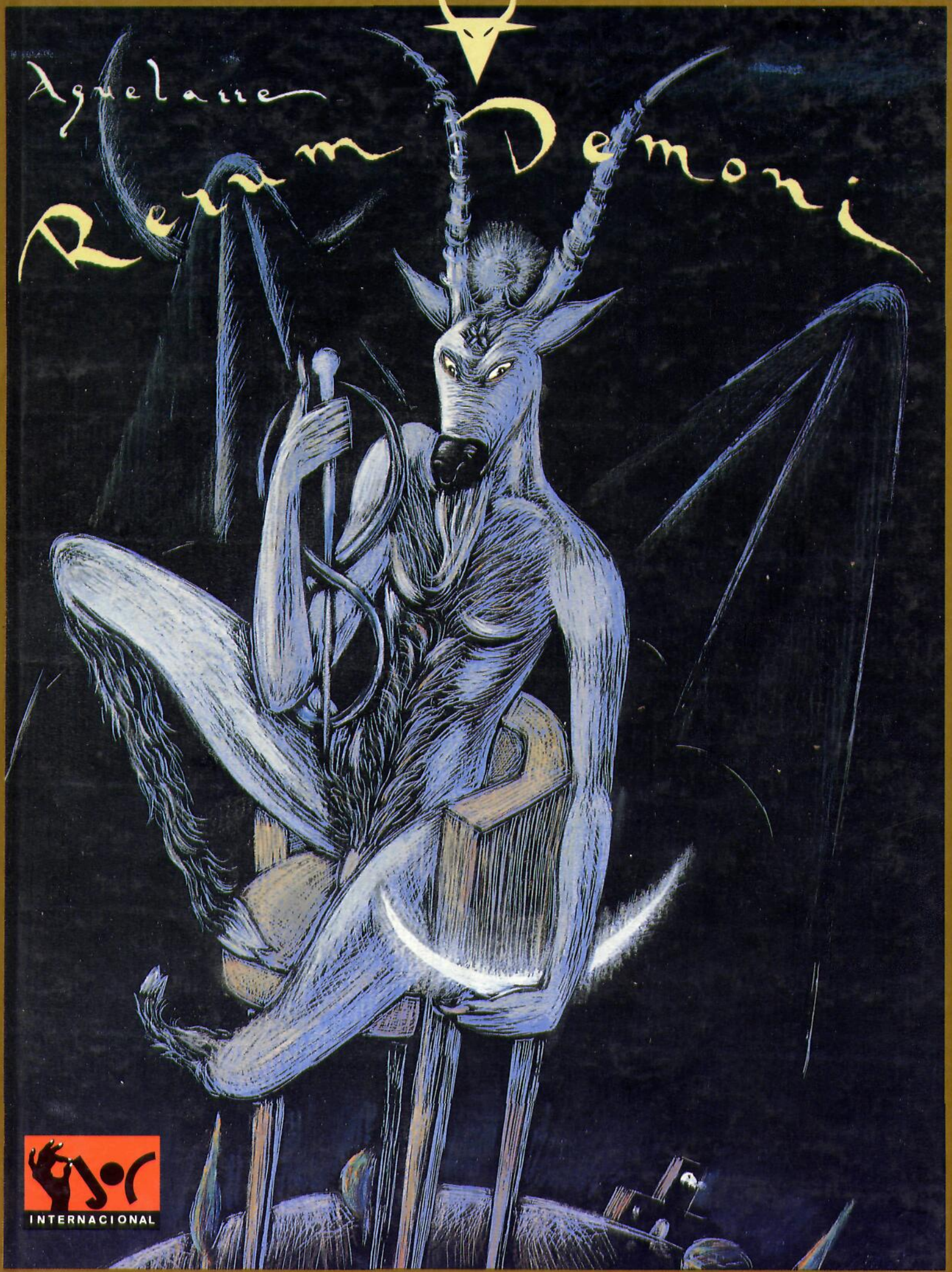
JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre

Reyn Demoni



INTERNACIONAL

Ricard Ibáñez



por
Ricard Ibáñez

Colaboraciones:
Miguel Aceytuno, Pepe Beltrán y Jordi Cabau

Corrector:
Lluis Salvador

Ilustración portada:
Arnal Ballerster

Ilustraciones interiores:
Montse Fransoy

Mapas:
Montse Bosch



SCAN BY
ALI

Equipo de playtesting:
Xavier Alarcón, Miguel Aceytuno, Joaquín Ruiz, Mauricio Valero, Jordi Cabau, Pepe Beltrán, Vampus, Miguel Sopena, Enrique Llop, Felipe Folc, Miguel Escobar y Jose Alvarez.

Ayuda espiritual: Beatriz Galante
Supervisión mágica: J.M. Marsá
Socorro informático: Paco Pepe Campos
Apoyo logístico: Bar Alexandra

Dedicado a Sergi, Iván, Ignasi, Josep, Víctor, Enric, Nacho, Manel y demás chavales del C.C. Guinardó, los cuales me hicieron redescubrir, una vez más, el placer del juego de rol.
Mi agradecimiento especial a Pepa, por iluminarnos con su sonrisa.

Rerum Demoni, es un suplemento para el juego del rol Aquelarre sin el cual no puede utilizarse
1ª edición febrero 1992

Rerum Demoni 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-559-1992
I.S.B.N.: 84-7831-065-7
Impreso en España - Printed in Spain

Índice

Introducción 5

Los demonios superiores 7

Bestiario Infernal 11

Nuevos hechizos 23

Personajes históricos 33

La imagen del diablo 45

Leyendas del Infierno 49

Deux Ex Machina 55

Liber Iudex Abrahami 59

Siqua Sine Socio, Caret Omni Gaudio 63

Mecum Omnes Plangite 67

Casus Luciferii 77

Magice Rerum Daemonii est 83

Apéndices 103

Bibliografía 111

Introducción

"Porque habéis dicho:
Hemos celebrado alianza con la Muerte
Y con el Seol hemos hecho pacto
cuando pasare el azote desbordado no nos alcanzará,
porque hemos puesto la mentira por refugio nuestro
y en el engaño nos hemos escondido

Libro del Profeta Isaías 28, 15.

"Rerum demoni", en latín vulgar, puede ser traducido como "Cosa del demonio". Al menos, así lo tradujo Jaume de Fabregat, un oscuro humanista mallorquín del siglo XV, cuando en 1447 publicó con este título un tratado sobre la magia y la brujería populares, según él escrito por el propio Ramón Llull, y misteriosamente desaparecido tras la muerte de éste. El filólogo medievalista David Revetllat duda de la autenticidad del texto de Fabregat (1). Según él, Llull nunca hubiera usado el latín vulgar para escribir un tratado. El título además, es gramaticalmente erróneo: "rerum" es un acusativo, y "demoni" un genitivo. La frase carece, pues, de sujeto nominativo. El título correcto debiera haber sido "Res daemonii", o, tratándose de un tratado de magia, "Magice rerum daemonii est".

Apócrifo o no, algunos ejemplares del texto de Fabregat, (en la edición que publicó Taber a mediados de los 60) pueden encontrarse todavía en las librerías de segunda mano. Su lectura, unida a una serie de experiencias personales, me hacen estar en desacuerdo con Revetllat. Aquél que se haya paseado por las callejuelas del casco antiguo de Barcelona una noche de lluvia, paladeando en soledad algunos de los rincones más decididamente medievales que jamás se hayan visto; aquél que haya visto, en algunos pueblos pequeños (y en otros no tan pequeños) como algunas "costumbres" y remedios seguían aplicándose (¡y funcionando!); aquél que haya investigado ese grotesco demonio, pintado en el interior de una torre en el castillo de Montsoriu; o sencillamente aquél que haya visitado Zugarramurdi una noche de San Juan sabrá de qué hablo. De que la magia popular no entiende de latines correctos y leyes exactas, ni siquiera de solemnes invocaciones y espectaculares pases de manos. Por el contrario, es la magia sencilla y simple, tan práctica como quitar las verrugas, aliviar un dolor de muelas o ayudar a bien parir. Y al mismo tiempo, tan terrible como un Mal de Ojo, o una maldición mortal que busque la destrucción de nuestro enemigo. Del mismo modo, el Demonio de los campesinos medievales no es tanto el enemigo de Dios como el enemigo de un orden establecido, rígido e intransigente, ante el cual los espíritus libres se rebelan, inclinándose ante una entidad bajo cuya tutela se puede realizar lo prohibido.

Los latines, señores, dejémoslos para los curas y las misas. Al fin y al cabo, esto es Aquelarre.

Ricard Ibáñez, 1 de Noviembre de 1991.

(1) Para más datos, consultar el libro de Revetllat Fabregat y el apócrifo de Llull, publicaciones del Departamento de Historia Medieval de la Facultad Autónoma de Barcelona, 1987.

Los demonios superiores

Lo 'mperador del doloroso regno
da mezzo il petto usclafuor della ghiaccia
S' el fu si bello com' elli e or brutto
e contra 'l suo fattore alzóle cigla
ben dee da lui procedereogni lutto

Liber Inferni, Canto XXXIV

En Joc Internacional se han recibido varias cartas en las cuales la gente se queja de la escasa mención que se hace de los demonios en el libro de reglas de Aquelarre. Como en todas las cosas, hay una razón para que se hiciera de este modo. La Demonología tiene tantas leyendas sobre estos seres que se prefirió simplemente citar sus nombres, esperando que, con el tiempo, se presentara la ocasión de dedicarles un capítulo entero.

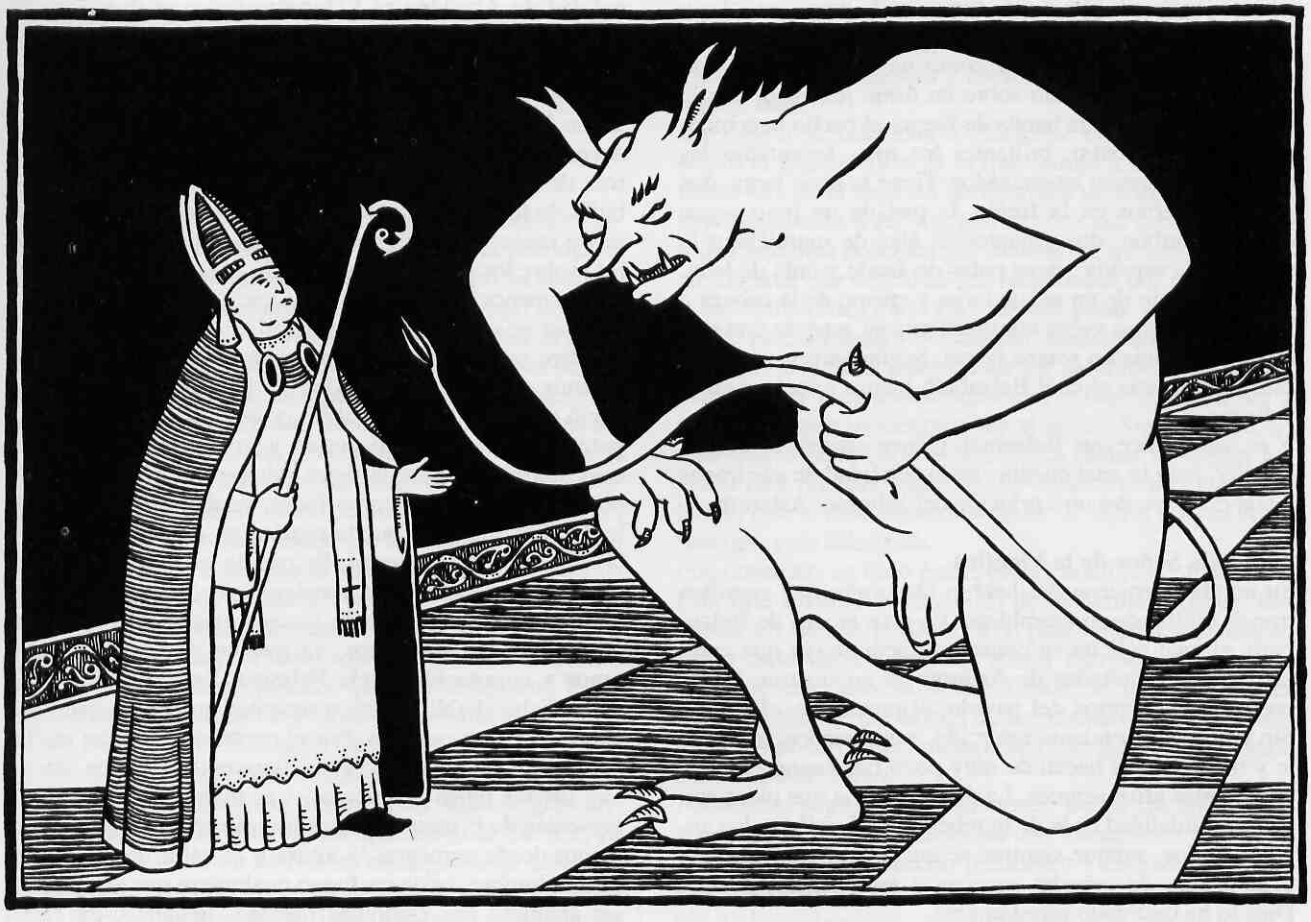
Los datos que siguen están sacados principalmente de las obras de Collin de Plancy, Eliphas Levi y Berbiguier, así como de diversos evangelios apócrifos y de diferentes tradiciones hebreas. El lector despierto se dará cuenta que algunos de estos datos ya fueron citados en su día en el manual de Aquelarre. Se han reunido aquí precisamente para hacer más cómoda la tarea a los Directores de Juego.

Lucifer, Rey de los Infiernos

Su nombre viene del latín Lux (luz) y Fero (soportar), ante lo cual la traducción literal de su nombre sería "el que soporta la luz". Otra traducción más libre, pero más de acuerdo con su naturaleza podría ser "aquél al que le daña la luz".

Lucifer fue creado con el nombre de Luzbel "Helel ben Shahar" (hijo de la Aurora), y era, junto con Miguel, uno de los ángeles principales del Cielo, y posiblemente el más luminoso de ellos. Al parecer el motivo de su disputa con Dios fue Adán, razón por la cual odia a toda la raza humana.

Al crear Dios al primer hombre, dispuso que todas las criaturas lo respetasen, mientras que Adán solamente debería arrodillarse ante Dios. Luzbel protestó ante ello, diciendo que él era una criatura mucho más perfecta que el hombre, creada de la Gloria de Dios y no del barro, por lo cual debería ser Adán el que se humillara ante él, y no al revés. Dios demostró la superioridad de Adán concediéndole la facultad de dar un nombre a las cosas nuevas, lo cual Luzbel y los ángeles eran incapaces de hacer. Luzbel, sin embargo, siempre sostuvo que Dios había hecho trampas, otorgándole el poder al hombre **después** de sus quejas. A partir de ese instante empezó a intrigar para apoderarse del trono celestial. La tercera parte de los ángeles le secundaron. Miguel, sin embargo, organizó la defensa entre las tropas leales y se enfrentó a él. Se produjo una gran batalla en el cielo, que como todo el mundo sabe ganaron los partidarios de Dios. Los rebeldes fueron precipitados a la Tierra, y de la Tierra al Seol (Infierno). Se dice que Luzbel brilló como un relámpago al caer, extinguiéndose su luz para siempre jamás. Dios le cambió el nombre, llamándole Lucifer. El Diablo, sin embargo, no gusta de usar ese nombre, prefiriendo que le llamen Satanás, que significa "el Enemigo". Los campe-



sinos de Euskadi le conocían como Aker, "el Cabrón". Aunque es capaz de adoptar cualquier forma, gusta de adoptar en especial la de un muchacho joven, casi adolescente, con un par de alas negras a la espalda, y de rostro tan inhumanamente hermoso e impasible que es imposible mirarlo fijamente más de un instante.

Belzebuth, Señor de la Guerra

Su nombre proviene de las palabras hebreas Baal (Señor) y Zbub (mosca), es decir, "Señor de las Moscas". Algunos autores, sin embargo, afirman que su nombre deriva del Sirio "Beel B'Bobo", que significa literalmente "Maestro de la Calumnia".

Sea como fuere este Príncipe del Infierno está encargado de la organización y entrenamiento de todos los ejércitos infernales, los cuales están bajo su mando absoluto. Para ello cuenta con la inapreciable ayuda de Abigor, su lugarteniente. Parece ser que en los primeros días de la rebelión de Lucifer, Belzebuth contaba con dos generales: Abigor y su hermano gemelo, Samael. Sin embargo, éste desertó de las filas infernales al poco de su derrota, humillándose ante Dios y solicitando el perdón divino, el cual le fue concedido, ocupando el lugar de Miguel (de naturaleza mucho menos belicosa) como general de las tropas celestiales. Su hermano Abigor nunca le perdonó esta traición, y está escrito que un día se enfrentarán a muerte.

Pese a que Belzebuth puede adoptar cualquier tipo de forma, suele preferir tres que usa indistintamente:

Su forma favorita, y la que por consiguiente casi siempre adopta, es la de una mosca gigantesca y repugnante. Adopta esta forma siempre que es invocado por los humanos, y muchas veces, suele venir acompañado por Astaroth (aunque éste no haya sido llamado).

Asimismo puede presentarse como una bestia monstruosa, mitad macho cabrío y mitad becerro negro, que arrastra una larga cola. Bajo esta forma aúlla como un lobo y arroja llamas por la boca.

Por último, puede aparecer como un ser humanoide de talla gigantesca, sentado sobre un trono inmenso, con la frente ceñida por una banda de fuego, el pecho henchido, abotargado el rostro, brillantes los ojos, levantadas las cejas y con aspecto amenazador. Tiene la nariz larga, dos grandes cuernos en la frente, la piel de un tono negro como el carbón, dos gigantescas alas de murciélago le nacen de la espalda , tiene patas de ánade y cola de león, y esta cubierto de un pelaje largo y crespo de la cabeza a los pies. Muchas veces complementa su aspecto con una especie de túnica o sotana negra. Según parece, será con este aspecto con el cual Belzabuth piensa gobernar en el Infierno...

Y es que se dice que Belzebuth planea usurpar el trono a Lucifer, para lo cual cuenta con la fidelidad de sus tropas y con el apoyo del otro príncipe del Infierno, Astaroth.

Astaroth, Señor de la Mentira

Su nombre proviene del hebreo Oshuruth, que significa tropel, multitudes o asambleas. Es gran amigo de Belzebuth, el cual solicita su consejo a menudo, ya que entre las muchas facultades de Astaroth se encuentran las de conocer los secretos del pasado, el presente y el futuro. Sin embargo, su talante retorcido, calumniador, intrigante y mentiroso le hacen de muy poco fiar cuando realiza sus tajantes afirmaciones. La única historia que narra con bastante fidelidad es la de la rebelión de Lucifer y los ángeles caídos, aunque siempre se queja, con gran cinismo y en medio de grandes muecas y aspavientos, de que Dios lo ha castigado injustamente.

Está unido sexualmente a la diablesa Masabakes, siendo adorados ambos por algunos pueblos asiáticos, que invocan a Astaroth bajo el símbolo del Sol, y a Masabakes bajo el símbolo de la Luna.

Suele mostrarse bajo la apariencia de un hombrecillo de nariz ganchuda y dientes desiguales, barbilla hundida y escasa barba de pelos ralos. Generalmente su cuerpo despide un penetrante y nauseabundo olor, ante lo cual los adoradores que lo invocan a menudo deben llevar en la nariz un anillo mágico de plata que él mismo les proporciona. Muchas veces se le encuentra montado en la serpiente gigante llamada Ganga Gramma, que él considera su mascota.

Por una inexplicable razón, las Aspides tienen tendencia a instalarse en los sitios que Astaroth ha visitado o que frecuenta. Así pues, no es raro encontrar a estos seres cerca de lugares donde se hayan realizado Aquelarres a dicho demonio, en las residencias de adoradores suyos o cerca de hombres o mujeres poseídos por su espíritu.

A Astaroth le encanta poseer a personas inocentes y puras, o causar daño por el simple placer de confundir a los hombres. Muchos piensan que considera a los hombres sus juguetes, y se divierte con ellos hasta que lo aburren. Normalmente, en ese momento los destruye. Sus métodos de actuación para conseguir sus fines NUNCA serán directos: al contrario, siempre retorcidos y solapados.

Frimost, demonio de la Destrucción

Este demonio fue muy adorado en la Antigüedad bajo distintos nombres. Los Babilonios lo llamaban Baal, y sus fieles practicaban en su honor la "Danza del Cuchillo" (ver manual, pág. 41). En la ciudad asiria de Sepharvaim se le adoraba bajo el nombre de Adramelech, y le quemaban niños en sus altares. Algunos autores afirman que en los días finales del Apocalipsis adoptará la personalidad de Abaddón el Exterminador, y destruirá a una tercera parte de la humanidad.

Algunos magos goéticos lo adoran con los nombres de Thamur, Uko y Xaphan.

Tiene la apariencia de un ser humanoide alto, sucio y desgarbado, con el cuerpo de color rojo oscuro. Tiene garras de águila y cuernos de ciervo. Su voz recuerda el bufar de los toros salvajes. Siempre está rodeado de truenos y rayos, y terriblemente furioso. Tiene control absoluto sobre los demonios Igneos. Su lugarteniente es el demonio menor Haborimo.

Frimost no conoce ni la calma, ni el descanso, ni entiende otros sentimientos que no sean el odio o el ansia de destruir a los enemigos. Una antigua leyenda dice que nació del odio de los hombres, y que las guerras, las disputas y los rencores lo nutren y lo hacen fuerte. Según esto moriría si sobre la tierra reinasen el amor y la paz, no la violencia. Sea como fuere, verdad es que el amor lo debilita, mientras que la pasión (en especial el odio) y la violencia lo fortalecen. Se cuenta que, en cierta ocasión, un santo anacoreta consiguió vencerle, sin sufrir el menor daño, sencillamente gracias a su bondad y su capacidad para sentir amor, ya que en su corazón **sintió amor y compasión hacia Frimost**. Esta situación obligó a dicho diablo a huir precipitadamente, y estuvo a punto de morir por ello. Por el contrario, Frimost enviará manifestaciones suyas en lugares o recintos donde hay fuertes odios o rencores. Las manifestaciones de la presencia de Frimost siempre estarán relacionadas con el fuego: desde aumentar la altura y el calor de las llamas de una lumbre, hasta un fuego cualquiera que se resiste a ser apagado por cualquier método, llegando, en casos

extremos, a provocar la combustión espontanea de un individuo.
Estas manifestaciones pueden persistir después de que la fuente que los generó (rencor, odio, etc) haya desaparecido, aunque con el tiempo van perdiendo fuerzas hasta desaparecer. Pueden ser eliminadas por completo con un hechizo de "Recinto mágico"

Guland, demonio de la Envidia

En ocasiones adorado con los nombres de Sucur Benoth, Ahamon y András, el culto a este demonio suele estar más orientado a aplacar sus posibles iras que a llamar su atención y pedirle favores (lo cual le divierte terriblemente). En época de Aquelarre, todavía algunas tribus africanas le rendían culto, sacrificando en su honor a aquellos a quienes consideraban superiores.
Guland transmite la enfermedad y la mala suerte. Tiene el cuerpo alto y muy delgado, casi consumido. Asimismo tiene cuatro caras, una detrás de la cabeza y dos más a los lados, con una larga nariz y una boca en forma de pico de ave. Dicen que pueden salirle caras, ocasionalmente, en el resto del cuerpo. Dichas caras son de color negro brillante. En su presencia la tierra se marchita y muere. Tiene control absoluto sobre los demonios Silfos. Tiene como subordinado al demonio menor Andrialfo.
El pasatiempo favorito de Guland consiste en hacer que los amigos y camaradas discutan entre ellos por tonterías, exacerbando los ánimos hasta que lleguen a luchar a muerte.
Guland se siente atraído por los celos, la envidia y la traición, enviando manifestaciones relacionadas con la mala suerte y la enfermedad. Según se dice, fue Guland el encargado de torturar al célebre patriarca Job.
Por el contrario, este demonio huye como de la peste ante muestras de afecto sincero o amistad verdadera.
Sus adoradores no gozan precisamente de una salud envidiable, y aquellos que lo invocan con frecuencia no tardan en contraer enfermedades infecciosas e incurables (normalmente la lepra). Quizá por ello uno de sus principales focos de culto en la península se dé en el valle de Batzán, hogar de la raza maldita de los Agotes.

Masabakes, diablesa de la Lujuria

También conocida con los nombres de Sitry, Bitru y Gomory. Sus atributos son el amor mentiroso, la perfidia, la vanidad, la estafa y el robo. Toma casi siempre la apariencia de una mujer de belleza inhumana, de cuerpo perfecto permanentemente desnudo. Su única deformidad es poseer la lengua bífida. Tiene control absoluto sobre los demonios Incubos y Súcubos. Su lugarteniente es la diablesa Lilith. Le atraen sexualmente tanto los hombres como las mujeres, en especial si son de conducta casta y temerosa de Dios. Asimismo ayuda a cometer actos de adulterio y promiscuidad, excitando la líbido de las gentes. Sin embargo, muchas veces le divierte hacer que los amores prohibidos o los vicios secretos salgan a la luz, trayendo la desgracia o el ridículo sobre los amantes o pecadores. Se le adoró en Babilonia, Israel y Egipto con el nombre de Belial, y se decía que podía adoptar tanto apariencia masculina como femenina. Las únicas ciudades que se consagraron totalmente a su culto, sin embargo, fueron Sodoma y Gomorra, ya que, aunque su culto llegó a hacerse muy importante en la ciudad de Nínive, fue detenido gracias a la predicación del profeta Jonás. Según se dice tuvo un papel de gran importancia en los días anteriores a la rebelión de Lucifer, ya que junto con Astaroth fueron los encargados de defender la causa de la rebelión y convencer a muchos ángeles indecisos. Se dice que Masabakes llegó a enfrentarse al mismísimo rey Salomón, para impedir que construyera el templo de Jerusalén. Salomón consiguió vencerla, y encerró su espíritu en una botella, la cual arrojó al interior de un pozo. Lilith, para rescatarla, tuvo que introducirse en la corte judía seduciendo al rey, consiguiendo finalmente que unos babilonios bajaran al pozo, con la esperanza de encontrar un tesoro, y abrieran la botella, liberando a Masabakes-Belial de su encierro.
Masabakes es, con diferencia, el espíritu más disoluto del Infierno, ya que adora al vicio por el vicio mismo, y no porque a través de él se condenen los humanos.
A Masabakes le atrae la lujuria mal reprimida, la castidad forzosa y los amores mentirosos. Ante estos casos envía diversos tipos de manifestaciones, todos ellos relacionados con el sexo, y que pueden variar desde alucinaciones eróticas más o menos veladas (una sombra que, en la penumbra de la celda del convento, le recuerda por un instante a un solitario monje el cuerpo voluptuoso de una mujer, por ejemplo), hasta sueños húmedos, incluyendo, por supuesto, el ya tradicional asalto nocturno de Incubos, Súcubos y Belaam. Por el contrario, Masabakes siente un fuerte rechazo hacia el amor verdadero y la sinceridad, los cuales son el mejor remedio frente a sus maquinaciones.

Silcharde, demonio del Dominio.

Este demonio fue muy adorado por los marineros fenicios, los cuales le conocían como Albinach Focalor, y le atribuian la capacidad de presidir las tempestades, la lluvia y el granizo, y de provocar el hundimiento de los barcos. Para aplacarle arrojaban al mar víctimas humanas, atadas de pies y manos, cuando arreciaba una tormenta, con la esperanza de que así ésta se calmara. Silcharde toma la apariencia de un hombre de mediana estatura, muy pálido, frío y húmedo al tacto. Su conversación siempre es agradable y cortés, pero provoca entre los hombres un terror y espanto inexplicables, siendo capaz de matar con la mirada. Tiene control absoluto sobre las Ondinas, y su consejero y asesor principal es el demonio menor Bael.
En Egipto se relaciona a Silcharde con la serpiente, y según la tradición fue él el que sedujo a Eva. Sea como fuere, hay en el desierto de Ryanneh un templo dedicado exclusivamente a él, y según se dice sus sacerdotes son todos hombres poseídos por diablos. A ese templo acudían mujeres que deseaban ser fecundadas por él, para dar a luz demonios. Para ello debían pasar un día y una noche enteros dentro del templo, sometiéndose a ciertos ritos que con ellas practicaban los sacerdotes. La mayor parte de las mujeres enloquecían, o bien daban a luz a monstruos que las desgarraban al nacer. Sin embargo, se dice que de esta curiosa ceremonia tienen su origen los Aoun (ver manual, pág. 45). Es curioso señalar, sin embargo, que el dios-demonio tutelar de dicha raza es Agaliaretph, y no Silcharde.
Fue conocido en todo Israel con el nombre de Asmodeo. Con este nombre se enamoró de la hermosa Sarah, entrando en el cuerpo de ésta y poseyéndola, matándole luego (uno detrás de otro) a seis maridos. Finalmente Sarah se casó con su primo Tobías, el cual, gracias al humo producido por la hiel de un pescado (olor que desagrada a Silcharde profundamente) consiguió hacerle salir del cuerpo de Sarah.
Asimismo, según otras tradiciones judías fue Silcharde-Asmodeo uno de los demonios con los cuales se enfrentó Salomón, y el que, hecho prisionero y cargado de cadenas mágicas por dicho rey, construyó gran parte del templo de Jerusalem.

En general adoran a Silcharde todos aquellos que ansían el poder y el dominio absoluto sobre las vidas de otros hombres. Este acostumbra a ayudarles en su camino para luego divertirse viéndoles caer. Por el contrario le repelen el altruismo y las acciones desinteresadas en general.

Surgat, demonio de las riquezas

También conocido con los nombres de Foreas y Mammón, este demonio es muy invocado pero muy poco adorado. Los buscadores de tesoros, los avarientos y los ricos que temen ser robados suelen hacerle alguna ofrenda para ponerse bajo su supuesta protección, pero en la práctica nunca tuvo un culto establecido en ninguna parte. Tiene el cuerpo grande y rechoncho, de color dorado, con la cara siempre congestionada. Provoca un sudor difuso en los que lo contemplan. Ese sudor, si Surgat lo desea, puede consumir por completo a su víctima. Tiene control absoluto sobre los demonios Gnomos. Su secretario personal es el demonio menor Anazareth, guardián de los tesoros del Infierno.

El principal atributo de Surgat es la avaricia, ya que ansía las riquezas sin saciarse nunca de ellas. Suele favorecer a ricos y avarientos, para luego traicionarles y hacerles desaparecer, quedándose con sus tesoros, los cuales manda robar gracias a la ayuda de sus demonios gnomos. Se cuenta que fue este diablo el que castigó al célebre Minos, haciéndole convertir en oro todo lo que tocaba.

Parece ser que en la península una secta judía le rindió culto, sacrificándole en su honor niños gentiles que crucificaban vivos.

Agaliaretph, demonio de la Magia Negra

Los exorcistas le llaman Flauro, ya que con este nombre subleva a los espíritus que han poseído cuerpos humanos, dándoles fuerzas para resistir el exorcismo. Con el nombre de Leonardo gusta de presidir a veces los Aquelarres, aunque no sea él el demonio al cual se intenta invocar. En ese caso gusta de adoptar la figura de un macho cabrío con tres cuernos en la cabeza, orejas de zorra, cabello crespo y ojos redondos y muy abiertos, que jamás parpadean. Asimismo tiene barba y cola de cabra. Bajo esta forma, los brujos le rinden adoración besándole debajo de la cola. Fue adorado por los Moabitas, Amonitas, fenicios y Cartagineses con el nombre de Moloch, y en su honor se realizaban numerosos sacrificios humanos. Los dirigentes esperaban con ello prolongar su propia vida. Muchos judíos adoraban en secreto a este demonio, al cual, y como exige el ritual, le sacrificaban su hijo primogénito.

Normalmente adopta la apariencia de una forma oscura, sin una forma definida, de la cual salen multitud de apéndices, garras, manos y tentáculos. Tiene control absoluto sobre los demonios Sombras. Su lugarteniente es el demonio menor Beherito.

Es el demonio tutelar de los magos goéticos, y la raza demoníaca de los Aoun le rinde un culto monoteísta. Asimismo, y según se dice, es el demonio que más facilidad tiene en relacionarse con las mujeres humanas y tener descendencia, aunque ésta sea siempre de apariencia monstruosa.

Hay quien ve en Agaliaretph la Bestia de siete cabezas y diez cuernos que en los días del Apocalipsis surgirá del mar.

Su carácter es el más inhumano del de todos los demonios, y nadie, ni el mismo Lucifer, es capaz de predecir cuales serán sus actos. Hay quien explica esto diciendo que Agaliaretph no nació siendo un ángel, sino que surgió de los abismos tenebrosos tras la rebelión de los ángeles, habiendo nacido, de la ira de Dios frente a Satanás. Se dice que se complace, a veces, en enviar pesadillas a los humanos, sin motivo ni razón, pesadillas que pueden desde dar una información valiosa al durmiente hasta hacerle enloquecer por completo.

Bestiario infernal

La faccia sua era faccia d' uom giusto,
tanto benigna avea di fuor la pelle,
e d' un serpente tutto l' altro fusto;
due branche avea pilose infin l' ascelle;
lo dosso e 'l petto e ambedue le coste
dipinti avea di nodi e di rotelle:

Liber Inferni, Canto XVII.

A la hora de elaborar el bestiario original de Aquelarre se siguió la política de usar, ante todo, seres fantásticos sacados de las leyendas y cuentos de los diversos pueblos de la península. Por ello se dejaron un poco de lado los seres fantásticos de la demonología clásica, inspirada en gran parte en los Daemoni y otros seres de la mitología griega y latina. Aunque mucho más cerca de "El retablo de las Maravillas" de El Bosco que de nuestra tradición popular, tienen la suficiente personalidad como para haberse ganado un hueco en estas páginas:

1. Demonios menores

Entendemos por "Demonio menor" todo aquél ente situado jerárquicamente entre los demonios superiores y los demonios elementales. Aunque dependientes de los primeros, tienen una serie de poderes y características que les confieren una personalidad propia.
Todos los Demonios menores deben adoptar una determinada forma física para viajar a la tierra, forma física que puede ser herida y muerta. En este último caso, eso no implica la destrucción definitiva del demonio, sino simplemente su destierro temporal al plano espiritual (léase Infierno) del cual ha venido.
Ver un demonio menor supone ganar 2D10 de IRR si no se pasa una tirada de RR con un malus del 50%.
Muchos de estos demonios tienen bajo su mando cierto número de "legiones" de demonios elementales. Una legión está compuesta por 666 individuos.

Abigor
Mariscal de las Hordas Infernales, tiene a su mando las 666 legiones de demonios que forman el ejército del Infierno. Ostenta además el título de Duque de la Destrucción. Toma siempre la apariencia de un guerrero enorme, cubierto completamente con una armadura de acero. Está armado con una gigantesca lanza y una espada y lleva siempre consigo un estandarte y un cetro. Asimismo luce siempre una vistosa capa roja.
Hay quien dice que lo ha visto en el fragor de las batallas especialmente sangrientas, matando sin distinción a soldados de ambos bandos, por el simple placer de la carnicería.
Su gran enemigo es el ángel Samael, el Veneno de Dios, su antiguo camarada. Dice una vieja profecía que el día del fin del mundo ambos lucharán a muerte, sin que se sepa con certeza quien vencerá a quien.
Abigor tiene el poder de conceder deseos relacionados con la guerra y la muerte. Suele pedir a cambio sacrificios humanos.

FUE	40	Altura:	3 m.	Peso:	150 kg.
AGI	20	RR:	0%	IRR:	450%
HAB	25	Armadura natural: Carece			
RES	40				
PER	20				
COM	5				
CUL	20				

Armas: Lanza 100%. Daño: 3D6.
Espadón 250% Daño: 5D6 + 1D10 + 2
Armadura: Armadura Especial de 500 puntos de Resistencia y 15 de Protección.
Competencias: Cabalgar 200%, Esquivar 150%, Lanzar 200%
Hechizos: Abigor conoce cualquier hechizo que implique destrucción y muerte. Sin embargo, prefiere no usarlos a no ser que se vea muy apurado.
Poderes especiales: Abigor regenera 5 puntos de Resistencia perdidos por Asalto de combate.

Andrialfo
Marqués del Bosque de los Suicidas, subordinado de Guland. Está al mando directo de 30 legiones de Silfos y Olocantos. Toma la apariencia de un pavo real de plumaje multicolor, siempre cambiante, y su voz es extraordinariamente grave. Se cuenta la leyenda de que es uno de los pocos demonios del Infierno que se encuentra tan ligado a su envoltura carnal, que si esta muriese él desaparecería. Esto le hace, en la tierra, un ser terriblemente cobarde, capaz de conceder lo que sea a cambio de no resultar herido en un combate.
Puede conceder el don de transformar en pájaros a sus adoradores. Asimismo, conoce todo lo que hay que saber sobre la Astrología.

FUE	10	Altura:	60cn.	Peso:	25 kg.
AGI	10	RR:	0%	IRR:	250%
HAB	0	Armadura natural: Aura de 20 puntos.			
RES	25				
PER	15				
COM	5				
CUL	30				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Astrología, 600%
Hechizos: Andrialfo es capaz de lanzar cualquier hechizo. Caso de asustarse (por ejemplo, al ser atacado) usará siempre el hechizo de Muerte (ver manual, pág. 41).
Poderes especiales: Andrialfo se rendirá siempre a aquel que le haga siquiera 1 punto de daño, prometiendo concederle todo lo que le pida.

Anazareth
Tesorero del Infierno y secretario de Surgat, tiene a su cargo todas las riquezas del Infierno, las cuales considera suyas. Tiene un miedo enfermizo a ser robado, ante lo cual cambia las riquezas de lugar continuamente, ayudado por sus dos gnomos ayudantes, llamados Goziel y Fecor. Adopta la apariencia de un humano de talla gigantesca, lampiño, con la piel de un color azulado, siempre rodeado de nubes doradas. Tiene el poder de conceder a sus invocadores innumerables riquezas, pero siempre intentará engañarlos para arrebatárselas. Castiga a sus enemigos haciendo que Goziel y Fecor debiliten los cimientos de la residencia que ocupen, haciéndola venirse

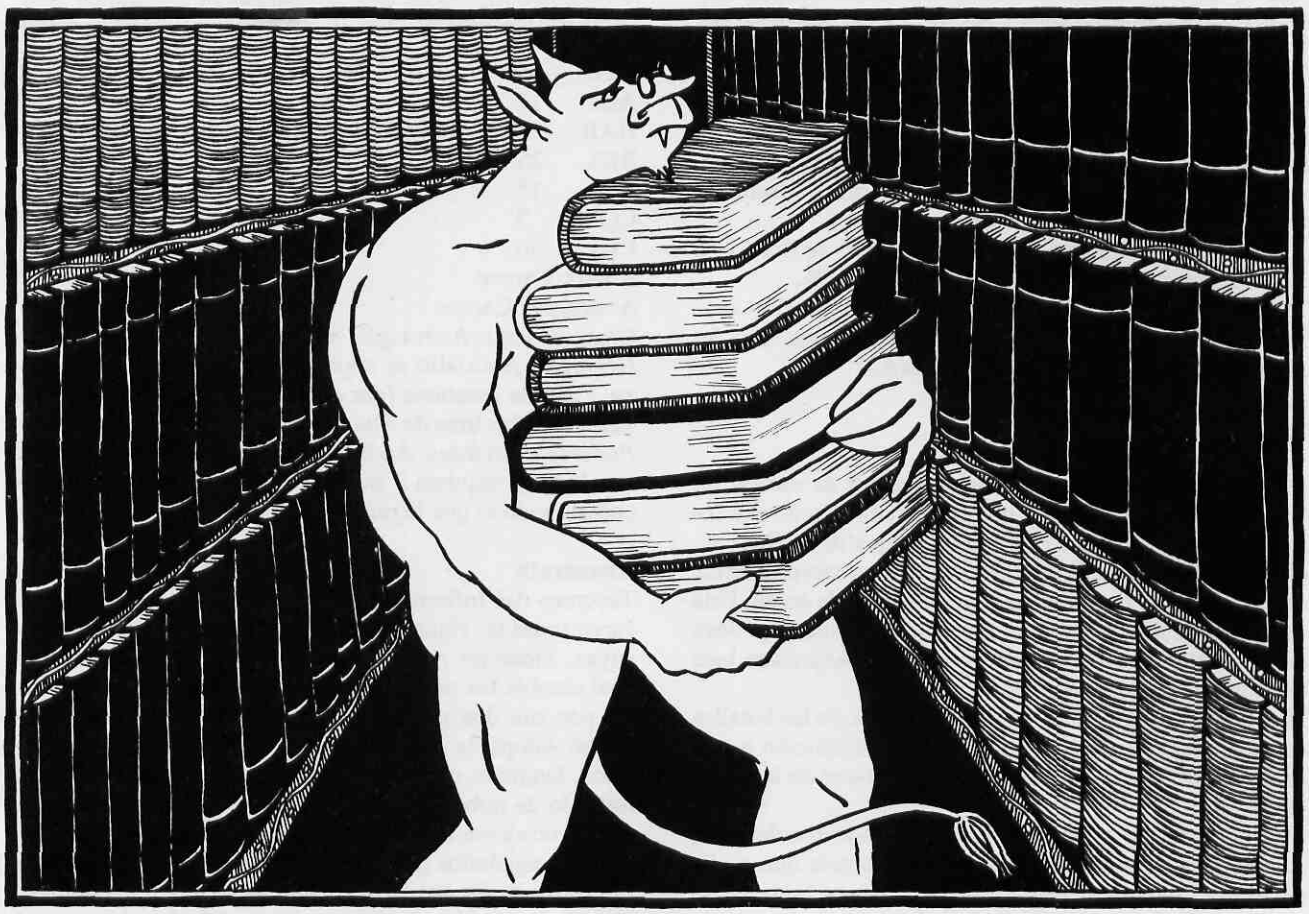
abajo. En otras ocasiones, sencillamente hace que a sus enemigos se los trague la tierra.
Como diversión, Anazareth gusta de hacer que las campanas se pongan a tocar violentamente, sin que aparentemete nadie tire de la cuerda. Igualmente se pasea a veces, invisible, por los caminos solitarios, para asustar a los que tienen la desgracia de cruzarse en su camino. Tiene asimismo poder para conjurar ánimas y despertar muertos.

