
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 90%

Muertos

FUE	15
AGI	8
HAB	10
RES	12
PER	7
COM	1
CUL	5

Armas: Maza Pesada 60% Daño: 2D6 + 1D4
Armadura: Carece
Competencias: A nivel de base

Organización de un monasterio

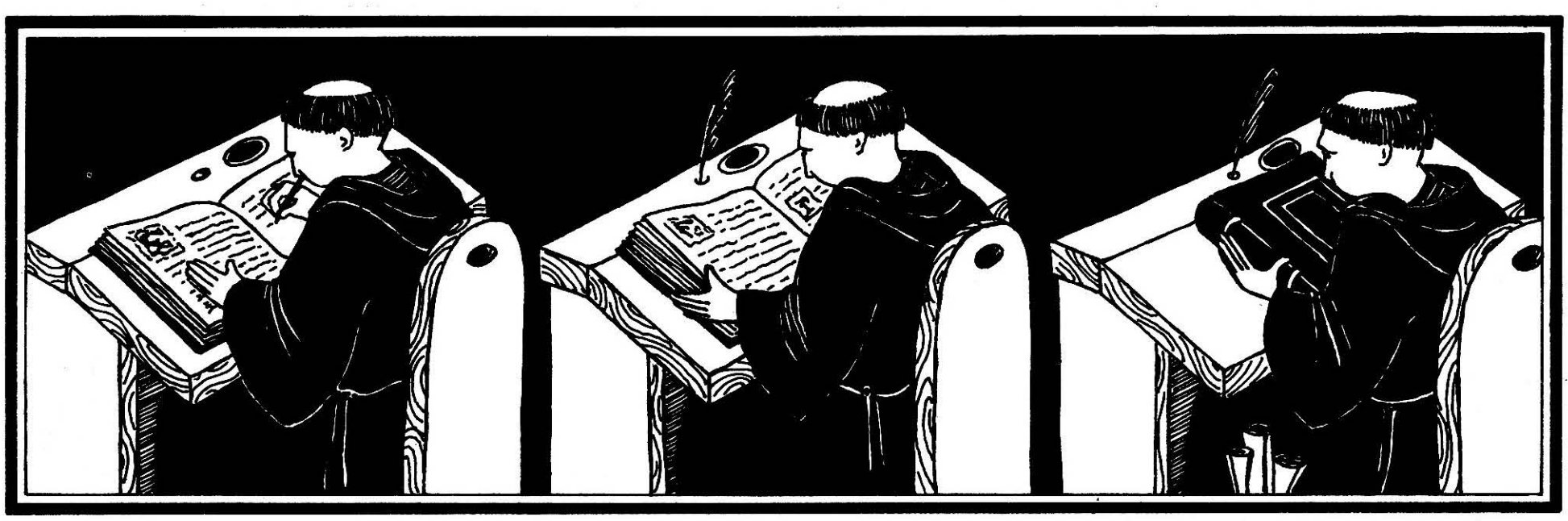
En el siglo VI San Benito de Nursia funda el llamado "monasterio ideal", con biblioteca, refectorio, hospedería, huerto, basílica y oratorio. Escribe, además, una Regla, modelo de funcionamiento y conducta para los monjes. Es el primer monasterio medieval, tal y como hoy lo entendemos.

Ora et labora

En un monasterio, la espiritualidad se entiende no como el éxtasis contemplativo que produce la soledad ante la grandeza divina (como es el caso de los ermitaños), sino adorando a Dios mediante el trabajo útil. Esto se explica de dos modos: por un lado, según la Regla de San Benito "la ociosidad es enemiga del alma"; por otro, la adoración al Señor sería estéril y egoísta si no tuviera ninguna consecuencia más allá de los muros del monasterio. Así pues, los monjes desarrollarán toda una serie de funciones sociales: expansión y defensa de la Fe; conservación y propagación de la cultura a través de los scriptoria (salas donde se copiaban los textos) y las bibliotecas; ejercicio de la Caridad con el refugio a los perseguidos, la creación y sustento de hospitales y hospederías, y la donación de limosnas.
Este culto al trabajo tiene otro motivo: como lugar sagrado, el monasterio y los que allí residen deben estar por encima de los intereses y conflictos mundanos, lo cual no sucedería si dependieran económicamente de alguien ajeno a ellos mismos. Es por eso que el monasterio se automantiene con la explotación de cierto número de tierras de su propiedad, las cuales se arriendan a los siervos a cambio del pago de un diezmo, normalmente pagado en especie (con algunos animales, parte de la cosecha y productos de granja como huevos y leche y sus derivados) así como con cierta cantidad de trabajo gratis para la comunidad, como podía ser la construcción de caminos o nuevas instalaciones, reparaciones, o trabajar en las tierras que el monasterio reservaba para ser explotadas por ellos mismos. Este tipo de trabajo recibía en la Península diferentes nombres: Serna, Obreriza o Facendera eran los más empleados.

Ars longa, vita brevis

El monasterio redondea sus ingresos con el trabajo de los monjes en el huerto (destinado a consumo personal), y en



algunos casos con la fabricación de ciertos licores o labores de tipo artesanal.
El trabajo más importante en la mayoría de los monasterios es, sin embargo, la propagación y la preservación de la cultura. Esta función la realizaban de varios modos: la más importante era la de atesorar y copiar minuciosamente en el scriptoria los libros que caían en sus manos, pero a ello se sumaba la educación de los hijos de los poderosos, servir a reyes y nobles de traductores e intérpretes e incluso realizar tareas diplomáticas como el gestionar el rescate de cautivos en un país vecino.
Los textos que los monjes copistas reproducían a mano sobre los pergaminos eran de carácter sagrado o científico: textos de otro género contradecirían el dogma religioso. (Podían darse excepciones, sin embargo, si la reproducción del texto era encargada, y bien pagada, por algún poderoso). Esta diferenciación entre libros admitidos y prohibidos hacía que un monje novicio o un visitante del monasterio tuviera dificultades en consultar según qué libro de la biblioteca.