FUE	25	Altura:	4'5 m.	Peso:	600 kg.
AGI	10	RR:	0%	IRR:	250%
HAB	10	Armadura natural: 10 puntos			
RES	35				
PER	15				
COM	5				
CUL	25				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todas las de Cultura al 99%
Hechizos: Anazareth es capaz de lanzar cualquier tipo de hechizo.
Poderes especiales: Anazareth siempre sabrá dónde hay riquezas, y en qué cantidad.

Baalberith
Archivero Mayor y Bibliotecario del Infierno. No está al servicio directo de ningún Demonio Superior, teniendo a su cargo todos los registros y contratos infernales, así como una biblioteca en la cual se encuentra todo el conocimiento que ha sido, es y será. Su único ayudante es una Sombra ciega llamada Broges.
Baalberith es el demonio más atareado del Infierno, por lo cual sólo se le puede invocar entre las 12 y las 12:05 h. de la noche. En caso de que la invocación sea correcta, sin embargo, Baalberith no se persona físicamente en el lugar: se limita a dejar oír su voz desde algún rincón oscuro. Puede proporcionar a los hombres cualquier tipo de información. A cambio pide la pérdida de una parte del Conocimiento. (En términos de juego: 2D10 de puntos en una competencia de Cultura elegida por el D.J.). En caso de fallar la tirada, el ejecutor que intente la invocación perderá 3D6 en Conocimiento Mágico, sin que Baalberith se digne siquiera darse por aludido. En caso de sacar una Pifia, perderá en el acto 1D4 puntos de Cultura (y de manera definitiva).
Gracias a Baalberith, el Inquisidor y exorcista francés Surin consiguió una copia del contrato infernal de Urbano Grandier, lo cual fue prueba suficiente para llevarlo a la hoguera.
No se dan sus características, ya que como se ha dicho, nunca toma forma física en la Tierra.

Bael
Está al servicio del demonio Silcharde, en calidad de consejero y asesor principal. Tiene a su servicio 66 legiones de Ondinas. Ante los hombres, adopta la forma de una araña gigante, con tres cabezas: una de sapo, otra de hombre, y la tercera de gato. Su voz es terriblemente ronca.
Se autodenomina, bastante pomposamente, como "primer rey de los Infiernos", ya que uno de sus anteriores cargos fue el de virrey de las regiones orientales del Infierno. Es vanidoso, egocéntrico y muy susceptible a los halagos. Tiene el poder de conceder a los hombres el don de hablar cualquier lengua, y la facultad de hacerse invisibles en caso de apuro, siempre y cuando no haya testigos a la vista. Para conseguir de él dichos favores basta pasar una tirada de Elocuencia/2. Caso de no pasar la tirada, Bael se sentirá ofendido y castigará al que haya ha-



blado. El castigo puede variar desde la muerte inmediata hasta la mutilación de una o varias partes del cuerpo, la reducción de características o competencias o la teletransportación a algún tiempo y lugar especialmente desagradable.

FUE	10	Altura:	3m. (apx)	Peso: 200 kg.
AGI	5	RR:	0%	IRR: 400%
HAB	0	Armadura natural: Aura de Protección de 20 puntos		
RES	40			
PER	35			
COM	30			
CUL	30			

Armas: Bael nunca usa armas. Le repugna la violencia física.
Armadura: Carece.
Competencias: Cualquier Idioma al 200%
Hechizos: Bael conoce multitud de hechizos, siendo sus favoritos todos los que implican la dominación física o mental del receptor.
Poderes especiales: El aura de protección de Bael tiene el poder de devolver el daño, siempre que no sea superada. Es decir: si el aura recibe 15 puntos de daño Bael sigue indemne, y los dichos 15 puntos los sufre el que se los infligió. Por el contrario, si hace 21 puntos de daño Bael recibe 1 punto y el agresor queda indemne.

Barbatos
Ex Conde desterrado del valle de la Soledad, actualmente exilado del Infierno. Pese a que en un principio estaba al servicio del Demonio Silcharde, según una vieja leyenda se rebeló contra el poder del Infierno, debiendo huir del mismo. Actualmente no reconoce obediencia a nadie, sea del Cielo o del Infierno. Ha adoptado la apariencia de un ser humano de talla gigantesca, vestido y pertrechado a la manera de los cazadores. Vive en los bosques, y es el protector de las criaturas que en ellos habitan. Es capaz de invocar en su ayuda a un ejército formado por 30 legiones de Sátiros, Mandrágoras, Lamias, Hadas y Lobos gigantes.
Tiene el poder de conceder a quienes lo invocan la facultad de hablar a la manera de un determinado animal (el canto de los pájaros, el ladrido de los perros, el mugido de las vacas), entendiéndolos y haciéndose entender.

FUE	35	Altura:	2'20 m.	Peso: 90 kg.
AGI	30	RR:	0%	IRR: 250%
HAB	30	Armadura natural: Carece		
RES	40			
PER	20			
COM	40			
CUL	20			

Armas: Arco largo. Daño: 1D10 + 3D6.
Armadura: Peto de cuero (protección 2)
Competencias: Escuchar 99%, Rastrear 99%
Hechizos: Barbatos es capaz de lanzar cualquier hechizo. No le gusta, sin embargo, usar hechizos de Goecia.
Poderes especiales: Barbatos regenerará inmediatamente cualquier herida que sufra si está en el interior de un bosque.

Beherito
Duque del Abismo Tenebroso, lugarteniente de Agaliarepth. Tiene a su mando a 26 legiones de Sombras. Adopta la apariencia de un joven noble vestido totalmente de rojo, montado en un caballo del mismo color. Lleva en la frente una corona.
Es uno de los demonios más embusteros (más incluso que Camos) ya que NUNCA dice la verdad, expresándose siempre mediante mentiras. Tiene el poder de revelar a sus invocadores importantes secretos de la magia y la Alquimia... Secretos que sus invocadores van a tener que descifrar entre el montón de embustes que los acompañan.
En su ritual de invocación deben sacrificarse siempre gallinas blancas. Su distracción favorita es seducir monjas y mujeres castas.

FUE	25	Altura:	1'65	Peso: 60 kg.
AGI	30	RR:	00%	IRR: 450%
HAB	20	Armadura natural: 10 puntos		
RES	25			
PER	20			
COM	29			
CUL	30			

Armas: Espadón 100% Daño: 3D10 +2D6
Armadura Negra: Invunerable a daño físico. (Resistencia 500)
Competencias: Cabalgar, 100%. Alquimia 100% Con. Mágico 100%
Hechizos: Beherito es capaz de lanzar cualquier hechizo.
Poderes especiales: Tiene una protección natural de 10 puntos frente a todo tipo de ataques, sean mágicos o no. Además su armadura le hace invunerable a todo tipo de daño físico.

Bileto
Príncipe del Infierno, consejero personal de Belzebuth. Tiene a sus órdenes a 80 legiones Infernales, pero no acostumbra a usarlas para sus fines. Cuando es invocado por un adulto con ansias de riqueza y poder, se presenta bajo la forma de un monstruo alado de pesadilla, y procura conceder a su invocador aquello que le pida de la manera más literal posible, y de tal forma que cause su destrucción. Por el contrario, si el que lo invoca es un alma inocente o un niño, se presenta bajo la forma de una paloma negra, e intenta ayudarle y apartarle de la senda oscura que ha emprendido. Y es que Bileto, pese a haberse rebelado junto a Lucifer, ansía el momento del Juicio Final, ya que espera ser redimido y volver a ocupar su sitio en el séptimo trono, dentro de la orden de las Potestades. Otra leyenda afirma que Bileto entró en el Infierno a propósito, para intrigar desde él a favor del Cielo. Es un gran poeta, y cuando habla con los humanos lo hace siempre en verso.

FUE	15	Altura:	Variable.	Peso: Variable
AGI	20	RR:	0%.	IRR: 450%
HAB	5	Armadura natural: Invunerable a lo que no sea mágico		
RES	25			
PER	30			
COM	20			
CUL	35			

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todas las competencias de Cultura y Comunicación al 90%.
Hechizos: Bileto puede lanzar cualquier tipo de hechizo.
Poderes especiales: Bileto es capaz de lanzar hasta 6 hechizos diferentes a la vez.

Camos
Caballero del Infierno, autodenominado Señor de la Lisonja. Es consejero personal del poderoso Astaroth.

Adopta la apariencia de un dromedario con cabeza de mujer de rostro bellísimo, la cual lleva en sus sienes una diadema de perlas. Habla con una voz muy aguda, parecida al graznar de los cuervos, y alabando siempre las virtudes de su interlocutor. Tiene la facultad de dar a sus invocadores la facilidad de palabra (en términos de juego: eleva de manera automática la competencia de Elocuencia al 100%). Si se falla la tirada a la hora de hacer la Invocación, sin embargo, reduce la competencia de Elocuencia al 0%. Si se saca una pifia en la tirada el invocador se vuelve mudo. Además, el don de Camos tiene una pequeña particularidad: sólo funciona mientras se digan mentiras. En el momento de decir una sola verdad, la competencia de Elocuencia disminuye a un 1%.

FUE	20	Altura:	2 m.	Peso:	500 kg.
AGI	10	RR:	0%	IRR:	400%
HAB	1	Armadura natural: Sólo puede ser herido mediante la Magia.			
RES	40				
PER	15				
COM	35				
CUL	25				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todas las de Comunicación al 100%
Hechizos: Camos conoce todo tipo de hechizos. De todos modos, no le gusta demasiado usarlos.
Poderes especiales: Camos desaparecerá de la Tierra al recibir la primera herida, aunque sólo sea de un punto de daño. Sin embargo, aquél que se la inflija sufrirá en el acto 4D10 de puntos de daño.

Haborimo
Lugarteniente de Frimost, Duque del Mar de las Llamas. Tiene a su servicio a 26 legiones de demonios Igneos. Al ser invocado, adopta siempre la apariencia de una víbora de tres cabezas, de las cuales la primera es de serpiente, la segunda de hombre y la tercera de gato, siendo a veces confundido con Bael. Haborimo siente un enfermizo placer por el fuego: su mayor distracción es provocar grandes incendios, y corretear por entre las llamas arrojando en ellas a los seres vivientes con los que tropieza. Es por ello que se presenta siempre rodeado de llamas. Todo aquél que realice el más mínimo error al invocarle será en el acto abrasado por las llamas (de manera particularmente lenta y horrible si se ha cometido una pifia). Haborimo tiene el poder de conceder a los que le invocan la facultad de controlar el fuego (de la misma manera que un Igneo) aunque no la de crearlo o apagarlo. Cada vez que se quiera usar este poder habrá que hacer una tirada de IRR con un malus del 100%. De fallar la tirada el fuego quedará sin control; de sacar una pifia será el ejecutor el que se consumirá en las llamas.
La única manera de dañar a Haborimo es mediante el agua o la magia sin embargo, son necesarios 100.000 litros para hacerle un solo punto de daño; y hay que hacerle 31 puntos de daño mágico o más de un solo golpe para derribarlo.

FUE	40	Altura:	4 m.	Peso:	250 Kg.
AGI	35	RR:	0%	IRR:	400%
HAB	40	Armadura natural: Invunerable a todo lo que no sea agua o la magia.			
RES	30				
PER	30				
COM	5				
CUL	30				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 12%
Hechizos: Todos los que impliquen destrucción, siendo el de explosión su favorito.
Poderes especiales: Haborimo es capaz de generar de manera espontánea, controlar e incrementar (o decrecer) las llamas.
Puede hacer muros de fuego que causan de 1 a 20D6 puntos de daño.

Lilith
Archiduquesa de las Islas de la Culminación, Sacerdotisa del templo de los Suspiros, Princesa de las Diablesas Súcubo y Reina de las Strigas. Adopta la apariencia de una mujer de apariencia bellísima y cuerpo escultural. Tiene a su mando a 36 legiones de Strigas. Es la favorita de Masabakes (Diablesa de la Lujuria).
Tiene por costumbre seducir a los artistas que quieren trabajar sobre un motivo religioso, (sean poetas, pintores o escultores) incitándoles a que la tomen como modelo. Sus cópulas son tan violentas y desenfrenadas que provocan siempre la muerte de su amante, a no ser de que lleve sobre sí un talismán de Virilidad (ver manual, pág. 35).
Su plato favorito son los niños recién nacidos, los cuales hace raptar por las Strigas de sus cunas para devorarlos vivos
Tiene el poder de dar a sus invocadores deseos relacionados con el sexo, y de castigar con el mismo tema a aquellos que no aciertan a invocarla correctamente (es decir, cuando en términos de juego no pasan la tirada)

FUE	30	Altura:	1'78	Peso:	65 kg.
AGI	20	RR:	0%	IRR:	350%
HAB	25	Armadura natural: Encanto (Ver descripción)			
RES	20	Apariencia: 40			
PER	25				
COM	20				
CUL	35				

Armas: Carece
Armaduras: Carece
Competencias: Todas las que dependen de Comunicación al 99%. Seducción, 300%
Hechizos: Lilith es capaz de lanzar cualquier tipo de hechizo, aunque prefiere lanzar los de tipo sexual y carismático.
Poderes especiales: Cualquiera que intente atacar a Lilith deberá pasar una tirada sobre el 10% de su RR. En caso contrario, Lilith lo mirará con sus enormes ojos almendrados, mientras le lanza una sonrisa absolutamente cautivadora, que tendrán por efecto que el presunto agresor pierda al momento todas sus ansias agresivas.
Hacer el amor con Lilith, como ya hemos dicho, provoca la muerte al llegar a la culminación.

Nergal
Jefe de la policía del Infierno, secretamente al servicio de Astaroth y gran amigo de Baalberith. Tiene a su mando 15 legiones infernales. Adopta la apariencia de un hombre de tamaño normal, embozado con una gran capa negra y que evita exponerse directamente a la luz, ya que carece de sombra. Su gran enemigo es el demonio Bileto, del cual siempre sospecha pero al que nunca puede acusar, debido al alto cargo que como consejero de Belzebuth ocupa. Tiene el don de conceder a sus invocadores una gran perspicacia y agudeza de sentidos (aumentando de manera automática una o más competencias relaciona-

das con la Percepción al 100% o más allá). Igualmente se le puede pedir uno o varios Teraphimes para uso particular. A aquellos que no realizan correctamente su invocación los castiga privándoles de puntos de competencias de Percepción, o bien esclavizándolos a su servicio.

FUE	20	Altura.	1'58	Peso:	45 kg.
AGI	22	RR:	0%	IRR:	500%
HAB	35	Armadura natural: Invunerabilidad al metal.			
RES	30				
PER	35				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Espada normal 90%. Daño: 1D8 + 4D6 + 1
Armadura: Peto de cuero mágico. Protección 10
Competencias: Todas las relacionadas con Percepción al 99%.
Hechizos: Nergal es capaz de usar todo hechizo que sea de utilidad en una investigación.
Poderes especiales: Tiene la facultad de ser invunerable a toda arma hecha de metal, sea mágica o no.

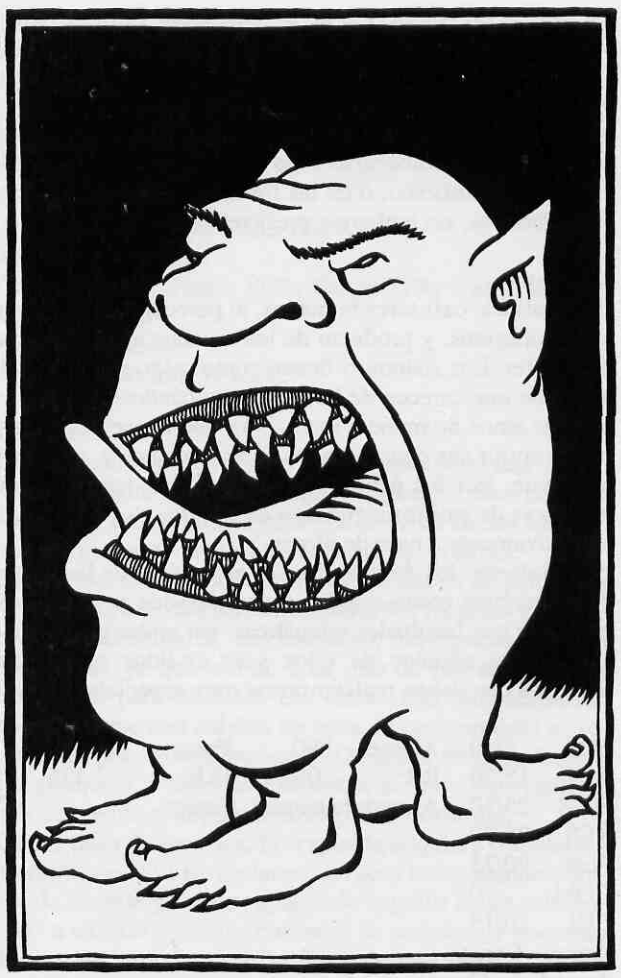
2. Engendros del infierno

Se conoce por este nombre una serie de criaturas, nacidas en los pozos del Infierno, y que aparecen a veces en la tierra, ya sea acompañando a algún demonio menor o elemental, ya sea sirviendo a algún adorador del Diablo, o sencillamente merodeando por parajes malditos. Ver un Engendro del Infierno supone ganar 1D10 + 2 de IRR si no se pasa la tirada con un malus del 25%.

Alibantes
Animas de personas asesinadas o muertas en combate, y que buscan su venganza hostigando a su asesino.
En términos de juego, un Pj (o PnJ) se convertirá en Alibante si (en primer lugar), así lo desea, y si en segundo lugar a la hora de morir (siempre a manos de alguien) saca una tirada de porcentaje igual o inferior a sus PC. En esta tirada no se admite usar Suerte. El DJ puede poner a la tirada un bonus de hasta un +25%, dependiendo de las circunstancias.
Un Alibante sólo será visible (y audible) para su asesino, y no puede hacer ningún tipo de daño físico o mágico a su víctima, pero puede atormentarle apareciéndosele durante su vigilia (con la consiguiente ganáncia de IRR) o introduciéndose en forma de pesadilla en sus sueños, impidiéndole el descanso nocturno, y produciendo los mismos efectos que un hechizo de Maleficio: pérdida de 1 punto diario de las características principales hasta la muerte. (Ver hechizo, en la pág. 35 del manual).
La víctima tiene derecho a una tirada de RR. Caso de fallar dicha tirada la víctima podrá igualmente dormir tranquila si se la coloca bajo los efectos de un hechizo de Protección contra demonios nocturnos cada noche antes de dormir, pero sólo se librará de manera permanente de sus fantasmas personales con un hechizo de Exorcismo.

Un Alibante, al ser un ánima, carece de características físicas, teniendo sólo la RR y la IRR que tenía en vida. No puede poseer cuerpos, pero, al igual que el ánima, es invunerable a todo lo que no sea un hechizo de Exorcismo.

Toda ánima que se convierta en Alibante se condena eternamente al Infierno, yendo a parar a él más pronto o más tarde.



Andróginos
Seres cuyo cuerpo tiene en su parte derecha formas de hombre, y en la izquierda formas de mujer. La simetría es tan perfecta que les llega a crecer bigote y barba sólo en la parte derecha, teniendo siempre un seno turgente en la parte iaquierda. Tienen los dos órganos sexuales (pene y vagina).
Son producto de un experimento fallido de Lucifer, el cual quiso crear vida humana del mismo modo que lo había hecho Dios. A pesar de ser un fracaso, los Andróginos son usados por Lucifer para realizar misiones sencillas entre los hombres, o (más frecuentemente) acompañar como servidores a agentes humanos del Infierno.
Un Andrógino puede tener un hijo de sí mismo.

FUE	25/30	Altura:	1'75	Peso:	70 kg.
AGI	5/10	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	25/30	Armadura natural: carece			
RES	30/35				
PER	15/20				
COM	1				
CUL	1/ 5				

Armas: Pueden manejar cualquier tipo de arma con un porcentaje mínimo del 50%
Armadura: Pueden llevar cualquier tipo de armadura o protección.
Competencias: Escuchar 90%, Otear 75%, Esquivar 40%
Hechizos: Carecen
Poderes especiales: Un Andrógino nunca se desmayará por las heridas sufridas, ni mostrará jamás la menor reacción ante el dolor. Eso sí, morirá automáticamente al alcanzar los 0 puntos de Resistencia. Debido a su especial

naturaleza, un Andrógino no puede recibir Primeros Auxilios ni cuidados médicos.
Una vez muerto, un Andrógino se descompone en cuestión de minutos.
NOTA: Cuando un Andrógino debe relacionarse con los hombres, suele embozarse todo el cuerpo, en especial el rostro. En el Infierno, o en las fortalezas de los adoradores diabólicos, sin embargo, prefiere ir desnudo.

Astomori
Humanoides, casi seres humanos, al parecer hermanos de los Andróginos, y producto de los mismos experimentos de Lucifer. Los Astomori tienen como rasgo distintivo el hecho de que carecen de boca, comunicándose entre sí y con sus amos de manera mental, ya que poseen la facultad de emitir sus pensamientos a otras mentes y, simultaneamente, leer los pensamientos de dichas mentes. Son incapaces de emitir ningún tipo de sonido, y se alimentan exclusivamente a base de olores.
En el Infierno los Astomori están al servicio de los grandes demonios como criados especializados y mayordomos. Por sus facultades telepáticas, sin embargo, es frecuente que algunos de ellos sean cedidos a agentes humanos que deban realizar tareas muy especiales.

FUE	5/10	Altura:	1'90	Peso:	75 kg.
AGI	15/20	RR:	0%	IRR:	175
HAB	25/30	Armadura natural: Carece.			
RES	25/30				
PER	20/25				
COM	0				
CUL	10/15				

Armas: Carece.
Armadura: Carece.
Competencias: Labores propias de un criado al 99%
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Lectura mental y emisión del pensamiento.

Bafomet
(En plural, Bafometos). Este pequeño ser, según se dice adorado por los Templarios, carece de cuerpo y extremidades: solamente una gran cabeza redonda con dos grandes ojos, una enorme boca, y sin transición dos pares de pies cuyos tobillos le nacen debajo de la barbilla. Un par de estos pies está orientado hacia delante, el otro hacia atrás. Así, en caso de huir precipitadamente no tiene necesidad de dar media vuelta (a no ser que quiera ver por dónde pisa). El rasgo más característico de un Bafomet, sin embargo, es su boca, en la cual alberga tres filas de dientes, todos ellos muy aguzados. Por ese motivo, y aunque no son muy inteligentes, son muy apreciados como guardianes por los magos goéticos.

FUE	20/25	Altura:	50 cm.	Peso:	5 kg.
AGI	5/10	RR:	0%	IRR:	125%
HAB	0	Armadura natural: 5 puntos			
RES	20/25				
PER	13/20				
COM	0				
CUL	5/ 7				

Armas: Mordisco, 65%. Daño: 1D10 + 2D6
Armadura: Carece
Competencias: Esconderse 40%, Escuchar 35%, Correr 25%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Bebrices
Seres gigantescos, de apariencia humanoide, con un único ojo en la frente y cubiertos de un espeso pelo castaño por todo el cuerpo. Salvajes e indisciplinados, habitan en completa anarquía en el valle de la Soledad (antigüo feudo de Barbatos). Sólo inclinan la cabeza ante Abigor, al cual admiran por su ferocidad, y al cual acompañan frecuentemente a la tierra en sus expediciones de masacre y destrucción.

FUE	30/35	Altura:	4'30 m.	Peso:	350 kg.
AGI	10/15	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	5	Armadura natural: Pelo (Prot. 2)			
RES	35/40				
PER	10/12				
COM	1				
CUL	1				

Armas: Garrote, 40% Daño 5D6
Armadura: Carece
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece
NOTA: Un Bebriz puede enloquecer durante el combate, empezando a herir sin distinción a amigos y enemigos. Esto sucederá en el momento en que saque una Pifia con su arma.

Belaam
Seres incorpóreos, con apariencia de neblina oscura, nacidos de la lujuria y del deseo carnal fustrado. Asaltan sexualmente a las mujeres solitarias, que no suelen normalmente tener comercio carnal con varón. Los Belaam son solitarios, y se enfurecen terriblemente si encuentran oposición a sus deseos.

FUE	18/22	Tamaño: no aplicable.			
AGI	15/20	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	20/25	Armadura natural: Ver descripción.			
RES	18/20				
PER	15/20				
COM	0				
CUL	0				

Armas: Golpear, 65%. Daño 1D6 + 1D3
Armadura: Carece
Competencias: Lanzar 45%, Pelea 40%
Hechizos: Inmovilización, Deseo, Maldecir una residencia
Poderes especiales: Un Belaam sólo puede ser herido si su atacante se mantiene en contacto directo con la tierra (sea estando descalzo o teniendo la mano apoyada en una roca o pared que a su vez descanse en tierra). Es indiferente que el ataque sea mágico o físico.

Blemys
Seres humanoides sin cabeza. Los ojos, nariz y boca los tienen en el centro del pecho, y carecen de orejas, por lo cual son totalmente sordos. Al parecer están ligeramente emparentados con los Bafometos, ya que jamás se ha visto a miembros de ambas razas pelearse entre sí. Al igual que los Bafometos, suelen ser servidores de los magos Goéticos, aunque a veces se les ve vagar en solitario por lugares solitarios o maldecidos. Un Blemys se alimenta exclusivamente de carne cruda, y no desdeña en absoluto la carne humana. Son fuertes y temibles, y razonablemente inteligentes, lo cual los hace enemigos temibles. Su única debilidad es que la música bien ejecutada los paraliza de manera temporal (el motivo de lo cual es inexplicable, ya que como hemos dicho, al carecer de orejas son totalmente sordos).

FUE	15/20	Altura:	1'85	Peso:	95 kg.
AGI	15/20	RR:	0%	IRR:	125%
HAB	15/20	Armadura natural: Carece			
RES	35/40				
PER	5/10				
COM	1				
CUL	5/10				

Armas: Mordisco 50% Daño: 1D10+1D6
Cualquier tipo de arma con un 50/75%
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 65%, Otear 40%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Brucolacos

Humanoides demoníacos capaces de adoptar apariencia humana durante el día. Bajo la luz del Sol parecen personas normales, pero al anochecer adoptan una forma infernal, cubriéndoseles el cuerpo de un espeso pelo rojo, y creciéndoles garras en manos y pies, colmillos en la boca y cuernos retorcidos en la frente. Entonces deben matar a alguien y beber su sangre antes de que amanezca un nuevo día, o de lo contrario permanecerán bajo esta forma para siempre. Hay quien afirma que son el producto de la unión entre los Incubos y las Strigas, otros que son hijos de brujas o de mujeres de vida licenciosa. Igualmente se dice que es de la sangre humana de dónde extraen la facultad de adoptar forma de hombre. Sea como fuere, gustan de la compañía de las personas, viviendo siempre que pueden en ciudades o aldeas grandes.

FUE	20/25	Altura:	1'85	Peso:	78 kg.
AGI	10/15	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	10/15	Armadura natural (en forma diabólica): 5			
RES	20/25				
PER	30/35				
COM	5/ 7				
CUL	5/10				

Armas: En forma humana, cualquiera. Bajo forma diabólica:
Mordisco 75%. Daño 1D8+2D6.
Garras 50%. Daño 3D6
Armadura: Cualquiera bajo forma humana. Ninguna bajo forma diabólica.
Competencias: Rastrear 90%, Otear 75%, Saltar 90%, Esquivar 75%
Hechizos: Es muy difícil (pero no imposible) que un Blemys use la magia.
Poderes especiales: La metamorfosis antes citada.

Cynocéfalos

Seres con cuerpo de hombre y cabeza de bestia, normalmente macho cabrío, aunque pueden darse otros (águila, toro, zorro, león). Se encuentran siempre en zonas desoladas y desiertas, malditas por la mano de Dios. Sufren frecuentes espasmos de furia durante los cuales son capaces de destruir todo ser vivo que se cruce en su camino. Sólo se aplacan ante el alcohol y el sexo. Es posible emborrachar a uno de ellos y capturarlo, pero la bestia no tarda mucho en morir en cautividad.
Las mujeres que tengan comercio carnal con un Cynocéfalo tienen un 99% de quedar embarazadas. El bebé será un ser humano perfecto, pero a partir de los seis años empezarán a desarrollársele una serie de deformidades que terminarán por convertirlo en un monstruo.

FUE	25/30	Altura:	1'55	Peso:	45 kg.
AGI	25/30	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	10/12	Armadura natural: 1 (Piel gruesa)			
RES	25/30				
PER	30/35				
COM	1				
CUL	1				

Armas: Garras 65%. Daño 1D8+3D6
Armadura: Carece
Competencias: Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Esconderse 50%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Carece

Dragón

Los Dragones nacen de los huevos que pone una gigantesca serpiente llamada Ganga Gramma, la cual tiene su residencia en los islotes malditos del Mar de las Llamas. Esta serpiente es la mascota favorita de Astaroth.
Dichos huevos son del tamaño de un huevo de paloma, y de color rojizo. Los seres infernales los reparten por todo el mundo a millares. Sin embargo, muy pocos de ellos eclosionan, ya que han de estar más de 100 años bajo el calor solar para madurar. Del huevo nace una serpiente, no mayor que una culebra de agua, la cual empieza a crecer lenta pero constantemente. De todos modos, durante sus primeros 5 años de existencia es muy vunerable, y prácticamente cualquier animal puede devorarla.
Con el paso de los años, la serpiente adquiere respetables proporciones (12 m. de largo, a veces más), siendo algunas de las más grandes capaces de engullir de un solo bocado a caballo y jinete. Entonces se enroscan y duermen durante un periodo no definido de tiempo, durante el cual se transforman en Dragones: se les desarrollan cuatro patas para mover mejor su imponente mole, se les endurece la piel del lomo, les nacen unas secreciones óseas por todo el cuerpo y se les cambia la forma de la cabeza. Además, adquieren la facultad de lanzar vapores de azufre y fuego por la boca. Como Dragón, siguen creciendo y creciendo, hasta que, incapaces de soportar su enorme peso, sus patas se quiebran y atrofian. Entonces se arrastran como pueden hasta el mar, donde tiene lugar una nueva mutación, transformándose en Serpientes marinas. Las patas se les convierten en aletas y pierden la facultad de arrojar fuego y azufre. A cambio, pueden llegar a alcanzar proporciones monstruosas. Es falsa la creencia popular que afirma que los Dragones pueden volar.
En el mar, las Serpientes Marinas se trasladan hacia el Mare Tenebrosum (Oceano Atlántico). Ninguna se ha visto jamás más allá del estrecho de Gibraltar. Algunos piensan que se retiran allí a morir, precipitándose por los Abismos del Fin del Mundo.
Como es fácil de deducir, hay muy pocos Dragones en el mundo, y, que se sepa, ninguno en la Península.

Damos las características del Dragón en sus tres fases: como Serpiente Gigante, como Dragón y como Serpiente Marina.

Serpiente Gigante

FUE	30/35	Tamaño: Entre 5/12 m.			
AGI	5/10	RR:	0%	IRR:	100%
HAB	0	Armadura natural: 1 p.			
RES	35/40				
PER	10/15				
COM	0				
CUL	0				

Armas: Envolver con los anillos de su cuerpo, 40%. En

ese caso la víctima queda atrapada y muere literalmente estrujada, ya que la serpiente le hace 2D10 puntos de daño por asalto.
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 40%

Dragón

FUE	45/50	Tamaño: Entre 20/50 m.		
AGI	10/15	RR:	0%	IRR: 250%
HAB	0	Armadura natural: 15 puntos.		
RES	60/75			
PER	5/10			

Armas: Mordisco: 75%, Daño 2D8+6D6
Aliento: 60% Daño 3D10+2D6+1
Competencias: Otear 45%
Poderes especiales: Aliento antes descrito.

Serpiente Marina

FUE	45/50	Tamaño: Entre 100/500 m.		
AGI	30/35	RR:	0%	IRR: 400%
HAB	0	Armadura natural: 10 puntos.		
RES	60/75			
PER	1/5			
COM	0			
CUL	0			

Armas: Mordisco 75% Daño 2D8+6D6
Competencias: Otear 15%
NOTA: Las serpientes marinas son casi ciegas, por lo cual es posible (con mucha suerte) pasar con el barco a su lado sin ser atacado.
Contra lo que se pueda decir, las serpientes marinas no respiran debajo del agua. Eso sí, pueden permanecer debajo de ella días enteros.

Gorgonas
Seres espantosos en cuyo interior se ha encerrado el alma enloquecida de aquellas mujeres que tuvieron una existencia casquivana y pecaminosa, entregada a los placeres de la carne y el cuidado del cuerpo en lugar del alma. Las Gorgonas tienen una apariencia tan horrorosa, que todo aquél que cruza su mirada con la de ellas queda en el acto convertido en piedra.
Suelen vagar enloquecidas por el Infierno, aunque un pequeño grupo de ellas se encuentra al servicio de Nergal.

FUE	10/15	Altura. 2 m.		Peso: 90 kg.
AGI	10/15	RR:	0%	IRR: 180%
HAB	12/15	Armadura natural: 5 puntos.		
RES	15/20			
PER	30/35			
COM	0			
CUL	5/10			

Armas: Mirada, 99%. Provoca la muerte instantánea.
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 60%, Otear 90%, Escuchar 75%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Petrificar con su mirada.
NOTA: La mirada de la Gorgona puede evitarse bajando los ojos. Para ello, sin embargo, hay que ganarle a la Gorgona la tirada de Iniciativa. Caso de atacar a la Gorgona de esta manera se tiene un malus del 35%

Kraken
Monstruo nacido en los Abismos del Fin del Mundo, en el Mare Tenebrosum. Tiene el cuerpo blanquecino y gelatinoso, y multitud de tentáculos con los cuales es capaz de atrapar barcos enteros y hundirlos en las profundidades. Se alimenta de cadáveres de ahogado. Muy raramente entra en el Mediterraneo.

FUE	30/35	Tamaño: Entre 10 y 25 m.		
AGI	15/20	RR:	0%	IRR: 225%
HAB	0	Armadura natural: 5 p. (en el cuerpo)		
RES	35/40			
PER	15/20			
COM	0			
CUL	0			

Armas: Golpear con tentáculos: 60% Daño: 5D6
Atrapar con tentáculos: 50% Daño: 2D6 por asalto.
Competencias: Otear 75%
NOTA: Un tentáculo puede ser cortado inflingiéndole 20 o más puntos de daño. Los tentáculos no tienen armadura. Sólo un 10% de los daños que se inflinjan a los tentáculos se restan del total de los puntos de Resistencia

Leviathán
Monstruo marino de proporciones gigantescas, con una enorme boca capaz de tragarse barcos enteros. Tiene la facultad de mudar su apariencia, pareciendo que es un islote o un pequeño arrecife liso, lo cual hace que se le acerquen confiados los náufragos y los barcos, a los cuales devora con sus fauces, capaces de tragarse barcos enteros. Tiene un surtidor de fuego y azufre en el centro del lomo, el cual vomita constantemente inmundicias. Al parecer, fue este monstruo el que se tragó al profeta Jonás. Algunos le atribuyen la facultad de crear tempestades, y dominarlas a su capricho. Al contrario que los otros peces del mar, carece de escamas, teniendo el cuerpo recubierto de un cuero flexible color gris. Por haber obedecido a Dios y soltar a Jonás, los Leviathanes fueron expulsados del Infierno, y desterrados al extremo norte del mundo, donde dicen que el agua se tranforma en piedra. Nunca se ha visto a un Leviathán bajar al Sur.

FUE	40/45	Tamaño: 25/30 m.		
AGI	5/10	RR:	0%	IRR: 115%
HAB	0	Armadura natural: 10 puntos.		
RES	40/45			
PER	10/15			
COM	0			
CUL	0			

Armas: Embestir barcos, 45%. Daño 1D10+6D6
Competencias: Esquivar 40%, Otear 45%.
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: Carece.

Lutín
Diablillo creado mediante la magia negra, nominalmente al servicio de su creador. En la práctica, su auténtico amo es el diablo Agaliaretph, y buscará la perdición de su creador si este se aparta del camino del Mal.
Un Lutín es un ser muy pequeño, de apariencia humanoide, de color siempre negro y con un extraño ojo amarillento (muy parecido al de un gato), que brilla en la oscuridad, y que es capaz de ver a través de ella. Es inteligente, y muy vivaracho.

FUE	1	Altura: 3 cm.		Peso: 25 gramos
AGI	15/20	RR:	0%	IRR: 115%
HAB	10/13	Armadura natural: Carece.		
RES	5/7			
PER	25/30			
COM	0			
CUL	15/20			

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 75%, Escuchar 90%.
Hechizos: Un Lutín puede conocer 1D6+2 hechizos de Goecia
Poderes especiales: Carecen

Meliades
Espíritus demoníacos femeninos, que habitan en el corazón de ciertos árboles, que crecen en cementerios, lugares malditos o zonas profundas de los bosques. Dichos árboles suelen estar semi-secos o muertos.
Las Meliades tienen el aspecto de mujeres bellísimas, con ojos de gato, piel de un tono verdoso, garras en las manos y colmillos en la boca. Suelen seducir a los viajeros solitarios con sus hechizos, para devorarlos mientras hacen el amor.
No se sabe a ciencia cierta el origen de estas criaturas, aunque se les cree relacionadas con los Súcubos y las Strigas, y sobretodo con las Lamias.

FUE	15/20	Altura:	1'50	Peso:	45 kg.
AGI	25/30	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	15/20	Armadura natural: Carece.			
RES	15/20	Apariencia: 26			
PER	20/25				
COM	5/ 7				
CUL	5/10				

Armas: Garras 60% Daño 1D8+1D6
Mordisco 45% Daño 1D10+1D6
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 90%. Esquivar 80%
Hechizos: Una Meliade puede conocer tantos hechizos como puntos de Cultura tenga. Obligatoriamente debe tener el hechizo de Atracción Sexual.
Poderes especiales: La Meliade es capaz de fundirse en el interior de un árbol, dentro del cual vive. Caso de talarse el árbol, la Meliade muere.