In excelsis Deo

La vida del monje es oración. El trabajo es oración. El silencio es oración. Las largas ceremonias religiosas, por supuesto, son oración. Es por eso lógico que su horario se divida según los nombres de las ceremonias religiosas:
La jornada empieza a medianoche, con los Maitines, ceremonia en la cual se cantan en el templo una quincena de Salmos. Los hermanos están autorizados a acostarse de nuevo hasta las 3 de la madrugada, hora en la cual se rezan los Laudes, una serie de cantos de alabanza al Señor. Tras los Laudes los monjes realizan sus abluciones en la fuente del claustro, dirigiéndose seguidamente a la sala Capitular. Allí, el Abad o el Prior organizan el trabajo del día, asignando a los monjes diversas ocupaciones. Se trabaja entonces durante las horas Prima y Tertia. A las 9 h. se celebra la primera misa del día. Tras ella se dispone de un tiempo muerto que suele dedicarse a la meditación en el claustro o a seguir con la tarea asignada si esta es urgente, hasta llegar a la hora Sexta (Mediodía) en la cual se celebra la segunda misa del día. Tras ella se come en el Refectorio (Comedor común) en silencio, mientras uno de los monjes lee las Sagradas escrituras o la Regla de la Orden. Tras la comida hay un corto período de descanso hasta las 15 h. (hora Nona) en la cual se reemprende el trabajo hasta la hora de Vísperas (18 h.) en la cual se celebra la tercera misa del día. Tras esta se realiza una cena frugal en el refectorio, tras los cual se suele rezar en el templo hasta la hora de Completas (21 h.) en la cual los monjes pueden acostarse.
La principal autoridad de un monasterio es el Padre Abad, el cual dirige este pequeño universo y toma las decisiones importantes, auxiliado por la Revelación Divina, la Regla de la Orden y el Prior. Este es el segundo en el poder, y reemplaza al Abad cuando no puede ejercer sus funciones.
Otros cargos importantes en un monasterio son el Hermano Deán, encargado de los asuntos económicos, y el Hermano Claustral, encargado de mantener la disciplina y el cumplimiento de la Regla entre los Monjes.
Los hermanos se dividen en Monjes y Novicios. Los segundos deben pasar un tiempo determinado como tales antes de aspirar a la categoría de monjes. Según las Ordenes, este período varía de uno a cuatro años.

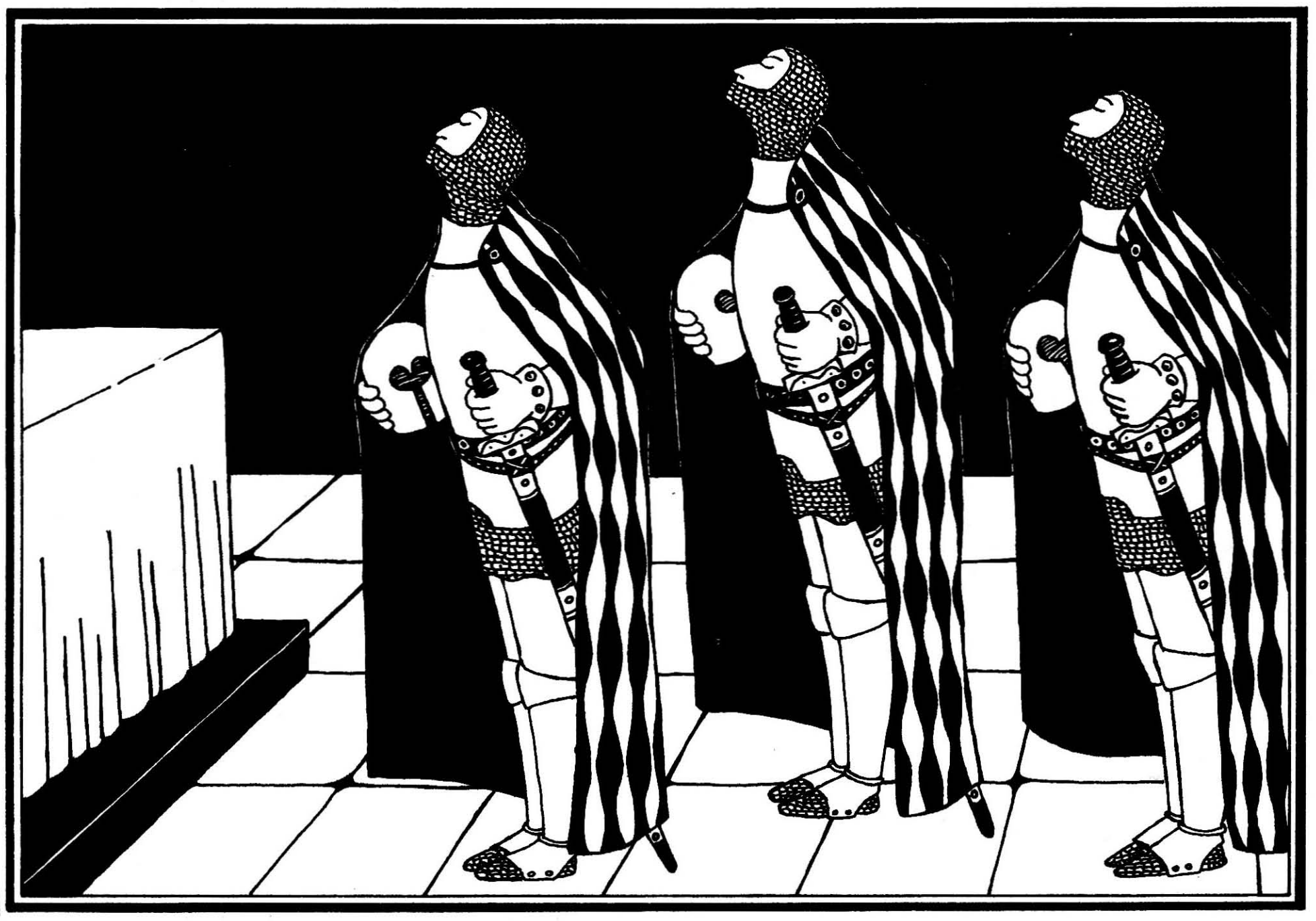
Como detalles particulares de la vida en un monasterio medieval señalaremos que el monje solía ser un individuo más limpio que la media de sus contemporáneos: salvo algunas órdenes religiosas como los Templarios, que habían hecho voto de no lavarse jamás, la mayor parte de los monjes debían hacerlo regularmente, así como tonsurarse una vez al mes. Su dieta solía contener más pescado y productos de huerta que carne, pero era abundante y sustanciosa, comparada con la dieta de los campesinos, entre los cuales abundaba la desnutrición.