Olocanto
Nace en el Infierno, en el Bosque de los Suicidas, pero ocasionalmente se le encuentra también en la tierra, si así lo manda su amo y señor, el demonio Andrialfo. Tiene la apariencia de un gran árbol, pero se mueve velozmente gracias a sus tres patas (que en reposo disimula como raíces). Ataca a sus víctimas gracias a un aguijón retráctil que surge con gran rapidez de entre las ramas bajas de la copa. Este aguijón puede llegar a alcanzar los tres metros de longitud, y está siempre impregnado de un veneno mortal. En dicho aguijón se encuentra también su vía de alimentación, ya que el Olocanto mantiene ensartada con él a su víctima, absorbiendo mientras tanto sus substancias vitales.
Los Olocantos y las Mandrágoras se odian a muerte.

FUE	35/40	Altura:	4 m.	Peso:	1300 kg.
AGI	15/20	RR:	00%	IRR:	175%
HAB	0	Armadura natural: Piel gruesa.			
RES	40/45				
PER	20/25				
COM	0				
CUL	0				

Armas: Aguijón 65% Daño: 1D10+5D6
Armadura: 7 puntos de protección por piel gruesa.
Competencias: Discreción, 45%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: El veneno del Olocanto paraliza durante 1D6 horas a todo aquél que no saque una tirada de Resistencia x 2. Si mantiene el aguijón clavado en su víctima le quita 1D10 puntos de Resistencia de manera automática cada asalto de combate. (12 seg.)

Sciópodos
Seres nacidos de los pozos del infierno, algunos dicen que como tormento de las almas condenadas, y otros que como un experimento fallido de Lucifer, al igual que los Andróginos. Los Sciópodos tienen un aspecto que recuerda vagamente el de los seres humanos, pero tienen solamente una pierna (tan gruesa como dos piernas humanas juntas) rematada por un pie gigantesco; y un único brazo, que les crece en el centro del pecho. Son estúpidos, y los demonios suelen usarlos como ganado, para alimentar a sus monstruos. Sin embargo, tienen una cualidad muy interesante: su alta Irracionalidad les hace ser las víctimas ideales en los sacrificios, pudiendo suplir perfectamente las víctimas humanas (Aquél que use un Sciópodo en lugar de una persona en un sacrificio consigue un bonus del 25% a la hora de lanzar el hechizo).
Por desgracia para los magos goéticos, es muy difícil conseguir un Sciópodo en la Tierra.

FUE	5/10	Altura:	1'35	Peso:	20 kg.
AGI	10/12	RR:	0%	IRR:	225%
HAB	5/ 7	Armadura natural: Carece.			
RES	10/15				
PER	10/15				
COM	1/ 3				
CUL	1				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Saltar 99%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Utiles para ser sacrificados. Ver descripción.

Sirena
Seres demoníacos femeninos, emparentados con las Lamias, las Meliades y las Strigas. Tienen la apariencia de mujeres bellísimas, con la mitad inferior de su cuerpo en forma de cola de pez. Se alimentan de los cadáveres de los marineros, los cuales atraen con sus cantos hasta zonas de arrecifes, haciendo que el barco en el que viajan naufrague. Una sirena puede, asimismo, adivinar el futuro de una persona determinada, pero sólo dirá las malas notícias.
Una Sirena puede vivir eternamente a no ser que sea herida, o que se enamore de un ser humano, en cuyo caso muere al cabo de una semana.

FUE	5/10	Altura:	1'65	Peso:	55 kg.
AGI	15/25	RR: 0%		IRR: 150%	
HAB	5/10	Armadura natural: Carece			
RES	12/15				
PER	30/35				
COM	30/35				
CUL	18/20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Cantar 99%, Nadar 99%, Esconderse 65%
Hechizos: Las Sirenas conocen 1D6+2 hechizos, en especial de goecia.
Poderes especiales: Al igual que las lamias, las sirenas poseen el poder de hipnotizar con su canto. La víctima tiene derecho a una tirada de RR.

Striga
Espíritu demoníaco de la perversidad y de la venganza. Las Strigas nacen de las últimas gotas de sangre de un asesinado, y su objetivo consiste en atormentar a los condenados y provocar su destrucción, para precipitarlos así

en el abismo del Infierno. Aunque pueden adoptar cualquier forma, suelen aparecer con un cuerpo mitad de mujer mitad de bestia salvaje. Normalmente tienen serpientes en los cabellos, alas y garras.

FUE	25/30	Altura:	2'30 m.	Peso:	90 kg.
AGI	15/20	RR:	00%	IRR:	115%
HAB	15/20	Armadura natural:	Piel gruesa.		
RES	25/30				
PER	18/20				
COM	5/10				
CUL	5/10				

Armas: Garras, 75% Daño: 1D8 + 2D6
Armadura: Piel gruesa por valor de 7 puntos de protección.
Competencias: Volar 75%, Otear 90%
Hechizos: Carece.
Poderes especiales: La sangre de la Striga es un veneno corrosivo, que provoca 2d6 puntos de daño extras si entra en contacto con la piel.

Teraphim
Estatua de apariencia perfectamente normal, pero que posee el poder de ver, escuchar y hablar. Los Teraphimes fueron creados por el demonio Nergal, el cual los usa como espías y guardianes, cediéndolos en ocasiones a sus adoradores humanos.
Un Teraphim no tiene capacidad de movimiento, y siendo un ser artificial no tiene funciones vitales (no necesitando comer o respirar). Asimismo carece de sentimientos y de vida sexual. Guarda, sin embargo una absoluta fidelidad a su amo, siendo imposible sobornarlo, aunque es posible engañarlo o hechizarlo.

FUE	0	Tamaño:	Variable		
AGI	0	RR:	00%	IRR:	75%
HAB	0	Armadura natural:	carece		
RES	30/40				
PER	25/30				
COM	5				
CUL	15/20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Otear 99%, Psicología 99%, Escuchar 99%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Un Teraphim tiene la facultad de estallar cuando llega a 0 puntos de Resistencia, causando 5D6 puntos de daño a todo aquél que se encuentre en un radio de 5 m. o menos. En objetivos situados más lejos, se reduce un 1D6 de daño por cada 2 m. de distancia extra.

3. Espiritus condenados

Se entiende por este nombre una serie de almas que por motivos diversos vagan errantes por la Tierra. Normalmente se trata de espíritus que han sido castigados, sea por el Cielo, por el Infierno o por ambos. Igualmente puede darse el caso de que individuos con una personalidad muy fuerte (normalmente magos poderosos) se resistan a morir tras la destrucción de su cuerpo, manteniendo su ánima ligada a la tierra simplemente por su fuerza de voluntad. Ver un Espíritu condenado supone perder 1D10 de IRR si no se pasa la tirada.
Hay bastantes de estos espíritus (más de los que la gente cree). Presentamos aquí algunos de los más representativos:

Abelardo
Maestro y monje goliárdico. Se dice de él que consiguió ganarle una partida de ajedrez a la Muerte, siendo la apuesta su propia vida. Hizo trampas para ganar, ante lo cual la Muerte lo maldijo, condenándole a "morir cada día". De resultas de esto, Abelardo olvida durante la noche todo lo sucedido el día anterior, empezando por su propia identidad. Así debe estar, hasta que pida a la Muerte que se lo lleve. El problema es que ha olvidado que tiene esta alternativa...

FUE	5	Altura:	1'60	Peso:	55 kg.
AGI	15	RR:	0%	IRR:	100%
HAB	20	Apariencia:	15		
RES	10				
PER	20				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Cuchillo, 90% Daño: 2D6
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Jugar 90%, Esquivar 75%, Memoria - 100%, Elocuencia 90%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Olvidar todo lo sucedido la víspera. Inmortalidad: La Muerte no puede llevarse su vida hasta que él no se la ceda.

Se dice que el ánima de Eloísa, su amada en vida, intenta comunicarse con él para decirle que puede morir... hasta ahora, no ha tenido éxito.

Asaselo
Espíritu burlón condenado a vagar sin descanso sobre la tierra, sin poder hablar ni comportarse jamás con seriedad, sino al contrario, debiendo gastar continuamente bromas, (cuanto más pesadas, mejor) a los que tienen la desgracia de cruzarse en su camino. Asimismo, sólo puede hablar mediante juegos de palabras absurdos y sin sentido. Según la leyenda, Asaselo fué un trovador, que un mal día compuso unos desafortunados versos, en los cuales ridiculizaba tanto al Cielo como al Infierno. Fué condenado por ambos.
Asaselo puede adoptar cualquier forma física de apariencia humana, ya sea hombre, mujer o niño. Es fácil reconocerle, sin embargo, por la expresión enloquecida de su mirada.
Más allá de su actitud bufonesca, es un ser melancólico y amargado, profundamente pesimista.

FUE	15	Altura:	Variable.	Peso:	Variable.
AGI	20	RR:	00%	IRR:	250%
HAB	15	Armadura natural:	Carece		
RES	30				
PER	15				
COM	25				
CUL	20				

Armas: Asaselo maneja cualquier arma al 69%
Armadura: Según la personalidad que adopte.
Competencias: Elocuencia 99%
Hechizos: Asaselo puede usar cualquier hechizo de Goecia.
Poderes especiales: Caso de ser destruída su forma física, Asaselo adopta una nueva apariencia en 1D3 horas, a no menos de 250 km. del lugar de su última "muerte".

Ahasvero
Popularmente llamado "el judío errante". Fué condenado a sufrir una vida eterna por no haber dejado descansar ante

su puerta a Jesús cuando cargaba con la cruz. Sólo encontrará la paz cuando, tras el Juicio Final, Jesucristo instaure su Reino entre los hombres. Mientras tanto, vaga enloquecido por la Tierra. Todos sus actos están encaminados a un sólo fin: poner fin a su suplicio. Así, tan pronto se le puede encontrar realizando las mayores atrocidades (con la esperanza de ser condenado en el acto y precipitado al Infierno) como intentando encontrar la salvación haciendo gala de la mayor de las virtudes. Le acometen frecuentes raptos de desesperación, durante los cuales intenta suicidarse repetidas veces (todas ellas con resultado infructuoso).
Tiene la apariencia física de un judío de mediana edad, con el rostro surcado por arrugas prematuras y un inquietante brillo en la mirada.
Una leyenda afirma que Ahasvero puede encontrar el descanso si alguien acepta reemplazarle, es decir, a convertirse en inmortal por él. Así pues, no es raro verle ofreciendo la inmortalidad a aquél que le pida poderes. El desgraciado que acepte, sin embargo, irá enloqueciendo poco a poco, cambiando simultaneamente de apariencia física... hasta perder la propia identidad y transformarse en un judío errante llamado Ahasvero.

FUE	12	Altura:	1'53	Peso:	47 kg.
AGI	10	RR:	-00%	IRR:	200%
HAB	15	Armadura natural:		No aplicable	
RES	—				
PER	15				
COM	5				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Todas las que dependen de Cultura, al 99%
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Tiene la involuntaria facultad de regenerar de manera automática e inmediatamente cualquier tipo de herida que reciba.

Cipriano
Este personaje nació en Antioquía a finales del siglo I después de Jesucristo. Siendo muy joven demostró tener una pasmosa facilidad para aprender hechizos, convirtiendose pronto en un reputado mago, siendo un adorador de Lucifer en persona, el cual le permitió disponer de cierto número de demonios para su uso particular.
Todo el poder de Cipriano, sin embargo, se estrelló contra la inocencia de una joven cristiana llamada Justina, ante la cual no sirvieron para nada los múltiples hechizos que le lanzó Cipriano. Viendo que Dios era más fuerte, Cipriano abjuró de Lucifer y se hizo cristiano, muriendo poco después en el martirio. Se dice que realizó milagros, y fue canonizado. Pero también se dice que él pidió volver a la Tierra, para ayudar a los que cayeran víctimas de la magia.

San Cipriano ayudará a todo aquél que se enfrente contra la magia, en especial contra la magia demoníaca, que se merezca la ayuda, y que saque un crítico en una tirada de IRR al rezar pidiendo socorro (el DJ puede aplicar bonus si lo considera oportuno). La ayuda consistirá en anular cualquier tipo de magia negativa alrededor del creyente durante 1D6+2 turnos.

Como otros espíritus benignos (léase ángeles) San Cipriano nunca se presentará fisicamente en el lugar del conflicto.

Escoto
En vida se llamaba Miguel Escoto, y era un alquimista y astrólogo escocés, que vivió aproximadamente entre los años 1170 y 1232. Escribió numerosos libros de magia, y fue el astrólogo favorito del emperador Federico II, lo cual le salvó numerosas veces de ser quemado en la hoguera. Practicaba la Necromacia, la Brujería y la Adivinación, amén de todo tipo de artes mágicas. Al parecer, en el ocaso de su vida, intentó llevar a cabo un complicado hechizo, de resultas del cual tendría suficiente poder como para convertirse en inmortal, y mucho más que un hombre... se ignora qué tipo de hechizo era, pero no se ignora el resultado: el castillo donde se encontraba ardió hasta los cimientos, y a Escoto jamás se le volvió a ver con vida... pero siguió andando sobre la Tierra.
Por haber intentado desafiar el orden natural de la vida, Escoto ha sido condenado a castigar a todos aquellos que yerren en los caminos de la Alta Magia. (En términos de juego, el DJ puede hacer aparecer a Escoto siempre que un Pj saque una Pifia al intentar realizar un hechizo de nivel 5, 6 ó 7)
Tiene la apariencia de un ser fantasmagórico, con la cabeza vuelta en un ángulo de 180 grados, es decir, encarada sobre su espalda en lugar de sobre su pecho. Es solamente un ánima, pero tiene la facultad de hacerse parcialmente visible.

RR: 0% IRR: 200%
Armas: Carece
Armadura: Invunerable a todo lo que no sea un hechizo de Exorcismo
Hechizos: Escoto conoce todos los hechizos.

Trismegisto
Anima de un mago poderoso de la Antiguedad, cuyo espíritu venció a la muerte. Se comporta a todos los efectos como un ánima errante (ver manual, pág. 44), excepto por el hecho de que en muy raras ocasiones se apodera de un cuerpo humano.
Se le puede invocar de la misma manera que a un ánima cualquiera, pero el porcentaje de conseguirlo con éxito se reduce a la mitad. En caso de fallar la tirada, el invocador encontrará a su cuerpo ocupado por algún otra ánima especialmente violenta y maligna.
El Trismegisto (tres veces grande) puede revelar a sus invocadores cualquier secreto sobre la Magia o la Alquimia. Para ello, sin embargo, ha de ser convencido de que el que solicita sus conocimientos tiene verdaderas ansias de aumentar su sabiduría, y que no lo hace por motivos codiciosos o frívolos.

Como toda ánima, el Trismegisto carece de características:
RR: 0% IRR: 350%
Armas: Carece
Armadura: Invunerable a todo lo que no sea un hechizo de exorcismo.
Competencias: Todas las de Cultura al 150%
Hechizos: El Trismegisto conoce todos los hechizos, incluso los que han permanecido siempre vedados a los humanos.
Poderes especiales: No gasta Puntos de Concentración al lanzar los hechizos.

Nuevos hechizos

Ma nell' ultima bolgia delle diece
me per l'alchimia che nel mondo usai
dannó Minós, a cui fallar non lece

Liber Inferni, Canto XXIX

En el momento de redactar la versión definitiva de Aquelarre nos encontramos con un número excesivo de hechizos, que tuvimos que recortar por cuestión de espacio. Así, se nos quedaron en el tintero bastantes hechizos de magia simpática (Danza), magia casera (Fertilidad) o magia de los alquimistas (Creación de homúnculos). Estos hechizos han estado sacados principalmente de los siguientes grimorios:

* El Dragón Rojo y la Cabra Infernal (Anónimo)
* Clavis Secretorum Coelis et Terrae (Simón el mago)
* Manual de Modernos Hechizos (Draja Mickaharic)
* Formulario de Alta Magia (P.V. Piopp)
* Magia Negra (G. Maxwell)
* Historia de la Brujería (Frank Donovan)

Los hechizos indicados con un asterisco (*) son hechizos de goecia, es decir, magia negra.

1. Hechizos de primer nivel

Revitalización
Buen parto
Fertilidad
Dolores de parto
Detección de hechizos
Conservación
Abrir cerraduras
Liberación
* Frigidez
Union sexual

Revitalización
Tipo: Poción.
Componentes: Sangre de gallo, Ambar gris, Ajenjo.
Caducidad: 1D10 días.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Se encerrará un gallo joven en una jaula pequeña durante 15 días, colocando a su alrededor no menos de seis gallinas, para que se excite. Se le alimentará solamente con trigo de la mejor calidad. Al cabo de 15 días se le matará, usando su sangre para fabricar la poción, junto con el ambar gris y el ajenjo.
Aunque no permite recuperar los puntos de Resistencia perdidos, elimina temporalmente todos los malus que sufriera el receptor por acumulación de heridas.

Buen parto
Tipo: Maleficio.
Componentes: Una vívora, Sangre de lechuza.
Caducidad: Los componentes deben usarse en el acto.
Duración: Durante todo el parto.
Descripción: Se coloca encima del vientre de la mujer que esté a punto de alumbrar una vívora despellejada y la sangre caliente de una lechuza. La mujer no sentirá el



más mínimo dolor durante todo el parto, por difícil que este fuera.

Fertilidad
Tipo: Ungüento.
Componentes: Asta de toro, Hiel de vaca, Raíz de Mandrágora.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1 noche.
Descripción: La mujer que desee concebir se untará las partes genitales con el ungüento, antes de hacer el acto sexual. Quedará embarazada en el acto. Caso de untar con este preparado a yeguas o vacas, quedarán encinta sin necesidad de ser cubiertas por el macho. (En ese caso, sin embargo, si se falla la tirada darán a luz a monstruos, que matarán a su madre al nacer)

Dolores de parto
Tipo: Poción.
Componentes: Chirivía, Cálamo, Cincoenrama, Sangre de murcielago, Belladona, Aceite, Agua corriente, Esputos de la mujer embarazada.
Caducidad: 1D4 días.
Duración: Mientras dure el parto.
Descripción: El ser vivo que tome la poción sufrirá los dolores del parto en lugar de la mujer encinta.
Este hechizo se considera goecia si el que bebe la poción es un ser humano.

Detección de hechizos
Tipo: Talismán.
Componentes: Anillo de Plata y Estaño, Sangre de Gul, Incienso aromático.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Una vez activado, el hechizo se mantiene sin necesidad de renovarse durante 1D3 horas.
Descripción: El taismán-anillo debe llevarse siempre en el dedo corazón de la mano izquierda. Una vez activado, indicará a su portador quien, en un radio de 50 m. alrededor suyo, lleva hechizos encima, activados o no. Aunque el portador del anillo sabrá distinguir claramente a dichas personas (o seres) no sabrá la cantidad de hechizos que llevan ni mucho menos el nombre de los mismos.

Conservación
Tipo: Poción.
Componentes: Vino tinto, Nueces, Miel, Ceniza de madera de roble, Almendras amargas, Dos gotas de sangre.
Caducidad: 3D6 semanas.
Duración: Dependiendo de la poción o ungüento sobre la que se lance.
Descripción: Unas gotas de este preparado sobre una poción o ungüento doblan su fecha de caducidad. Sin embargo, si no se ha realizado correctamente (o si se falla la tirada a la hora de pronunciar el hechizo) produce el efecto contrario, reduciendo la fecha de caducidad en un 50% En caso de sacar una pifia se anulan completamente los poderes de dicho ungüento o poción.

Abrir cerraduras
Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de hierro, Piel de serpiente, Lágrimas de un prisionero, Hojas de Muérdago.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades mientras siga cubierto con la piel de la serpiente.
Duración: El efecto del hechizo es inmediato.
Descripción: Con un punzón de oro se graba en la placa de hierro (que debe de ser del tamaño de un puño humano) ciertos símbolos mágicos. Se realizan determinados ritos mágicos, humedeciendo la placa con abundantes lágrimas de prisionero, y secándolas con las hojas de Muérdago. Una vez terminado el talismán se envuelve con piel de serpiente, guardándose siempre junto al corazón.
Frotando este talismán contra cualquier cerradura, esta se abrirá sin ninguna dificultad.

Liberación
Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de oro, Hilos de plata, Corindón.
Caducidad: el talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: El efecto del hechizo es inmediato.
Descripción: Una vez activado el talismán, todas las ligaduras que sujeten a su portador se soltarán y caerán al suelo (a no ser que sean de tipo mágico).
(Nota: no hay que olvidar, a la hora de lanzar este hechizo, los malus causados por no poder realizar los gestos necesarios con las manos. Ver pág. 33 del manual).

Frigidez (*)
Tipo: Maleficio
Componentes: Cinta negra, Cruz de plata desconsagrada, Polvo de Imán, Una moneda de plata, Hilo rojo, Bolsita de gamuza, Pelo del receptor.
Caducidad: Los componentes mantienen sus poderes mientras no se rompa el hechizo.
Duración: Permanente, mientras nadie toque los componentes del maleficio.
Descripción: Se hacen seis nudos con la cinta negra, anudándola a la cruz de plata (encima de la cual habremos orinado o vomitado, y pisoteado no menos de 6 veces) junto a la bolsita de gamuza, dentro de la cual habremos colocado la moneda de plata (a la cual con un punzón habremos dibujado una cruz invertida) envuelta con pelo del receptor. Todo el conjunto lo envolveremos con hilo grueso, de color rojo. Tras pronunciar las oraciones adecuadas, lo dejaremos en un lugar donde nadie pueda tocarlo, pero que tiene que estar en el lugar de residencia del receptor.
Si éste no pasa una tirada de RR, se verá imposibilitado para hecer el acto sexual, sintiendo un asco horrendo e inexplicable por su compañero de cama, que pueden conducirle hasta el homicidio si éste último insiste.

Unión sexual
Tipo: Maleficio.
Componentes: Incienso de Olíbano, Almizcle, Azafrán, Polvos de Coriandro, Tela manchada con sangre del Receptor.
Caducidad: Los componentes sólo tienen poderes durante la ejecución del maleficio.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: El Ejecutor prepara un ungüento con el Almizcle, Azafrán y los polvos de Coriandro, mientras aspira a grandes bocanadas el humo del incienso y se frota la cara con la tela. Pronto caerá en un estado de trance, mientras que al mismo tiempo el Receptor notará la presencia de un ser invisible a su lado, con el cual será capaz de realizar el acto sexual.
Este ser invisible es tangible, y puede golpear y ser golpeado. Las heridas que recibiera, por supuesto, las sufrirá el Ejecutor del hechizo.
Este hechizo se considera goecia si el dicho acto sexual es una violación.

2. Hechizos de segundo nivel

* Fidelidad
Concentración
Ignorar el dolor
Parálisis
Virginidad
Mal de ojo
Bálsamo de curación
Juego
Protección contra demonios nocturnos
* Maldecir una residencia

Fidelidad (*)
Tipo: Poción.
Componentes: Genitales y Médula de la espina dorsal de un lobo macho joven, Vino tinto.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 2D6 días.
Descripción: Si el receptor no pasa una tirada de RR, le será imposible hacer el amor con otro que no sea aquél que le haya hecho beber la poción.

Concentración
Tipo: Maleficio.
Componentes: Polvos de Canela, Macis y Alumbre.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Inmediata.
Descripción: El Ejecutor quema la mezcla de polvos en un pequeño fuego, aspirando a continuación el humo que desprenden. Sus Puntos de Concentración perdidos se regeneran inmediatamente a su valor inicial.

Ignorar el dolor
Tipo: Poción.
Componentes: Vino, Polvo de Carbón, Azufre y Salitre.
Caducidad: 1D6 + 2 días.
Duración: 1D10 + 2 asaltos de combate.
Descripción: La poción debe tomarse lo más caliente posible. Aquél que la tome ignorará cualquier malus causado por heridas en un combate, y no se desmayará incluso si por culpa de heridas graves sus puntos de Resistencia fueran negativos. Al terminarse los efectos de la poción sufrirá las consecuencias de todas sus heridas, sufriendo además 1D4 de puntos de daño extra, por culpa de la ingestión de la poción.

Parálisis
Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de hierro, Tres pequeños clavos de oro, Bolsita de seda verde.
Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.
Duración: 1D6 asaltos.
Descripción: El receptor del hechizo se encuentra de repente con que sufre una repentina parálisis de una de sus extremidades durante 1D6 asaltos, a no ser que pase una tirada de RR, tenga 25 de Resistencia o más, o bien lance a su vez un hechizo de Liberación. La extremidad se determina aleatoriamente a no ser que el ejecutor saque al hacer la tirada un resultado igual o menor a la mitad de su porcentaje, en cuyo caso la decide él mismo.

Virginidad
Tipo: Ungüento.
Componentes: Tierra bendita, Leche de hojas de espárragos, Cristal mineral infuso en zumo de ciruelas verdes, Clara de huevo recién puesto, Harina de avena, Leche de cabra.
Caducidad: 1D3 horas.
Duración: 1 noche.
Descripción: El ungüento (muy pastoso) se coloca en las partes genitales de la mujer poco antes de que tenga lugar la unión con el hombre, el cual tendrá la absoluta convicción, al amanecer, de que ha desflorado a la muchacha.

Mal de ojo
Tipo: Ungüento.
Componentes: Jugo de chirivía, Acónito, Cincoenrama, Belladona, Hollín, Sangre de Basilisco.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: El ejecutor se untará la frente, los pómulos y las mejillas con el ungüento, mientras pronuncia determinadas frases. A partir de entonces, y únicamente mirando fijamente a su víctima, aumentará el porcentaje de hacer pifias de la misma (en ese asalto) en un 10% por cada Punto de Concentración que gaste, independientemente del que gastó al activar el hechizo.

Bálsamo de curación
Tipo: Ungüento.
Componentes: Agua solarizada en el signo lunar, Betónica, Mirto, Belladona.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: Permanente
Descripción: Lavada una herida abierta con este bálsamo, permite recuperar 1D3 de puntos de Resistencia.
Un herido sólo puede ser curado por este bálsamo una vez al día.

Juego
Tipo: Talismán.
Componentes: Tres granos de trigo, Piedra de imán, bolsa de seda amarilla.
Caducidad: Los componentes no pierden sus propiedades mientras no salgan de la bolsa.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: El ejecutor debe llevar la bolsita de seda amarilla colgada del cuello, oculta entre sus ropas. Bajo el poder del hechizo, ganará siempre a cualquier juego de azar (tipo cartas o dados) sin que sea posible detectarle haciendo trampas.

Protección contra demonios nocturnos
Tipo: Maleficio.
Componentes: Un objeto sagrado de la religión del receptor.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Permanente.
Descripción: Mientras el receptor duerma junto a un objeto sagrado para él, y recibe la influencia de este hechizo, no sufrirá pesadillas, ni se verá importunado por el asalto de Incubos, Súcubos, Belaam o Alibantes.

Maldecir una residencia (*)
Tipo: Maleficio.
Componentes: Carbón, sangre humana, fogoncillo de barro con Valeriana, Serpentaria, Mirto, Mandrágora, Estramonio y Laurel, Cuchillo de mango largo, Sangre de lagarto, Un sapo, Tres murciélagos, una víctima humana.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los efectos del hechizo son permanentes a no ser que se anulen con los hechizos de Recinto mágico o Exorcismo.

Descripción: Con carbón ensangrentado el ejecutor traza un círculo mágico, en el centro del cual coloca el fogoncillo de barro, con las hiervas ardiendo sobre carbones encendidos. A continuación empieza un largo y prolongado rito (de unas dos horas) durante el cual lanza gotas de sangre de lagarto al fuego, así como un sapo y tres murciélagos vivos. Las cenizas resultantes deben mezclarse con un poco de la sangre de un sacrificio humano, y untar con ellas el umbral, una puerta o un pedazo de pared de la casa o mansión que desea maldecir.
A partir de entonces sus habitantes oirán ruidos misteriosos, a ratos chillidos y carcajadas; verán como los muebles se mueven sin motivo y cómo las luces se apagan, etc. Además, todo aquél que muera en esa casa quedará condenado a residir en ella como ánima errante hasta el fin de la eternidad.

3. Hechizos de tercer nivel

* Crear escorpiones
Guerra
Varita de búsqueda
Interrogación
Curar la rabia
Vientos
Racionalidad
* Deseo
* Furia
Clarividencia

Crear escorpiones (*)
Tipo: Maleficio.
Componentes: Albahaca, Sangre y sesos de Aguila, Pelos o uñas del receptor.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Hasta el encuentro con el receptor.
Descripción: Una noche sin luna, bajo el signo de Marte, el ejecutor machaca en un mortero de bronce los componentes, enterrándolos a continuación en un lugar donde reciban de lleno la influencia del astro. A los seis días nacerá un escorpión, que buscará al receptor del hechizo para matarlo. Sólo cejará de su empeño con la muerte.
Si el ejecutor falla la tirada al hacer el hechizo, sin embargo, el escorpión irá en su busca.

Guerra
Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de bronce, Sangre de león, Limaduras de espada que haya matado a no menos de 10 personas.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Todo el tiempo que dure la batalla.
Descripción: El medallón debe colocarse en la empuñadura del arma del ejecutor, el cual debe mostrar siempre una actitud heroica. Sólo en este caso puede funcionar el hechizo, el cual aumenta la calidad de las tropas implicadas en un combate en una columna. (Ver reglas de combates de masas aparecidas en Lilith)

Varita de Búsqueda
Tipo: Talismán.
Componentes: Varita de avellano silvestre, Sangre de cabrito joven, Cera de abeja.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Se unta la varita con la sangre del cabrito y la cera de abeja. Su utilidad consiste en la búsqueda de objetos inanimados, funcionando del mismo modo que el hechizo de goecia "Lampara de Búsqueda" (ver manual, pág 34)

Interrogación
Tipo: Talismán.
Componentes: Corazón de paloma, Cabeza de rana, Almizcle.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D6 preguntas.
Descripción: El corazón de la paloma y la cabeza de rana se reducen a polvo, perfumácon el almizcle y guardándose en una bolsita de seda. Colocada esta debajo de la almohada de una persona dormida, responderá con sinceridad a las preguntas que se le hagan, siempre que no pase una tirada de RR. En dicho caso, despertará bruscamente.

Curar la rabia
Tipo: Poción.
Componentes: Vino, Mercurio sidérico al estado de precipitado encarnado, Polvos de flor de azufre, Yemas de paloma.
Caducidad: 2D6 días +2
Duración: Permanente.
Descripción: Se divide la poción en 64 dosis, dandosele al enfermo una dosis cada hora. Al cabo de ese tiempo, o se cura o muere.
Es preciso administrar la poción antes de que la contracción de los músculos de la garganta impida efectuar la acción de tragar líquidos (ver pág. 64 del manual)

Vientos
Tipo: Talismán.
Componentes: Espuma de mar, Cabello de virgen, Fibras de esparto y algodón.
Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo, mientras no se desaten los nudos.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Se hace una cuerda de unos 10 cm. de largo, en la cual hay tres nudos. Si se desata el primero pronunciando las oraciones adecuadas se origina una brisa moderada. Si se desata el segundo se forma un viento fuerte. Si se desata el tercero se crea un auténtico vendaval.
Este hechizo es muy apreciado entre la gente de mar.

Racionalidad
Tipo: Ungüento
Componentes: Dientes de ajo, Tomillo, Albahaca, Resina.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 2D6 horas.
Descripción: Untando con este ungüento las axilas y el abdomen del receptor, éste poseerá un bonus del 25% a sus tiradas de Racionalidad.

Deseo (*)
Tipo: Poción.
Componentes: Orégano, Albahaca, Eleboro negro, Vino blanco.
Caducidad: 1D4 semanas.
Duración: 1D2 horas.
Descripción: La poción se lanza en el agua del baño del receptor. Al salir de éste, y si no pasa una tirada de RR,

sentirá irrefrenables deseos de hacer el amor con cualquiera, de manera desenfrenada y sin inibiciones.

Furia (*)
Tipo: Poción.
Componentes: Intestino de Lobo, Gusanos de cadáver, Uñas de cadáver humano, Pelo de oso, Seso de niño no bautizado, Cráneo de ladrón.
Caducidad: 1D3 semanas.
Duración: 1 hora.
Descripción: Los componentes se cuecen en el cráneo de un ladrón decapitado. La persona que ingiera siquiera unas gotas de esta poción, y no pase una tirada de RR, sentirá un odio homicida por sus seres más queridos, y se verá impulsada a asesinarlos de la manera más cruel y horrible.

Clarividencia
Tipo: Talismán.
Componentes: Anillo de oro, Piedra de Rayo.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: Apenas unos minutos.
Descripción: El ejecutor se coloca el anillo (en el cual está engarzada la piedra del rayo) en el dedo meñique de la mano izquierda. inmediatamente entra en trance, durante el cual verá cosas que estén sucediendo en ese momento, aunque sea a muchos km. de distancia, con preferencia a amigos o parientes suyos.
El ejecutor queda muy debilitado tras efectuar este hechizo, tardando una hora larga en recuperarse.

4. Hechizos de cuarto nivel

Amuleto
* Tortura
Danza
Sinceridad
* Mano de Gloria
Valor
* Despertar a los Muertos
* Belleza
Explosión
Ungüento de bruja.

Amuleto
Tipo: Talismán.
Componentes: Pergamino virgen, Tinta verde, Tinta roja.
Caducidad. Permanente, mientras no se borren los signos escritos en el pergamino.
Duración: 2D6 horas.
Descripción: Este talismán permite tirar por RR (o por Protección mágica, ver manual pág. 38) ante aquellos hechizos que no admiten tirar por RR.

Tortura (*)
Tipo: Maleficio
Componentes: Pedazo de cera virgen, Cabellos, uñas o un diente del receptor, Espinas de arbusto salvaje, orina y excrementos.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Hasta la muerte del receptor, o hasta que se rompa el hechizo.
Descripción: Se reblandece la cera con agua caliente, hasta formar una figurilla de apariencia humana. (Caso de no disponerse de cera, puede fabricarse con arcilla y paja) En el interior de la figura colocaremos pelo, uñas o pedazos de diente del receptor, y untaremos dicha figura con nuestros excrementos. Pronunciando las exortaciones adecuadas, y los rezos al demonio Guland (ver manual, pág. 43) procederemos a herir la figurilla con las espinas. Si le clavamos una en la pierna, el receptor quedará cojo. Si lo hacemos en el abdomen, tendrá dolores abdominales y úlceras. Si se le clava en la cabeza, perderá la inteligencia. Si, por último, se quema la figura, la víctima morirá en medio de terribles dolores.
Este hechizo puede romperse sumergiendo la figura en agua bendita durante siete días, destruyendola a continuación.
El receptor puede librarse de los efectos de este hechizo con una tirada de RR.

Danza
Tipo: Ungüento.
Componentes: Mejorana silvestre, Verbena, Hojas de Mirto, Hojas de Nogal, Hojas de Hinojo.
Caducidad: 2D6 semanas
Duración: 1D10 asaltos
Descripción: Las hierbas deben recogerse por la noche, antes de salir el sol. Se las deja secar en la sombra, seguidamente se las reduce a polvo y se pasan por un tamiz de seda.
Estos polvos, arrojados contra un ser humano, le provocarán terribles convulsiones, muy parecidas a una danza, que le impedirán realizar cualquier tipo de acción. La víctima tiene derecho a tirada de RR.

Sinceridad
Tipo: Poción.
Componentes: Cincoenrama, Lengua de perro, Vino tinto.
Caducidad: 1D6 días.
Duración: 1D10 min.
Descripción: El ser que tome esta poción y no pase una tirada de RR no podrá mentir, ni negarse a responder a ninguna pregunta directa que se le haga. Eso sí, puede no decir toda la verdad.

Mano de Gloria (*)
Tipo: Talismán.
Componentes: Mano cortada de un ahorcado, Cinc, Salitre, Médula espinal de un gato negro, Verbena, Grasa humana y Sésamo.
Caducidad: Los efectos de este talismán no se pierden con el paso del tiempo.
Duración: Permanente, mientras esté encendida la vela.
Descripción: Tomar la mano cortada de un ahorcado y sumergirla en un vaso de cobre que contenga el Cinc, el Salitre y la Médula. Encender un fuego bajo el vaso, perfumándolo con la Verbena. De esta manera se desecará la mano. Seguidamente hacer una vela con la grasa humana u el sésamo, la cual se colocará en la palma de la mano. Sólo quedará realizar ciertos ritos, y pintar ciertos símbolos cabalísticos en la mano.
Este talismán tiene el poder de permitir una concentración óptima para el estudioso de la magia. Aquél que lea un grimorio a la luz de dicha vela no deberá hacer ninguna tirada, aprendiendo los hechizos automáticamente. Estará sujeto, eso sí, al tiempo estipulado en la tabla de aprendizaje de hechizos (ver manual, pág. 33)

Valor
Tipo: Poción.
Componentes: Ojos de Cuervo, Corazón de Gallo, Hígado de Aguila, Vino.

Caducidad: 2D6 días.
Duración: 2D10 + 2 turnos de combate.
Descripción: Aquél que tome esta poción verá doblado su portentaje de ataque (no de defensa) de todas las armas que sepa usar. En contrapartida, no podrá retroceder ni abandonar la lucha mientras quede un solo enemigo a la vista.

Despertar a los muertos (*)
Tipo: Talismán.
Componentes: Anillo de oro, Piedra negra.
Caducidad: El talismán no pierde sus propiedades con el paso del tiempo.
Duración: Hasta la destrucción del muerto, la muerte del ejecutor o hasta que éste rompa el hechizo.
Descripción: El ejecutor debe realizar las exortaciones adecuadas en un lugar donde haya enterrados cadáveres (por ejemplo, un cementerio). Los Muertos le seguirán y obedecerán tanto tiempo como desee, pero hasta que no rompa el hechizo no recuperará los P.C. que gastó en activarlo.
El ejecutor sólo podrá despertar a un muerto por cada vez que pronuncie el hechizo.
Para las características de los Muertos, ver manual, pág. 55.

Belleza (*)
Tipo: Maleficio
Componentes: Sangre y carne de doncellas hermosas.
Caducidad: No aplicable.
Duración: 1 mes lunar.
Descripción: El receptor del hechizo debe cubrirse el cuerpo con lonchas de carne de dondellas degolladas, y bañarse en su sangre. Así gozará de una belleza inhumana, y no envejecerá. (En términos de juego, ganará 5 puntos de Apariencia por doncella sacrificada). Deberá repetir la operación cada mes lunar, en caso contrario perderá la belleza ganada.
Este hechizo no detiene el envejecimiento, ni alarga la vida. (Ver hechizo de "Prolongar la Vida")

Explosión
Tipo: Poción.
Componentes: Azufre, Tártaro, Noseriolto, Piocte, Sal vegetal, Salitre, Polvos de carbón, Aceite mineral negro.
Caducidad: 2D4 + 3 semanas.
Duración: 1D6 + 2 asaltos.
Descripción: Esta poción, altamente inestable, debe ser transportada en recipientes de arcilla sellados con cera. Al activar el hechizo la poción se inflamará, haciendo estallar el recipiente, y creando un fuego inextinguible que hace 1D6 puntos de daño por asalto, ignorando cualquier armadura (ver reglas sobre quemaduras, en la pág. 63 del manual).
El recipiente puede arrojarse sobre un objetivo, pasando una tirada de "Lanzar".
Esta poción es altamente inestable, pudiendo inflamarse al recibir golpes o sacudidas bruscas, o bien al estar expuesta a un calor intenso.
Si se saca una pifia al lanzar este hechizo se activarán TODAS las dosis de poción que se encontrarán a un radio de 5 m. del ejecutor (incluidas, por supuesto, las que llevara encima.)

Ungüento de bruja
Tipo: Ungüento.
Componentes: Cicuta, Acónito, Agua de lluvia, Hojas de álamo, Hollín.
Caducidad: 1D10 días.
Duración: 1D3 horas.
Descripción: Untándose la nuca, la frente y los pómulos con este ungüento, el receptor verá sus puntos de IRR y sus P.C. mmultiplicados (de forma temporal) por dos, pudiento exceder el tope impuesto por los humanos, que es de 200 puntos de IRR.

5. Hechizos de quinto nivel

Habla
Sabiduría
Dominio del fuego
* Locura
Información
* Maldición del hierro
Creación de Homúnculos
Recinto mágico
* Maldición de las Strigiles
* Metamorfosis

Habla
Tipo: Maleficio.
Componentes: Altramuces, Pan cocido con sal y levadura, Vino clarete, Adolescente ímpuber, Miel.
Caducidad: No aplicable.
Duración: 1D10 min.
Descripción: Se coloca al adolescente bajo dieta de altramuces, pan y vino. Se recogen sus excrementos y, mezclándolos con miel, se colocan en la garganta de la persona o animal que se quiera hacer hablar. Si el hechizo funciona, hablarán claramente la lengua del ejecutor, contestando a todas sus preguntas.

Sabiduría
Tipo: Poción.
Componentes: Cicuta, Vino tinto caliente, Zumo mercurial.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: 1D4 horas.
Descripción: Ingerir esta poción permite, mientras duren sus efectos, usar un talismán, aunque no se conozca el hechizo que lo active. Pasado los efectos, el ejecutor pierde 1D6 puntos de vida, que sólo puede recuperar mediante reposo. (ver reglas de recuperación, en la pág. 20 del manual)

Dominio del fuego
Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de oro, Liga de pescado, Alumbre, Vinagre, Cal viva, Aceite de Sésamo.
Caducidad: Los poderes del talismán no se pierden con el paso del tiempo.
Duración: 1D10 min.
Descripción: El poder del talismán permite el detener el avance de un fuego en una zona determinada, o, al contrario, dirigirlo hacia la zona deseada. No sirve para crear fuegos ni para extinguirlos.

Locura (*)
Tipo: Poción.
Componentes: Cáscaras de huevo de lagarto, Verbena, Ruda, Mejorana, Ajenjo, Vino rancio.
Caducidad: 2D6 días.
Duración: Permanente.
Descripción: Aquél que tome la poción y no pase una tirada de RR perderá 3D6 puntos de Cultura, y Comunica-

ción, sufriendo además periódicas convulsiones nerviosas.
Sólo puede recuperar su puntuación original si el que lanzó la maldición muere o rompe el hechizo, o si lanzan sobre el receptor un hechizo de "Curación de enfermedades".

Información
Tipo: Invocación.
Componentes: Agua limpia y fresca, Pan de trigo, Vino tinto y Sal.
Caducidad: No aplicable.
Duración: 1 pregunta por noche.
Descripción: El ejecutor se encierra en un lugar discreto y tranquilo (lo ideal es una habitación). Limpia y ordena personalmente el lugar tras lo cual prepara en el centro de la estancia una mesa, poniendo la comida y la bebida encima de ella. A continuación, realiza las exortaciones adecuadas y espera sin desfallecer, totalmente a oscuras. Al cabo de un rato notará que alguien toma los alimentos, y una voz le dará las gracias por ellos. El ejecutor tiene derecho a hacer entonces una pregunta concreta, a la cual la voz contestará con una respuesta concreta. Luego se irá. La única pregunta que la voz jamás contestará será aquella que le obligue a rebelar su identidad, la cual sigue siendo hoy un misterio para los sabios, que no saben si clasificarla de espíritu maléfico o benéfico.
La voz NUNCA dará consejos.

Maldición del hierro (*)
Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de hierro oxidado, Sangre humana, Agua estancada.
Caducidad: El talisman no pierde sus poderes con el paso del tiempo.
Duración: 1D6 + 2 asaltos
Descripción: El receptor del hechizo recibe 1 punto de daño cada asalto en que lleve algo de hierro o acero encima, hasta que muera o se libere de todo.

Creación de Homúnculos
Tipo: Maleficio.
Componentes: Raiz de mandrágora, Sangre del ejecutor, Azufre, Salitre y Murciélago, Rata, Serpiente o Mono. (Ver más abajo)
Caducidad: No aplicable.
Duración: Un homúnculo suele "vivir" (funcionar) entre uno y tres años.
Descripción: El ejecutor crea artifialmente una pequeña criatura (no mayor de 20 cm.), a base de restos de animales muertos, y le da vida con su propia sangre. Para calcular el tiempo que tarda el ejecutor en crearlo, considerarlo como un talismán, remitiéndose a la tabla de la pág. 33.
El homúnculo es un ser muy sencillo, que carece de la mayor parte de los órganos de los seres vivos (como aparato digestivo, o pulmones). Se alimenta exclusivamente de sangre, ya sea del propio ejecutor o de animales. Su cerebro es ridiculamente pequeño, y son incapaces de emitir sonidos.
No tiene suficiente cerebro para sentir dolor o frío, y mucho menos para tener sentimientos o razón.
Dependen totalmente de su creador para seguir vivos, existiendo una empatía entre ambos: caso de que su creador muera, el Homúnculo muere en menos de 1 hora.
Esta empatía permite que el creador del Homúnculo pueda "ver" a través de los ojos de la criatura, y hacerle hacer misiones sencillas, como pueden ser robar un objeto determinado o introducir veneno u otra sustancia en la comida o la bebida.
La forma de los homúnculos varía mucho del capricho del ejecutor y del animal usado como base para crear el homúnculo. asimismo se pueden hacer combinaciones entre dos animales. Necesariamente, sin embargo, habrá que usar un mono si se quiere que tenga manos, y un murciélago si se quiere que vuele.
En términos de juego, el ejecutor creará un Homúnculo repartiendo 45 puntos (60 si tiene más de 75% en Alquimia) entre las características de Fuerza, Habilidad (caso de que tenga manos) Agilidad, Resistencia y Percepción. Fuerza y Resistencia no pueden pasar de 10 puntos.
Igualmente se reparten 75 puntos (100 si el ejecutor tiene más de 75% en Alquimia) entre algunas o todas de las siguientes competencias: Buscar, Correr, Discreción, Esconderse, Escuchar, Esquivar, Nadar, Ocultar, Otear, Rastrear, Saltar, Robar, Trepar, Volar.
Permitir que un Homúnculo se alimente de su sangre le costará al ejecutor la pérdida de 1 punto de Resistencia. El homúnculo se alimenta una vez cada seis días.

Recinto mágico
Tipo: Maleficio
Componentes: Carbón bendecido, 12 candelabros de barro cocido, 12 velas blancas, un Fogoncillo de bronce, Ruda, Azafrán, Artemisa, Aloe, Acónito, Romero y Enebro. Hierba sagrada (según religión). Una vasija o jarra.
Caducidad: No aplicable
Duración: Un año lunar.
Descripción: El ejecutor traza un círculo en el suelo de la vivienda o habitación. Ha de ser un lugar delimitado por paredes o muros, aunque no tenga techo. el círculo se hace con un trozo de carbón sobre el cual primero se habrá musitado una oración. Dentro del círculo se colocan los doce candelabros con las velas y en el centro el fogoncillo encendido con las hierbas. Se hacen los rituales establecidos y, una vez terminado se guardan en la vasija o jarra las cenizas del fogón junto con una mata de hierba, la cual varía según la religión del ejecutor: Caso de ser cristiano poner Ruda, de ser musulmán aloe y si es judío Mirto.
Este hechizo anula los efectos del hechizo "Maldecir una residencia". Además, proporciona a los habitantes de la casa un bonus a sus tiradas de RR (frente a hechizos maléficos) igual al porcentaje que tenga el ejecutor en este hechizo.
Este bonus sólo se cumplirá si se encuentran dentro de los muros del recinto. El hechizo se romperá si alguien rompe el recipiente de las cenizas y las hierbas, o al cabo de un año lunar.

Maldición de Strigiles (*)
Tipo: Maleficio.
Componentes: Semilla de Strigiles, Pedazo de tela que haya sido llevada por el receptor, Fuego de madera de Brezo.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Seis días.
Descripción: La Strigiles es una planta mágica, creada al parecer por el insigne alquimista judio polaco Ben Peruco, la cual tiene la facultad de crecer en cualquier parte y lugar, sin necesidad de echar raices. es robusta y de espinas aguzadas y urticantes.
El ejecutor del hechizo quema conjuntamente la semilla y la tela, pronunciando en voz alta el nombre del receptor. Si este no pasa una tirada de RR se encontrará, cada amanecer, con espinas clavadas dolorosamente en su

carne, ocultas entre sus ropas, y al sexto día se le encontrará muerto, con un arbusto espinoso (la Strigiles) rodeándole el cuello.
El receptor puede librarse del hechizo antes de que lo mate con un hechizo de Exorcismo, o solicitando la intervención angélica.

Metamorfosis (*)
Tipo: Ungüento.
Componentes: Grasa de ahorcado, Carne de niños menores de un año, Mijo negro, Grasa y Hiel del animal en cuestión.
Caducidad: 3D6 días
Duración: 2D6 horas.
Descripción: El ejecutor se desnuda, untándose todo el cuerpo con el ungüento. seguidamente empezará la transformación, muy dolorosa, que durará 5 asaltos de combate (1 minuto). Al cabo de ese tiempo, se habrá transformado en el animal en cuestión. (Ver la pág. 58 del manual para ver las características de los diferentes animales)
Este hechizo enciera un peligro: si el ejecutor saca una pifia en su tirada, queda convertido en animal para siempre, no pudiendo volver a ser humano nunca más.

6. Hechizos de sexto nivel

* Hambre
Prolongar la vida
* Creación de Lutines
Espejo de Salomón
Noticias
* Misa Negra
* Resurrección
* Condenación
* Invocación de demonios menores

Hambre (*)
Tipo: Maleficio.
Componentes: Un sapo, Hilo de seda negra, Recipiente que se pueda tapar.
Caducidad: No aplicable.
Duración: 1D8 + 2 días.
Descripción: El ejecutor realiza una serie de ritos determinados, al final de los cuales tiene un sapo con la boca cosida metido dentro del recipiente. El receptor de este hechizo (que no tiene derecho a hacer tirada de RR) será a partir de entonces incapaz de tragar bocado, muriendo de inanición (consultar la pág. 63 del manual). El hechizo sólo puede romperse liberando al sapo y descosiéndole la boca.

Prolongar la vida
Tipo: Poción.
Componentes: Zumo mercurial, Zumo de borraja, Miel, Raiz de genciana, Vino blanco, Cenizas de Muérdago.
Caducidad: 1D6 días
Duración: 3 semanas.
Descripción: Aquél que tome esta poción exactamente cada tres semanas será inmune al paso del tiempo: no envejecerá ni enfermará jamás. Sin embargo en el momento en que deje de tomarla morirá en medio de terribles dolores.

Creación de Lutines (*)
Tipo: Maleficio.
Componentes: Ojo de gato negro, Sangre de niño, Huevo de Gallina, Estiércol de caballo.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Variable. Ver Descripción.
Descripción: El ejecutor sacrifica al gran Agaliaretph un gato negro, sin un sólo pelo blanco, e introduce uno de los ojos del gato en un huevo de gallina que haya sido alimentada con trigo mojado en sangre de niño. Enterrará el huevo en estiércol caliente de caballo, e irá cada noche al lugar a rezar una serie de oraciones. Al cabo de un mes nacerá un Lutín, que se pondrá a su servicio hasta la muerte, o hasta que el ejecutor haga una acción bondadosa.
Ver las características de los Lutines en el capítulo 2º.

Espejo de Salomón
Tipo: Talismán.
Componentes: Placa de acero, grande y bien pulimentada, Lienzo blanco, Madera de laurel, Pérfume de Olíbano.
Caducidad: El talismán no pierde sus poderes a no ser que sea abollado.
Duración: 5 min.
Descripción: El espejo, hecho con la placa de acero tratada mágicamente, permite al ejecutor ver lo que desee del pasado, del presente y de los futuros posibles (ya que el futuro se crea en el presente)

Noticias
Tipo: Talismán.
Componentes: Cera virgen, Cinabrio, Losa de mármol blanco, Ajo, Incienso, Espinas de Zarza, Latón pulido (un trocito).
Caducidad: No aplicable.
Duración: Permanente.
Descripción: Con la cera y el cinabrio amasados en la losa de mármol untada con ajo se moldea una figura, dentro de la cual se colocan dos granos de incienso. Se clavan en la figura tantas espinas como años hace que se conoce a la persona en cuestión, y se coloca dentro del pecho de la figura un trozo de latón, manteniéndose ocho días al aire libre.
A partir de entonces ese pedazo de latón queda ligado a la persona en cuestión: si está brillante significa que la persona está en buen estado de salud. Si está opaco es que está enferma o con grabes problemas. Si está oxidado significa que la persona está muerta.
El ejecutor del hechizo puede tener datos más concretos sobre la persona en cuestión durmiendo una noche con el trozo de latón colgado de su cuello: tendrá sueños relativos a esa persona.

Misa Negra (*)
Tipo: Maleficio.
Componentes: Un sacerdote apóstata, Una mujer hermosa, Dos candelabros de oro pequeños, Cirio negro hecho de grasa de ahorcado, Cáliz consagrado, Niño nonato, Sangre de niño bautizado menor de un año.
Caducidad: No aplicable.
Duración: La petición se concede en el acto.
Descripción: El sacerdote realiza una parodia de misa usando el cuerpo desnudo de una mujer como altar, haciendo una especie de comunión blasfema con la carne del niño nonato y la sangre del niño bautizado, servida en un cáliz sagrado.
El objeto de una Misa Negra es hacer una petición a Lucifer, petición que puede ser ora con propósitos lujuriosos, ora para conseguir el éxito o destrucción de una persona o empresa determinadas, o simplemente para conseguir riquezas y poder. caso de realizarse la misa co-

rrectamente, la petición se concede en el acto (y la condenación eterna del ejecutor, también)
Caso de sacar una pifia en la tirada, los asistentes a la Misa Negra mueren de una forma particularmente horrible.

Resurrección (*)
Tipo: Maleficio.
Componentes: Restos del muerto, Polvo de Marmaja, Azufre, Salitre, Cuarzo ahumado, Muérdago, Romero, Serpentaria, Vino blanco, una gran Tinaja de Bronce, con tapa.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Permanente, mientras nadie golpee la Tinaja, la vuelque o le quite la tapa.
Descripción: El ejecutor recoge los restos del muerto, aunque no fueran más que cenizas o algunos huesos, y los mete en la tinaja, llenándola a revosar con vino blanco en el cual estén disueltos los demás componentes. La vasija se colocará en un lugar cálido.
Al cabo de tres días el ejecutor podrá hacerle al muerto las preguntas que desee, y este responderá golpeando las paredes de la tinaja. Deberá decir siempre la verdad.

Condenación (*)
Tipo: Maleficio.
Componentes: Sufrimientos intensos y un gran odio.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Hasta la muerte de sus víctimas.
Descripción: El ejecutor, al borde de la muerte y en medio de terribles dolores y sufrimiento físico, grita en voz alta el nombre del receptor o receptores (normalmente culpables directos o indirectos de su situación), los cuales a su vez morirán de mala muerte en un plazo de tiempo determinado.
La característica de este hechizo es que no tiene más secreto que este, y no necesita ser aprendido: cualquiera puede lanzarlo (siemple que se cumplan las circunstancias mencionadas).
Este fue el hechizo con el cual Jacobo de Molay se vengó de sus verdugos: Guillermo de Nogaret, el rey Felipe IV el Hermoso y el Papa Clemente V.

Invocación de Demonios Menores (*)
Tipo: Invocación.
Componentes: Pentáculo dibujado en el suelo con carbón de madera de Aliso, Quemar Incienso de Romero, Eleboro negro y Azufre.
Oraciones y exortaciones diferentes para cada demonio en particular.
Caducidad: No aplicable.
Duración: El demonio no estará sobre la tierra más de una hora, a no ser que sea despedido antes por el ejecutor.
Descripción: El ejecutor invoca a un demonio menor para solicitar una petición, la cual debe entrar dentro del campo de competencia del demonio (ver Bestiario Infernal). Este, normalmente, pedirá otra cosa a cambio, (a gusto del D.J., a no ser que ya sea determinado en el Bestiario) debiendo, en ocasiones, hacerse una segunda invocación para efectuar el intercambio.
El ejecutor puede obligar a ese demonio concreto a obedecerlo por esa vez, y sin condiciones, si saca un crítico en la tirada. Por el contrario, si saca una pifia será destruido in situ. Si simplemente falla la tirada significará que no ha realizado correctamente el ritual, quedando la mayor parte de las veces condenado a hacer un trabajo para dicho demonio en un plazo de tiempo determinado, o ser arrastrado hasta los Infiernos. Sin embargo, algunos demonios tienen especificaciones concretas en caso de fallo o pifia. (Ver Bestiario Infernal).

7. Hechizos de septimo nivel

* Viaje al Infierno
* El Gran Aquelarre

Viaje al Infierno (*)
Tipo: Ungüento.
Componentes: Hostias y Vino consagrados, Cenizas de macho cabrío, Tendones humanos, Cabellos, Uñas, Carne y Semen de brujo, Trozos de ganso, Hembra de rata, Sesos de cuervo, todo cocido con Leña de sauce, y puesto a macerar en el Craneo de un ajusticiado.
Caducidad: 1D6 semanas
Duración: Desde unos instantes hasta toda la eternidad.
Descripción: El ejecutor se unta con el ungüento, cayendo inmediatamente en trance. Su espíritu puede entonces dirigirse directamente al Infierno, para entrevistarse allí con los muertos, o bien hablar directamente con los demonios. Sin embargo, en caso de que no esté bajo la protección de algún demonio, no se le dejará regresar, quedando su alma prisionera en el Infierno.
Del mismo modo, si saca una pifia en la tirada queda reducido, al volver, a un loco idiota de sonrisa babeante. Si sencillamente falla la tirada tiene derecho a una tirada de Suerte para salvarse de ese destino.

El Gran Aquelarre (*)
Tipo: Invocación.
Preparación previa: Abjuración de la religión en la que se crea, Sacrificio humano, Ayuno a base de pan negro y sangre sazonada con especies, con hierbas narcóticas. Embriagarse con vino mezclado con jugo de adormideras.
Componentes: Velas de sebo humano, Vaso de cobre con sangre humana, Incienso sagrado, Alcanfor, Aloes, Ambar gris, Estoraque, Sangre de macho cabrío, de topo y de murciélago, Cuatro clavos del ataúd de un condenado, Cabeza de un gato negro alimentado con carne humana, Murciélago ahogado en sangre, Cuernos de Macho cabrío y la Cabeza de un parricida.
Caducidad: No aplicable.
Duración: Los Grandes Demonios apenas si aparecerán unos instantes sobre la tierra.
Descripción: La ceremonia debe realizarse la noche del viernes al sábado, en un lugar solitario y abandonado, como puede ser un cementerio, una casa ruinosa en medio del campo, la cripta de un convento abandonado, el lugar donde se alla cometido un asesinato o un viejo templo pagano. El ejecutor, después de "purificarse" de la manera descrita en la preparación previa, realiza un complicado ritual, al final del cual queda sujeto a uno de los príncipes demonio, o al mismísimo rey de los Infiernos, Lucifer en persona. Esto le permite hacer tratos con varios o todos los Demonios Mayores, consiguiendo de ellos el servicio de las diferentes clases de Demonios Elementales.
El más minimo fallo durante la ceremonia supone el descenso ipso facto a los Infiernos del Ejecutor y los que le rodean.
Para este hechizo no se admite gastar puntos de Suerte.
Un individuo, sin embargo, no puede ponerse al servicio de un Príncipe Demonio si antes no ha estado al servicio de un Demonio Mayor. Del mismo modo, pára ponerse al servicio directo de Lucifer debe antes haber estado al servicio de un Príncipe Demonio.

Personajes históricos

...E dietro le venía si lunga tratta
di gente, ch'io non averei creduto
che morte tanta n'avesse disfatta

Liber Inferni, Canto III

Damos a continuación las características de algunos de los personajes más representativos en la historia de la Península Ibérica durante el período del juego. Aunque los datos que presentamos son razonablemente históricos, el lector hará bien en recordar que la política de este juego es valorar más las tradiciones populares y las leyendas que la historia probada, buscando pues la anécdota y la explicación sobrenatural.
Esta lista puede usarse también para extraer PnJ standard, cambiando simplemente el nombre del personaje.
(NOTA: Las características de estos Pnj hacen referencia a su momento de plenitud física y mental. De aparecer en una aventura como niños o ancianos habría que hacer las oportunas correcciones).

1. Reino de Castilla

Jofre Tenorio
Almirante de Castilla. Bajo sus órdenes la flota castellana venció a la portuguesa en 1336, dentro del marco de una serie de tensiones entre los dos reinos que los estudiosos dudan en llamar guerra. Pereció en 1340, cuando intentaba con una pequeña flota detener la invasión Berimerí procedente de Marruecos.

FUE	15	Altura:	1'65	Peso:	75 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	20	Apariencia 15			
RES	15				
PER	15				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Espada 75% Daño 1D8 + 1D6 + 1
Escudo 75%
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Navegar 75%, Mando 45% Otear 65%
Hechizos: Carece

Pedro de Borgoña
Rey de Castilla (con el nombre de Pedro I) desde 1350 hasta 1369. Llamado "el Cruel" por sus enemigos, y "el Justiciero" por sus seguidores, debido a los métodos drásticos que empleaba para imponer su justicia. Accedió al trono a los 16 años de edad, enfrentándose a la amante de su padre, Leonor de Guzmán, y a sus seis hermanos bastardos, los cuales protagonizaron contra él varias conjuras, la última de las cuales (1354) casi tiene éxito. Leonor fue asesinada por orden de María de Portugal (madre del rey) en 1351, como venganza por haber sido la amante de su esposo durante más de 20 años. Respecto a sus hijos, fueron ejecutados todos excepto Enrique de Trastámara, que consiguió refugiarse en Francia.
Por motivos políticos se casó con Blanca de Borbón, hija del rey de Francia, pero a los tres días ordenó que fuera encerrada en el castillo de Arévalo. El motivo de ello es que ya estaba casado en secreto con María de Padilla, la cual coronó como reina de Castilla. Ese fue el principal motivo por el cual el Papa de Aviñón lo excomulgó.
En 1356 declaró la guerra a Pedro IV de Aragón, guerra que se mantuvo hasta 1366, año en que su hermanastro Enrique, al frente de un ejército franco-aragonés, se hizo coronar rey de Castilla en Burgos. Pedro IV huyó a Portugal.
Regresó un año más tarde, y consiguió recuperar su trono gracias a una alianza con el Príncipe Negro. La alianza se rompió a un año escaso de haberse realizado. Pedro I fue derrotado y asesinado en Montiel, el 22 de Marzo de 1369.

FUE	12	Altura:	1'75	Peso:	70 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	18	Apariencia: 13			
RES	20				
PER	15				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Espada, 75% Daño: 1D8 +1D4 +1
Escudo 60%
Armadura: Cota de Malla con refuerzos (Prot. 5)
Competencias: Cabalgar 65%, Mando 50%, Psicología 50%
Hechizos: Carece

María de Padilla
Reina de Castilla y León, primera esposa de Pedro I el Cruel. Este la conoció en Sahagún en 1352, siéndole presentada por su favorito Juan Alonso de Alburquerque. A despecho de que ya estaba prometido con Blanca de Borbón, hija del rey de Francia, Pedro se casó con ella en secreto, haciéndola su reina. Tuvieron cuatro hijos: Alonso (que murió joven), Beatriz (que ingresó en un convento), Constanza (que se casó con Juan, duque de Lancaster) e Isabel (que se casó con Edmond, duque de York y hermano del duque de Lancaster)
Tras su muerte, en julio de 1361, Pedro I reconoció que siempre habían estado casados. A los pocos días de morir María, sin embargo, hizo asesinar a Blanca de Borbón en Medinasidonia.

FUE	10	Altura:	1'63	Peso:	52 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia 22			
RES	10				
PER	20				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Daga 60% Daño: 1D6 + 1D4
Armadura: Carece
Competencias: Psicología, 75%. Elocuencia 75%
Hechizos: Carece

Pedro Samuel Leví
Tesorero mayor, amigo y Consejero de Pedro I de Castilla, al cual rescató en 1354 cuando estaba prisionero en la ciudad de Toro. Saneó la Hacienda del reino y eliminó la corrupción entre los cobradores de tributos reales.

Murió torturado por el propio rey, acusado de haber robado a la Corona. A él y a sus familiares se les confiscaron más de medio millón de doblas.
Su sucesor en el cargo, Martín Yáñez de Sevilla (según algunos el auténtico instigador de su muerte) no tuvo mejor suerte: fue ejecutado por no haber sabido defender la galera en la que era transportado gran parte del Tesoro Real.

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: ? (Se rumoreaba que Pedro Samuel Leví era un poderoso hechicero)

Pero López de Ayala
Canciller Mayor de Castilla y afamado soldado, héroe en las batallas de Nájera y Aljubarrota. Fue cronista de los reyes Pedro I, Enrique II, Juan I y Enrique III, aunque es especialmente conocido su *Rimado de palacio*, obra en la cual critica en verso la época en la cual vive. Nació en 1332 y murió en 1407.

FUE	12	Altura:	1'75	Peso:	69 kg.
AGI	15	RR:	70%	IRR:	30%
HAB	20	Apariencia 17			
RES	15				
PER	15				
COM	10				
CUL	20				

Armas: Lanza 65% Daño: 2D6 + 1D4
Espada 70% Daño: 1D8+1D6+1
Escudo 60%
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5) Casco (Prot. 2)
Competencias: Psicología 75%, Discreción 60%, Esquivar 70%, Escuchar 70%
Hechizos: Carece

Juan Ruiz, Arcipreste de Hita
Se sabe muy poco de la vida de este poeta. Al parecer, nació y vivió bastantes años en Alcalá de Henares. Fue destituido de su cargo como Arcipreste en 1351, y estuvo en prisión durante 13 años por orden de Gil de Albornoz, Arzobispo de Toledo. La única obra que se le conoce es el *Libro del Buen Amor*, en el cual describe la vida de su época siguiendo las tradiciones goliárdicas.

FUE	10	Altura:	1'72	Peso:	65
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	20	Apariencia 21			
RES	15				
PER	12				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Pelea 50% Daño 1D4
Cuchillo 40% Daño 2D6
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Latín 60%, Robar 75%, Esquivar 50%
Hechizos ?

Pedro Tenorio
Arzobispo de Toledo, cargo que ocupó en 1370, siéndole concedido por Enrique II gracias a los servicios prestados a su causa.
Durante el cisma entre el Papa de Aviñón y el Papa de Roma (1378), reunió un Concilio nacional en Alcalá de Henares, en el cual se tomó la decisión de que Castilla no obedecería a ninguno de los dos Papas hasta que la Iglesia decidiese quien era el legítimo Pontífice.
A la muerte del rey formó parte del Consejo de Regencia, hasta que el heredero (Enrique III) llegó a la mayoría de edad. (1393). Murió en 1399.

FUE	8	Altura:	1'65	Peso:	85 kg.
AGI	12	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	10	Apariencia 12			
RES	15				
PER	20				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 90%, Psicología 99%

Enrique de Trastámara
Hijo del rey Alfonso XI de Castilla y de su querida Leonor de Guzmán. Al parecer tenía un hermano gemelo, llamado Fadrique, el cual murió a manos de los ballesteros de Pedro I en 1358. Recibió de su padre el Condado de Trastámara, así como algunas posesiones en el norte del país. Al morir su padre tomó parte en varias conspiraciones contra su hermanastro Pedro I, la última de las cuales , en 1354, casi tiene éxito. A raíz de esta última tuvo que exilarse a Francia, poniéndose al servicio de los reyes Capetos. Dos años después, al estallar la guerra entre Castilla y Aragón, se puso al servicio de Pedro IV de Aragón, el cual lo usó como peón en toda una red de intrigas, de resultas de la cual Pedro I de Castilla se encontró de pronto luchando en una guerra civil contra su hermanastro, el cual logró ser proclamado rey en Burgos (1366). La guerra terminó en 1369, cuando Pedro I fue asesinado por su propio hermanastro, Enrique II, en Montiel.
Terminada la guerra, Enrique tuvo que asegurar la estabilidad de su trono enfrentándose a los demás reinos peninsulares: Portugal, Navarra, Corona de Aragón y Granada. A todos les derrotó o bien llegó con ellos a soluciones diplomáticas.
Hasta su muerte, en 1379, siguió una política de atracción en el interior, repartiendo honores y riquezas tan pródigamente que recibió el sobrenombre de "Enrique de las Mercedes". Nació en Sevilla en 1334. Murió en Burgos en 1379.

FUE	14	Altura:	1'75	Peso:	70 kg.
AGI	12	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia 15			
RES	18				
PER	16				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Espada 60%. Daño 1D8+1D4+1
Cuchillo 75% Daño 1D6+1D4
Pelea: 45%
Armadura: Armadura de Placas (Prot. 8) Yelmo.
Competencias: Psicología 80%, Mando 50%
Hechizos: Carece

Martín Yáñez de la Barbuda

Clérigo extremeño, nacido en 1339. Era hijo segundón de una de las más nobles familias de la región. Tuvo un papel destacado en la corte de Enrique III el Doliente, el cual lo nombró Maestre de la Orden de Alcántara, cargo que ocupó durante 9 años (1385-1394). Este exaltado personaje proclamó, en 1394, haber recibido de Dios la misión de conquistar Granada, expulsando a los infieles de España. Lo abandonó todo y organizó una Cruzada, invadiendo dicho reino a la cabeza de un ejército de desharrapados. Por supuesto, él y su "ejército" fueron destrozados con facilidad por las disciplinadas tropas granadinas.

FUE	16	Altura:	1'74	Peso:	68 kg.
AGI	12	RR:	15%	IRR:	85%
HAB	15	Apariencia: 13			
RES	17				
PER	12				
COM	18				
CUL	15				

Armas: Espada, 65% Daño 1D8+1D4+1
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6)
Casco (Prot. 2)
Escudo
Competencias: Elocuencia 90%, Teología 65%, Mando 21%
Hechizos: Carece

Enrique de Aragón

Poeta, político y alquimista castellano, poseedor del título de Marqués de Villena. Estaba emparentado con las casas reales de Aragón y Castilla. Ocupó cargos importantes en las cortes de Fernando de Antequera y de Enrique II, pero a la muerte de éste último se apartó de la vida política retirándose al Señorío de Iniesa, donde se dedicó principalmente al estudio de la Magia y la Alquimia, sobre las cuales escribió numerosos tratados. Nació en 1384, muriendo en 1434.

FUE	10	Altura:	1'57	Peso:	47 kg.
AGI	12	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	20	Apariencia: 12			
RES	10				
PER	15				
COM	10				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Astrología 60%, Alquimia 90%, Con. Mágico 90%, Psicología 75%
Hechizos: ?

Alvaro de Luna

Favorito del rey Juan II de Castilla. Era hijo de Alvaro de Luna, señor de Cañete, y de la mujer del Regidor de la villa. Su tío, Pedro de Luna, lo introdujo en palacio, donde sirvió de paje al príncipe Juan, futuro rey de Castilla. Estando éste prisionero en Tordesillas por orden de su cuñado don Enrique, Maestre de la Orden de Santiago, consiguió ser liberado por su antiguo paje, al cual convirtió en su hombre de confianza, otorgándole los títulos de Condestable, Conde de Santisteban y Gran Maestre de Santiago. La nobleza castellana, sin embargo, estuvo siempre en su contra, presionando al rey para que desterrara a su valido, cosa que tuvo que hacer en un par de ocasiones, llamándolo siempre después. Por último, estalló una revuelta nobiliaria, apoyada por los reyes de Navarra y Aragón. Alvaro de Luna, sin embargo, consiguió vencer al ejército conjunto en Olmedo (1445).
Alvaro de Luna, sin embargo, terminó cayendo víctima de una conspiración palaciega, dirigida por la joven esposa del rey, Isabel de Portugal. Se le acusó de hechicería, afirmando que había dominado al rey durante 30 años gracias a varios conjuros que le anulaban la voluntad.
Tras un simulacro de juicio, Alvaro de Luna fue decapitado en Valladolid, en 1453. De él se dijo que había sido "el mayor señor que conoció Castilla sin corona".
Aparte de sus discutibles cualidades como gobernante, y su brillantez en la guerra, Alvaro de Luna destacó por sus dotes de Cortesano (trovaba, bailaba bien, vestía con elegancia, era un gran conquistador) y en especial por su cultura. Conocedor de los escritores del primer Renacimiento Italiano, llegó a escribir él mismo una obra, titulada "Libro de las virtuosas y claras mujeres".

FUE	15	Altura.	1'65	Peso:	52 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	20	Apariencia: 22			
RES	15				
PER	10				
COM	15				
CUL	20				

Armas: Espada 90% Daño: 1D8+1D6+1
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Competencias: Cabalgar 75%, Elocuencia 75%, Psicología 50%, Italiano 90%, Latín 90%, Música 40%.

Jorge de Manrique

Guerrero, cortesano y poeta castellano. Nació en Paredes de Nava, Palencia, hacia 1440. La villa formaba parte de un feudo de su padre, Rodrigo de Manrique, caballero de la Orden de Santiago y famoso guerrero en su época.
Siendo muy joven participó en las revueltas contra Enrique IV, defendiendo la causa de Isabel de Trastámara, distinguiéndose en especial en la batalla de Ajofrín.
Fue, como su padre, caballero de la Orden de Santiago. Caballero ejemplar, y poeta según los usos de la época, cortejó y se desposó con Guimar de Meneses, a la cual el llamaba "su dama" y a la que le dedicó encendidos versos. Fruto de esta unión fue su único hijo, Luis Manrique de Lara.
En 1476, a raíz de la muerte de su padre, compuso la obra que lo ha hecho famoso: *Coplas de Jorge Manrique a la muerte de su padre".*
Murió luchando ante las puertas de la fortaleza de Garcimuñoz (como siempre, en defensa de la causa de Isabel I) en 1479. Según la leyenda en su cadáver ensangrentado se encontró el borrador de un último poema, sin terminar, que empezaba: "Oh mundo, pues que nos matas..."

FUE	15	Altura:	1'80	Peso:	70 kg.
AGI	20	RR:	90%	IRR:	90%
HAB	20	Apariencia: 23			
RES	15				
PER	10				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Lanza 75%. Daño: 3D6
Espada 90% Daño: 1D8+1D6+1
Escudo 75%
Armadura: Cota de Malla con refuerzos (Prot. 6)
Yelmo (Prot. 8)
Competencias: Cabalgar 90%, Elocuencia 75%, Leer/escribir 90%
Hechizos: Carece

2. Corona de Aragón

Ramon Llull

Nació en la ciudad de Mallorca en 1235. Su familia era oriunda de Barcelona, habiéndose instalado en la isla en 1231. Gentilhombre de la Corte, llegó a ser Senescal de Jaume II de Mallorca. Muy joven contrajo matrimonio con Blanca Picany, dama perteneciente asimismo a la nobleza. Llull es en esa época un hombre ambicioso, incrédulo y sensual.

En 1265, cuando acaba de cumplir 30 años, tiene una serie de visiones místicas (concretamente cinco) de Jesucristo crucificado, las cuales le hacen cambiar por completo: abandona su familia, posesiones, riquezas y cargos, para empezar una nueva vida al servicio de Dios. Durante 50 años se dedicará a difundir la Palabra de Dios entre los infieles, redactando libros para mejor explicar el ideal del cristianismo primitivo y creando escuelas de lenguas orientales (sobre todo, el árabe) para la formación de futuros misioneros. Funda numerosos monasterios, pasa frecuentes estancias en la universidad de París (la más famosa de la época) y realiza frecuentes viajes por el occidente cristiano, y el Norte de Africa. Piensa que las tres religiones principales (Cristianismo, Judaísmo e Islamismo) tienen un tronco común, que es el cristianismo primitivo y puro. Y que con él, se pueden encontrar vías de entendimiento entre los pueblos. Expone sus ideas al Papa y a los príncipes cristianos en el Concilio de Viena (1311) pero, por supuesto, le son rechazadas. Desengañado, Ramon Llull se lanza de lleno a su labor evangelizadora. Al parecer murió apedreado, en una anónima aldea Tunecina, en el año 1315. Dejó escritas más de 240 obras de Literatura, Filosofía, Teología, Medicina, Física, Astronomía y Astrología, redactadas en cuatro lenguas: Latín, Catalán, Árabe y Provenzal. Siempre mostró un especial interés por la Alquimia.

FUE	5	Altura:	1'60	Peso:	45 kg.
AGI	10	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	10	Apariencia 15			
RES	12				
PER	20				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Conpetencias: Cualquier competencia de Cultura, al 99%
Hechizos: ?

Arnau de Vilanova

Alquimista, teólogo y médico catalán, nacido en 1240. De origen campesino, demostró bien pronto una pasmosa habilidad en el tratamiento y alivio de las enfermedades, lo cual hacía sospechar a muchos de sus enemigos de que tenía tratos con el Maligno. Para empeorar las cosas, Arnau pretendía ser un místico, y afirmaba que había recibido de Jesucristo la misión de predicar la venida del Anticristo y el fin del mundo (debido a su corrupción), si no se realizaba la reforma eclesiástica que predicaba. Sus escritos fueron condenados a la hoguera en numerosas ocasiones, y él mismo los hubiera acompañado de no contar con la protección de numerosos notables de la época, que le apoyaban debido a que encontraba remedio a sus males: Fue médico personal de Jaime II y de Pedro III de Aragón, de Federico II de Sicilia y de los Papas Bonifacio VIII y Clemente V. Afirmó públicamente, en numerosas ocasiones, haber practicado con éxito la magia. Murió en 1312, tras una entrevista secreta con Clemente V.

FUE	5	Altura:	1'52	Peso:	49 kg.
AGI	15	RR:	05%	IRR:	95%
HAB	20	Apariencia 12			
RES	10				
PER	20				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Carece



Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 90%, Primeros auxilios 95%. Medicina 90%, Teología 75%
Hechizos: ?
NOTA DEL CORRECTOR: Arnau de Vilanova sale citado en las obras de H.P. Lovecraft. ¿Sería tan imposible un cross-over entre La Llamada de Cthulhu y Aquelarre?

Ramón Muntaner
Guerrero y cronista catalán, nacido en Perelada (Gerona) en 1265. Partió a la aventura en 1285, guerreando en Sicilia y Calabria al servicio del rey de Mallorca. Posteriormente formó parte de la "Expedición Catalana", que bajo el mando de Roger de Flor viajó a Oriente, poniéndose al servicio del Emperador de Constantinopla (1302). Sobrevivió a la traición de dicho emperador, siendo uno de los jefes que reorganizaron a los Almogávares en su venganza en tierras bizantinas y griegas. Se distinguió en la defensa de Gallípolli frente a un ejército muy superior de Genoveses, fue gobernador de la isla de Yerba y por fin, ya anciano, volvió a la península, estableciendo su residencia en Valencia, donde compuso su célebre "Crónica", en la cual narra la historia de la Casa de Aragón desde Jaume I (1207) hasta Alfons III (1328). La parte central está dedicada a los hechos que él vivió, ya que, como él mismo dice "...Y ¿qué os diré?, si entre mar y tierra, he participado en 32 batallas..." Según sus contemporaeos, era tan buen poeta como juglar. Murió en la isla de Ibiza, en 1336.