Las Órdenes militares en España

por Joaquín Ruiz Castro

Los Caballeros Templarios

Las Ordenes religioso-militares, que estaban compuestas en principio por voluntarios con votos de por vida y que, en su mayor parte, nacieron entre los comienzos del siglo XII y los del XIII, significaron un tipo muy particular de fuerza guerrera, tanto por su reclutamiento como por su organización y su utilización.
Los templarios ofrecieron un primer modelo de este fenómeno, surgido de la cruzada y de su espíritu, pero con algunos cambios.
Los templarios (frates militae templi) surgieron en Tierra Santa hacia el año 1118. En un principio se trataba de un puñado de caballeros piadosos y sacrificados, agrupados en torno a un caballero borgoñón, Hugo de Payens, y a otro flamenco, Godofredo de Saint-Omer. Su primitivo objetivo era la salvaguardia de los caminos que conducían a la Ciudad Santa. Esta pequeña fraternidad vió muy pronto reforzada su estructura y su misión al adoptar sus miembros el triple voto de castidad, pobreza y obediencia y comprometerse, en la medida de lo posible, a la asistencia al rezo del oficio de los canónigos en la iglesia del Temple de Jerusalen. Fue en el Concilio de Troyes de 1128 cuando la nueva orden recibió su regla, totalmente penetrada por el pensamiento de San Bernardo, el cual elogia a "la nueva caballería" (De laude novae militae), y ataca duramente a la caballería profana, o "milicia del siglo", por su destino siempre hacia la condenación del alma tanto por matar como por ser muerto en combate cuando la motivación para la guerra no era otra que el lucro, la vanagloria o el afán de aventuras. San Bernardo considera la obra de los templarios como algo nuevo apoyado en la convicción cristiana.
No sólo la pureza de sus motivaciones hacía legítima su lucha, sino que también la forma de vida les convertía en guerreros ejemplares: obediencia y disciplina en el combate, frugalidad y ascetismo de una existencia en la que no cabían las mujeres y los hijos, una vida en comunidad. No poseían nada, todo lo recibían de sus jefes. Nunca permanecían ociosos, dedicándose a tareas serviles como repararse las armas o cuidarse sus vestidos, y su jerarquía no se basaba en la nobleza sino en los méritos propios. Así pues, vemos como el carácter de la orden está basado en la pobreza, la vida en comunidad y la dedicación a Cristo.
El ideal de los templarios tuvo un éxito enorme e inmediato, y la nobleza, ávida de participar en los beneficios espirituales de la orden, se volcó en su favor con donaciones materiales y aportando vocaciones. Ello provocó el abandono de la misión de la orden para la protección de los peregrinos por la lucha contra los infieles en general. A partir de ese momento la historia del Temple quedó unida a la de los Estados Latinos de Oriente. Por encima de los fracasos, de las intrigas y de las impruden-



cias, conviene subrayar el gran tributo que los templarios pagaron a la causa de la cruzada, y en varias ocasiones una gran parte de sus caballeros murió en batallas a campo abierto, mientras que otros muchos fueron hechos prisioneros. En el transcurso de un siglo, cinco Maestres del Temple murieron con las armas en la mano.

Los templarios en la península

Sin una fecha concreta para señalar la introducción de la Orden del Temple en la península, los historiadores la localizan después del concilio de Troyes. Lo cierto es que había habido varios destacados caballeros peninsulares ya desde los primeros momentos de la creación de la Orden en Tierra Santa. Ahora, vueltos a sus lugares de origen, podían cumplir de la forma más adecuada la lucha contra el infiel. La empresa de Reconquista recibiría a partir de entonces grandes impulsos.

Al igual que en el resto de la Europa cristiana los Templarios españoles tuvieron una gran aceptación y un rápido enriquecimiento, tanto en influencia política como en bienes materiales, procedentes del favor de los monarcas. Tanto es así que, en 1131, Alfonso I el Batallador les hará herederos (junto con Hospitalarios y Caballeros del Santo Sepulcro) de sus reinos de Aragón y Navarra. Decisión ésta recusada por los estamentos de representación popular.

En los estados de la Corona de Aragón, el conde de Barcelona Ramon Berenguer III el Grande era hermano de la Orden, a la que había introducido en Catalunya por mandato. Su hijo Ramon Berenguer IV pide a los Templarios, en las Cortes de Gerona, (1143) que pasen a residir en sus dominios, ofreciéndoles importantes castillos y ricas villas. A las rentas generadas por Zaragoza y Huesca se unía la exención de censos y tributos, junto con la promesa Real de no pactar con los musulmanes sin consultar antes con el poder Templario.

Más adelante Alfonso II el Casto se hace acompañar por caballeros Templarios en sus campañas de conquista del Bajo Ebro. Durante el reinado de Pedro II, la intervención Templaria en los más altos niveles vuelve a ponerse de manifiesto, cuando consigue reconciliar, en 1198, al monarca con su madre doña Sancha en el pleito habido por la posesión de la fortaleza de Ariza.

Además de los grandes servicios que la Orden prestará en la conquista de Mallorca y Valencia durante el reinado de Jaime I, en Castilla los Templarios tendrán una evolución similar a la de los estados catalano-aragoneses. Alfonso VII les concede la posesión de Calatrava, como punto de defensa clave en la frontera sur, y dónde edificarán una de sus fortalezas más significativas, la del Sacro Convento, que dominaba las extensiones manchegas. Ya entrado el siglo XIII, los caballeros del Temple muestran todas sus capacidades bélicas y organizativas en las que se presenta como empresa definitiva de la Reconquista la ocupación del valle del Guadalquivir, la toma de Sevilla en 1248, obteniendo del rey Fernando III grandes recompensas y tierras en la Baja Extremadura. Asimismo, Alfonso X y Sancho IV les encargarán importantes misiones. En Navarra Sancho el Bravo les había otorgado también extensos y ricos territorios. En Portugal, tras su instalación en 1130 bajo la protección directa de Alonso Enríquez, alcanzarán gran poderío y tendrán su centro en la fortaleza matriz de Thomar.

Cuando en los primeros años del siglo XIV, partiendo de Francia una oleada de represión y aniquilación dirigida contra los Templarios, la reacción que se produce en los reinos peninsulares muestra unas características muy especiales y diferenciadoras. Salvo el de Navarra, estrechamente unido a Francia, los demás monarcas se mostrarán reacios a admitir sin más las acusaciones lanzadas por Felipe el Hermoso, que en su designio llega a contar con el apoyo del Papa.

El aragonés Jaime II exigirá de Francia una detallada información acerca de los cargos contra la Orden. Tras una acción preventiva de toma de fortalezas, como la de Peñíscola, y del apresamiento de destacados caballeros, será un Concilio reunido en Tarragona el que dictamine sobre los hechos. Los trámites judiciales serían transmitidos al Inquisidor General y a los Obispos de Zaragoza y Valencia. Ordenada la supresión de la Orden, y llegando incluso a la utilización de la tortura para obtener confesiones, el 4 de Noviembre de 1312 sería admitida la sentencia que absolvía a los Templarios de las acusaciones vertidas sobre ellos.

De forma paralela, un Concilio similar reunido en Salamanca dos años antes, e integrado por las jerarquías eclesiásticas de los Reinos de Castilla, León y Portugal, había decidido la libre absolución de los acusados. Pero la furia antitemplaria desatada desde París tendría incluso en este marco importantes efectos.

Así, en Aragón el Papa Clemente V ordenó la distribución de los bienes de la suprimida Orden entre la nueva de Montesa y la ya existente de los Hospitalarios. La Corona, por su parte, sigue conservando los territorios, villas, castillos y riquezas que había arrebatado en un primer momento, pese a su benevolente actitud a lo largo del proceso.

En Castilla sería la Corona la principal beneficiada por esta distribución de abundantes despojos, mientras en Portugal pasarían a engrosar el patrimonio de la también recién creada Orden de Cristo. Diseminados y perseguidos por las autoridades, pero en muchas ocasiones protegidos por la población, los antiguos caballeros Templarios tendrán que esperar veinte años a que en 1331 el Papa Juan XXII les permita integrarse en otras órdenes militares.

Orden de Calatrava

Desde 1140 las abadías cistercienses de Claraval, Cister y Morimond extendieron su influencia por la península Ibérica mediante la creación de abadías y conventos, entre los que destacó pronto el de Fitero, gobernado por el Abad Raimundo de Serrat (San Raimundo de Fitero). Junto con Diego Velázquez, Raimundo se hallaba en Toledo en 1158, cuando los Templarios hicieron público el abandonar la fortaleza de Calatrava, atacada por los musulmanes, y fueron estos dos personajes los que aceptaron defender la plaza, junto con otros caballeros, dando así origen a la Orden de Calatrava. Pasado el peligro Almohade nuevos monjes de Fitero y numerosas familias campesinas se instalaron en el campo que rodeaba la fortaleza.

Muertos los fundadores de la Orden en 1163 surgieron las primeras desavenencias entre monjes y caballeros sobre el grupo al que debía pertenecer el futuro Maestre: elegido un caballero los monjes regresaron a la abadia de Fitero y los Calatravos pasaron a depender de la abadía francesa de Morimond. La regla de los caballeros fue aprobada por Alejandro III en 1164 y tuvo gran difusión, hasta el punto de ser aceptada por las Ordenes militares de Evora (1187), Trujillo (1190), Alcántara (1213), Montrag (1215), Montesa (1317), y por la Orden de Cristo (1319).

Los caballeros de Calatrava participaron activamente en las guerras de Reconquista, en especial en el asalto de Cuenca (1177), en la batalla de las Navas (1212) y en las campañas de Fernando III en Andalucía (1218-1250). Contribuyeron eficazmente a someter a los musulmanes sublevados durante el reinado de Alfonso X el Sabio, y frente a este Rey apoyaron a su hijo Sancho IV en 1282. Su colaboración militar fue premiada por los Reyes con cuantiosos donativos que hicieron de la Orden una de las potencias económicas de Castilla y Aragón, hasta el punto que en los siglos XIV-XV la Orden tenía dos grandes encomiendas en Calatrava y Alcañiz, ochenta y cuatro encomiendas menores y setenta y dos iglesias, ejerciendo sus Maestres jurisdicción sobre 200.000 personas. Paralizada la Reconquista a mediados del siglo XIV la Orden, al igual que las restantes Ordenes castellanas, intervino activamente en las luchas entre Pedro el Cruel de Castilla y Pedro el Ceremonioso de Aragón.

Orden militar de Alcántara

La Orden de Alcántara fue fundada a mediados del siglo XII (1156 ó 1166) por un grupo de caballeros salmantinos bajo la regla cisterciense. El Papa Alejandro III la aprobó en 1177. Se llamó en un principio de San Julián del Pereiro, por haber sido constituída en la iglesia de ese nombre, cerca de Ciudad Rodrigo; posteriormente toma el de Alcántara al concederles Alfonso IX esta ciudad. Los primeros hechos de armas de la Orden fueron combatiendo en la frontera portuguesa y participando en la Reconquista de las tierras extremeñas; con el tiempo alcanzó gran poderío político y económico al serles concedidos numerosos dominios para su defensa y administración. En su primera divisa había un peral de sinople en campo de oro; pero en el año 1410 el Papa Benedicto XIII la modificó y a partir de entonces fué una cruz flordelisada y esmaltada de sinople. Los Reyes Católicos incorporaron el Maestrazgo de la Orden a la Corona y poco más tarde los caballeros fueron dispensados del voto de castidad: así quedó convertida en una mera institución honorífica que ha sobrevivido hasta nuestros días.

Orden militar de Santiago

Esta Orden fue creada el 1 de agosto de 1170 por el caballero leonés Pedro Fernández. Sus freires adoptaron inicialmente el nombre de "freires de Cáceres", por ser este el primer lugar que les fue concedido por Fernando III. Al año siguiente el Arzobispo de Santiago recibió al Maestre de la nueva Orden como canónigo de la Iglesia Compostelana y dió a sus caballeros el nombre de Santiago. Esta milicia se diferencia de las restantes por que sus caballeros no adoptaron la observancia benedictino-cisterciense, sino la canónica de San Agustín, que les permitía practicar los votos de pobreza y de castidad atenuados, de forma que raramente renunciaban a todos sus bienes y podían además estar casados o ingresar en la Orden con sus esposas; quizá haya que atribuir a este debilitamiento de los votos su auge, pues muchos caballeros que no hubieran podido ingresar en otras Ordenes hallaron acogida en la de Santiago. Junto a estos freires y monjas había clérigos encargados de la dirección espiritual de la orden. Se ha relacionado alguna vez a los Santiaguistas con las peregrinaciones compostelanas, y se ha creído que su misión era proteger a los peregrinos jacobeos; pero en realidad esta milicia nació para luchar contra los musulmanes de la península, contra los africanos después, y por último, y sólo en el caso de que ambos grupos fueran vencidos, los freires se proponían combatir el Islam en Jerusalén.