FUE	15	Altura:	1'65	Peso:	60 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	20	Apariencia 20			
RES	15				
PER	10				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Ballesta: 90%. Daño: 1D10+1D6
Espada: 90%. Daño: 1D8+1D6+1
Cuchillo: 95%. Daño: 2D6
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Esquivar 75%, Cantar 90%, Mando 80%, Música 95%
Hechizos: Carece

Roger de Flor
Guerrero catalán, nacido en 1262. Inició la carrera de las armas muy joven, luchando contra los árabes en la península. posteriormente viajó a Palestina, donde ingresó en la orden de los Templarios. En esa Orden alcanzó gran renombre, pero la abandonó para ponerse al servicio de Fradique, rey de Sicilia, el cual luchaba contra tropas francesas y pontificias. Malas lenguas dicen que huyó de Palestina con una buena parte del tesoro de los Templarios reunido en San Juan de Acre, del cual él era custodio. Tras la campaña de Sicilia, marchó con la mayor parte de los Almogávares a Oriente, poniéndose al servicio del emperador Andrónico de Constantinopla, el cual se encontraba amenazado por los turcos. Como premio a las sucesivas derrotas que infligió a los turcos se le concedió el título de Cesar y la provincia de la Anatolia. Sin embargo, temeroso Miguel, el heredero al trono Bizantino, de que los catalanes pudieran llegar a convertirse en una amenaza para el imperio mandó asesinar a Roger de Flor y a muchos de sus oficiales en el año 1311. Los almogávares supervivientes, reorganizados por Berenguer de Rocafort, Ferran Gimenes de Arenós y Ramon Muntaner, llevarían a cabo una sangrienta venganza al grito de "Desperta Ferro", que era su señal de ataque.

FUE	20	Altura:	1'85	Peso:	80 kg.
AGI	15	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	15	Apariencia:	18		
RES	20				
PER	15				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Espadón, 90% Daño: 1D10+1D6+2
Lanza, 75% Daño: 2D6+1D4
Armadura: Cota de malla con ref. (Prot. 6)
Yelmo (Prot. 8)
Competencias: Mando 99%, Cabalgar 75%
Hechizos: ?

Pedro de Aragón
Rey de la Corona de Aragón con el sobrenombre de "el Ceremoniós" y también "el del Punyalet". Nació en 1319, hijo de Alfonso IV el Benigno, al cual sucedió en el trono en 1336. Era un hombre culto y activo, amante de la etiqueta, afanoso lector de libros, gran orador político y diplomático astuto. Favoreció las ciencias y la historia, creando en Huesca el primer Estudio General de Aragón, y en Barcelona el Archivo de la Corona de Aragón. Asimismo es autor de la "Crónica " de su reinado.
Sin embargo, por encima de estas cualidades era igualmente un estadista frío y cruel, que no vacilaba en dar apariencia legal a cualquier acto, por injusto que fuese. Se apoderó del reino de Mallorca encarcelando mediante engaños a su legítimo rey (cuñado suyo) y acusándolo de incumplimiento de deberes feudales. El legítimo rey, Jaume III, intentó recuperar su reino unos años más tarde, pero fue derrotado y muerto en la batalla de Lluchmajor. Años después hizo envenenar a Jaume IV, hijo del rey de Mallorca y legítimo heredero del reino, pasando definitivamente la corona a sus manos. Igualmente se apoderó del reino de Sicilia, así como de los ducados de Atenas y Neopatria, arrebatándoselos a su nieta, María de Aragón, legítima heredera de don Fadrique, aduciendo que según las leyes catalanas una mujer no podía gobernar sin marido (y evitando simultáneamente que contrajese matrimonio).
Asimismo terminó con muchos de los privilegios de la nobleza Catalana, Aragonesa y Valenciana, en el curso de una guerra en la cual no vaciló en hacer asesinar a su propio hermano, Jaume de Aragón.
Se vio envuelto en una guerra contra Castilla, la cual supo convertir en una guerra civil castellana al apoyar a Enrique de Trastámara, hermano bastardo del rey Pedro de Castilla.
Murió en Barcelona en 1387, tras más de 50 años de reinado, abandonado de su mujer e hijos, el mayor de los cuales (y heredero al trono) se había rebelado unos días antes contra él.

FUE	10
AGI	12
HAB	15
RES	15
PER	20
COM	20
CUL	15

Armas: Espada, 40% Daño: 1D8+1D4-1
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Competencias: Psicología 75%, Elocuencia 95%, Leer/Escribir 90%, Astrología 75%
Hechizos: ?

Bernat, vizconde de Cabrera

Consejero de Pedro IV de Aragón, nacido en el año 1282. Fue durante años mano derecha indispensable del rey, tanto en la guerra (ocupación de Mallorca en 1343, campaña contra los genoveses en Cerdeña en 1363) como en la diplomacia (consiguió atraer al bando aragonés al infante Fernando, hermanastro de Pedro I de Castilla). Sin embargo, su destacada posición le hizo crearse enemigos irreconciliables, como Enrique de Trastámara o Leonor de Sicilia. Dándose cuenta del peligro que corría, y simultáneamente muy afectado por la muerte de su esposa, Bernard abandonó la política para ingresar en el monasterio benedictino de San Salvador de Breda en 1364. Allí fue a visitarlo personalmente el rey Pere IV, rogándole que abandonara los hábitos para volver a su servicio. Era una trampa. Al ya no serle útil, el rey pretendía usar a su antiguo colaborador como peón político, para agradar a Enrique de Trastámara, en aquél momento un valioso aliado. Bernard de Cabrera fue acusado de traición, y tras un aparatoso proceso fue decapitado en Zaragoza en 1366. Sus posesiones fueron incautadas, y cedidas al infante Juan, hijo del rey.

El castillo de Montsoriu, posesión de los Cabrera desde tiempos inmemoriales, se rebeló contra el rey el 3 de abril de 1367. Pere IV envió contra él un ejército, el cual, según la leyenda, fue incapaz de tomar el castillo. Según tradición popular, sus ocupantes pactaron con el Diablo a cambio de hacer justicia. Sea como fuere, el rey devolvió la propiedad a los Cabrera en el año 1372.

Las ruinas del castillo aún se alzan cerca del pueblo de Breda. La tradición popular aún lo considera maldito...(y el autor no sabe/no contesta)

FUE	12	Altura:	1'65	Peso:	60 kg.
AGI	15	RR:	45%	IRR:	55%
HAB	20	Apariencia 20			
RES	15				
PER	15				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Espada, 45%
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Competencias: Elocuencia 99%, Psicología 75%, Mando 90%
Hechizos: Carece

Anselm Turneda

Nace en la ciudad de Palma de Mallorca en 1352. Muy joven ingresó en la orden de San Francisco. Estudió en las universidades de Bolonia y París. En 1385, al parecer influenciado por un misterioso maestro suyo llamado Martell se trasladó a Túnez, donde adoptó la fe islámica tomando el nombre de Abd-Dailáh al Taryuman. Desempeñó varios cargos en la corte, entre los que destacan el de Intendente de Palacio y Jefe de aduanas. Asimismo, tradujo numerosas obras del árabe al catalán, escribiendo asimismo varias de originales. Murió en el año 1430. Su tumba en Túnez es aún hoy venerada públicamente, ya que dejó entre los musulmanes fama de hombre sabio y santo.

FUE	5	Altura:	1'60	Peso.	57 kg.
AGI	10	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	12	Apariencia 8			
RES	15				
PER	15				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Teología 90%, Elocuencia 65%, Leer/escribir 75%
Hechizos: Carece

Vicent Ferrer

Nació en Valencia en el año 1356. A los diecisiete años tomó los hábitos de los frailes dominicanos. Fue profesor de Teología en las universidades de Lérida y Barcelona, destacando como brillante orador. A partir de 1399 se dedicó a predicar el Evangelio por toda Europa, seguido siempre por una muchedumbre enamorada de su voz. De él se llegó a decir que las mujeres encerraban a sus maridos para que no le oyeran, temerosas de que se fueran con él. Sus predicaciones originaban escenas de histerismo colectivo y conversiones en masa (voluntarias o no) de judíos y moriscos. Los judíos, sin embargo, le apreciaban bastante, gracias a la defensa que de ellos hacía, hasta tal punto que llegaron a considerarle un apóstol de su raza. Murió en Francia en 1419.

FUE	5	Altura:	1'79	Peso:	67 kg.
'AGI	12	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	15	Apariencia 20			
RES	12				
PER	20				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 100%, Psicología 90%, Teología 75%
Hechizos: ?

Bernat Metge

Nació en Barcelona, en 1340. Su padrastro lo introdujo en la Corte, y en 1371 entró, como notario, al servicio de la reina Leonor de Sicilia (esposa de Pedro IV y enemiga de Bernat de Cabrera). Tras la muerte de ésta (1375) entró al servicio del príncipe heredero, el futuro Juan I, en calidad de escriba. En 1390, ya muerto Pedro IV, se convirtió en secretario personal del rey. Al morir éste en circunstancias extrañas en el año 1395 un grupo de funcionarios, entre ellos él, fueron detenidos y juzgados, acusados de corrupción. Bernat pasó una temporada en la cárcel, de la cual salió en 1399, por intercesión del nuevo rey, Martín I el Humano. En el año 1402 era nuevamente secretario del rey, cargo que no abandonó hasta la muerte de éste en 1410. Habiendo sobrevivido a tres reyes, Bernat se retiró de la vida cortesana, muriendo en Barcelona en el año 1413.

Precursor del humanismo en Catalunya, Bernat tenía una máxima que cumplía al pie de la letra: "yo sólo creo aquello que soy capaz de ver". Su obra más importante, sin embargo, es una obra de ficción mística, llamada "Lo somni", en la cual se le aparece en sueños el fantasma de Juan I, con el cual entabla una serie de diálogos.

FUE	10	Altura.	1'79	Peso	65 kg.
AGI	15	RR:	95%	IRR:	05%
HAB	20	Apariencia 15			
RES	10				
PER	20				
COM	5				
CUL	20				

Armas: Cuchillo 45% Daño: 2D6
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)

Competencias: Leer/escribir, 99%, Falsificar 85%, Memoria 75%, Latín 90%

Ausias March
Cortesano y Poeta, nació en Gandía en 1397. En su juventud peleó al servicio de Alfons el Magnanim, el cual lo recompensó generosamente. En 1425 se retiró de la vida militar, tomando el cargo de Halconero Mayor del rey, retiro del cual sólo saldría en una ocasión, para acompañar al rey en la conquista de Nápoles (1442). Se casó dos veces, no teniendo descendencia legítima, aunque sí numerosos hijos naturales. Poeta de amor, rompió los esquemas trovadorescos para realizar una poesía más libre e intimista. Murió en Valencia en el año 1459.

FUE	15	Altura:	1'67	Peso:	60 kg.
AGI	12	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia	22		
RES	18				
PER	20				
COM	15				
CUL	20				

Armas: Espada, 60%
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Seducción, 90%, Conocimiento animal, 75% Elocuencia 75%
Hechizos: Carece

Francesc Vicent
Ajedrecista valenciano, famoso en toda Europa durante el siglo XV. Al parecer, creó toda una filosofía de vida basada en las reglas del ajedrez. En 1495 publicó en Valencia el primer libro que se haya escrito sobre ajedrez, titulado "Llibre del Jochs Partits del Schachs" (Nota: en catalán al juego del ajedrez se le denomina "Escacs")

FUE	5	Altura:	1'65	Peso:	45 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	20	Apariencia	12		
RES	10				
PER	20				
COM	5				
CUL	12				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Jugar al ajedrez, 99%
Hechizos: Carece

3. Reino de Granada

Muhammad ben Abraham ibn Amed Alavi
Médico, astrónomo, poeta y matemático judeo-árabe, nacido a mediados del siglo XIII en Andalucía. Según se cuenta, inventó varios instrumentos matemáticos, hoy desaparecidos. Asimismo escribió libros de poesía, algunas obras de Teología y tratados de Medicina. Murió en Granada en 1337.

FUE	5	Altura:	1'62	Peso:	54 kg.
AGI	10	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	20	Apariencia	12		
RES	10				
PER	20				
COM	5				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Medicina, 90% Astrología 85%, Teología 90%
Hechizos: ?

Al-Idrisi
Viajero y cronista musulmán que, a mediados del siglo XIV, recorrió toda Galicia, al parecer por encargo de los reyes de Sicilia. Se conservan algunos fragmentos de su obra, entre ellos la descripción de la ría de Noya.

FUE	10	Altura:	1'67	Peso:	65 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	10	Apariencia	17		
RES	15				
PER	20				
COM	15				
CUL	15				

Armas: Cimitarra 40%. Daño: 1D6+2
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Elocuencia 60%, Otear 90%. Psicología 75%
Hechizos: Carece.

Yusuf Abul Hegiag
Rey de Granada con el nombre de Yusuf I. Subió al trono en 1333. Según cuentan sus contemporáneos era un hombre de extraordinaria fuerza física, modales corteses y exquisita cultura. Amante de la paz, se embarcó sin embargo en una guerra contra los reinos cristianos, aliándose con el rey de Marruecos, y siendo derrotados por Alfonso XI de Castilla en la batalla del Salado. Tras una tregua de siete años Alfonso XI volvió a atacar Granada, pero murió de peste en el sitio de Gibraltar. Según cuentan los cronistas, Yusuf lamentó la muerte de su enemigo, al cual había llegado a honrar y respetar.
Yusuf se preocupó de la instrucción del pueblo Granadino, creando numerosas escuelas y reformando el código de educación. Ordenó que cada aldea con más de doce casas tuviera su pequeña mezquita. Organizó rondas nocturnas y patrullas de guardias, eliminando el bandidaje urbano en Granada (que en aquella época era la ciudad más grande de Europa, con casi medio millón de habitantes). Mandó construir numerosas obras arquitectónicas, como el Alcázar de Málaga, y terminó la Alhambra, residencia de los reyes Granadinos.
Yusuf murió en 1354, asesinado por un loco desconocido, el cual fue descuartizado públicamente.

FUE	23	Altura:	1'90	Peso:	82 kg.
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia	24		
RES	20				
PER	12				
COM	15				
CUL	20				

Armas: Cimitarra, 45% Daño 1D6+1D4+1
Armadura: Cota de Cuero con refuerzos (Prot. 3)
Competencias: Astrología 90%, Memoria, 90%, Psicología 60%.
Hechizos: Carece

Abul-Hassán
Rey Menimerí (o Benimerí) de Marruecos. Aliado con Yusuf I de Granada cruzó el estrecho de Gibraltar en 1340 (derrotando la flota castellana al mando de Jofre Tenorio) y conquistó Algeciras y Gibraltar. El ejército

cristiano le sorprendió mientras sitiaba Tarifa, siendo derrotado en la batalla del Salado (1342)

FUE	20	Altura:	1'79	Peso:	85 kg
AGI	10	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	12	Apariencia:	2		
RES	20				
PER	10				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Hacha, 90%. Daño: 1D10+1D6+1D4
Armadura: Carece
Competencias: Mando 50%, Esquivar 40%
Hechizos: Carece

Aben al-Jatib
Poeta, polígrafo e historiador Granadino, nacido en 1313. Intimo colaborador de Yusuf I, bajo cuyo reinado alcanzó el cargo de Visir, a la muerte de éste renunció a la vida política, consagrándose a su carrera literaria. Fueron famosos en su tiempo los elogios que dedicó al fallecido Alfonso XI de Castilla, al parecer bajo la aprobación del propio Yusuf I. Murió en 1374.

FUE	5	Altura:	1'54	Peso:	45 kg.
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia	17		
RES	10				
PER	20				
COM	20				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Psicología 90%, Elocuencia 90%
Hechizos: Carece

Abu Said Muhammad el Bermejo
Rey de Granada con el nombre de Muhammad VI, se apoderó del trono derrocando a su primo Isma'il en 1359 (el cual a su vez había usurpado el trono a su hermano Muhamad V en 1358). Muhammad V solicitó el auxilio del rey de Castilla, Pedro el Cruel, del cual era vasallo. Este invadió Granada en 1361, aprovechando una tregua en la guerra contra Aragón. Queriendo parlamentar con los castellanos, Muhammad VI se presentó ante Pedro I en el campo de Tablada (Sevilla) pero el rey, sin escucharle, lo ensartó con su propia lanza. Le llamaban el Bermejo debido al color de su pelo, intensamente pelirrojo.

FUE	15	Altura:	1'73	Peso:	67 kg.
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia 13			
RES	13				
PER	10				
COM	10				
CUL	12				

Armas: Cimitarra 60% Daño: 1D6+1D4+1
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Mando 40%, Elocuencia 45%
Hechizos: Carece

Muhammad ibn Abdallah ibn Jatib
Médico granadino, posiblemente el más famoso de Europa en el siglo XIV. Escribió numerosas obras en árabe y latín, entre las que destacan "De pese vitanda", "Herba adorantae" y "Tractatus de Medicina". Murió en Granada en 1398.

FUE	5	Altura:	1'72	Peso:	66 kg.
AGI	12	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	20	Apariencia	10		
RES	10				
PER	20				
COM	5				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Medicina 99%, Primeros auxilios 99%
Hechizos: ?

Ibn Jaldún
Filósofo tunecino, nacido en Túnez en 1332, de padres Granadinos. Siguió una línea de pensamiento marcadamente neoplatónica, desarrollando una filosofía de la Historia. Murió en El Cairo en 1406.

FUE	6	Altura:	1'63	Peso:	45 kg.
AGI	12	RR:	90%	IRR:	10%
HAB	15	Apariencia 8			
RES	10				
PER	20				
COM	5				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Memoria 90%, Teología 65%

Abul-Abbas Ahmad ibn Sid
Poeta y músico árabe, que vivió en Sevilla durante el siglo XV, cuando la ciudad se encontraba ya bajo dominación cristiana. Pícaro, insolente, hábil de lengua y rápido de pies, se le conocía popularmente como "Al-Liss el Ladrón".

FUE	12	Altura:	1'77	Peso:	50 kg.
AGI	20	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	20	Apariencia:	20		
RES	15				
PER	15				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Cuchillo 75% Daño 2D6
Pelea 90% Daño 1D6+1D3
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Esquivar 90%, Cantar 75%, Elocuencia 75%, Música 40%
Hechizos: Carece

4. Reino de Navarra

Leodegarius
Misterioso escultor medieval de finales del siglo XII, apodado "el Maestro de las serpientes" por su obsesión hacia dicho reptil, el cual aparece continuamente representado en sus obras, y siempre relacionado con el hombre o la mujer. De este maestro artesano se cuentan infinidad de leyendas, muchas de las cuales afirman que es inmortal. Su trabajo puede admirarse hoy en día en la catedral de Jaca y en la iglesia de Santa María la Real de Sangüesa.

FUE	15	Altura:	1'85	Peso:	72 kg.
AGI	10	RR:	5%	IRR:	95%
HAB	20	Apariencia 10			
RES	15				

PER 20
COM 5
CUL 15
Armas: Cuchillo, 40% Daño 2D6
Armadura: Carece
Competencias: Artesanía 95%, Teología 60%, Conocimiento Mágico 75%, Astrología 90%.
Hechizos: ?

Pedro de Olligoyen
Monje Franciscano que, en 1328, alentó la persecución y asesinato de los Judíos navarros que no quisieran convertirse al cristianismo. Bandas de "matadores de judíos" recorrieron el reino, asaltando las aljamas de Estella, Funes, San Adrián y Viana, entre otras. Las autoridades navarras terminaron tomando parte activa en el asunto, enfrentándose a los grupos armados que pretendían asaltar las aljamas de Pamplona y Tudela, dispersando las bandas por la fuerza, imponiendo fuertes multas en las localidades donde se produjeron disturbios y haciendo detener a Pedro de Olligoyen, el cual fue acusado de instigador a la violencia y ejecutado. Los textos hebraicos, sin embargo, hablan de 10.000 muertos. Muchos judíos, asustados, emigraron hacia el sur.

FUE 10 Altura: 1'52 Peso: 45 kg.
AGI 10 RR: 50% IRR: 50%
HAB 12 Apariencia 8
RES 15
PER 13
COM 20
CUL 12
Armas: Cuchillo 35% Daño: 1D6
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 95%, Psicología 60%
Hechizos: Carece

Juana de Champaña
Reina de Navarra con el nombre de Juana II. Heredó el trono al morir sin sucesión Carlos el Calvo (rey de Francia y Navarra) y no admitir los navarros como rey a Felipe de Valois. Juana estaba casada con Felipe, conde de Evreux, tan buen guerrero como diplomático, y que se distinguió en la toma de Algeciras, ayudando a Alfonso XI de Castilla Sin embargo, Juana II demostró igualmente capacidades de mando, gobernando sin ningún problema tras la muerte de su marido en 1343.

FUE 10 Altura: 1'62 Peso: 48 kg.
AGI 15 RR: 50% IRR: 50%
HAB 15 Apariencia 19
RES 12
PER 20
COM 15
CUL 12
Armas: Estilete 60% Daño: 1D4+1D3+1
Armadura: Carece
Competencias: Elocuencia 60%, Mando 45%, Psicología 90%
Hechizos: Carece

Carlos de Evreux
Hijo de Felipe y Juana, subió al trono a la muerte de su madre, en 1349. Se ganó a pulso el apodo de "Carlos el Malo" por su extrema crueldad hacia sus súbditos y su deslealtad a la hora de cumplir los pactos firmados con otros reyes. Uno de los pocos rasgos positivos que realizó este odiado rey fue regularizar la Hacienda, creando la Cámara de Comptos, y gravando el reino a base de impuestos. Murió en 1387.

FUE 12 Altura. 1'65 Peso: 70 kg.
AGI 15 RR: 70% IRR: 30%
HAB 10 Apariencia 13
RES 15
PER 18
COM 10
CUL 15
Armas: Espada, 40% Daño: 1D8+1
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Competencias: Comerciar 45%
Hechizos: Carece

Carlos de Viana
Hijo de Juan de Trastámara y Blanca de Evreux, debía heredar el trono a la muerte de su madre, en 1441. Sin embargo, en su testamento su madre dejó estipulado que no tomase el título de Rey mientras viviera su padre, en señal de respeto hacia éste. Carlos así lo hizo, gobernando el reino en calidad de lugarteniente de su padre. Este, sin embargo, se casó con doña Juana Enríquez, mujer intrigante que consiguió que Juan desheredara a su hijo Carlos en provecho de su descendencia. Estalló una guerra civil en el reino navarro, entre partidarios del príncipe de Viana (llamados Beamonteses) y partidarios del rey Juan (llamados Agramonteses). Vencieron las tropas reales, siendo hecho prisionero Carlos en 1451. El rey tuvo que poner en libertad a su hijo, sin embargo, a raíz de una petición formal de las Cortes de Lérida. Carlos y Blanca, hijos de Blanca de Evreux, quedaban desheredados, otorgándosele el trono de Navarra a Leonor, casada con el Conde de Foix y el de Aragón a Fernando de Trastámara, ambos hijos de Juana Enríquez.
Mientras tanto, Juan había sido proclamado rey de la Corona de Aragón (1458). Carlos viajó a Italia para solicitar el apoyo del Papa con vistas a conseguir los tronos navarro y aragonés, pero a su vuelta a la península fue desterrado por orden de su padre a Mallorca, y posteriormente encarcelado. En protesta contra este hecho se produjeron sublevaciones en Sicilia, Valencia y Aragón, ante lo cual el rey no tuvo más remedio que reconciliarse con su hijo, proclamándole primogénito y heredero universal en 1461. Al poco tiempo, sin embargo, murió misteriosamente, al parecer a manos de Juana Enríquez, consumada envenenadora. Igual suerte sufrió su hermana Blanca unos años más tarde.

FUE 15 Altura: 1'78 Peso: 67 kg.
AGI 13 RR: 50% IRR: 50%
HAB 20 Apariencia 22
RES 15
PER 18
COM 20
CUL 15
Armas: Espada 60% Daño 1D8+1D6+1
Armadura: Cota de Malla con refuerzos (Prot. 6)
Competencias: Elocuencia 90%, Psicología 75%, Mando 80%.
Hechizos: Carece.

5. Reino de Portugal

Isabel de Aragón
Hija del rey Pedro III de Aragón (llamado "el Grande"), y esposa del rey de Portugal Dionís I, conocido como el rey labrador". Demostró grandes cualidades diplomáticas y políticas durante el reinado de su marido, reconciliando

la corona de Portugal con los reinos de Castilla y Aragón. Asimismo consiguió evitar una guerra civil negociando con su hijo, el infante Alfonso, el cual llegó a rebelarse tres veces contra su padre.
A la muerte de Dionís, Isabel se refugió entre las monjas Clarisas de Coimbra, a las cuales construyó un monasterio. Murió en 1336. Diversos hechos relacionados con su vida y su muerte hicieron que el Papa Urbano VIII la canonizara con el nombre de Santa Isabel de Portugal.

FUE	10	Altura:	1'65	Peso:	45 kg.
AGI	12	RR:	15%	IRR:	85%
HAB	12	Apariencia	24		
RES	10				
PER	20				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Teología 90%, Elocuencia 98%, Psicología 90%
Hechizos: Carece

Pedro de Borgoña de Portugal
Hijo de Alfonso IV el Bravo, se enamoró de una dama española, Inés de Castro, la cual fue asesinada por algunos miembros de la nobleza portuguesa (al parecer con la aprobación del rey) por miedo a que no influenciara al príncipe para realizar una política pro-castellana. El príncipe se sublevó contra su padre, heredando el trono a la muerte de éste (1356). Entonces mandó desenterrar el cadáver de su amor, obligando a la nobleza a besarle la mano y rendirle homenaje como reina de Portugal. Su reinado se caracterizó por una serie de actos enloquecidos de este tipo, que le dieron el sobrenombre (como a su homónimo castellano) de "el Cruel". Murió en 1367.

FUE	16	Altura:	1'75	Peso:	68 kg.
AGI	15	RR:	12%	IRR:	88%
HAB	15	Apariencia	15		
RES	20				
PER	15				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Espada 40% Daño: 1D8+1D4+1
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Competencias: Mando 40%, Elocuencia 50%, Psicología 70%, Tortura 75%
Hechizos: carece

Juan, Maestre de Avis
Hijo bastardo de Pedro I el Cruel de Portugal, fue proclamado rey por el pueblo portugués, ya que su hermanastro Fernando I había muerto sin dejar otra descendencia que su hija Beatriz, la cual estaba casada con el rey de Castilla Juan I, con lo cual éste se hubiera convertido en rey de ambos reinos. Juan I no se avino a esto, por supuesto, y estalló la guerra entre ambos reinos, guerra que ganó el Maestre de Avis al vencer a las tropas castellanas en Aljubarrota (1385). Reinó con el nombre de Juan I de Portugal, y murió en 1433.

FUE	10	Altura:	1'79	Peso:	80 kg.
AGI	12	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	12	Apariencia:	14		
RES	15				
PER	20				
COM	15				
CUL	20				

Armas: Espada 40% Daño 1D8+1
Armadura: Cota de malla con ref. (Prot. 6)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Elocuencia 70%, Mando 75%
Hechizos: Carece

Enrique el Navegante
Hijo de Juan I de Portugal y de Juana de Lancaster. Destacó en su juventud como hábil guerrero y teólogo, dirigiendo la expedición que conquistó Ceuta. Posteriormente se retiró a la fortaleza de Sagres, cerca del cabo de San Vicente. Interesado en los estudios náuticos, se rodeó de cartógrafos y exploradores, construyendo uno de los primeros observatorios astronómicos de Europa (para aprender a orientarse con las estrellas). En Sagres se inventó la carta hidrográfica plana, y se adiestraron numerosos marineros que, más tarde, permitirían a Portugal costear toda la costa africana llegando hasta la India. Enrique el Navegante nació en 1394. Murió en 1460.

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

Armas: Espada 60% Daño 1D8+1D4+1
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Mando 50%, Teología 65%, Astrología 70%, Navegación 70%.
Hechizos: Carece.

6. Personajes de otros reinos

Aymeric Picaud
Peregrino bretón del siglo XII, autor del llamado "Códice Calixtino", en el cual describe minuciosamente la ruta a seguir por todo el que quiera recorrer el Camino de Santiago. Hay quien ha visto en su obra elementos esotéricos y de carácter hermético, y afirma que el Camino, tal y cómo él lo cuenta, es un viaje de Iniciación. Asimismo, algunas leyendas afirman que Picaud está atado por un voto o juramento, y que sigue recorriendo el Camino, una y otra vez, sin poder salir jamás de él.

FUE	5	Altura:	1'58	Peso:	45 kg.
AGI	12	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	15	Apariencia:	15		
RES	15				
PER	10				
COM	10				
CUL	20				

Armas: Palo, 40% (1D4+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 90%, Astrología 75%
Hechizos: ?

Eduardo, el Príncipe Negro
Hijo de Eduardo III, rey de Inglaterra, príncipe de Gales, y heredero del trono inglés, recibió el sobrenombre de "el Príncipe Negro" a causa del color de su armadura. Gran general y brillante estratega, tuvo un papel importante en la Guerra de los Cien Años, venciendo a los franceses en las batallas de Crécy (1346) y Poitiers (1355). En esta última batalla consiguió hacer prisionero

al monarca francés Juan II el Bueno. Para pagar su rescate, Francia tuvo que ceder a los ingleses casi un tercio del suelo francés.
Posteriormente firmó una alianza con Pedro I de Castilla, para ayudarle a recuperar los territorios que había perdido a manos de su hermanastro Enrique de Trastámara, el cual a su vez estaba aliado con los franceses. Ingleses y franceses volvieron a enfrentarse de nuevo, aunque esta vez en suelo castellano, en la batalla de Nájera (1367) la cual ganó una vez más el Príncipe Negro. Sin embargo, la alianza anglocastellana se rompió bruscamente, retirándose las tropas inglesas de la península.
A partir de la caída de Pedro I la mala suerte se cebó sobre el otrora afortunado "Príncipe Negro". Los franceses hostigaron sin cesar las tropas inglesas acantonadas en Francia, evitando las batallas campales, mientras la flota castellana cortaba los suministros que salían periódicamente de los puertos ingleses. El príncipe Eduardo murió, en extrañas circunstancias, en 1376, escasamente un año antes que su padre, Eduardo III. Había nacido en 1330.
La leyenda dice que el Príncipe Negro había firmado un pacto con el diablo, gracias a lo cual ganaba batalla tras batalla, ya que parte de sus tropas eran hordas del Infierno. Su suerte se vino abajo cuando ayudó a Pedro el Cruel, a cambio de lo cual solicitó el alma del monarca. Pedro se negó a cumplir lo pactado, lo cual supuso la súbita retirada del Príncipe y la rápida caída del monarca castellano. Este, en su agonía, aún habría tenido fuerzas para maldecir al Príncipe endemoniado, lo cual explicaría el súbito giro de su fortuna.

FUE	20	Altura:	1'78	Peso:	68 kg.
AGI	15	RR:	15%	IRR:	85%
HAB	15	Apariencia 20			
RES	20				
PER	10				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Lanza 75% Daño 2D6+1D4
Hacha 90% Daño 1D10+1D6+1D4
Armadura: Cota de malla con refuerzos (Prot. 6)
Yelmo (Prot. 8)
Competencias: Mando 95%, Esquivar 70%, Psicología 45%
Hechizos: ?

Beltrán Dugueslín
Hombre de armas francés, de quien se decía que era un antiguo templario. Sea como fuere, se distinguió en la guerra de los Cien Años por su valor personal y sus dotes de mando, y fue reclutado como jefe de una tropa de mercenarios franceses (las Compañías Blancas) para ayudar a Enrique de Trastámara a derrocar a su hermanastro Pedro el Cruel. En la península usó tácticas de hostigamiento, correrías de saqueo y desgaste en territorio enemigo, llevadas a cabo por una tropa rápida de jinetes. Esta táctica le supuso mejores resultados que el enfrentamiento directo en batalla campal, como en el caso de la batalla de Nájera. De regreso a su país fue nombrado Condestable por su rey Carlos V, repitiendo la táctica que tan buenos resultados le había dado en la península, y consiguiendo con ella expulsar a los Ingleses de buena parte de suelo francés.
Según cuenta la leyenda, fue Beltrán Dugueslín el que ayudó a Enrique de Trastámara a matar a Pedro el Cruel en Montiel.

FUE	18	Altura.	1'80	Peso:	78 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	20	Apariencia 8			
RES	20				
PER	10				
COM	15				
CUL	10				

Armas: Espada 90% Daño 1D8+1D6+1
Armadura: Cota de malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Escudo
Competencias: Mando 75%, Escudo 90%
Hechizos: ?

Nicolás Flamel
Alquimista y sabio francés, nacido en París en 1330. En 1379 viajó a la Península Ibérica, buscando a un sabio judío que le pudiera descifrar un libro llamado "Asch Mezareph", escrito por un astrólogo llamado Abraham. Dicho libro contenía el secreto de la Piedra Filosofal, tan buscada por los Alquimistas de la época. Al parecer lo encontró, ya que en 1382 consiguió crear oro a partir del mercurio, y plata a partir del plomo. Antes de morir en 1417 escribió un libro llamado "Libro de las figuras Hieroglíficas", el cual al parecer contiene las claves para descifrar el "Asch Mezareph".
Una leyenda posterior afirma que Nicolás alcanzó la inmortalidad en su búsqueda de la Piedra Filosofal, y que en compañía de su esposa Pernelle (que le ayudó durante todo el proceso, volviéndose asimismo inmortal) recorrió toda Europa, retirándose a partir del siglo XIX a Oriente, a vivir una vida dedicada a la meditación.

FUE	5	Altura:	1'55	Peso:	58 kg.
AGI	7	RR:	5%	IRR:	95%
HAB	20	Apariencia:	15		
RES	10				
PER	15				
COM	10				
CUL	25				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 95%, Astrología 75%, Con. Mágico 90%
Hechizos: ?

La imagen del diablo

Ecco la fiera con la coda aguzza,
che passa i monti, e rompe i muri e l'armi;
ecco colei che tutto 'l mondo appuzza!

Liber Inferni, Canto XVII

Demonio viene de "Daimon", transcripción latina de la palabra griega con la cual se denominaba una especie de geniecillo o espíritu protector que todo ser humano llevaba consigo durante su vida. Personajes ilustres, como Sócrates, padre del Racionalismo occidental, hacían a menudo referencia a su Daimon y a los múltiples servicios que les reportaba.
El que una palabra que en principio designaba a un protector del hombre hoy en día sirva para nombrar a su principal enemigo no debería asombrarnos. Los judíos, anclados en un monoteismo feroz y monolítico, no vacilaron en considerar a las deidades de los pueblos vecinos como parte de esa horda de ángeles caídos que habían sido expulsados del cielo y se habían hecho adorar como dioses en la tierra. Esto explica la gran profusión de demonios y engendros que pululan en la demonología clásica, y de los cuales has visto una buena muestra en estas páginas.

Lo que sigue es un análisis pretendidamente riguroso sobre la evolución de la figura del Diablo, desde sus orígenes hasta la Edad Media. No forma propiamente parte del juego, y no tienes por qué leerlo, a no ser que después de tantas páginas tengas curiosidad por conocer el orígen de toda esta mitología, y la mentalidad a raíz de la cual nació.

El Diablo hebreo
El profeta Isaías nos describe la caída de "el Lucero, hijo de la Aurora" (Lucifer). Otras tradiciones hebreas nos amplían la leyenda: No es otra cosa que un ángel de gran poder, un ser orgulloso, cuyo pecado es considerarse mayor y más poderoso que Dios, por lo cual intenta desafiarlo colocando su trono por encima de las estrellas de Jehová. Todos nos conocemos la historia: Lucifer es precipitado al Seol (Infierno), junto con todos los ángeles que le han seguido. Y es que, pese a sus ansias de grandeza, el Diablo hebreo está totalmente supeditado a la Divinidad: no tiene ningún poder sobre aquellos que están protegidos por Jehová. La enseñanza es sencilla: siguiendo la Ley de Dios piadosamente se está protegido por El, ya que se cumple el pacto de la Alianza. No seguir los Mandamientos de Dios equivale a romper dicha Alianza, y por consiguiente a caer bajo el poder del Diablo. Vemos a Lucifer, pues, como el reverso de la bondad divina: no es otra cosa que la espada de Damocles de todo buen creyente que (seamos humanos) tenga la tentación de echar una canita al aire. Esta imagen del Diablo se perfila claramente en el Libro de Job.

El Diablo cristiano
El cristianismo primitivo dio mayor protagonismo al Diablo, colocándolo como contrincante de Jesús. Los cuatro evangelistas, y en especial San Juan con su Apocalipsis, describen la batalla entre los poderes divinos (de



Jesús y sus discípulos) frente a los poderes demoníacos de diablos y magos. El poder de la Divinidad, sin embargo, sigue siendo más fuerte: a lo largo de las páginas de los Evangelios vemos a Jesús exorcizando diablos, venciendo tentaciones, y, en el Apocalipsis, dirigiendo victorioso a sus ejércitos celestiales contra las legiones de demonios y humanos apóstatas. El viejo Diablo ha ganado personalidad y carácter, sin embargo. Ya no se presenta como el ser inferior, aunque astuto, del Génesis o el Libro de Job, cuidadoso en sus palabras y sutil en sus actos, sino como un personaje arrogante capaz de enfrentarse en tono irónico al mismísimo Hijo de Dios para lanzarle al rostro dudas sobre su Divinidad. Y posteriormente, en los días finales del Apocalipsis de San Juan, lo vemos metamorfoseado en Dragón, intentando (y a decir verdad casi consiguiendo) devorar a Jesucristo, en el momento en que nazca nuevamente como hombre. Este enfrentamiento, casi en términos de igualdad, entre Jesús y Satanás llevaría a afirmar al teólogo Arrio de Alejandría, en el siglo II, que Satanás era el hijo primogénito de Dios, desterrado por su Padre por querer usurpar su poder. Jesús sería el hijo segundo. ¿El viejo mito de Caín y Abel? Quizá más bien una simple transposición de ciertos cultos asiáticos en los cuales se contempla la dualidad (buena y mala) de cualquier divinidad. Según la herejía de Arrio, todo proviene de Dios: tanto el Bien (Jesús) como el Mal (Lucifer). Según esto, ambos serían iguales en poder...

La herejía de Arrio se propagó entre los pueblos germánicos, en especial entre los Visigodos y Francos, que en su tiempo llegaron a ser los pueblos más poderosos de la Europa de la Alta Edad Media. Por eso es tan importante para entender la mentalidad de la época respecto a Satanás y su cohorte infernal.

El Diablo medieval

La vida medieval no es fácil para nadie, pero para el pueblo llano lo es aún menos, debatiéndose entre continuas guerras, epidemias y una descarada injusticia social. La Muerte es una realidad cotidiana, que muy pocas veces llega dulcemente, tras una buena vejez: normalmente llega bajo la forma de una enfermedad dolorosa, o se encuentra sonriendo en el extremo de una espada. La única esperanza para sobrevivir algunos años cuando llegue la vejez es tener hijos que puedan (y quieran) mantener el peso inútil de sus padres. Lo cual no es tan fácil, teniendo en cuenta el alto índice de mortalidad infantil. La vida de los humildes, en la Edad Media, puede resumirse con las palabras trabajo y privaciones.

Frente a esto los burgueses ricos, el alto clero y la alta nobleza comen mucho y bien, no ocultando sus vicios sino más bien pavoneándose de ellos, secuestrando (y "usando") a las hijas de los humildes que les apetecen, robando descaradamente y exhibiendo a sus enjoyadas barraganas.

La vida, señores, no es justa, y en el Medievo, menos. ¿Es extraño, pues, que la gente de la época estuviera convencida que vivían la Aurora del Fin de los Tiempos, el reinado del Diablo sobre la Tierra, el imperio de la Injusticia descrito por San Juan en su Apocalipsis?.

Esta teoría, desarrollada antes del año Mil, había evolucionado en el siglo XIV hacia extremos curiosos: la opinión general era que, sobre la Tierra, el Diablo podía ser incluso más poderoso que la Divinidad. ¿Acaso Dios no había casado a María con José para ocultar la venida de Jesucristo a la Tierra bajo forma humana? ¿Y acaso Cristo no había sido circuncidado "como los judíos" para que Satanás tardase en descubrirlo entre los hombres de Israel? La creencia popular, pues, era que incluso Dios tenía que tomar precauciones frente al Diablo.