La Orden de Santiago, la última en el tiempo de las grandes Ordenes castellano-aragonesas, fue la más internacional de todas ellas: a los treinta años de su fundación se había extendido por Castilla, Aragón y Portugal; poseía bienes en Francia, Flandes, Normandía e Inglaterra; su prestigio y su fuerza militar habían llamado la atención de Bonemundo III de Antioquía, quien en 1180 pidió a los Santiaguistas que se trasladaran a su Principado y lo defendieran de los ataques de los musulmanes, y en la primera mitad del siglo XIII el Emperador Balduino de Constantinopla pretendió utilizarlos para la defensa de su Imperio.

La política militar de los reyes de Castilla, León y Portugal a finales del siglo XII y comienzos del XIII no podría explicarse sin la existencia de los Santiaguistas: las campañas andaluzas de Fernando III deben su éxito a ellos, y sin el concurso decisivo del Maestre Pelay Pérez Correa no habría sido posible la conquista de Sevilla en 1248, ni la sumisión de los mudéjares sublevados en 1266. El carácter semilaico de los freires de Santiago hizo que, con el tiempo, la Orden experimentara un proceso de aristocratización, que llevó a reservar los cargos importantes a los caballeros, especialmente de la alta nobleza, la cual utilizó a los freires como fuerza militar al servicio de sus intereses particulares; también los reyes se preocuparon por asegurar su fidelidad, poniendo a su fente a sus partidarios, así se ve desde la segunda mitad del siglo XIV a los Santiaguistas dirigidos por el representante del grupo triunfador en la política castellana: Fabrique de Trastámara, Enrique (hijo de Fernando I de Aragón), Alvaro de Luna, Beltrán de la Cueva, Juan Pacheco, etc... quienes hicieron de la Orden un elemento importante en las luchas civiles castellanas y en las guerras de Castilla contra Aragón y Portugal. El patrimonio Santiaguista se formó durante su primer siglo de existencia, en dos etapas. Durante la primera época, que va de 1170 a 1212 y coincide con el auge Almohade, la Orden intenta crear una barrera de fortalezas y castillos a lo largo del sur del Tajo, desde Lisboa hasta Cuenca; entre el Duero y el Tajo una segunda línea de castillos alternada con explotaciones agrarias, y en la retaguardia las posesiones Santiaguistas se concentraban alrededor de Villar de Donas (Galicia), Santa Eufemia de Cozuelos (Palencia), San Marcos (León) y Castrotorate (Zamora). El avance de la frontera cristiana durante el reinado de Fernando III hizo que las fortalezas del Tajo se transformaran en centros repobladores, de donde salieron grupos que colonizaron la Mancha y Extremadura; de esta forma la orden pudo controlar la extensa zona de pastos del ganado de la Meseta y se convirtió en la primera potencia económica de Castilla cuando este país basó su riqueza en la exportación lanera. Las fortalezas de la orden se trasladaron entonces a las fortalezas granadinas: la conversión del rey de Valencia Abu Saio y su posterior ingreso en la Orden hizo a los freires dueños de extensas posesiones al sur de Valencia; la participación Santiaguista en la conquista de Murcia, en las campañas de Fernando III contra Jaen, Córdoba y Sevilla y en los ataques de los reyes portugueses contra el Algarve fue premiada con generosas donaciones, lo que proporcionó tierras en estas zonas. Con la conquista de Sevilla comienza una política cara al mar por parte de la Orden. Así, se mantenían algunas naves

de guerra constantemente con el fin de amenazar el norte de Africa, y con ellas colaboraron los Santiaguistas en la conquista de Salé.
La Orden estaba regida por un Maestre, asesorado por 16 freires, y por el Prior de los clérigos; todos ellos junto con los Comendadores, debían reunirse una vez al año y tomar decisiones pertinentes para el buen regimiento de la milicia, pero esta constitución unitaria chocó con el espíritu nacionalista imperante en Portugal, León y Castilla y, de hecho, en cada uno de éstos reinos la Orden formó provincias prácticamente independientes, unidas entre sí por la superior autoridad del Maestre, y, mientras que los clérigos castellanos obedecían al Prior de Uclés, y los leoneses al de San Marcos, los portugueses dependían del Prior de Palmela; los freires de Castilla estaban sometidos al Comendador Mayor de Uclés, con autoridad sobre todo el Reino, y para León existía un Vicemaestre con las mismas atribuciones que el Comendador Mayor. La provincia portuguesa rompió sus lazos con las restantes en el siglo XIV, pasando a denominarse la Orden de Avis.

Mercedarios

Orden de Santa María de la Merced, fundada en 1218 en Barcelona, para la redención de cristianos cautivos en tierra musulmana. Su fundador, Pedro Nolasco, tras haber recibido una aparición de la Virgen, reunió unos cuantos laicos, que recibieron la institución canónica del Obispo de Barcelona, Berenguer de Palau, y la investidura militar del rey Jaime I. Constituyeron una Orden militar, cuyos miembros se obligaban por un cuarto voto a la redención de los cautivos. A esta Orden se incorporan algunos sacerdotes para el ministerio espiritual. Su regla es aprobada por Gregorio IX en 1235.
Su primer nombre fue fué el de Orden de Santa Eulàlia o "limosna de los cautivos". Su nombre definitivo data de 1249. Los primeros Mercedarios, aparte de su misión específica, tomaron parte en la conquista de las Baleares (1229) y de Valencia (1238). El Maestre general fue siempre laico hasta 1317, en que fue designado para dicho cargo un clérigo, Fray Ramon Albert. Con él comienza el gobierno de los clérigos y la desaparición de la comunidad militar.

Orden militar de Montesa

Creada en 1317 en la Corona de Aragón. Suprimida la Orden del Temple, a comienzos del siglo XIV, diversos enemigos de la Orden intentaron apoderarse de sus bienes. Jaime II de Aragón y Dionís I de Portugal protestaron ante la decisión pontificia. Dionís I creó con los bienes incautados a los Templarios la Milicia de Cristo; Jaime II cedió parte de las posesiones templarias a diferentes Ordenes, y con las del Reino de Valencia creó la Orden de Montesa, a la que pronto se unió la Orden de San Jorge de Alfama, fundada por Pedro el Católico de Aragón.
Montesa aceptó la regla de la Orden de Calatrava y fue adscrita al Cister, aunque para evitar la intromisión de los Maestres castellanos de dicha Orden, la Orden catalana pasó a depender del monasterio de Santes Creus. Montesa, a pesar de su nombre, no actuó nunca como una Orden Militar; reducida al Reino de Valencia en unos momentos en que la Corona de Aragón había finalizado su Reconquista no tuvo ocasión de intervenir en la lucha contra los musulmanes, de los que estaba separado por el Reino de Murcia, controlado en parte por la Orden de Santiago. A finales del siglo XV la Orden tenía trece encomiendas y ocho prioratos; sus Maestres ejercían jurisdicción sobre 90.000 personas. Al igual que otras Ordenes militares, terminó siendo incorporada a la Corona.

La pérdida de los ideales de Reconquista que habían animado a las Ordenes militares españolas en sus comiencos hizo de los caballeros meros soldados al servicio del Rey o de cualquiera de los grupos nobiliarios en pugna. Los reyes intentaban controlar esta fuerza económica y militar, obteniendo de los potífices o arrogándose por la fuerza el derecho de nombrar Maestres, y un paso en este sentido fue dado por Fernando el Católico en 1488, al conseguir el nombramiento de administrador general de la Orden de Calatrava, con lo que los inmensos recursos de la Orden pasaron, de hecho, al patrimonio real.

Combate de masas en Aquelarre

Estas reglas permiten la resolución de escaramuzas en las que intervengan grupos de una decena a varios centenares de combatientes por bando. Para un número inferior de individuos, se aconseja usar las reglas de combate descritas en el manual del juego. Por el contrario, si el número es superior, lo mejor y más rápido es que el Director de Juego use la lógica.
Se contemplan tres aspectos de una escaramuza:

* Resultado táctico del encuentro.
* Bajas de ambos bandos.
* Peripecias de los Pj (si los hubiera) en el encuentro.

* Resultado Del Encuentro

Denominaremos atacante a aquel bando que tome la iniciativa en un combate (como podría ser un grupo de bandidos asaltando una caravana de comerciantes). Si ambos grupos se lanzan al choque de manera simultánea, denominaremos atacante al bando que tenga mayor número de combatientes, o al bando cuyo líder saque mayor Iniciativa, en caso de que ambos bandos tuvieran el mismo número de combatientes.

Se comparará la proporción de fuerzas entre el bando atacante y el defensor, redondeando siempre a favor del defensor. Así, un encuentro entre un grupo de 45 individuos contra otro de 20 se resolverá con una proporción de 2/1.

A continuación se lanzará 1d6, consultando la Tabla de Combates.

Tabla de combates

(Toda proporción mayor de 6/1 o menor de 1/6 se considerará, respectivamente, 6/1 ó 1/6)

	1/6	1/5	1/4	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
1	A	A	A	A	A	A	B	C	C	D	E
2	A	A	A	A	A	B	C	C	D	E	E
3	A	A	A	A	B	C	C	D	E	E	E
4	A	A	A	B	C	C	D	E	E	E	E
5	A	A	B	C	C	D	E	E	E	E	E
6	A	B	C	C	D	E	E	E	E	E	E

Explicacion de los resultados:
A: Atacante huye, doblando el número de sus bajas.
B: Atacante se retira ordenadamente.
C: Choque. Ambos bandos quedan en el campo de batalla, volviendo a enfrentarse si así lo desean.
D: Defensor se retira ordenadamente.
E: Defensor huye, doblando el número de sus bajas.

Modificaciones a la tabla de combates
* Si un líder de un grupo pasa una tirada de Mando, la columna de proporción de fuerzas se mueve una columna a la derecha si ataca, o a la izquierda si defiende. Si saca un resultado crítico puede mover la proporción dos columnas a su favor. Por el contrario, si saca una pifia la proporción se mueve dos columnas en su contra. Si los líderes de los bandos enfrentados pasan ambos la tirada de Mando el resultado se contrarresta.
* Si los defensores están situados en una posición ventajosa para ellos (como puede ser tras un río, en un edificio o tras un parapeto) la proporción se mueve una columna a la izquierda.
* Si los defensores están en un castillo o fortificación la proporción se mueve tres columnas a la izquierda, doblándose además las bajas del atacante. Las bajas del defensor, por el contrario, se dividen por dos.
* Si el atacante ataca por sorpresa al defensor la proporción se mueve una columna a la derecha.
* Si un bando está ostensiblemente mejor armado y protegido que el otro, mueve la proporción una columna a su favor.
* Si un bando formado por campesinos se enfrenta a otro en el cual se encuentren guerreros con armadura 4,5 ó 6 y a caballo, la proporción se mueve dos columnas en su contra.
* Si un bando está formado exclusivamente por caballería pesada y se enfrenta a un bando formado por gente de a pie, mueve la proporción tres columnas a su favor, excepto si dicho bando está formado por arqueros.

Huida
Si por decisión de su líder un bando desea retirarse tras un combate, dicho líder debe hacer una tirada de Mando. Si la pasa se retirará ordenadamente, si la falla su gente se desbandará y la retirada se transformará en una huida. El líder del bando contrario puede intentar perseguir al bando en retirada: en ese caso debe tirar así mismo por mando. Si saca la tirada alcanzará al enemigo, entablándose un nuevo combate si éste estaba ordenado, o sufriendo una nueva ronda de bajas (sin posibilidad de defenderse) si estuviera huyendo. Si en cambio no saca la tirada sus tropas dejarán escapar al enemigo.
Sólo se puede perseguir al bando enemigo en huída una vez, suponiendo que las tropas en huída quedan totalmente dispersas tras la segunda embestida de las tropas enemigas.

* Bajas

Determinaremos la calidad de las tropas implicadas en un combate, ya que puede ser importante a la hora de determinar las bajas:

1. Tropas de élite. Buena Formación militar y alta experiencia en combate (Almogávares, Ordenes militares como los Templarios).