Esta creencia fue aprovechada por la Iglesia para explicar la situación del Mundo: las cosas estaban mal por obra del Maligno, ya que él era el culpable de todas las imperfecciones del sistema: el clérigo rompía el ayuno o su voto de castidad por las tentaciones de las criaturas demoníacas. Era el Diablo el que hacía bajar los párpados de los frailes en los Maitines, o hacía ruidillos para simular que roncaban. Culpable era el Príncipe de las Tinieblas, asimismo, de convertir el agua del abad en vino, para emborracharlo, de despertar la lujuria del Señor hacia una casta doncella, o de provocar inexplicablemente su ira frente a un indefenso campesino. La prevención hacia el Diablo explicaba asimismo la desproporción de la riqueza entre el pueblo de Dios: el poder y el oro debían tenerlo aquellos que estaban preparados para ello, y mejor dispuestos a soportar las múltiples tentaciones con que les acosaba el Enemigo. El pueblo, sencillo e incauto, hubiera sido presa fácil de las intrigas del Diablo, si hubiera tenido una ínfima parte de poder.

El pueblo, como es habitual en él, realizó su propia interpretación de estas enseñanzas. En muchas zonas rurales el cristianismo había llegado tarde y mal, y muchas veces se había limitado a asimilar ciertos cultos locales dándoles una interpretación cristiana. Los viejos cultos a las deidades de la tierra y de la fertilidad, a Lug y a los dioses Cornudos de la Guerra y la Muerte seguían realizándose, aunque su contenido místico y litúrgico había ido perdiéndose. Es por eso que, faltos de una base ideológica, estas celebraciones se fueron aglutinando alrededor de la figura del Diablo. Así nacen los Aquelarres, y el culto de la Brujería.

El Diablo rural es significativamente distinto al de los teólogos. Sólo hay que repasar algunas leyendas populares. En ellas aparece como un gran señor, de increíble poder, pero que puede ser engañado si se tiene la astucia y sangre fría necesaria (Puente del Diablo de Mataró, Acueducto de Segovia). Otras veces es un justiciero, que premia al inocente y se lleva al malvado (muchas veces, un clérigo o un rico). Se puede pactar con el Diablo. Hay mucho que ganar, y nada que perder. Solamente el alma, y un descanso eterno.

Infierno y Purgatorio

Las tradiciones hebreas y cristianas nos hablan del Infierno, un lugar donde según Isaías "todo es sufrimiento y rechinar de dientes". Los romanos pronto lo identificarían con el Tártaro de la Mitología Griega, el reino subterráneo donde eran castigados durante toda la eternidad los que se habían enfrentado a los dioses. Esta identificación aumentaría con el "redescubrimiento" de los textos clásicos durante la Edad Media, y en especial con la aparición, en los primeros años del siglo XIV, de la "Commedia" de Dante. Sin embargo, parece ser que la amenaza de una eternidad de horrores no hizo demasiada mella en una población acostumbrada a pasar su Infierno en vida, día a día. Sí que afectó, en cambio, a ricos y poderosos, que se apresuraron a pagar misas y comprar bulas, para perdonar sus pecados y poder disfrutar del Cielo... mientras su dinero engrosaba las arcas de la Iglesia. De no tener dinero, la salvación sólo podía alcanzarse mediante una vida de intachable religiosidad (lo cual siempre ha sido muy duro, cualesquiera que sean los tiempos) o bien realizando acciones de penitencia (como peregrinaciones a lugares sagrados, ayuno o mortificación física mediante cilicios o fustigaciones). De todos

modos, el Cielo sigue siendo algo muy difícil de conseguir. Demasiado difícil. A partir del siglo XII empieza a desarrollarse una corriente de pensamiento burlesca, que desprecia el Cielo cristiano (aburrido hogar de beatos besacuras) a favor de un Infierno donde se encuentra la gente realmente interesante: Reyes, emperadores, muchos Papas, cortesanas famosas, sabios alquimistas, juglares irrespetuosos, caballeros audaces... todos tienen su lugar en el Infierno.

Quizá sea por eso que, a partir del siglo XIV, empiece a difundirse la creencia de un Purgatorio, un lugar de tránsito donde las almas de los condenados pueden purgar los pecados normales de una existencia humana antes de ser merecedores de la gloria de Dios. El Cielo, señores, ha dejado de ser privilegio de Santos. A partir de la Baja Edad Media puede adquirirse cómodamente a plazos. Todo son ventajas... y el viejo Diablo, eterno burlón, posiblemente se ríe.

Leyendas del infierno

Taci, maladetto lupo;
consuma dentro te con la tua rabbia.
Non e sanza cagion l'andare al cupo:
vuolsi nell'alto, lá dove Michele
fe' la vendetta del superbo strupo.

Liber Inferni, Canto VII

Presentamos aquí una serie de ideas de aventuras para Aquelarre, cada una de ellas con diferentes opciones, tal y como se hizo en la segunda edición del juego. A partir de ellas, cualquier D.J. imaginativo podrá crear su propia aventura, o inspirarse en ellas para improvisar una rápida sesión de juego.

Alas negras
Un rico burgués amigo de los Pj (o el padre de uno de ellos si se quiere dar a la historia un poco más de morbo) tiene una hija, joven y algo pasmadita, que lleva enferma unos cuantos meses. Por fin se descubre que el motivo de su enfermedad es un rotundo y fenomenal embarazo. Tras pedirle las oportunas explicaciones la muchacha confesará que una noche del verano pasado dejó la ventana de su alcoba abierta, debido al calor, y por ella se coló un hombre desnudo, de rostro bellísimo, que casi sin darle tiempo a decir nada se introdujo en su cama y ... (censurado). Ella estaba tan azorada que se olvidó incluso de gritar. A la mañana siguiente él había desaparecido, y ella pensó que todo había sido un sueño (no demasiado desagradable, por cierto) ya que recordaba perfectamente que su amante ¡tenía alas negras!
Una oportuna tiradita de Leyendas (con los bonus adecuados por parte del perverso D.J. para que al menos uno la pase) permitirá al grupo recordar que la descripción de la muchacha corresponde al mismísimo Lucifer, Rey de los Infiernos.

Opciones:
* Se trata realmente de Lucifer, ante lo cual a la pobre muchacha le puede nacer cualquier cosa, y en cualquier momento (desde una garrapata mutante hasta una ameba del tamaño de un elefante, pasando por un niño normal con cara de zorro). Es difícil que el padre acuda en persona a ver a su retoño (tiene otras cosas que hacer) pero la presencia del "niño" atraerá inconscientemente la presencia de todo tipo de criaturas infernales, de aspecto bastante repugnante.

* La cosa es grave, pero no es tanto: el padre no es otro que un Aoun con un hechizo de Metamorfosis, para poder pasar por blanco (y ya puesto, guapo). El problema es que el flamante padre SI vendrá a recoger al bebé, para convertirlo en Aoun, si es chico, o para sacrificarlo a Agaliaretph, si es chica. Si en el interín debe destruir a la madre, a su familia, a la casa y al barrio... bueno, puede ser hasta divertido para él.

* El papá de la criatura no es otro que un goliardo con ganas de marcha, que ya llevaba tiempo "enamorado" de la chica, y ha organizado todo este teatro para beneficiársela. Los Pj podrán enterarse de la historia si se pasean por un par de tabernas, ya que el muchacho tiene tendencia a hablar más de la cuenta cuando está borracho. Eso sí, si quieren llevarlo ante el altar tendrá que ser a punta de espada (o en camilla) ya que se aferrará a cualquier oportunidad para seguir conservando la soltería.

* La chica miente descaradamente, para proteger a su noviete, un mocetón de establo que todos desprecian por tener escaso cerebro aunque (eso sí) abundante músculo. Ellos se han enamorado, aunque su amor es imposible porque nadie aprobaría su unión y todo eso. (Opción especial para romanticones y amantes de novelita rosa).

El heredero
Los Pj están al servicio de un señor feudal, ya entrado en años, que se ha casado recientemente con una muchacha muy hermosa, con la idea de tener un heredero al cual poder legar su riquísimo feudo. Tiene suerte, ya que al cabo de dos años de unión Dios bendice a la pareja con un hermoso niño, un varón robusto que es el orgullo de su padre. Al cabo de unos meses, sin embargo, se produce la tragedia: el bebé desaparece de su cuna, al parecer por causas inexplicables. Una anciana criada empieza a murmurar leyendas sobre Lilith, la diablesa que rapta niños de sus cunas para devorarlos...

Opciones:
* El niño ha sido raptado por su padre, siguiendo el consejo de un viejo servidor suyo, que practica la Magia Negra, y que le ha aconsejado que sacrifique a su hijo a Agaliaretph, para pedir de dicho diablo la vida y juventud eternas.

* El niño ha sido raptado por una de las criadas, antigua amante del señor feudal, del cual tuvo un hijo que, sin que su padre lo sepa, es hoy uno de los soldados del castillo. Su madre piensa que, si el señor feudal muere sin descendencia, su hijo puede llegar a reclamar el feudo.

* El niño ha sido raptado por la anciana criada que murmura leyendas... Es en realidad una bruja y planea sacrificar al niño en el próximo Aquelarre a Guland.

* El niño ha sido raptado por las Lamias, las cuales se han escondido en un bosque cercano y planean devorarlo a medianoche. Los Pj deberían organizar la cacería.

* El niño ha sido raptado y devorado, en efecto, por Lilith, ya que su madre se olvidó de hacerle la señal de la cruz cuando lo dejó solo, apenas un momento, en la alcoba. La mujer se suicidará, y su esposo enloquecerá de dolor. Malos tiempos para los habitantes del feudo (entre los que se incluyen los Pj)

* El niño no es en realidad hijo del matrimonio: El bebé que la esposa del señor feudal llevaba en su vientre se malogró poco antes del parto. Mujer ambiciosa, la esposa sabía que su marido no viviría mucho, y que ella podría disfrutar de todas sus propiedades como madre del niño, hasta que este se hiciera hombre. En vista de esto convenció a una criada de pocas luces, que acababa de dar a luz el hijo que le hicieron algunos soldados, para que le diera el niño, haciéndolo pasar como suyo, y simulando (con la ayuda de su vieja nodriza) un parto repentino, complicado y a puerta cerrada. La auténtica madre se ha

acabado arrepintiendo del trato, e intenta huir del castillo llevándose a su hijo.

La pintura de Gaspar

Los Pj son amigos de Gaspar, un famoso pintor, conocido por su perfección en la ejecución de sus trabajos y su terrible misoginia. Se le ha encargado pintar un retablo, y ya lo tiene casi terminado. Es una obra bellísima. Sólo le falta la parte central, en la cual tiene que ir una representación de la Virgen. Gaspar se queja de no encontrar un modelo que le inspire el rostro de la virgen. Explicará a los Pj que necesitaría encontrar un rostro que despertara simultaneamente adoración, amor, dulzura, amor maternal, y al mismo tiempo respeto.
Una noche, en la cual está paseando por las calles solitarias, Gaspar ve (o cree ver) ese rostro que busca, en una muchacha que embozada de negro cruza rapidamente la calle. Gaspar intenta seguirla pero finalmente le pierde el rastro. Frenético, vuelve a su obra, dejando el retablo casi terminado: sólo falta la cara de la Virgen. Para hacerla, confesará Gaspar a los Pj, debe ver el rostro de esa mujer, siquiera un instante más. Volver a ver a esa mujer se convierte en la obsesión del artista, hasta el punto de volverlo medio loco, y hacerle caer enfermo. Sus amigos (los Pj) empiezan a preocuparse por él, y deciden ayudarle en su búsqueda.

Opciones:

* La muchacha no es otra que la vieja Lilith, la cual intenta acabar con la vida del pintor para que no termine su obra.

* La chiquilla era novicia de un convento cercano a donde la vió el pintor. Había sido encerrada en el convento por su padre, para que terminara con un estúpido (para él) romance que mantenía con un joven hidalgo arruinado. El muchacho consiguió encontrar a su amada, y ayudarle a preparar la fuga. Gaspar la vió cuando huía, mientras su amado despistaba a los perseguidores en otra dirección.

* La muchacha no es otra que una joven prostituta, la cual volvía a su casa tras una noche de "trabajo".

* ¿Quien dijo que Gaspar fuera un santo?. La muchacha es un Alibante, ya que en el pasado el pintor se portó muy mal con cierta muchacha, provocando de manera indirecta su muerte. El espíritu de la chica quiere vengarse.

* La chica no es otra que la Muerte, que debe llevarse a Gaspar. Los Pj lo encontrarán difunto en su taller de pintor, ante el retablo inconcluso, teniendo entre sus manos una capa negra, tal y como él había descrito que la llevaba la chica de sus sueños. Gaspar está sonriendo, y su rostro refleja paz.

La muerte de Severo de Osuna

Severo de Osuna es un gentilhombre de la corte, muy bien relacionado, con el cual tienen (o han tenido) tratos los Pj. Como todo hombre influyente, tiene numerosos enemigos, y su vida ha sufrido ya un par de atentados. Sin embargo, cuando realmente llega la hora de su muerte esta lo hace teñida de un tinte de superstición y misterio: Y es que los criados encuentran a Severo de Osuna en el jardín de su residencia, quemado y ennegrecido como por el fuego, y juran y perjuran que nada oyeron por la noche, y que su amo se encontraba solo, y que no recibió ninguna visita...

Los Pj deben encargarse de esclarecer los hechos, ya sea por amistad hacia el difunto o por encargo de alguien más influyente todavía (¿quizá de sangre real?)

Opciones:

* Severo ha muerto alcanzado por un rayo. La noche anterior descargó una fuerte tormenta, con gran aparato eléctrico.

* Severo ha sido capturado por un enemigo político, el cual lo ha torturado quemándolo lentamente. Los criados están comprados, y mienten debido al oro y al miedo.

* Severo ha muerto por culpa de una manifestación de Frimost, provocada a lo largo de los años por su carácter déspota y tiránico.

* Idem que el anterior, pero la manifestación de Frimost es debida a viejos odios y rencores que todavía perviven en las piedras de la residencia, recién comprada por Severo.

Aprendiz de Mago

Uno de los Pj, ansioso por aprender magia, oye hablar de un viejo mago de orígen vasco, llamado Koldo de Iturriotz, el cual murió abrasado en un espantoso incendio, en una posada cercana al pueblecito de Lecumberri. Este mago, al parecer, tenía su refugio en Etxarri-Aranaz, un paraje mágico y escabroso, donde abundan criaturas extrañas, no muy amigas del hombre...
Sin embargo, si consiguiera llegar allí, los secretos y el poder de Koldo serían suyos...

Opciones:

Como ya sabrán los que hayan jugado o leido el módulo "La posada de Alvar el honesto", la historia tiene muchas más vueltas:

* Koldo fue asesinado por la Fraternitas Vera Lucis, la cual mantiene la zona bajo una cierta vigilancia, en previsión de que alguien tenga la idea que acaba de tener el Pj...

* Absalón ben Eleazar, mago poderoso rival de Koldo, ha tenido la misma idea que éste, ha tenido la misma idea que el Pj... y no se destaca por tener demasiados escrúpulos...

* Cuando los Pj consiguen llegar a la fortaleza mágica de Etxarri, se encuentran al mismísimo Koldo, convertido en Anima... y ansioso por encontrar un nuevo cuerpo.

* Los Pj se encuentran al aprendiz de Koldo, ahora convertido en un mago razonable, el cual accede a enseñarles algo de magia a cambio de un par de favores.

La esclavitud del Infierno

Un Pj realiza un Aquelarre para ponerse al servicio de un demonio mayor. Este le encarga una o varias tareas, para que demuestre su fidelidad, antes de premiarle con un demonio elemental para su servicio personal:

Opciones:

* Frimost:

.El Pj debe torturar y asesinar al ser que más quiera.
.Debe asesinar a un hombre (o mujer) santos.

.Debe provocar una rencilla sangrienta que ocasione como mínimo 15 muertes.
.Ha de ser odiado y temido por un mínimo de 100 personas.
.Ha de asesinar a una persona designada por Frimost solamente mediante el terror.

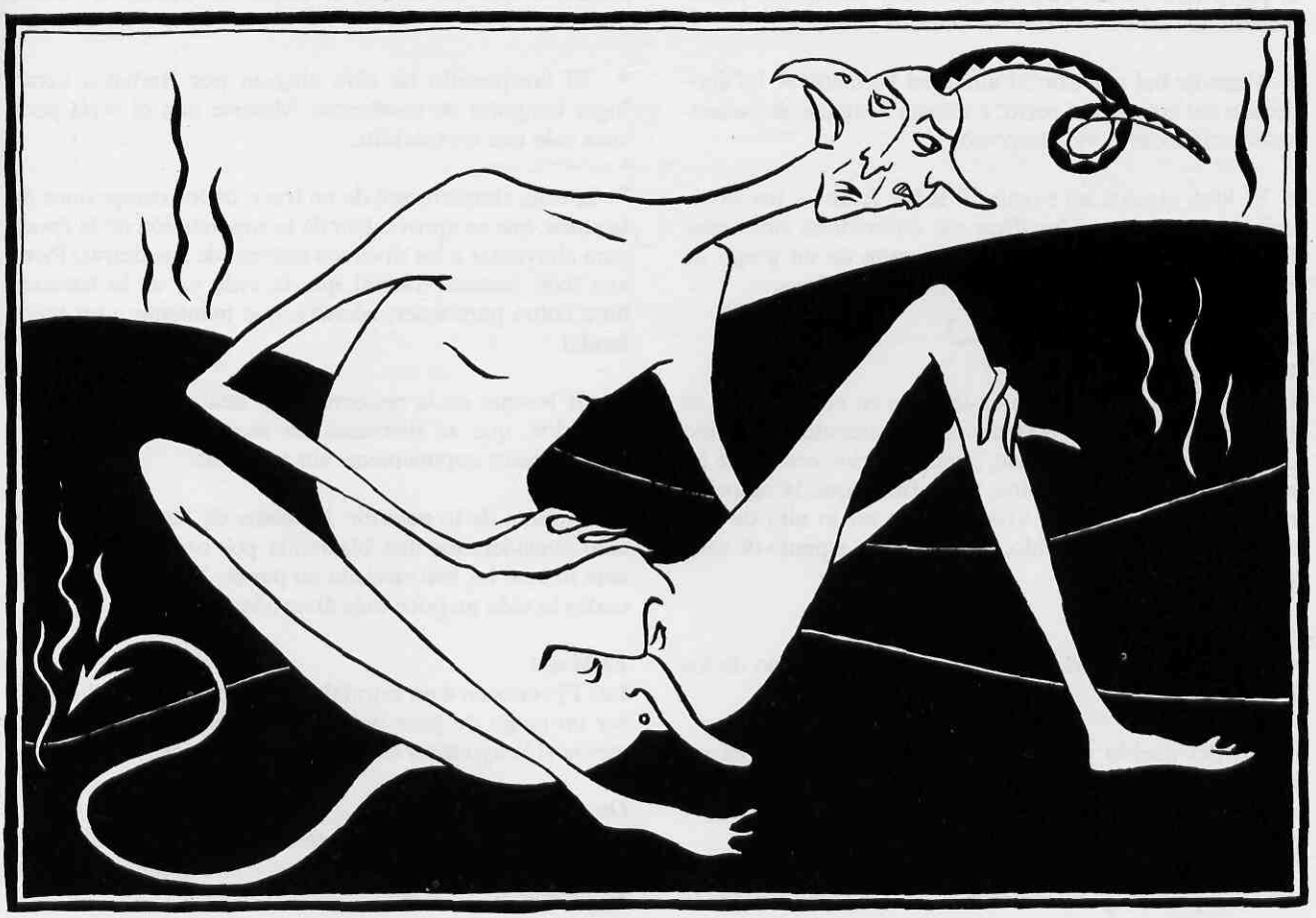
* Guland:
.Debe provocar la muerte, por envenenamiento o enfermedad, de al menos 50 personas de manera simultanea.
.Ha de provocar la ruina moral y física de un ser humano que confíe ciegamente en él.
.Ha de buscar (en un plazo de tiempo corto) a un Agote que le contagie la lepra (para más detalles sobre la enfermedad, ver manual, pág. 63)
.Debe renunciar voluntariamente a cualquier tipo de hechizo de curación, los cuales no tendrán ningún efecto sobre él.
.Como prueba de adoración, debe consagrar su Suerte a Guland, ante lo cual pierde TODOS los puntos de manera permanente.

* Masabakes:
.El Pj debe seducir a una persona determinada, a designar por Masabakes. Dicha persona será necesariamente de moral casta y pura, pudiendo incluso ser del mismo sexo que el Pj.
.Ha de prostituir a alguien consagrado a Dios.
.Debe tomar como voto y muestra de adoración el hacer el amor solamente con animales.
.Idem que el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con niños (Máximo 10 años).
.Idem que el anterior, pero sólo podrá hacer el amor con ancianos (Mínimo 55 años).

* Silcharde:
.El Pj, en un tiempo determinado, debe conseguir ser el líder de un grupo numeroso de personas, no menos de 300.
.Ha de hacerse servidor de una persona de nivel social superior, y conseguir invertir los papeles hasta que su antiguo amo sea su esclavo.
.Debe someter bajo su voluntad y capricho absolutos a una persona a determinar por Silcharde.
.Debe provocar la muerte simultánea de no menos de 50 personas, las cuales deben morir ahogadas.
.Debe engañar a una persona determinada por Silcharde para que se dé muerte por su propia mano.

* Surgat:
.El Pj, como muestra de adoración, deberá llevar permanentemente un collar de perro de oro alrededor del cuello.
.Ha de consagrar periódicamente importantes cantidades de riquezas a Surgat, (el cual las recoge por medio de sus demonios gnomos).
.Ha de robar un tesoro sagrado, a determinar por el mismo Surgat.
.Debe permitir voluntariamente que una parte de su cuerpo, a elegir por el propio Surgat, se transforme en oro. (Convirtiéndose, por lo tanto, en inútil).
.Ha de hacer permanente ostentación de riqueza, sea cuales sean las circunstancias y el ambiente en el que se encuentre.

* Agaliaretph:
El Pj sufre uno o varios de los siguientes estigmas:
1. Perder la sombra.
2. La huella de sus pasos provoca quemaduras en la madera.
3. Su sudor es sangre.
4. Sus manos son deformes y grotescas, muy parecidas a las garras de un animal o bestia salvaje.
5. Su lengua es bífida.
6. Envejece 2D10+5 años tras ponerse al servicio de Agaliaretph.



...Caso de que invocara a algún Príncipe Demonio, o al mismísimo Lucifer, las tareas deberían ser aún más retorcidas...

La cacería
Los Pj investigan la desaparición de un señor feudal navarro que vivió obsesionado por cazar a un extraño lobo que al parecer se le aparecía solamente a él. Muchas veces desaparecía días enteros, tras los cuales regresaba al castillo agotado, afirmando haber perseguido, en una cabalgada infernal, al misterioso animal, tanto o más inteligente que un hombre, y aproximadamente de su mismo tamaño. Se vió por última vez al señor feudal cerca de las laderas del monte Aralar. Una vieja leyenda afirma que, desde su cumbre, es posible acceder al Infierno...

Opciones:
* El lobo no es otro que Aralar, el lobo rojo, que quiere castigar al señor feudal por intentar fomentar el cristianismo entre los campesinos de su feudo.

* El animal es el Gaueko, que intenta destruir al noble para esparcir el terror y el caos en sus tierras. El noble, que sabe de magia, se enfrenta contra él noche a noche. esta vez, sin embargo, está a punto de perder...

* El animal es el Lobo de Santiago, que intenta vengar así las víctimas que ha relizado el señor feudal en su juventud, ya que el orígen de su poderío y fortuna radica en haber saqueado a indefensos (pero ricos) peregrinos que realizaban el Camino de Santiago.

* El animal no es un lobo, sino un perro enorme, muy inteligente, cuyo antiguo amo era el hermano del señor feudal. Este lo asesinó para quedarse con sus tierras. Ver al perro le hace recordar su crimen, y enloquece de remordimientos. Por eso quiere matarlo como sea.

* Variante del anterior: el alma del hermano se ha apoderado del cuerpo del perro, e intenta vengarse de su asesino haciéndole la vida imposible.

* El lobo gigante no existe. El señor feudal y los suyos usan esa excusa para justificar sus esporádicas ausencias. En realidad el señor feudal forma parte de un grupo de rebeldes que conspiran contra la corona de Navarra.

El familiar de la bruja
Los Pj llegan a un pueblo castellano, en el cual reina el histerismo y el terror. Al parecer últimamente han tenido una serie de malas cosechas, y un peregrino errante se ha anunciado enviado de Dios, que afirma que la culpable es una vieja bruja, que vive solitaria en lo alto de una montaña cercana al pueblo. La gente está a punto de salir para quemarla.

Opciones:
* La mujer es familiar (o al menos amiga) de uno de los Pj...

* Los del pueblo piden ayuda a los Pj. Negarse es ser considerados amigos de la bruja... y por supuesto quemados.

* La anciana no es una bruja, pero es vieja, excéntrica, sabe de plantas y acostumbra a hablar sola. Suficiente para ser quemada por una chusma asustada e ignorante.
* Idem que lo anterior, pero con el agravante que tiene como mascota un monito que le regaló un agradecido viajero árabe al cual curó. Por supuesto, nadie del pueblo ha visto nunca un animal así, y todos están seguros que es un demonio familiar...

* La vieja es realmente bruja, mala, y todo lo demás (y es VERDADERAMENTE poderosa)

* La anciana es inocente. Las malas cosechas son eso, malas cosechas. El peregrino es en realidad un inteligente bandido, que pretende alejar del pueblo a la mayor parte de la población (o al menos a los hombres jóvenes) para saquearlo junto con su banda, que está escondida en los alrededores.

El feudo
En pago a sus muchos servicios, un Pj (o a un amigo de uno de ellos) recibe de un poderoso señor feudal un pequeño feudo, consistente en un pequeño castillo (poca cosa más que una torre fortificada), un bosque bastante frondoso, algunas tierras cultivadas y una pequeña aldea. Por desgracia, el afortunado propietario del feudo no tarda en enterarse de que la principal fuente de su nueva riqueza, el bosque, está maldito: suceden cosas raras dentro de él, y en los alrededores, y todos los anteriores señores murieron en circunstancias MUY extrañas...

Opciones:
* El bosque está encantado por un grupo de Meliades, las cuales habitan en doce gruesos árboles en un claro del bosque. Derribando esos árboles se destruiría la maldición. Caso de no hacerse las Meliades usarán su magia para terminar con la vida del señor feudal, por miedo a que se decida a tomar la iniciativa contra ellas.

* El bosquecillo ha sido elegido por Barbatos como lugar temporal de residencia. Meterse con él sería poca cosa más que un suicidio...

* Se trata simplemente de un truco de los campesinos de la aldea, que se aprovechan de la superstición de la época para ahuyentar a los diversos señores de sus tierras. Piensan (con bastante razón) que la vida ya es lo bastante dura como para tener, además, que mantener a un señor feudal.

* El bosque es la residencia de una nutrida banda de bandidos, que se disfrazan de monstruos y fantasmas para cometer impunemente sus tropelías.

* Variante de lo anterior: los actos de los bandidos han sido considerados una blasfemia por parte del Infierno, ante lo cual les han enviado un par de "bichitos" para hacerles la vida un poco más divertida...

El Mago
Los Pj conocen a un estrafalario personaje, el cual afirma ser un mago de gran poder, capaz de ofrecerles la vida eterna si le ayudan a realizar una importante tarea...

Opciones:
* Se trata realmente de lo que dice ser. El problema es que está bajo los efectos de una terrible maldición, que lo está matando día a día.

* No es otro que el viejo Asaselo, y con sus locuras lo más probable es que conduzca al grupo de desastre en desastre.

* Se trata de Ahasvero, el judío errante, que intenta "premiar" a alguno de los Pj con la vida eterna, traspasándole su pesada carga...

* No es otra cosa que un pobre loco. El problema es que, cuando los Pj se den cuenta de ello, ya habrán atraido la atención de la Fraternitas Vera Lucis.



Deux ex machina

por Miguel Aceytuno

O cacciati del ciel, gente dispetta,
cominció elli in su l'orribil soglia,
ond'esta oltracotaza in voi s'alleta?

Liber Inferni, Canto IX

Hablemos de la magia que no es magia. Hablemos de la sabiduría, la habilidad, la codicia y la muerte...
Aventura para un grupo de 6 personajes, alguno de los cuales debería estar bien situado en la sociedad catalana del siglo XIII.

Introducción

Tres son los tipos de magia, que no son magia. El primer tipo de magia, que no es magia, es el conocimiento de las virtudes de los objetos de nuestro entorno. Tal es la magia que practican el carpintero o el boticario, y se paga por su posesión antes de utilizarla. Cuando supera el nivel de conocimiento de los hombres normales, la llamamos brujería.

El segundo tipo de magia, que no es magia, es el conocimiento (y eventual dominio) de las energías que nos rodean. Así como para nuestros abuelos la electricidad era una obra del diablo, hemos de aceptar que los tiempos venideros conocerán secretos que nos están velados. Se paga por ella después de poseerla. Cuando supera el nivel de conocimiento de los hombres normales, la llamamos locura.

El tercer tipo de magia, que no es magia, es la fuerza que dan el miedo y la ignorancia. Es el dominio y la sumisión, el poder y el oro. Es mucho mas poderosa que las anteriores, y por eso su precio debe ser pagado por muchas generaciones. Cuando supera el nivel de conocimiento de los hombres normales, la llamamos liderazgo. Pero cuando erra, o es mal utilizada, la llamamos Verdad.

Trata esta historia del enfrentamiento entre los dos primeros tipos de magia, y el tercero.

1. Las palabras

Barcelona, invierno del año de Nuestro Señor de 1.275. Mientras la salud de nuestro muy amado Señor, Jaume I, se mantiene en un equilibrio precario, la vida sigue entre los muros de nuestra ciudad.

Pero una noticia corre de boca en boca. Raimon Llull, el "Doctor Iluminado", probablemente la mente mas preclara del siglo, ha desaparecido sin dejar rastro. En un principio, y dadas sus bohemias costumbres, no ha dado importancia a su falta. Pero hace dos días que no aparece por su casa, y empiezan a correr rumores. Las facciones cortesanas se acusan mutuamente del asesinato de Llull, y están a punto de pasar de las palabras a los hechos. Francesc Matías, secretario de Llull, ha decidido reunir a un grupo de "hombres de bien", para que investiguen y acallen los rumores, a fin de evitar lo que puede ser un baño de sangre de consecuencias incalculables.

El sueño de Llull ha sido propagar un mensaje evangélico aceptable para las tres grandes religiones: Judaísmo, Islamismo y Cristianismo. ¿Quién puede querer algo malo contra un hombre que ha dedicado su vida a la unión entre los pueblos?

2. Los hechos

Se ha producido la mayor revolución de la ciencia desde el principio de los tiempos. Raimón Llull ha terminado la obra maestra que formuló en "Ars Magna": Una máquina capaz de demostrar mediante la lógica los dogmas cristianos. La máquina parece un inmenso conjunto de tubos de órgano, unidos por complicados engranajes de madera que se mueven mediante cuerdas retorcidas. Pero a pesar de tan curiosa apariencia, este curioso aparato no sólo cree en el temor de Dios: Posee también una chispa de inteligencia... y una memoria y capacidad de cálculo muy superior a la de TODOS LOS PENSADORES QUE HAN PASADO POR LA TIERRA. La máquina ocupa toda una "masía" en un pueblo a medio día de viaje de la ciudad, que se llama Horta.

Llull ha mantenido hasta ahora en secreto la existencia de la Máquina, aconsejado por Matías. Aparte de ellos, sólo Muntaner, amigo y antiguo maestro de Llull, conoce su laboratorio secreto.

Pero, a pesar de toda su inteligencia, el Doctor no ha sido capaz de preveer los usos que su creación puede recibir. Francesc Matías si. Y ha informado a sus verdaderos amos: La Banca Borja. Los Borja son una familia afincada en Gandía, representada en Barcelona por Joan Berenguer, segundón de una de las mas importantes familias de la ciudad. Pero Berenguer no es mas que un hombre de paja. Es Matías quien, en la sombra, controla gran parte de los negocios que se desarrollan en la ciudad. Los Borja, dándose cuenta del increíble potencial de cálculo, económico... y militar de la máquina, han ordenado a Matías que secuestre a Llull, y lo lleve a Gandía cuando se tranquilicen los ánimos.

Matías ha contratado a los PJ seguro de que serán incapaces de traer agua clara, a fin de acallar toda sospecha. Espera poder dirigirlos y que se cierre la investigación tan rápido como sea posible.

Los PJ deberán interrogar a las "fuerzas vivas" de la ciudad, para descubrir la desaparición de Llull. Sus preguntas deben mostrarles unos cabos sueltos, y llevarles a Matías, quien les revelará la prisión de Llull.

3. Los hombres

De puertas afuera, todo el mundo admira la obra de Llull, y se declara su mas firme admirador. La verdad es bien

otra, y cada facción de la Corte que interroguen se cuidará mucho de presentarse como la única con las manos limpias, y de denigrar al resto.

* El Obispado: Nunca ha visto con buenos ojos la obra de Raimon (sin duda, inspirada por la mayor piedad). Si sus teorías se llevan a la práctica, la verdadera y auténtica fe en Dios Nuestro Señor se verá mancillada por esas barbaridades paganas. No tiene nada que ver en absoluto con la conjura.

* Los Consellers: Toleran tácitamente la obra de Llull, pero cederán mas fácilmente ante las presiones de cualquier de los otros grupos que ante las peticiones de unos infieles o unos frailecillos desharrapados. No harán nada, si los PJ no infringen (demasiado) la ley. Al fin y al cabo, han sido contratados por el "secretario" de Joan Berenguer.

* Los Borja: Banqueros Valencianos. Al cuarto día de la desaparición de Llull (y segundo de la investigación), un misterioso noble aparecerá en la ciudad. Se trata del mismísimo César Borja, primogénito y heredero de la Banca Borgia, y futuro Duque de Gandía. César se hospedará en casa de Joan Berenguer. Las tabernas se llenarán de rumores sobre su visita:

- Seguro que viene por un asunto de faldas. Es conocida su afición por las damas.
- César Borja ha sido visto saliendo de los muros de la ciudad en plena noche, por el camino de Horta.
- César Borja casi siempre aparece acompañado por el secretario de Berenguer. ¡Malas compañías de un perro converso para un noble cristiano, Voto a Brios!" Matías dijo a los PJ que trabajaba para Llull (lo que es cierto), pero no dijo nada de que fuera también el "secretario" de Joan Berenguer.

Borja viene a supervisar el proceso. No se fía de Matías.

* La Fraternitat de la Vera Llum. Rama catalana de la organización del mismo nombre, ha jurado matar a Llull. Se les tolera tácitamente, por su reconocida piedad... y muchas influencias. Su cuartel está en un pueblo situado a pocos kilómetros al sur de la ciudad, que se llama L'Hospitalet.

* Los Caballeros Templarios: Hombres cultos e instruidos, los monjes soldados aprecian sinceramente los trabajos de Llull. Dicen las malas lenguas que su colaboración ha ido mas lejos de lo que debería, y que juntos han estudiado cosas de las que no debe hablarse "ni a la luz del día ni bajo las estrellas." Los Templarios ofrecerán ayuda a los Pj, siempre que estos puedan ofrecer pruebas de su acusación, incluso defendiéndolos contra el poder político. Pero, por otra parte... es mala cosa levantar falso testimonio contra un noble cristiano.

* Su Majestad el rey don Jaime I. Su salud es demasiado precaria para inferir directamente en la trama. La autoridad política no intervendrá.

* Pere Muntaner: Anciano consejero de la corte, natural de Gerona, hoy dedicado al estudio y la meditación. Es amigo íntimo de Llull. Se rumorea que están enemistados, pero hará todo lo posible por que su "querido enemigo" vuelva otra vez. Si los Pj le convencen de su buena voluntad, les hablará del laboratorio secreto de Llull. Tiene un nieto de 10 años llamado Ramón, que quiere ser un gran guerrero y visitar tierras lejanas, para narrar luego sus aventuras.

* Arnau de Vilanova: Si los Pj sacan un tiro de Percepción x 3, verán a un joven goliardo que parece estar en todos los sitios por los que pasen. Interrogado, afirmará ser discípulo de Llull. Vilanova recomendará a los Pj que se pongan en contacto con Muntaner (El único verdadero amigo de mi maestro, a pesar de todo lo que se dice por ahí) y les prevendrá contra Matías (que, Señores, ni es buen cristiano ni fue buen judío).

Si se le pregunta por su relación con Llull, Vilanova no contestará. El motivo es que forma parte de una misteriosa secta de brujos llamada "Cofradía Anatema", e incluso ha practicado la nigromancia. Vilanova quiere ayudar a los PJ, pero no está muy bien visto en la ciudad. Una vez descubierto, permanecerá en la sombra, y solo volverá a aparecer si los PJ se meten en un lío insalvable.

* La Plebe: Si efectúan por las tabernas de la ciudad un tiro de Soborno/Elocuencia, o ambos, algunos curiosos pasajes de la vida de Matías (ex-prestamista, judío converso) saldrán a la luz. Curiosa biografía para el ayudante de un sabio... También sabrán de la visita sorpresa de César Borja a Barcelona.

* La Máquina: Si consiguen llegar al laboratorio, y ponen todos los hechos en conocimiento de la Máquina, esta utilizará su increíble poder deductivo para orientarlos en la investigación. Desafortunadamente, está protegida por cuatro hombres armados. Uno de ellos monta constantemente guardia en la puerta de la masía, y los otros tres holgazanean en la habitación central.

4. Los problemas

Dicen que "el número de tontos es infinito". Tiendo a estar de acuerdo. La "Fraternitat de la Vera Llum" no se entera de nada, pero está encantada con la desaparición de Llull. Se contaban curiosas historias de él. Los hombres de la "Fraternitat" tratarán de torpedear cualquier iniciativa que tomen los "Hombres de bien" (es decir, los Pj), no sea que consigan encontrarlo. En particular:

* La noche del primer día, cinco hombres armados con porras se dirigirán a la posada o alojamiento de los Pj. Entrarán UNA POR UNA en las habitaciones, y tratarán de intimidarlos. No quieren que corra la sangre... si no es imprescindible, pues no desean ningún escándalo, que sólo traería publicidad. Si no se les ataca, entregarán su mensaje ("Salid de la ciudad antes de que cante el gallo o...") y marcharán.

* La noche del segundo día, volverán (Si los PJ no han urdido ningún plan para engañarlos), pero en número de 20, y armados con espadas. Dije que no querían hacer correr la sangre... si no era imprescindible.

Por otra parte, si los Pj se ponen en contacto con la Máquina (pasando por encima de sus cuatro secuaces), Matías se pondrá muy nervioso. Comprenderá que cometió un error, y enviará a un grupo de asesinos a que acaben con los PJ. La táctica es sencilla: Fingiéndose borrachos, se acercarán a los PJ en plena calle, y los apuñalarán con

dagas que llevarán bajo sus capas. Después huirán a la carrera por las callejuelas de la ciudad.

Finalmente, si los Pj consiguen descubrir la historia, y acorralan a Matías, este lo negara todo. Si, a pesar de todo, consiguen "convencerle" para que les enseñe la prisión de Llull fingirá aceptar.

Matías llevará a los PJ hasta una casa situada en las afueras de la ciudad. En una celda del sótano, efectivamente, se encuentra el Doctor. Pero custodiando dicha casa hay una docena de soldados. Matías tratará de aprovechar la confusión para huir hasta el palacio de Joan Berenguer. Si lo consigue, al cabo de dos horas aparecerán cincuenta soldados, a las órdenes de César Borja, que se llevarán a Llull hacia Gandía.
Los Pj se librarán de muchos problemas si, a estas alturas de la investigación, han tenido la precaución de contactar con los Templarios. Ni la milicia de la ciudad ni los soldados del Rey les ayudarán, alegando "falta de pruebas". (Por el contrario, contactar con estos grupos es muy posible que ponga sobre aviso a César Borja)

5. La máquina

Rescatado Llull, este comprenderá que su creación jamás podrá ser utilizada por el hombre, y acompañado por los Pj, se dirige al sótano donde la construyo a fin de terminar con ella. -¡Máquina, Máquina! grita Llull. Pero la Máquina no responde. Mas humana que aquellos a quienes debía servir, ha comprendido la situación, y en algún punto de su estructura, el trocito de metal que hacía las funciones de un corazón se ha roto...