2. Tropas expertas. Con formación militar y experiencia en el combate (Caballería pesada, hombres de armas veteranos, mercenarios).
3. Tropas normales. Con formación militar pero escasa experiencia en el combate (Tropas de Guarnición).
4. Tropas novatas. Escasa formación militar y nula experiencia en el combate (Tropas recién reclutadas).
5. Irregulares. Nula formación militar. Nula experiencia en combate (Campesinos).

El número de bajas de una tropa se reducirá a la mitad si se enfrenta a una tropa dos clases inferior a ella, y se dividirá por cuatro si se enfrenta a una tropa de clase cuatro veces inferior. Así pues, una tropa de élite verá reducidas sus bajas a un 50% al enfrentarse a tropas normales, y a un 25% al enfrentarse a Irregulares.
Un bando formado exclusivamente de arqueros dobla siempre el número de bajas del contrario.
La calidad de una tropa puede incrementarse momentaneamente si su líder saca un resultado crítico de Mando. El Director de Juego puede igualmente incrementar la calidad de una tropa de manera permanente tras una serie de combates particularmente duros.

Seguidamente dividiremos ambos bandos en grupos de 10. Por cada uno de ellos se lanzará 1D6. Ese resultado será el número de bajas que sufrirá el bando enemigo en el combate (están incluídos en este número los muertos, heridos abandonados en el campo de batalla y los prisioneros).
Si el número de combatientes de un bando no fuera múltiplo de 10 (por ejemplo 45, 73 ó 13), se le asignará 1D3 al resto sobrante, si éste fuera 5 o más. En caso contrario se ignorará.

Ejemplo de combate de masas:
Dos grupos se lanzan a la carga, uno contra otro. Uno está formado por 73 combatientes, y el otro por 45. Ambos son tropas normales (3). Al ser mayor el primer grupo, éste será considerado atacante. Se comparan las fuerzas, redondeándolas a favor del defensor, y se obtiene una proporción de 1 a 1. El líder del bando atacante pasa una tirada de Mando con un resultado normal, cosa que no consigue el líder del bando defensor, con lo cual la proporción se coloca ahora en 2 a 1. Se tira 1D6 y se consulta la Tabla de Combates. Se obtiene un 3. Es un resultado C, que significa que ambos bandos se mantienen en el campo de batalla. Calculamos las bajas obtenidas: El primer grupo lanza 7D6, mientras que el otro grupo lanza 4D6+1D3 (por el resto de 5). Los resultados son (respectivamente): 22 y 12. Las fuerzas han quedado reducidas ahora a 61 y 23 combatientes. El defensor decide retirar sus tropas, para lo cual debe tirar por mando. Por desgracia para él, falla, y su gente huye desordenadamente. Viendo la oportunidad, el atacante decide perseguir a su enemigo, tirando igualmente por Mando, y pasando la tirada. La gente del defensor tiene (6D6) 18 nuevas bajas, sin poder defenderse. Sólo 5 hombres, desperdigados, consiguen escapar de la masacre.

* Interacción de los Pj en el combate

Las anteriores reglas no afectan a Pj, sólo a Pnj.
Antes de que se inicie el combate, los jugadores deben anunciar qué tipo de actitud va a llevar su Pj: Valiente, Normal o Cobarde. Esto influye en los encuentros personales que sufra en dicho combate y en los P. Ap. que reciba tras él.

*Actitud Valiente: +5 a la Tabla de Incidencias, 25 P. Ap.
*Actitud Normal: +0 a la Tabla de Incidencias, 10 P. Ap.
*Actitud Cobarde: -3 a la Tabla de Incidencias, 0 P. Ap.

La tabla de incidencias determinará el número de encuentros del Pj, o lo que es lo mismo, las veces que deberemos tirar en la tabla de encuentros.

Tabla de incidencias

Lanzar 1D10, y aplicarle los bonus o malus según la actitud del Pj:

-2.	Pj capturado por su propio bando, y ahorcado por cobarde, excepto si el propio bando es totalmente exterminado. En este caso salva la piel.
-1/ +3.	Ningún encuentro.
+4/ +8.	1 encuentro.
+9/+11.	2 encuentros.
+12/+14.	3 encuentros.
+15	4 encuentros.

Tabla de encuentros

Lanzar 1D10 por cada encuentro, para determinar el contrincante del Pj:

1.	1 combatiente novato.
2.	1 combatiente experto.
3/4.	2 combatientes novatos.
5/6.	2 combatientes expertos.
7/8.	1 combatiente muy experto.
9.	1 combatiente muy experto y combatientes novatos.
10.	1 combatiente muy experto con dos combatientes expertos.

Se considera combatiente novato aquel cuyas competencias de combate oscilan entre el 20 y el 40%.
Se considera combatiente experto aquel cuyas competencias de combate oscilan entre el 40 y el 60%.
Se considera combatiente muy experto aquél cuyas competencias de combate oscilan entre el 60 y el 80%.

Las armas y armaduras de los contrincantes de un Pj en los encuentros de un combate vendrán determinadas por la calidad de las tropas del bando contrario. No estarán igualmente equipados unos campesinos revoltosos que el contingente armado de un señor feudal.

Caso de que dos o más Pj participaran en un combate de estas características, y manifestaran su deseo de no separarse durante el combate, deberán adoptar la misma actitud (Valiente, Normal o Cobarde) durante el encuentro, haciendo una única tirada (como grupo) en la tabla

de incidencias, tirando por separado en la tabla de Encuentros y sumando los contrincantes resultantes.