Si todo sale mal, y los Pj no consiguen liberar a Ramón Llull, será Arnau de Vilanova el que rescatará al sabio, para que éste pueda enfrentarse a su destino y morir, una mañana de 1315, apedreado en un pueblecito de Túnez.

Frente a la Máquina, los Pj pueden tener varias actitudes, según sus puntos de IRR:

* 01-25. Una máquina muy curiosa.
* 26-40. Tiene que haber alguien dentro que la haga funcionar ¿Quizá un duende, o quizá un ser demoníaco.?
* 41-75. ¡Brujería!. Ganancia de 1D4 de IRR si no se pasa una tirada de RR.
* 76-99. Algún tipo de magia desconocida.
* + 00: Definitivamente, no es magia.

Recompensas
Los Pj ganarán 35 P.Ap. si consiguen rescatar por sus propias manos a Ramon Llull. Asimismo ganarán 10 P.Ap si llegan a ver la Máquina en funcionamiento.

P.N.J.
Francesc Matías

FUE	7	Altura:	1'58	Peso:	45 kg.
AGI	10	RR:	30%	IRR:	70%
HAB	13	Apariencia 10			
RES	12				
PER	15				
COM	20				
CUL	15				

Armas: Daga 20 % Daño: 2d3.
Armadura: Carece.
Competencias: Elocuencia 75%
Hechizos: Ungüento de Atracción Sexual (2 dosis)

Arnau de Vilanova

FUE	8	Altura:	1'78	Peso:	70 kg.
AGI	17	RR:	10%	IRR:	90%
HAB	15	Apariencia 15			
RES	12				
PER	20				
COM	10				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Discreción 45%, Psicología 70%
Hechizos: Invulnerabilidad. Protección Mágica. Aceleración. Teleportación.

Asesinos

FUE	18	Altura	1'72	Peso:	65 kg.
AGI	14	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia 8			
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Daga 80 % Daño: 2D3 + 1D4
Armadura: Ropa gruesa (Protección 1)
Competencias: Esquivar 40%

Soldados de Berenguer
(Esbirros de Matías)

FUE	15	Altura:	1'75	Peso:	70 kg.
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	13				
RES	15				
PER	10				
COM	10				
CUL	5				

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

Fraternitat de la Vera Llum

FUE	17	Altura:	1'73	Peso	65 kg.
AGI	15	RR:	90%	IRR:	10%
HAB	15	Apariencia 12			
RES	17				
PER	12				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Porra 50% Daño: 1D3 + 1D4.
Espada 65% Daño: 1D8 + 1D4.
Armadura: Peto de cuero (Protección 2)
Competencias: Discreción 60%, Esquivar 50%

Liber iudex abrahami

por Jose Beltrán

Nel mezzo del cammin di nostra vita
mi ritrovai per una selva oscura
che la diritta via era smarrita

Liber Inferni, Canto I

Aventura para un grupo de 3 a 5 Pj. Uno de ellos debería ser un estudioso (si no un practicante) de la magia.
Este módulo se basa, más o menos, en la historia de Nicolás Flamel.

Información para el D.j.

El objeto central de este módulo es, simplemente, un libro: Un libro de alquimia, escrito por un sabio rabino judío francés (Abraham Juif, Abraham el judío). En dicho libro, escrito en parte en hebreo cabalístico y en parte en latín, se describe, con la ayuda de diversas figuras jeroglíficas, el proceso para la creación del "polvo de proyección", una materia que, añadida al mercurio o al plomo en fusión los convierte respectivamente en oro y plata.
Este libro ha sufrido muchas visicitudes a lo largo de su historia. Escrito entre los siglos VII y IX, este valioso volumen se encontraba en poder de los judíos del Call de Gerona. Por desgracia, durante uno de los frecuentes saqueos cristianos al barrio judío fue robado, desconociéndose su paradero. Mucha gente daría todo lo que tuviera para poder hacerse con él...
Y en concreto hay dos organizaciones que están haciendo lo posible para hallarlo: Por un lado, la Fraternitas Vera Lucis, empeñada en destruir un libro "impregnado de malignidad diabólica y magia negra". Por otro, un sabio rabino centroeuropeo, llamado Levi Einsestein, que ha recorrido media Europa para poder descifrar ese texto casi incomprensible, con la esperanza de recuperar para su pueblo la sabiduría del rabino Abraham, condensada en este libro (cuyo título es "Asch Mezareph").

Introducción. Gerona, 135..

Los Pj se encuentran en Gerona descansando tras la última aventura. Mientras se encuentran quitándose el polvo del camino en los viejos (y carísimos) baños árabes (y entrando en relación con algunas de las chicas del lugar) (1), les abordará discretamente un individuo, que les preguntará si están interesados en la adquisición de un raro libro que ha caído "casualmente" en sus manos. Si llega con los Pj a algún tipo de acuerdo les citará a Maitines (medianoche) cerca del portal de Sant Cristófol, frente a la torre Gironella, al pie de las murallas de la ciudad.

(1) Los baños públicos medievales eran mixtos, y la gente acudía a ellos para charlar, tomar vino y realizar ciertas cosas que no tienen demasiado que ver con la higiene. Dichos baños contribuyeron bastante a propagar todo tipo de enfermedades, en especial las venéreas.

1. El libro

El individuo en cuestión se llama Pere Grañó, y robó el libro durante el último saqueo cristiano. Los judíos están desplegando una inusitada actividad para recuperarlo, y tiene miedo, así que piensa que lo mejor es deshacerse de él vendiéndolo más o menos barato a un grupo de extranjeros.
Pedirá por él un precio no pequeño, pero tampoco exorbitante, y de hecho está dispuesto a llegar a casi cualquier acuerdo.
Un Pj entendido, que empiece a examinar el libro con detalle, se dará cuenta de que es un libro muy, muy especial... Las extrañas figuras son fascinantes; la exótica escritura es turbadora; y las advertencias iniciales escritas en latín, sorprendentes: "Abraham el judío, príncipe, preste, levita, astrólogo y filósofo, a la raza de los judíos, por la ira de Dios dispersada en las Galias, salud D.I: ¡Maldición y anatema caigan sobre todo aquél que lea este libro y no sea escriba o sacerdote..."
La atracción que el sorprendente volumen ejerce sobre su dueño es cada vez mayor. Las pocas partes que están escritas en latín dejan ver que algo sorprendente y extraordinario se oculta en el libro. Pequeños indicios muestran que quien sea capaz de seguir lo que en sus páginas se indica, podría alcanzar enormes riquezas y prosperidad sin cuento. Por desgracia, lo esencial del libro es incomprensible. Está escrito en hebreo cabalístico, y nadie sino un judío sabio, y a ser posible rabino, podría traducirlo. Y, con el reciente saqueo del Call, las relaciones con los judíos de Gerona no son precisamente cordiales.
De todas formas, aún hay esperanza de poder entender lo que se dice: En Toledo, bajo la protección del rey, hay una escuela de traductores donde muchos hombres sabios y eruditos se dedican a hacer llegar a la mayor cantidad de gente posible los conocimientos y el saber que han acumulado los árabes, judíos y cristianos. Quizás allí hubiera alguien que fuera capaz de dar con el sentido del libro misterioso... Un viaje hasta Toledo podría ser muy útil...

2. Los contrincantes

Se supone que los Pj tratarán de llevarlo todo con el mayor secreto posible. No obstante, filtraciones siempre puede haber. Y debemos tener muy presente que hay dos grupos que están siguiendo la pista del libro: La Fraternitas y los judíos.
Los métodos de la Fraternitas, en lo que a hacerse con el libro se refiere, no necesitan mucha descripción... A los dos días de haber partido los Pj de Gerona, llegará a la misma un grupo de la Fraternitas, siguiendo la pista del texto. Depende de la discreción de los Pj al preparar el viaje el que se lancen en su persecución inmediatamente o se retrasen investigando de uno a tres días, plazo en el cual encontrarán a Pere Ferrer, lo torturarán y le harán hablar. El plan de la Fraternitas será tratar de adelantar a los Pj y emboscarlos. Irán siguiendo su ruta, preguntando por ellos a las gentes, y en especial a sus agentes diseminados en los caseríos y hospederías de la comarca. Cuando se encuentren en un sitio favorable, intentarán adelantarlos campo a traviesa para organizar la emboscada. Su

sencillo plan consiste en no dejar testigos, y destruir el libro. Tratarán de hacerse pasar por un grupo de bandidos. NOTA PARA EL D.J: No se indica cual puede ser ese "lugar favorable", ya que la ruta hasta Toledo es larga, y los caminos para llegar a la ciudad son múltiples. Al D.J. le corresponde documentarse adecuadamente.
En caso de que los Pj respondan al ataque adecuadamente y los Frateres se vean en peligro de ser derrotados, optarán por la huida para reagruparse y volver a intentarlo unos días más tarde. Debería darse alguna oportunidad a los Pj que, durante la lucha con los "bandidos" se dieran cuenta de que están demasiado bien organizados y disciplinados para ser asaltantes normales.

En cuanto a los judíos, utilizarán medios más sutiles. Levi Einsestein llegará a Gerona casi al mismo tiempo que los Fraternitas, y gracias a su poderosa inteligencia y capacidad de deducción encontrará casi inmediatamente la pista del libro... y de los Pj. Rápidamente organizará a los judíos geroneses, alertando mediante correos rápidos (a caballo) a las comunidades judías dispersas por la ruta de Toledo, para poder controlar sin problemas a los Pj. Su estrategia consiste en intentar hacerse con el libro mediante la astucia. En caso de emergencia está dispuesto a aliarse a los Pj frente a sus enemigos comunes, para evitar la destrucción del libro a manos de la Fraternitas.
A lo largo de la ruta de Toledo, los Pj tendrán dos contactos con agentes judíos. Uno de ellos será el de un comerciante erudito, que se interesará por el libro y propondrá a los Pj comprarlo, ofreciendo una suma bastante elevada. Caso de que los Pj se nieguen se encontrarán al cabo de un par de días con tres hombres de armas, llamados Julián, Gonzálvez y Roque, que solicitarán a los Pj acompañarles en la ruta hacia Toledo, afirmando que van en la misma dirección. No son otra cosa que tres judíos conversos, bastante hábiles con las armas, que intentarán hacerse con el libro a la primera oportunidad. Caso de no tenerla, ayudarán al grupo a proteger el libro frente a la Fraternitas.

3. Los bandidos

Los viajes en la Edad Media eran bastante inseguros por culpa de los bandidos, que en algunas zonas infestaban literalmente los caminos. Un asalto de bandidos puede dar un poco de "ambiente" al viaje (y puede también crear mayor confusión si los bandidos auténticos se hacen con el libro. Intentar recuperarlo puede ser una aventura en sí misma, aunque hay que tener en cuenta de que no es muy probable que unos vulgares bandidos le den mucha importancia al libro. Lo más probable es que lo utilicen para encender fuego...)

4. La escuela de traductores

En caso de que los Pj lleguen a Toledo más o menos intactos y con el libro, la aventura empezará a tomar "ambiente". De presentarse en la escuela de Traductores, se encontrarán con que ésta se encuentra prácticamente bajo el mandato personal del Rey de Castilla. Gracias a sus informadores, éste no tardará en enterarse (incluso antes que los Pj) del trabajo de los traductores: los eruditos de la escuela no pueden descifrar el libro por completo, aunque sí llegar a intuir el secreto que encierra: el secreto de la piedra filosofal, capaz de convertir el plomo en oro y el mercurio en plata (ver hechizo de Transmutación de Metales, pág. 38 del manual). El Rey, muy interesado, no tardará en enviar un nutrido grupo de soldados para que "escolten" a los Pj hacia el castillo romano (reformado por godos y castellanos, y que bajo los mandatos de Carlos I y Felipe II se convertiría en el famoso Alcázar de Toledo), suponiendo que los Pj pueden realizar la transmutación. Los Pj gozarán de la hospitalidad real en calidad de "invitados"... en la celda más profunda del castillo, con un más que completo laboratorio de alquimista y con órdenes de fabricar una ingente cantidad de oro y plata, para sanear las exiguas arcas reales. El rey, además, exige resultados inmediatos, so pena de decapitación sumarísima. Como los Pj no sean buenos alquimistas, puede ser su fin.
Los Pj podrían intentar diseñar un plan de huída, aunque ello tendrá el pequeño inconveniente de que serían declarados proscritos, y en tal caso su pellejo no valdría ni un ochavo. Lo concerniente a una huída del castillo se deja a discreción del DJ, aunque hay que decir que es extremadamente difícil. tendrán que improvisar un plan realmente bueno para tener algunas probabilidades de éxito. El castillo del rey no es cualquier cosa... (Se deja al DJ la cuestión de documentarse y preparar planos del castillo en previsión de esta eventualidad).

5. El barrio judío

Si los Pj deciden a última hora no ir a la escuela de Traductores, o se huelen el follón en que se pueden meter si lo hacen, aún tienen otra opción para descifrar el libro: dirigirse al barrio judío de la ciudad. La comunidad judía es bastante más respetada en Castilla que en la Corona de Aragón, por lo cual no hay, en principio, tanta animadversión ni desconfianza hacia los cristianos. Lo que no saben los Pj es que la comunidad judía ya ha sido alertada de su llegada, y les están esperando. Los Pj encontrarán con una facilidad que debería escamarles un sabio judío, que se ofrecerá a traducir el libro si al mismo tiempo le permiten hacer una copia. Explicará que es imprescindible que realice el trabajo en su casa, ya que allí se encuentran toda una serie de libros sobre la Cábala que necesita para llevar a buen término la traducción. Se ofrecerá a alojar a los Pj allí, argumentando que, por una parte, estarán ocultos de sus enemigos, y por otra, protegerán mejor el libro... libro que, por supuesto, desaparecerá a la primera oportunidad, siendo sustituido por un tratado de teología escrito en hebreo vulgar, sin ningún valor pero con una encuadernación parecida. A continuación la comunidad judía, (bajo la dirección de Leví Einsestein, que acaba de llegar quemando etapas) organizará una mascarada para confundir a los Pj y hacerles salir a toda prisa de Toledo. Se organizará una noche un asalto fingido a la casa, simulando un "progrom" contra los judíos del barrio. En medio de la confusión se instará a los Pj a que huyan, para salvar la vida... con el falso libro en su poder. En caso de que esto falle... bueno, sintiéndolo mucho tendrán que recurrir a métodos un poco más violentos (degüello nocturno con descabello y similar).

6. El desenlace

Nos estábamos olvidando, sin embargo, de la Fraternitas Vera Lucis. Perdieron la pista de los Pj poco antes de su llegada a la ciudad, y ésta es lo bastante grande como para dificultar enormemente la búsqueda de un grupo reducido de personas que están de paso. Sin embargo, al cabo de algunos días encontrarán de nuevo el rastro de los Pj, actuan-

do en consecuencia. Su actuación depende, lógicamente, de dónde se encuentren, a estas alturas, los Pj:

*__Escuela de traductores__. Organizarán una emboscada contra los Pj en las cercanías de la misma. Si los Pj los rechazan, intentarán llevarse vivo al menos a uno de ellos, para poder exigir el libro a cambio de su vida. Por supuesto, no respetarán el pacto, sino que intentarán organizar una trampa para acabar con todo el grupo.

*__Prisioneros del Rey__. La Fraternitas es influyente. Se introducirán en el castillo y, más tarde o más temprano, harán una visita a los Pj en su celda-laboratorio. Sería conveniente ir encargando una corona de flores, porque el autor no ve cómo podrían los Pj salir vivos de ésta...

*__En el barrio judío__. El DJ será lo suficientemente maquiavélico como para hacer que el asalto (real) de los Fraternitas a la casa se adelante apenas unos minutos al asalto (fingido) de los judíos. El caos y la confusión serán totales, y Pj y judíos deberán unir sus fuerzas, dejando las explicaciones para después.

Obsérvese lo siguiente: esta historia es casi imposible que tenga un "final feliz". O bien se hacen los de la Fraternitas con el libro, o se lo quitan los judíos, o el Rey encierra a los Pj. Nótese también que, una vez en Toledo, los Pj deberían moverse muy deprisa, pues la Fraternitas terminará encontrándolos, y cuando lo haga los Pj tienen todos los números de la rifa para un terrenito de 1'70 por 0'60 y 6 pies de profundidad.
Los judíos saldrán victoriosos si consiguen hacerse con el libro antes que la Fraternitas aparezca. Recuérdese que ayudarán a los Pj frente a la Fraternitas, ya que es un enemigo común. Esto puede hacer que, finalmente, judíos y Pj lleguen a un acuerdo. Levi Einsestein será inflexible en un punto: los judíos deben quedarse con el libro, ya que es de gran valor para ellos. Pero está dispuesto a dar a los Pj el secreto de la Transmutación de Metales (que, a fin de cuentas, es lo que les interesa).

Esta aventura, como puede verse, tiene un enorme abanico de posibilidades. El DJ deberá ser más bien experimentado, pues es muy probable que en muchas ocasiones tenga que improvisar. La historia es compleja y exige llevar una cuenta cuidadosa del tiempo transcurrido.

7. Recompensas

*Por el mero hecho de salir vivos de la aventura: 10 P.Ap
*Por evitar que el libro sea destruido: 10 P.Ap
*Llegar a un acuerdo con los judíos: 20 P.Ap
*Escapar del castillo del Rey: 30 P.Ap

Estas recompensas son acumulables.

P.N.J.

Levi Einsestein

FUE	5	Altura:	1'57	Peso:	45 kg.
AGI	10	RR:	99%	IRR:	1%
HAB	12	Apariencia:	12		
RES	10				
PER	20				
COM	10				
CUL	23				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Artesanía 90%, Alquimia 90%, Astrología 90%
Nota: Levi Einsestein es un viejecillo despistado y distraido, con una larga melena blanca y un excéntrico y poblado bigote. Su frase favorita es "nada es verdad ni mentira, sino que todo es relativo". Tiene una tos persistente que intenta calmar chupando el humo que producen ciertas hierbas curativas que quema en una pipa de arcilla. (Remedio curativo ya usado por los romanos)

Hombres de armas judíos

FUE	15	Altura:	1'70	Peso:	65 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia:	10		
RES	12				
PER	10				
COM	10				
CUL	10				

Armas: Espada 45% (1D8+1D4+1)
Armadura: Peto de cuero (Prot. 2)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Discreción 35%, Escudo 40%

Bandidos

FUE	12	Altura:	1'60	Peso:	50 kg.
AGI	10	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	13	Apariencia:	8		
RES	12				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Hacha 40% (1D8+2)
Honda (1D3+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Esquivar 40%

Miembros de la "Fraternitas Vera Lucis"

FUE	15	Altura:	1'78	Peso:	75 kg.
AGI	13	RR:	75%	IRR:	25%
HAB	17	Apariencia 13			
RES	15				
PER	12				
COM	10				
CUL	15				

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Hacha 45% (1D8+1D4+2)
Ballesta 40% (1d10+1D4)
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)

Competencias: Cabalgar 60%, Escudo 40%

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% (1D8+1D6+1)
Escudo 45%
Ballesta 50% (1D10+1D6)
Armadura: Peto de cuero con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)

Siqua sine socio, caret omni gaudio

por Miguel Aceytuno

Con l'unghie si fendea ciascuna il petto;
battiensi a palme, e grivan si alto,
ch'i'mi strinsi al poeta per sospetto

Liber Inferni, Canto IX

Introducción

Navarra, marzo del año de Nuestro Señor de 1.347. Las noticias vuelan. Iñigo Garcés, un grave hombre de la corte, ilustre por su apellido y por sus servicios a la reina Juana II, busca a un grupo de guerreros, de espada pronta y lengua queda, para una delicada misión. La recompensa será alta. No me parece mucho suponer que los Pj. se lanzarán al ruedo.
Iñigo explica la operación a los Pj: Le envía un destacado miembro de la corte, cuyo nombre no viene al caso. El hijo de tan noble señor, al que llamaremos don Carlos (Qué casualidad, se llama igual que el hijo de la Reina, que Dios Guarde... ¡¡¿?!!), ha sido hechizado por una maldita arpía, Birutia de Aralar, bruja y alcahueta. Birutia ha atraído al joven mediante embrujos y engaños, y le ha obligado a prometerse con su discípula Indarr, para tenerlo más controlado. Es menester que una compañía de hombres discretos y resueltos viaje a Aralar, en lo alto de las montañas, y rescate al joven e inexperto galán. Las tropas reales son muy conocidas, por lo que la vanguardia de la expedición estará formada por un grupo anónimo (adivina quién). Una compañía de hombres de Su Majestad (así como cuatro veces el número de Pj) os seguirá a cosa de una milla. Tienen instrucciones de no acercarse a los Pj, pues podrían ser reconocidos como soldados de la Reina, pero si el asunto se pone color hormiga, puede ser buena cosa tener un respaldo cerca. Son soldados veteranos, curtidos en cien batallas. El mejor respaldo militar que podríais obtener. Y si se monta un follón... nadie sospechará si intervienen unos soldados "que pasaban por ahí".
Iñigo entregará armas y material a los guerreros. No falta de nada, la casa es grande. El equipo no es lujoso, ni muestra librea de ningún tipo, pero es de tan buena hechura y revela una habilidad tal en la fabricación... que será digno de un Rey.
El capitán de los soldados es Juan de Sansín. Es fácil distinguirlo de su caballo, pues Juan lleva espada. Juan es un guerrero cuarentón, que ha entregado su sangre mas de una vez por su Reina, como atestigua el garfio que lleva por mano izquierda. De joven tuvo que ser de fuerza casi sobrehumana, y aún hoy os lo pensaríais antes de buscarle las cosquillas. Ha sido durante muchos años guardaespaldas de nuestra reina, Juana II (que Dios Guarde), y es de todos conocida su fanática devoción a la corona.
Lo que no sabe todo el mundo son las instrucciones secretas de Juan. Son simples: Cuando los Pj rescaten al joven Carlos, los atacará con sus hombres y los llevará cautivos a Pamplona, donde serán ahorcados tras cortarles la lengua (para que no canten a última hora). Después dirá que unos bandoleros asaltaron al hijo de la Reina. Sería un escándalo terrible en la corte si corriera la voz que el joven príncipe ha sido embrujado. El interés de estado no puede asumir esto. Y, por otra parte, ¿Quién puede confiar en la discreción de unos miserables aventureros?
Juan no es cruel. A Juan no le gusta su misión. Pero Juan ama a su señor sobre todas las cosas, y cumplirá sus órdenes hasta más allá de la muerte. Literalmente.

1. El camino

Partís de Pamplona al alba. El camino hasta Aralar dura un par de días. Pronto abandonáis el camino real, y os internáis en los montes. Los bosques vascos son duros. En primavera hay lobos, pero en otoño los osos se los comen. Y en verano las moscas se comen a osos y lobos. Y en invierno hace frío. Mucho frío. (Si los PJ no toman las debidas precauciones, quizás deban hacer un tiro de Resistencia durante la noche, para no quedarse congelados).
Los bosques vascos son duros. Eso si, la vista es impresionante. Zonas apenas pisadas por el hombre, uno se siente muy cerca de la naturaleza. Y tan cerca. A la que te descuidas, parte tuya aparece dentro de un lobo, y el resto como simiente para los árboles...
Llegada la noche, acampáis en un pequeño claro, a orillas de un riachuelo. A lo lejos, podéis vislumbrar la hoguera de vuestros "compañeros". La luna sale sobre los árboles. Qué paz, qué tranquilidad... solo rota por los aullidos de los lobos...
A eso de maitines, si el centinela (¿Porque habéis puesto turnos de guardia, no?) pasa un tiro de Percepción, oirá unos gruñidos entre la maleza, y verá a la luz de la hoguera (que lucirá si ha pensado en poner leña en las dos últimas horas) una sombras que se mueven. ¡Lobos! Si consigue dar la alarma, una reacción resuelta de los PJ hará que salgan corriendo. Si no... Los lobos los sorprenderán. Ley de vida.
Atacan el doble de lobos que de Pj (ver pag. 58 del manual para mas información). Una vez entablado combate, sólo se retirarán a) Con la panza llena, b) Si los Pj hieren o matan a mas de media manada. Si el máster no se siente demasiado cruel, y los Pj comienzan a ser devorados, puede hacer intervenir a los soldados a discreción. Ellos SI han puesto una guardia.
Por cierto, y para quién le interese, los lobos no pueden subir a los árboles. De nada.

2. Aralar

Aralar, la sierra maldita. No sabéis muy bien de quién debe protegeros la guardia... desde Oderiz que no habéis visto más que cuatro o cinco caseríos. Llegáis a la montaña al anochecer. Delante vuestro, a unos quinientos pasos, una cabaña. La guardia ha hecho un alto, y parece que se preparan para cenar, a orillas de un riachulelo media milla detrás vuestro. Desde su posición, no pierden detalle de lo que pasa.
En la puerta de la cabaña, hay tres figuras. Una joven parte leña. Un joven alto y apuesto da de comer a unas gallinas, y una anciana señora hila apurando los últimos rayos del sol. Una estampa bucólica. Aparte del hacha de la joven, y el cayado de la anciana, ninguno de ellos

parece armado. A medida que os acercáis, dejan sus actividades y se os quedan mirando. No parecen muy preocupados.
Casi al llegar a la cabaña, la joven se seca el sudor de la frente y se dirige a vosotros: "Pasad, hermanos. Nuestra casa es pobre, pero os daremos el pan y la sal." Con un gesto, os indica la puerta de la cabaña.
¿Qué hacéis?

3. La historia

La historia es más simple de lo que parece. En efecto, Carlos ha sido arrastrado a Aralar mediante magia... mediante la más cotidiana, hermosa y simple magia posible: Se ha enamorado de Indarr. Y viceversa. Carlos sabe que su destino es de ser Rey, y que no podrá sentar a Indarr a su lado. Es su sino. Pero Indarr quiere perpetuar su estirpe, y que el padre sea Carlos. Este está de acuerdo en ofrecer toda su vida al Reino de Navarra... excepto un año. Solo pide un año, y volverá. Su madre no es vieja, y aún le quedan muchos años por reinar. Carlos ha decidido que volverá a Pamplona para el deshielo siguiente... Y entonces llegan los Pj. Carlos e Indarr están contentos. Así podrán explicar a un enviado de la corte la situación, y tranquilizar a la madre de Carlos. Hablando se entiende la gente...
Carlos e Indarr tratarán de explicaros la situación (si les dejáis). No usarán la violencia... si no es imprescindible. Carlos no quiere irse.
(Nota para el DJ: Carlos de Evreux FUE rey de Navarra, así que no seas bruto y no lo mates. Si le pegan un palo, que quede herido o inconsciente, y cosas así. Muchas gracias, en nombre del Colegio Oficial de Historiadores).
A los pocos minutos, caída la noche, Birutia e Indarr cruzarán una mirada y se cubrirán con unas capas, saliendo de la cabaña. Por mas rápidos que vayan los Pj, al salir fuera la montaña estará desierta (Si no contamos el campamento de los soldados...). Carlos os prepara una sencilla pero sustanciosa cena, al lado del fuego. Preguntado, os dirá: "Salen muchas noches. No se dónde van, pero confío en ellas. Se que van para bien. Volverán al alba. Esperemos a que vengan, y podremos parlamentar con seguridad con los soldados de mi padre. Pienso quedarme aquí hasta que vuelvan."

Evidentemente, mi querido D.J, las opciones son:
1.- Que los Pj se pongan duros con Carlos y lo entreguen a los soldados. Mal rollo. Birutia e Indarr volverán al alba. Evitarán hacer mas daño que el mínimo imprescindible, pero lucharan como un gato panza arriba. Por no hablar de la recompensa que esperaría a los Pj en Pamplona...
2.- Que los Pj decidan abrirse. Mal rollo. Juan no puede dejarlos marchar, así que mandará que los maten. Nada personal, pero "testigo bueno, testigo muerto".
3.- Que los Pj le expliquen a Juan la situación, y le hagan ver que lo mejor sería volver la primavera que viene. Mal rollo. Juan pensará que también han sido hechizados, y va a acabar con la posesión de raíz: Degollando a todos menos a Carlos.
4.- Que los Pj se entretengan demasiado tiempo charlando. Adivina. Los soldados empezarán a ponerse nerviosos. (Si puedes llamar ponerse nerviosos a que cinco de ellos tomen arco y flecha, y cubran a sus camaradas que suben con las armas desenvainadas). Lo dicho antes sobre Juan y las posesiones infernales.
5.- Que los Pj tengan otra idea brillante. Mal roll... no nos precipitemos. ¡Adelante con los faroles!

4. El final

Evidentemente, esto terminará bien para los amantes. La magia del cine. ¿A ver, donde has visto tú que maten al bueno? De la habilidad de los Pj dependerá que salgan de aquí mas o menos trasquilados.
A mi, lo más sensato me parece ponerse del lado de Birutia e Indarr. Aunque por fuera parezcan unas pacíficas campesinas, lee después las características y verás por qué. Recuerda que los Pj NO TIENEN POR QUE SABER DURANTE LA LARGA, LARGA NOCHE CUALES SON LOS PODERES DE BIRUTIA E INDARR, ni siquiera si los tienen. Que sufran.
Si los Pj consiguen contener a los soldados de Juan hasta la vuelta de Birutia e Indarr al amanecer, éstas usarán toda su magia contra los soldados, para que dejen de luchar.
La noche es clara, y hay luna llena. Se puede ver a un hombre (que no lleve antorcha) hasta unos treinta pasos. Los arcos no valdrán mas allá de esta distancia, si el blanco no lleva antorcha,
La cabaña es una sólida construcción de piedra, con cuatro troneras a los lados, y una pequeña y robusta puerta de roble. Si los Pj se atrincheran dentro, será difícil para los soldados entrar... mientras los Pj no se cansen a lo largo de las horas (buen momento para otro tirito de Resistencia). Los asaltos de los soldados serán:
* Maitines: Al frente de Juan, suben en fila con antorchas a preguntar que pasa, como dicho antes. Una resuelta descarga de flechas puede que los ponga en fuga.
* Media hora después, los soldados suben desplegados en guerrilla, y en silencio. Un buen escucha (De noche, un centinela es inútil. Aplica malus al escucha si el ruido que hacen sus compañeros charlando puede interferir su observación... pero no se lo digas) puede detectarlos a cosa de un minuto del asalto final. Concentrarán sus fuerzas en tratar de echar la puerta abajo. Si no lo consiguen antes de sufrir 3 ó 4 bajas, se retirarán a deliberar.
* Laudes: Si antes fueron detectados (y rechazados), los soldados cortarán un árbol y se dividirán en tres grupos. Uno usará el tronco para tratar de echar abajo una de las paredes, otro echará las ramas encendidas sobre el techo de la cabaña, y el tercero atacará la puerta. Si los Pj aguantan el asalto media hora, están salvados. Llega la caballería.

Si los soldados capturan a los Pj (supervivientes)... sé bueno. Deja que Birutia e Indarr aparezcan en medio del camino real, y "convenzan" a Juan que es mejor que se vuelva sin Carlos por donde vino. Juan de Sansín no es un necio en absoluto, y comprenderá que no tiene más remedio que volver a informar al rey. Si os habéis enrollado mínimamente con Carlos, las brujas os liberarán y podréis continuar vuestro camino. Si ayudasteis a los soldados... os dejarán con ellos. Veamos como os recibe su augusta majestad...

Quizás os convenga fomentar la amistad de las brujas de Aralar. Son buena gente, pero tienen buena memoria, y a veces conviene tener amigos en el cielo y en el infierno.

5. ¡No se vayan todavía!

¿No quieren saber como acaba la historia? Pues se van a fastidiar, pues las historias nunca terminan, sólo continúan. Carlos volvió la primavera siguiente a Pamplo-

na, a cumplir su destino, no sin haber ayudado a Birutia e Indarr en el parto de una niña, Sorguiñak de Aralar. En 1.349 sería coronado Rey. Sin embargo, vivió siempre amargado, perseguido por el recuerdo de su amor imposible, y fue un mal rey, odiado por sus súbditos.
Respecto a Sorguiñak, llegada su pubertad fue enviada a casa de un alquimista de Játiva, llamado Al Burux, a completar su educación. Tras largos y provechosos viajes, volvió a Aralar, junto a su madre. Juntas formaron uno de los conventículos mas poderosos de todos los tiempos, y se dice que fueron capaces de enfrentarse al mismísimo Aker... pero esto ya es otra historia.

Por cierto, los Pj ganarán 35 P.Ap. si consiguen salir vivos (sea del modo que sea) de esta historia)

P.N.J.

Juan de Sansín

FUE	20	Altura.	1'90	Peso:	110 kg.
AGI	15	RR:	70%	IRR:	30%
HAB	20	Apariencia: 2			
RES	20				
PER	10				
COM	10				
CUL	5				

Armas: Espadón 90% (1D10+1D6+2)
Armadura: Cota de Malla con ref. (Prot. 6)
Casco (Prot. 2)
Competencias: Mando 50%, Esquivar 40%

Soldados

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

Armas: Espada 75% (1D8+1D4+1)
Arco largo 60% (1D10+1D4)

Birutia de Aralar

FUE	14	Altura:	1'75	Peso:	83 kg.
AGI	10	RR:	7%	IRR:	193%
HAB	15	Apariencia: 23			
RES	10	Nacida en 1289. Muerta en 1349			
PER	20				
COM	10				
CUL	20				

Armas: Palo 50 % (2D4+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 85% Con. mágico 92% Con. animales 43 %Con. minerales 63 %Con. plantas 89 %.
Idiomas: Castellano 20 % Leyendas 90 % Medicina 67 % Prim. Aux. 53 % Psicologia 130 %
Hechizos: **Todos**.

Indarr de Aralar

FUE	18	Altura:	1'78	Peso:	80 kg.
AGI	17	RR:	15%	IRR:	185%
HAB	15	Apariencia: 25			
RES	14	Nacida en 1321. Muerta en 1399.			
PER	18				
COM	10				
CUL	20				

Armas: Palo 90% (2D4+1)
Arco Largo 70% (1D10+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 75% Con. mágico 85% Con. Animales 77%Con. minerales 70%Con. plantas 83% Idioma Castellano 15% Leyendas 83% Medicina 60% Prim. Aux. 74% Psicologia 90%
Hechizos: **Casi todos**

Sorguiñak de Aralar

FUE	15	Altura:	1'65	Peso:	53 kg.
AGI	20	RR:	36%	IRR:	164%
HAB	20	Apariencia:	23		
RES	15	Nacida en 1348. Muerta en 1423.			
PER	20				
COM	16				
CUL	15				

Armas: Honda 90% (1D6+1D3+2)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 75% Con. mágico 80% Con. animales 70% Con. minerales 70% Con. plantas 70% Correr 60 % Idiomas: Castellano 16% Leyendas 80% Medicina 40% Memoria 60% Prim. Aux. 53% Saltar 54% Psicologia 40%
Hechizos: **Muchos**

La leyenda de Birutia.
Fue en su lejana juventud adoradora del Diablo. A cambio de poder y conocimiento acordó con el Señor de los Infiernos que siempre habría una descendiente suya en Aralar, dispuesta a ayudar a todo el que deseara entrar en contacto con las potencias infernales. Próxima su muerte, Birutia se arrepintió de ese tratado, ya que condenaba a ella y a su descendencia al Infierno, y negoció de nuevo su alma con Bileto, el buen Diablo, el cual le prometió que ella y cada una de sus descendientes tendría una oportunidad en su vida de salvar el alma.
Birutia es capaz de lanzar cualquier hechizo, incluido el de Gran Akelarre. Indarr es la hija de Birutia, y por el pacto de su madre debe continuar en Aralar. Igualmente sucede con Sorguiñak, y con su hija, y con su hija... pues dicen que aún hoy en dia hay brujas en Aralar.

Brujas de Aralar

"No -me dijo un día una de ellas, de veintidós años-, no quiero ser distinta de lo que soy: Me siento demasiado satisfecha de mi modo de ser."
(Declaración de las brujas de Madame de Bourignon. Lille, 1661)

Para mi, el lugar mas mágico de la geografía española es la sierra de Aralar. Pero no voy a hablar de los genios malignos que habitan en la cueva del Lugar de Sugarra. Ni de las covachas de la Peña de Artzateaitz, excavadas por los Gentiles a mordiscos. Ni del novillo rojo que habita en la sima de Iturriozko-Leizea, que trae la suerte o la desgracia a quién tropieza con él. Ni de que una leyenda vasca afirma que el infierno no está sino en la cumbre de la Sima de Albi. Ni del Marimunduko, o Dama de Amboto, adorada aún en nuestros días. Tiempo habrá para hacerlo en futuros volúmenes de Akelarre (la fiesta de las Brujas en Euskadi).
Aralar es el único lugar de la geografía universal en el que coexisten monumentos megalíticos, y avistamientos OVNI (documentados por Antonio Ribera). ¡Miles de años de magia en un mismo suelo! ¡Qué gozada para cualquier D.J. con sangre en las venas!
Pero no tengo tiempo ni espacio. Hoy sólo hablaré de sus brujas. Que han existido de veras. Muy cerca del

pueblo de Alli, se conserva una cueva habitada otrora por auténticas brujas. En Pamplona y Guipúzcoa se amontonan serias actas de tribunal, que no sabes si deben moverte a reír o llorar. Y podría seguir hasta cansarme. Las brujas, representantes de la cultura popular precristiana frente a la cultura oficial, aparecen en España sólo dando una patada a las piedras.

Estos PNJ no son reales, pero pudieron serlo. Las brujas existen. Yo mismo conozco a una personalmente, y si exceptuamos su costumbre de llevar monóculo y reírse muy fuerte siempre que le viene en gana es una digna y elegante señora. Y hace magia. De verdad. Y me dice que aún hoy quedan brujas en Aralar. Y en Zugarramurdi. Y en Vallgorgina. Y mas cerca de ti de lo que supones. Y los vascos, excepto un par de h... de p..., son nobles, fuertes y valientes, como sus ¿legendarios? antepasados, los Gentilok. Me dirás que estos personajes no son correctos, que aquel que practica la magia negra pierde directamente su alma, y eso es cierto. Pero un sabio amigo mío me dijo una vez que el color de la magia depende del color del corazón de quien la practica.

Mecum omnes plangite

por Jordi Cabau

Ed elli a me: Qui son li eresiarche
co' lor seguaci, d'ogni setta, e molto
piú che non credi son le tombe carche

Liber Inferni, Canto IX

Aventura para uno o más Pj. Es conveniente que al menos uno de los personajes tengan el suficiente nivel social como para poder solicitar la hospitalidad de un señor feudal.

Introducción

Comarca del Bages, Invierno de 1348.
Los personajes viajan hacia la ciudad de Manresa provenientes de la de Sabadell, de la cual han partido esa mañana a primera hora. La distancia existente entre ambas poblaciones obliga a pasar la noche en alguno de los pueblecitos que se hallan a lo largo del camino; pero eso no será ningún problema, puesto que en Sabadell un noble llamado Berenguer de Grevalosa ha hecho entrega al personaje de mayor posición social del grupo de una carta que quiere hacer llegar a una hermana suya, casada con un noble que tiene sus posesiones a medio camino de las dos ciudades, y que Grevalosa promete que ofrecerá su hospitalidad a los personajes para que pasen cómodamente la noche.