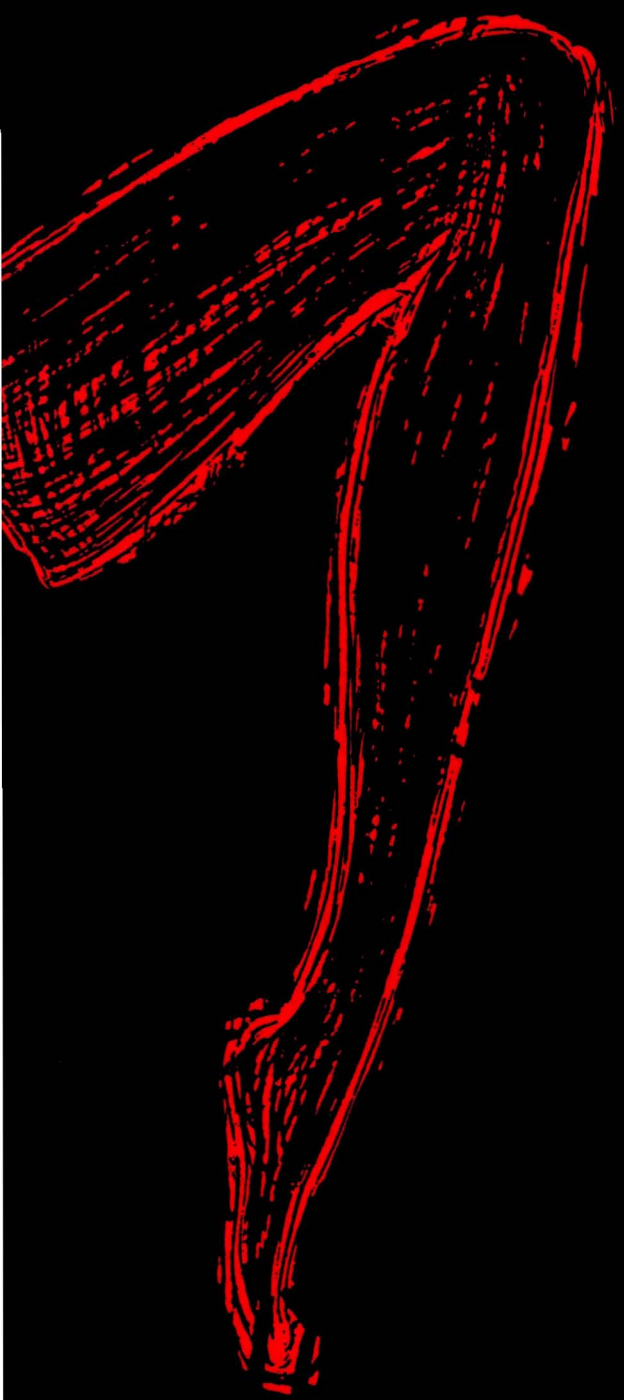
EJEMPLO: Miguel e Ignotus se han visto reclutados medio a la fuerza por un señor feudal, el cual está en guerra con su vecino. Un viejo asunto familiar, al parecer. Se les une un campesino cobardica llamado Augusto.
En un enfrentamiento entre ambos bandos, Miguel e Ignotus deciden que adoptarán una actitud normal y que no se separarán durante el combate. Augusto opta por intentar esconderse o huir hasta que haya pasado todo y adopta una actitud cobarde.

Miguel e Ignotus tiran por la tabla de Incidencias y sacan un 5. Tendrán, pues 1 encuentro. Augusto tiene mala suerte y saca un 1, que unido a su -3 (actitud cobarde) le da un -2, lo cual significa que a no ser que su bando sea exterminado será ahorcado por cobarde.
Miguel e Ignotus tiran por separado su encuentro, sacando respectivamente, 2 y 9. Deberán enfrentarse al ataque conjunto de un combatiente muy experto, un combatiente experto y dos combatientes novatos.

Conflictos armados en la península desde 1300 hasta 1450

1302/1311. Expedición catalana a Grecia.
1306. Guerra de Granada contra Marruecos.
1309. Guerra de Castilla contra Granada.
1313. Guerra civil en Granada.
1321. Guerra de Castilla contra Granada.
1325. Guerra de Castilla contra Granada.
1330. Guerra de Castilla contra Granada y Marruecos.
1340/1342. Guerra de Castilla, Navarra y Portugal contra Granada y Marruecos.
1347. Guerra civil en la Corona de Aragón.
1348. Revuelta en la isla de Mallorca.
1349. Guerra de Castilla contra Granada
1354. Revuelta nobiliaria en Castilla.
1356/1366. Guerra de Castilla contra la Corona de Aragón.
1358/1361. Guerra civil en Granada. Participación de Castilla.
1366/1369. Guerra civil en Castilla.
1369. Guerra de Castilla contra Portugal, Aragón, Navarra y Granada.
1383/1385. Guerra de Castilla contra Portugal.
1387. Guerra de Castilla contra el Duque de Láncaster.
1402. Conquista de las islas Hierro, Fuerteventura, Gomera y Lanzarote por parte de Castilla.
1410. Guerra de Castilla contra Granada.
1420. Revuelta en Castilla.
1431. Guerra de Castilla contra Granada.
1435. Guerra de Aragón y Navarra contra Nápoles.
1436/1442. Guerra de Aragón contra Nápoles.
1442/1451. Guerra civil en Navarra.
1445. Guerra de Castilla contra Aragón y Navarra.

Lilith



Lilith

Cuentos de la Luna Negra

Cuenta una vieja leyenda que, antes de conocer carnalmente a Eva, Adán tuvo relaciones con una hermosa mujer-demonio llamada **Lilith**, posiblemente la misma que, mucho más tarde, y según nos cuenta la tradición medieval, vivió luego en el monte Nespa, y a la cual sedujo el rey Salomón. Eliphas Leví nos habla asimismo de una diablesa **Lilith**, reina de las Strigas, (espíritus demoníacos de la perversidad) que atormenta a aquellos que han profesado el voto celibatario. Uno de los atributos de **Lilith** es la Luna Negra. Bajo esta forma, algunas noches, desliza un sueño pegajoso y húmedo en las mentes de los durmientes. Otras veces se limita a susurrar historias, cuentos marcados por las pasiones, el deseo y la violencia. Historias que el viento arrastra, hasta que llegan hasta los oídos de los hombres...

Lilith, Cuentos de la Luna Negra consta de una serie de aventuras cortas (que pueden jugarse en una sesión de 5 h. aproximadamente). Cada aventura viene acompañada de un apéndice sobre aspectos concretos de la vida y cultura medieval, acerca de los cuales se hace referencia directa en dicha aventura.

Esta recopilación de aventuras es un suplemento para *AQUELARRE, el juego de rol demoníaco medieval*, y no puede jugarse independientemente sin éste.

ISBN 84-7831-044-4
9 788478 310449

INTERNACIONAL

De 2 a 7 jugadores
A partir de 12 años

Portada: Arnal Ballester
Ilustraciones: Montse Fransoy
Arnal Ballester