1. Ramon Oliver.

Ramon Oliver nació en el año 1224 en una masía cercana a Terrassa. Debido a que era el tercero de sus hermanos no pudo optar a la herencia familiar y hubo de buscar fortuna fuera de su casa. A los diecisiete años (1241), y gracias a su buen porte e inteligencia, consiguió casarse con Joana de Talamanca, que por aquel entonces contaba quince años. Joana era la última de los Talamanca, no tenía familiares vivos y, aunque las propiedades de los Talamanca eran muchas, la falta de una correcta administración hacía que produjesen muchísimo menos de lo que deberían. Poco después de la boda Joana dio a luz a un varón, al cual le pusieron de nombre Llorenç.
Ramon, decidido a mejorar la situación de su nueva familia, cambió su apellido de Oliver por el de Talamanca y, viendo que en Occitania corrían buenos vientos para los mercenarios, contrató un pequeño grupo de hombres de armas y se unió a las tropas del rey de Francia en su lucha contra los herejes cátaros (1243). Después de dos años en campaña Ramón se encontraba junto a las tropas del rey en su asedio al castillo de Montségur (1244), que durante doce años había sido centro de peregrinación y símbolo de la resistencia cátara.
Después de la caída del castillo el rey de Francia ya no necesitaba tantas tropas para acabar con los últimos focos de resistencia cátara y despidió a gran parte de los mercenarios que le acompañaban, entre los cuales se encontraban Ramon de Talamanca y sus hombres.
Ramon volvió a su castillo, adquiriendo nuevas tierras que ampliaron su feudo. Lo cual motivó que muchos lugareños murmuraran que "el señor no sólo combatió contra los herejes, sino que no se olvidó de vaciar sus bolsas cuando estaban muertos". En el año 1251 Ramón emprendió diversos trabajos de mantenimiento y mejora de las instalaciones del castillo, las cuales comprendían la construcción de una nueva torre, sin ningún valor defensivo, pero que le permitiría vigilar mejor sus posesiones.
Al año siguiente, y mientras el noble se paseaba por las obras de la torre durante una tormenta con fuerte aparato eléctrico, un rayo lo alcanzó atraído por el metal de su espada fulminándolo en el acto. Su muerte provocó las murmuraciones de todos los campesinos de la zona, los cuales vieron en su forma de morir un castigo divino por la crueldad con sus vasallos.
La torre, de la cual sólo había construidos los cimientos y una primera planta, empezó a cobrar fama de maldita (en parte por ser el lugar donde murió Ramon y en parte por ser el símbolo de la opresión que el castillo ejercía sobre el pueblo, al dominarlo plenamente con su vista); los trabajos en la torre se suspendieron por orden de Joana de Talamanca, la cual no le veía utilidad alguna.

2. Llorenç de Talamanca.

Los años pasaron, Llorenç de Talamanca era ahora el nuevo señor feudal. Una serie de malas cosechas le obligaron a buscar fortuna en las armas como su padre, combatiendo en el ejército de Jaume I.
Volvió a Mura a los veintidós años (1263) casado con Margarida de Bell-Lloc, hija de un miembro de la baja nobleza gerundense. Al siguiente año Margarida dió a luz a un varón, al cual pusieron de nombre Berenguer. Llorenç dejó a su mujer al cargo de sus posesiones volviendo a marchar con las mesnadas del rey durante unos años, participando en el intento de Cruzada de Jaume I (1270), y retornando a los treinta y cuatro años, cansado y envejecido, a su feudo de Mura (1275).
Las cosas no habían marchado bien para los Talamanca, Llorenç no había conseguido prosperar en sus años en el ejército, los cuales habían minado su salud. Margarida no había administrado bien las posesiones familiares y había tenido que vender muchas tierras con el fin de mantener el resto de propiedades familiares. En el año 1277, y durante una tormenta parecida a la que causó la muerte de su padre, Llorenç examinaba la abandonada torre que mandó construir éste. Las horas pasaron y Llorenç no salia, algunos criados le llamaron por orden de su esposa a través de la puerta pero él no contestaba. Después de casi un día de espera Margarida ordenó que fuese derribada la puerta con un tronco. La habitación estaba vacía, los barrotes en las ventanas estaban en su sitio y la puerta tenía colocado por dentro el pestillo, además de estar cerrada con llave, como pudieron comprobar los criados.. .
Fue llamado el párroco del pueblo, el cual roció con agua bendita la torre y pronunció salmos que él creía que podían exorcizar cualquier mal que hubiese en la misma. La puerta fue tapiada, y se abandonó toda idea respecto a proseguir la construcción de la torre.

3. Berenguer de Talamanca.

Los sucesos de la torre empezaron a ser olvidados, y se

convirtieron en una historia que se contaba a los niños en las largas noches de invierno junto al fuego: "el demonio entró en aquella habitación y se llevó al señor Llorenç, en castigo a su deseo de proseguir la construcción de la torre maldita".

El hijo de Llorenç, Berenguer, eligió la carrera de las armas como salida a su penuria económica y viajó a Sicilia con las mesnadas de Pedro III (1282) pero, poco después de desembarcar en la isla y en un enfrentamiento con las tropas locales, perdió el brazo izquierdo. Volvió a su castillo y se casó un año después con Al.lòdia de Montornés, pensando en la dote de ésta (que resultó ser menor de lo que esperaba) la cual le dió un hijo, Guillem, tres años después. Al.lòdia murió en 1290 a consecuencia de unas fiebres (las malas lenguas aseguraban que, poco antes de contraer la enfermedad, Al.lòdia había expresado a su marido que sería una buena idea destapiar la puerta de la habitación de la torre para hacer en ella una sala de costura, puesto que por su orientación debía de ser muy soleada).

Berenguer volvió a contraer matrimonio en 1303 con Lluisa de Vilatersana. Unión que le procuró, además de una buena dote, unas tierras que hacía tiempo que ambicionaba. Dos años después Lluisa dió a luz un varón, al cual pusieron de nombre Bernat. Gracias a la ayuda de su nueva esposa, que resultó ser una excelente administradora, Berenguer consiguió que la economía familiar prosperase como no lo había hecho en años. Volvió a adquirir parte de las tierras que habían sido vendidas y las arrendó.

Una noche de invierno del año 1314 Berenguer no retornó de cazar, regresando solo al establo su caballo ensillado. Tras dos días de búsqueda, fue hallado su cuerpo en un bosque situado a una docena de kilómetros de Mura. Medio devorado por las alimañas y sin signos aparentes de violencia ni de haber sido atracado, no se pudieron establecer las causas de su muerte. Las viejas del pueblo empezaron a murmurar que la familia Talamanca estaba maldita ya que, desde hacía tres generaciones, no había muerto ningún señor de Mura de forma normal.

4. Guillem de Talamanca.

La juventud de Guillem transcurrió de forma normal para un joven de su posición y época: a los 18 años (1301) contrajo matrimonio con Maria de Aumà. Dicho matrimonio (organizado por su padre) aportó algunas de las tierras que habían pertenecido a la familia, y que fueron vendidas en su tiempo a la familia Aumà. Maria dió a luz dos años después (1303) a un varón, que recibió el nombre de Arnau. En 1306 Maria muere al intentar dar a luz a una niña, que no llegará a nacer. Diez años después Guillem muere en su cama a consecuencia de unas fiebres, cosa que molestó a las viejas del pueblo que, con una muerte tan "normal", vieron agotarse la fuente de sus cotilleos.

5. Arnau de Talamanca.

Durante su juventud Arnau dió muestras de un carácter egocéntrico e irritante: no desaprovechaba ninguna oportunidad para ridiculizar y gastar bromas pesadas a Bernat, su "querido tío" como él le llamaba. Arnau se las arregló para que la juventud de Bernat fuese un auténtico infierno, pero le sobraba tiempo para amargar la vida del resto de gente, y sobre todo de sus siervos y de aquellos que estaban por debajo de él en la escala social.

Un año después (1321), y mientras Bernat era instruido por Arnau en el difícil deporte de la caza en los bosques cercanos al castillo, se le disparó a éste su ballesta con



tan mala suerte que el dardo le atravesó la garganta, hiriéndole de muerte ante los aterrorizados ojos de su hermano. Renovando con dicha muerte violenta la leyenda de la maldición de los Talamanca.

6. Bernat de Talamanca.

Poco después de la muerte de su sobrino Arnau, Bernat descubrió que éste había dilapidado gran parte de la fortuna familiar a través de deudas de juego y visitas a casas licenciosas de las vecinas ciudades de Terrassa y Sabadell. Aunque la situación no era tan desesperada como en otros tiempos Bernat, que siempre había deseado emular a su abuelo y su padre en la carrera de las armas, puso a un administrador de confianza al frente del castillo y partió hacia Italia (1323), donde los enfrentamientos y rivalidades de los nobles locales eran campo abonado para un capitán de mercenarios.
En el 1339 Bernat se encontraba en la Gascuña, combatiendo con su tropa de mercenarios a las órdenes del rey Eduardo III de Inglaterra. Durante los inviernos, aprovechando la detención de las campañas militares, viajaba a su feudo para supervisar el trabajo de su administrador y llevar allí el botín conseguido en campaña.
En el invierno del 1343, cuando ya contaba treinta y ocho años de edad, decidió abandonar la carrera militar, establecerse definitivamente en su feudo de Mura y pensar en arreglar un matrimonio ventajoso que le procurase una descendencia que perpetuase el apellido Talamanca. Dos años después Bernat negoció con Berenguer de Grevalosa, noble de la vecina población de Sant Llorenç Savall, el matrimonio con la hermana pequeña de éste, Blanca (que contaba entonces trece años de edad), celebrándose la boda en la iglesia de Santa Clara en Manresa.
Gracias a la buena labor desarrollada por su administrador Bernat se encontró a su vuelta con un feudo próspero, pero no del tipo de prosperidad que él concebía. Una juventud difícil y una vida en el ejército viendo las miserias de la guerra habían hecho de Bernat alguien duro y despiadado que pensaba que el fin justifica los medios. Sus arcas no estaban todo lo llenas que el desearía, pese al botín traído por él durante años y al beneficioso matrimonio con Blanca; la prosperidad, tal y como la entendía Bernat, consistía en tener a un pueblo sumiso por el temor al castigo de su señor y cuyas propiedades fuesen lo más limitadas posibles en beneficio de éste, puesto que la riqueza del pueblo fomentaba su pereza, según le dijo un noble florentino. Por ello Bernat se trajo a media docena de hombres de armas gascones para que le ayudaran a crear en su feudo el estado de cosas que él quería.
Actualmente los impuestos y diezmos decretados por el noble han hecho de los campesinos de Mura y sus alrededores unos de los más pobres de la comarca, apenas si tienen comida con la que subsistir durante los inviernos. Una petición hecha a Bernat por los ancianos del pueblo acabó con el azote de éstos en la plaza del mismo. Eso sí, el bandolerismo presente en todas las comarcas no lo está en el feudo de Bernat, puesto que sus hombres han perseguido y ejecutado a todos los bandidos de los alrededores, persiguiéndolos más allá de las fronteras del feudo si hacía falta.
Otra cosa que Bernat hizo nada más regresar a su castillo fue destapiar la puerta de la "torre maldita" y contratar a un maestre de obras para que finalizase la construcción de la misma para poder, desde ella, supervisar mejor sus posesiones. Esto ha motivado que mucha gente del pueblo tenga la esperanza de que la maldición de la torre alcance a Bernat y desaparezca una noche para siempre como su abuelo.
Bernat ha convertido en seguros los caminos que pasan por su feudo, haciendo que el tránsito por ellos sea mayor y, aunque en el pueblo no hay posada ni nada que se le parezca, el noble no pone reparos en ofrecer su hospitalidad a los viajeros distinguidos que atraviesan sus tierras.

7. De Sabadell a Mura.

Invierno de 1348. Sabadell. Amanece un día frío con ligeras nubes que prometen tormenta hacia última hora de la tarde. La distancia que hay entre Sabadell y Manresa es de cincuenta y dos kilómetros, Mura (el pueblo en el cual piensan pasar la noche los personajes) se encuentra a veintinueve kilómetros de Sabadell y a veintitrés de Manresa, lo cual significa que, andando sin apretar el paso y parando a comer en alguna de las fuentes que hay por el camino, los personajes tardarán en llegar unas siete horas. Unas dos horas después de haber abandonado Sabadell los personajes atravesarán la pequeña ciudad de Terrassa.
Si los personajes van todos a caballo e intentan acelerar la marcha ganarán una o dos horas de tiempo pero, al llegar al pie de la sierra de Sant Llorenç deberán bajar de sus monturas y llevar a éstas de las riendas, puesto que las infrecuentes nevadas de la anterior semana han hecho que se rompan algunas ramas por el peso de la nieve y se crucen en el camino (NOTA: esto no tienen porqué saberlo los pj's, pudiendo el Dj obligar al primero de ellos a realizar una tirada por Cabalgar para evitar que tropiece su caballo con una rama atravesada, o por Esquivar para no ser derribado por una rama baja).
Pese al frío de la mañana no quedan restos de nieve más que en las zonas más húmedas y oscuras del monte, por lo que el camino está libre de ella en su totalidad. A mediodía empezarán a acumularse rápidamente nubes de tormenta y, en la lejana sierra de Montserrat (situada a 40 km. de distancia y visible desde los puntos más altos del camino), se podrá apreciar una tormenta con fuerte aparato eléctrico que avanza lentamente hacia la sierra donde se hallan los personajes.
Aproximadamente hacia las dos de la tarde (difícil asegurarlo porque el sol está tapado por las nubes) los personajes avistarán el pueblo de Mura mientras bajan por el camino. A su derecha, en una elevación que forma parte de las últimas estribaciones de la sierra y que domina completamente el valle, está situado el castillo de los Talamanca. Es un castillo pequeño y adaptado a la forma de la cima.
NOTA: si algún personaje pasa una tirada de Otear mientras sube hacia el castillo se dará cuenta de que la piedra que compone la torre que domina el valle es de un color más claro a partir de la mitad de la misma (ello es debido a su reciente construcción).

8. Mura.

Los personajes pueden subir directamente al castillo sin necesidad de pasar antes por el pueblo pues, unos cientos de metros antes de entrar en el mismo, se encuentra el camino que lleva a la fortaleza. Aún así, los personajes pueden decidir entrar en el pueblo para comprar alguna cosa o simplemente visitarlo.

El pueblo ofrece una imagen de abandono que contrasta con el buen aspecto de los campos de cultivo. De todas las construcciones que hay en él la única que presenta un aspecto de estar cuidada es el granero del señor feudal. La población es de 32 familias (si se tiene en cuenta que una familia de la época constaba con una media de siete miembros, significa que hay unos doscientos habitantes y pico). La iglesia parroquial del siglo XI, dedicada a Sant Martí de Tours, presenta un aspecto deplorable. El portal principal, decorado con una escena esculpida de la Epifanía y dos capiteles historiados con escenas de la vida del santo, está sucio y los goznes de la puerta están sueltos. La paja del suelo de la iglesia hace meses que no se ha cambiado y ha empezado a pudrirse.
Orando en el interior del templo, o arrancando malas hierbas en el pequeño cementerio que hay junto al mismo, los personajes podrán encontrar al párroco, el padre Adriá. El sacerdote tiene sesenta y cinco años, cojea, es corto de vista y sordo de una oreja, pero conoce casi entera la historia de los Talamanca. Si un personaje le hace las preguntas adecuadas estará dispuesto a contar lo que sabe a alguien dispuesto a escucharle (más todavía si ese alguien hace un pequeño donativo que permita arreglar algunas goteras del techo de la iglesia).
Debido al invierno la mayoría de los habitantes están en sus casas arreglando sus herramientas de labranza y trillando grano en los pequeños graneros que hay junto a las mismas. Algunos de ellos, los más jóvenes que resisten mejor el frío, aran sus pequeñas parcelas privadas que les proporcionarán grano para su propio consumo en julio o agosto. Desconfiarán de cualquier personaje que intente hacerlos hablar de sus condiciones de vida, o de la forma en que los trata su señor; si el personaje pertenece a la Nobleza se limitarán a quitarse sus gorros y sonreír de forma estúpida, si en cambio es un Burgués o un Villano podrán ser convencidos de hablar con una tirada de Elocuencia, si el personaje es un Campesino hablarán sin trabas si no hay nadie cerca que pueda escucharles.
En éste último caso, y si el personaje demuestra con su actitud que se puede confiar en él, le confesarán que algunos de ellos estarían dispuestos a asaltar el granero de su señor, pero no se atreven debido a los hombres de armas del mismo.
En todo caso, ya sea hablando con el padre Adriá o con uno de los lugareños, no será muy difícil que el tema de la maldición que pesa sobre el castillo salga de alguna forma en la conversación.

9. Llegada al castillo.

Cuando se encuentren a pocos metros de la puerta del castillo, las puertas de éste se abrirán (los guardias han avistado a los personajes desde que éstos empezaron a bajar de la sierra), y saldrá Marçal a recibirlos. Después de que los personajes se hayan presentado y comentado el encuentro con el cuñado del señor del castillo en Sabadell, les dejará pasar y les instalará de la mejor forma posible, yéndose luego a avisar a su señor.
Los personajes habrán podido observar que, a diferencia de otros castillos, en éste los soldados no están ociosos ni descuidan su equipo. Pese a ser pequeña, la fortaleza presenta por dentro un aspecto de orden, limpieza y eficacia que ya quisieran para sí algunos castillos más importantes.
En el suelo de las habitaciones hay baldosas y tapices en las paredes, la habitación tiene una chimenea, un arca abierta con hierbas para perfumarla y una gran cama con sábanas de lino y un colchón de paja nueva.
Cuando los personajes hayan tenido tiempo para instalarse, Marçal vendrá a llevarles al salón, donde les estará esperando el señor del castillo, sentado junto al fuego y bebiendo una copa de vino caliente con especias. En un rincón de la habitación, como intentando pasar lo más desapercibida posible, se encuentra Blanca bordando.

10. Acontecimientos.

A partir de este punto los jugadores dictarán el ritmo de los acontecimientos. Si un personaje se encuentra en el lugar y en el momento adecuados podrá cambiar el curso de dichos acontecimientos... ya sea para bien o para mal, siempre a discreción del Dj..

Poco después de su llegada.
Los personajes se encuentran con Bernat en el salón del castillo, el noble se interesará por cualquier noticia nueva que le traigan del exterior. Si alguno de los personajes tiene experiencia como jefe de mercenarios, o ha viajado por la Gascuña o Italia y lo comenta, Bernat se pegará a él y empezará a recordar en voz alta sus andanzas por dichas tierras, olvidándose del resto de sus invitados. Media hora después Marçal requerirá su atención por algún asunto relativo a la administración del castillo, un poco antes Blanca se habrá excusado diciendo que debe ocuparse de vigilar al servicio.

Durante la tarde.
Blanca y Bernat se ocuparán de sus tareas en el castillo dejando el campo libre a los personajes para que deambulen por la fortaleza, cuiden de su monturas, etc... Si los personajes han hecho entrega de la carta a Blanca, ésta dará las órdenes pertinentes a las criadas para la cena de esa noche según las indicaciones de su marido (que quiere impresionarlos) y, en un momento de ausencia de éstas, untará de veneno la copa de Bernat. Si algún personaje pide poder ver la torre maldita a Bernat, éste no se negará y le entregará la llave de la misma, riéndose de la superstición de los pueblerinos.

Poco antes de la puesta del sol.
Bernat ofrece una cena por todo lo alto con el fin de impresionar a los personajes: servilletas y manteles adornan la mesa, las escudillas, cucharas, cuchillos y copas son de plata. Se come carne de cerdo con especias, pescado en salazón y frutas. Hay abundante vino para beber y Bernat acaba él solo con dos jarras. En contraste Blanca come muy poco y apenas bebe vino, cosa que hace que su marido haga comentarios poco delicados acerca de su delgadez y lo bien que le sentaría estar preñada. Bernat intentará que el tema de conversación principal gire en torno a sus experiencias en Italia y Gascuña, aunque si alguien saca a relucir otro tema que él conozca y que pueda hacer que sea el centro de atención de la velada como pretende (por ejemplo, la historia de su familia) no lo rechazará.

Tres horas después de la cena.
Los personajes que hayan bebido más de media jarra de vino se despertarán con fuertes dolores de estómago, vomitando lo ingerido en la cena. NOTA: A efectos de juego no perderán Resistencia, aunque cualquier esfuerzo físico prolongado (combatir, trepar, cabalgar, nadar,

etc...) puede provocarles mareos y arcadas (aunque ya no tengan nada que vomitar) durante 1d3 asaltos, imposibilitándoles de realizar cualquier acción durante los mismos. El resto de personajes que hayan bebido menos de lo indicado sufrirán un fuerte dolor de estómago, vomitando también, pero el dolor desaparecerá lentamente media hora después de haberlo hecho. Blanca sufrirá estos últimos efectos pero Bernat será el peor afectado de todos, inconsciente y sudando no recobrará el sentido (una tirada exitosa de Medicina informará a quién la realice de que el hombre está agonizando, y que su muerte es cuestión de tres o cuatro horas).

Una hora antes de la medianoche.
Procedentes de Manresa se presentan en el pueblo una veintena de personas. Penitentes vestidos con harapos y llevando unos trapos atados a palos con cruces rojas pintadas a modo de pendones, la cara y los brazos pintados con ceniza, y cantando letanías en un pésimo latín. Armados con palos, estacas y algunas espadas viejas golpean los portales de las casas y reúnen poco a poco a los habitantes del pueblo en la plaza.
De entre ellos destaca uno, al que llaman Sever, que empieza a hablarles de la crueldad de su señor para con ellos, identificándolo con el Maligno. Los más atrevidos de entre los pueblerinos explican en voz alta la leyenda que, sobre los Talamanca, circula en el pueblo. El padre Adriá se presenta en la plaza e intenta calmar los ánimos, pero los penitentes no le dejan hablar y acallan su voz con sus gritos.
En medio del tumulto, los penitentes golpean al anciano sacerdote con sus bastones, matándolo; luego atan una cuerda al cuello del cadáver y lo cuelgan en el arco de la puerta principal. Sever amenaza con un trato igual a los lugareños que no le sigan "en su cruzada contra el Maligno". Con media docena de escalas, palos, horcas y bastones la multitud sube por el camino que lleva al castillo cantando salmos a la luz de las antorchas. Los más prudentes y sensatos de entre ellos se despistan entre los árboles al subir hacia el castillo pero, después de que Sever haga decapitar a un par de ellos que no fueron lo bastante discretos, cesan las deserciones.
La multitud se presentará ante las puertas del castillo y Sever exigirá hablar con el señor del mismo y, al no poder éste hacerlo, azuzará a la multitud contra la fortaleza, cuidándose de que sus hombres estén detrás de los asaltantes para empujarles o poder huir primero. Los asaltantes son casi un centenar y los defensores son sólo Marçal y los hombres de armas (y tal vez algún pj).
Pese a una tan aplastante superioridad numérica hay que tener en cuenta algunos factores: los defensores son hombres de armas que conocen su oficio, bien pagados, con armaduras, armas y en una excelente posición defensiva, dirigidos por un buen comandante, Marçal. Los atacantes son campesinos, sin armaduras, armados con palos, horcas y piedras que luchan sólo porque detrás tienen a un fanático sediento de sangre.
El resultado del enfrentamiento sólo puede tener un final: algunas escalas se apoyarán en los muros del castillo consiguiendo llegar arriba algunos de los campesinos más jóvenes y exaltados mientras, el resto de campesinos, desertarán en grupos huyendo hacia el monte seguidos por las amenazas y pedradas de los penitentes, los cuales se darán a la fuga cuando vean que están solos frente a los defensores del castillo. Mucho antes de que esto suceda Sever habrá desaparecido en la noche seguido por dos de sus más fieles y fanáticos seguidores.

11. Desenlaces.

Todos estos acontecimientos pueden variar sustancialmente dependiendo de las acciones que los personajes lleven a cabo dentro del castillo (es evidente que si alguno de ellos encierra a los hombres de armas en sus dependencias antes del asalto éste puede convertirse en una masacre por parte de los campesinos).
Una forma que tienen los personajes de evitar el asalto al castillo es intentar convencer a los campesinos de que las cosas van a cambiar, y conseguir una promesa por parte de Blanca al respecto (la cual estará dispuesta a prometer cualquier cosa para salvar la piel). En caso de que por alguna razón Bernat estuviese bien durante el intento de asalto, sólo pensaría en defender su propiedad y castigar luego a los responsables del motín. También ayudaría el que los personajes descubriesen y explicasen a la multitud el misterio que hay en torno a la maldición de los Talamanca, lo cual calmaría los ánimos de los lugareños más supersticiosos (la gran mayoría).

12. La maldición.

La maldición sólo es el resultado de la unión de unos hechos poco normales y la superstición popular. Todo empezó con Ramon Oliver cuando éste se hallaba en Montségur, en el año 1244.
Según aseguraron a la Inquisición tres defensores supervivientes del asalto al castillo de Montségur, cuatro *perfectos* (dirigentes espirituales de los cátaros) yacían ocultos bajo tierra, descolgándose durante la noche siguiente a la toma de la fortaleza por la abismal pared vertical del pico para poner a salvo el más preciado tesoro de los cátaros.
La opinión de los inquisidores fue de que se trataba de algunas de las riquezas materiales más valiosas de los herejes, de las que se servirían para pagar complicidades y tropas mercenarias para proseguir su resistencia. Pero debido a la escasa cantidad de oro que cuatro personas podían transportar sin la certeza de despeñarse, y a que hubiesen esperado hasta el último momento para sacarlo de la fortaleza (además del considerable riesgo que ocultarles supuso para quienes al día siguiente iban a rendirse) hizo dudar a los inquisidores de la veracidad de la historia, por lo que se limitaron a quemar a los tres supervivientes con el resto de sus compañeros.Pero los inquisidores se equivocaban... aunque los *perfectos* tampoco llegaron muy lejos.
Esa noche Ramón estaba acampado con sus hombres al pie de la fortaleza, cuando uno de los centinelas levantó la vista al cielo nocturno y divisó a unos hombres que bajaban por la pared de roca. Al llegar Ramón y sus soldados al pie de la misma, los cuatro fugitivos hacía rato que se habían alejado de allí. Se inició una persecución durante la cual sólo pudo ser capturado uno de los herejes, huyendo el resto. El jefe mercenario ordenó que fuese registrado, encontrándosele al prisionero gran cantidad de piedras preciosas y joyas (de poco peso y gran valor), suficientes para pagar el rescate de un rey. De común acuerdo con sus hombres Ramon repartió el botín con ellos, quedándose él varias piedras preciosas y un cáliz, y se encargó de que el hereje fuera degollado y echado a un río cercano, "olvidándose" de informar al jefe de las tropas francesas del incidente.
Cuando volvió a su feudo Ramon hizo construir la torre y, durante las obras de construcción de los cimientos, el arquitecto realizó un descubrimiento del cual sólo infor-

mó a Ramon: vigilando los trabajos desde un andamio observó la entrada de una cueva situada una docena de metros por debajo de los sillares de la torre; la especial posición de dicha entrada impedía que fuera vista desde el pie de la elevación donde se hallaba el castillo y también desde la cima del mismo, sólo asomándose desde la parte más exterior del andamio la había podido descubrir. Ambos bajaron un día atados con cuerdas a la cueva: ésta tenía una profundidad de una decena de metros y una altura que variaba de los dos a los tres metros, el suelo era bastante regular y seco y la entrada permitía pasar cómodamente a un hombre.
Ramon ordenó al arquitecto que sólo revelase el hallazgo a sus hombres de más confianza, los cuales tallarían unos asideros en la cara del risco para permitir una fácil entrada a la cueva desde una de las ventanas de la habitación inferior de la torre; los barrotes de dicha ventana tendrían la particularidad de que, quitando un remache que en realidad hacía las veces de pestillo, se podrían abrir como si fueran una ventana, tanto por dentro como por fuera. De esta manera la cueva se convertiría en una ruta de escape o un excelente lugar para ocultar las posesiones más valiosas. Poco antes de que las obras finalizaran Ramón hizo bajar a la cueva dos arcas que servirían para contener sus riquezas.
Una de las dos arcas tenía un mecanismo muy ingenioso, construido por un cerrajero de Barcelona, que disparaba una daga al pecho del que levantara la tapa de la misma si antes no había movido un resorte que había en el exterior.
Por desgracia la súbita muerte de Ramon impidió que pudiese contar nada de todo esto a su esposa e hijo, y el arquitecto no informó de ello a la mujer, pensando que ésta ya lo sabía.
Pasaron 25 años, Llorenç de Talamanca siempre estuvo intrigado por la desaparición de una parte del patrimonio de su padre. Un día, examinando viejos papeles, encontró un informe del arquitecto de las obras de la torre en el que especificaba las horas trabajadas por un obrero en "esculpir dieciséis escalones en el risco". Esto le intrigó, se encerró en la habitación y examinó detenidamente los barrotes de las ventanas descubriendo el oxidado mecanismo de una de ellas.
Llorenç abrió la reja y sacó medio cuerpo fuera del marco de la ventana. Tanteando con los pies descubrió los asideros y empezó a descender por la pared del risco, cerrando antes la reja y colocando el pasador. Una vez dentro de la cueva Llorenç abrió un arca y descubrió una parte de las propiedades desaparecidas con la muerte de su padre pero, al abrir ilusionado la otra, se disparó el mecanismo que contenía clavándole una daga en el pecho e hiriéndole de muerte (aquel cerrajero barcelonés hizo un buen trabajo, para su desgracia). El hecho de que la puerta de la habitación fuese tapiada y nadie se acercase a la torre hizo que nadie oliese el olor que producía la descomposición del cadáver del noble, por lo que el misterio de su desaparición tiene ya setenta y un años de antigüedad.
Evidentemente que la muerte de Ramon Oliver no obedeció a otras causas que la naturaleza misma, en aquella época no se sabía que el metal atraía los rayos. En cuanto a las causas de la muerte de su nieto Berenguer fueron bastante sencillas: cuando Berenguer decía que se iba de caza lo que realmente hacía era ir a visitar a la bella esposa del molinero de un pueblo vecino a su feudo, con la cual mantenía relaciones. Una tarde, cabalgando deprisa por el bosque para volver a su castillo antes de que anocheciese, se golpeó fuertemente en la cabeza con una rama baja, cayendo del caballo inconsciente y muriendo de frío antes de recuperar el conocimiento, las alimañas del bosque hicieron el resto.
¿Y la muerte de Arnau de Talamanca? Hay que tener en cuenta que la única persona presente durante el accidente fue su "tío" Bernat, el cual no sólo le odiaba si no que veía en Arnau al único obstáculo que había entre él y la propiedad del feudo. Realmente la ballesta no se disparó sola, sencillamente Bernat se preguntó a sí mismo "¿que sucedería si yo apretase ahora éste gatillo y volviese al castillo llorando y diciendo que le ha sucedido un terrible accidente a mi querido sobrino? ¡Arnau! ¡Ven! ¡Acércate! ¡Quiero enseñarte algo!".
Todas estas circunstancias, sumadas a la superstición, han contribuído a la creación de la leyenda de la maldición de los Talamanca.

13. La cena.

Seguramente los personajes se darán cuenta en seguida de que todos aquellos que bebieron vino durante la cena fueron intoxicados por algo que contenía éste, lo extraño del caso son los efectos que el vino ha causado en Bernat sean tan extremos. Berenguer de Grevalosa y, en menor medida, su hermana Blanca son quienes se encuentran tras todo esto.
Berenguer es un noble cortesano muy ambicioso, y también un gran intrigante (no puede calificársele de maquiavélico porque aún no ha nacido Maquiavelo, pero es la palabra que mejor describe su carácter). Grevalosa ambicionaba el feudo de Bernat e ideó un plan para, en pocos años, hacerse con el mismo.
En primer lugar ofreció al señor de Mura un contrato matrimonial con su hermana Blanca con una dote tan sustanciosa que era muy difícil rechazar (Berenguer pensaba recuperarla más tarde).
En segundo lugar amenazó a su hermana para que tomase una hierbas que le había proporcionado una partera, y que servirían para que no quedase encinta de su marido.
Berenguer esperaba que, debido a su avanzada edad de 43 años, Bernat no viviría mucho tiempo y así, casando a su hermana con él e impidiendo que tuviese herederos, él se convertiría en el administrador de las propiedades a su muerte.
Pero todo empezó a salir mal: las hierbas no demostraron ser tan efectivas y Blanca se vio obligada a abortar en secreto dos veces para no tener que dar un heredero a Bernat. Por otro lado la salud del señor de Mura no mostraba signos de debilitarse con los años, y Berenguer comprendió que tal vez debería esperar mucho mas tiempo del que había pensado antes de poner sus manos sobre el feudo de su cuñado, la paciencia se le terminaba e ingenió un plan para acabar con la vida de Bernat.
Berenguer consiguió de la partera (que tenía fama de ser un poco bruja) un potente veneno que entregó a su hermana, dándole instrucciones de cómo tenía que untarlo en la copa de su marido. Convino con Blanca una palabra determinada en su correspondencia mutua que, si era utilizada, indicaba que la carta contenía un mensaje escrito con tinta invisible.
Grevalosa sólo esperaba una ocasión favorable para acabar con Bernat cuando, en la mañana del día anterior a la llegada de los personajes a Mura, se encontró con Sever y sus penitentes. El encuentro podría haber acabado mal para el noble, pues se tropezó con ellos cuando estaba cabalgando sólo por el campo pero su facilidad de palabra y rápida visión de las debilidades de Sever le permitieron sobrevivir al encuentro y utilizarle para sus propios fines.

Convenció al antiguo monje de que un hombre maligno llamado Bernat de Talamanca intentaba reproducir el infierno en sus tierras, haciendo morir de hambre a los campesinos y azotándolos cuando elevaban sus plegarias al cielo, riéndose del mensaje del Creador y amasando una gran fortuna con la sangre de sus súbditos que serviría para instaurar el reino del Anticristo sobre la Tierra. Sever le dio las gracias y le dejó marchar, luego comentó lo que le había dicho aquel hombre tan piadoso (la mención de las riquezas de Bernat fue suficiente para convencerlos a todos), y se pusieron en marcha hacia Mura.

El noble sabía que, yendo a pie como iban, los penitentes llegarían al feudo de Bernat a la anochecer del día siguiente. Estuvo dudando de si era preciso avisar a su hermana de que envenenase a su marido, tal vez los penitentes fueran suficientes para acabar con Bernat. Pero, recordando la experiencia militar de éste, decidió que era mejor asegurarse de que estuviera muerto cuando los fanáticos llegasen al castillo, de esta forma la resistencia del mismo sería mucho menor (si no salían huyendo los soldados), y los penitentes se encargarían de eliminar pruebas con la destrucción del castillo (Berenguer consideraba esto como una pérdida menor, comparada con las tierras y fincas de los Talamanca).

Por lo tanto tenía que hacer llegar una carta a su hermana con la palabra convenida y un mensaje escrito con jugo de limón (que se haría visible al acercar la carta a una llama) conteniendo la frase "Durante la cena de esta noche".

Alguien debía de llevar el mensaje y a Berenguer se le ocurrió la idea de acercarse rápidamente a uña de caballo a la vecina población de Sabadell, situada en dirección contraria a la que vendrían los penitentes, con el fin de encontrar algún viajero que estuviera dispuesto a entregarlo con la promesa recibir hospedaje esa noche.

El plan sólo tenía un inconveniente: era muy probable que Blanca muriera en el asalto al castillo, pero esto haría que él (como pariente vivo mas cercano de Bernat y Blanca) resultara ser el heredero de sus propiedades y tierras, y no sólo su administrador.

Sólo hay una cosa que escapa a las previsiones de Berenguer. Poco antes de la cena, y después de que Blanca haya aplicado el veneno en la copa de Bernat, a una de las criadas se le cae dicha copa en la barrica que contiene el vino que va a ser consumido durante la cena. Este hecho hace que una pequeña parte del veneno vaya a parar al vino (con los efectos ya conocidos) y reduzca un poco la virulencia del que hay en la copa de Bernat, provocándole una muerte más lenta de lo esperado que hará que sus hombres defiendan el castillo hasta que él muera. Momento en que, roto el compromiso de lealtad con él, cogerán sus bártulos y se largarán.

Berenguer tiene la intención de dirigirse rápidamente a su feudo (una vez haya hecho entrega del mensaje a los personajes) para ir a buscar a sus hombres (1) y presentarse en el castillo para hacerse cargo de todo a la mañana siguiente del asalto del mismo por los penitentes.

(1) Son una docena, tratarlos como los Hombres de Armas Gascones. Berenguer tiene un jefe para los mismos llamado Brandán, comparar sus características con las de Marçal Petit.

14. El tesoro cátaro.

Mientras algunos historiadores actuales han propuesto que el tesoro transportado por los cuatro *perfectos* que huyeron de la toma del castillo de Montségur consistía en pergaminos de inestimable valor espiritual, otros estiman que se trataba del Santo Grial, reconstruyendo (mediante abundantes argumentos) la trayectoria seguida por la copa. Procedente de Asia, habría sido venerada por los maniqueos y transportada por los reyes godos desde Roma hasta Occitania y luego hasta Aragón, donde (en el año 713) el obispo de Huesca la emplazó en San Juan de la Peña. Allí permaneció hasta el 1134 cuando, ante la amenaza de los almorávides, se trasladó nuevamente al Languedoc, donde los cátaros la habrían conservado en Montségur, para ocultarla en cuevas próximas, desde donde (según algunos historiadores) fue devuelta a su emplazamiento oscense. Se sabe que el papa Benedicto XII, quien antes había interrogado a muchos cátaros mientras ejercía de inquisidor, presionó al rey de Aragón para que lo trasladase a Valencia. El rey envió una copia, y así se perdió su pista, aunque nada impidió a los anteriores poseedores de hacer también una o varias copias y guardar para sí el que ellos creían auténtico Santo Grial. Una leyenda muy extendida durante la Edad Media pretendía que el Santo Grial fue llevado a Inglaterra por José de Arimatea cuando éste se dirigió a dicho país para establecerse en Glastonbury alrededor del año 63. Al tomar los cruzados Cesárea (1101), encontraron lo que ellos creyeron ser el verdadero Grial: un plato hecho de una sola y grande esmeralda, actualmente conservado en la catedral de San Lorenzo de Génova. Otra leyenda asegura que el Grial fue traído del cielo por los ángeles y confiado a un grupo de caballeros que lo guardaban celosamente en la cima de una alta montaña. Era invisible para todos menos para los inmaculadamente castos. Una antiquísima tradición castellana afirma que el Santo Grial fue traído a la península por el rey de Capadocia, Triturel, que fundó una orden religiosa para que cuidara de la valiosa reliquia. Y así hasta el infinito.

La cuestión es que, en el arca que contenía la daga que mató a Llorenç de Talamanca, no hay ningún tesoro. Sólo hay un objeto: *un sencillo cáliz hecho de metal que bien podría tener una antigüedad de mil cuatrocientos años...* el director de juego tiene la palabra, puede ser una de tantas copias (o no...).

15. recompensas.

Si los personajes consiguen evitar de alguna forma la muerte del padre Adriá, el asalto al castillo y la muerte de Bernat de Talamanca ganarán 40 Puntos de Aprendizaje. Si consiguen enterarse de quién intenta acabar con la vida del señor del castillo y por qué ganarán otros 20 Puntos de Aprendizaje. Si los personajes descubren la auténtica historia de la maldición de los Talamanca ganarán 30 Puntos de Aprendizaje.

P.N.J.

Bernat de Talamanca (43 años)

FUE	17	Altura: 1'70 m.	Peso: 80 kg.
AGI	18	RR: 95 %	IRR: 5 %
HAB	16	Apariencia:	Normal (15)
RES	19	Pelo negro cortado por encima de las orejas.	
PER	10	Ojos castaños.	
COM	10		
CUL	6		

Armas: Espadón 85% 1D10+2+1D4,
Pelea 90% 1D3+1D4,
Lanza larga 90 % 2d6+1d4 ,
Ballesta 80% 1d10+1d4,
Espada normal 80 % 1d8+1+1d4.

Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1) o Cota con Refuerzos (Prot. 6).
Competencias: Buscar 25%, Cabalgar 90%, Castellano 50%, Inglés 40%, Francés 35%, Occitano 25%, Leer/Esc. 20%, Esquivar 75%, Otear 50%, Psicología 10%, Mando 50%.
Sus modales y comportamiento demuestran que es un hombre acostumbrado a mandar y a ser obedecido. No se plantea dilemas de tipo moral a la hora de tratar a sus siervos: él es el señor y ellos los siervos, él manda y ellos obedecen. Es cortés y considerado con los de su clase, pero aprecia más la conversación y el trato con un hombre de armas que con un "estúpido y afeminado cortesano".

Blanca de Grevalosa

FUE	13	Altura: 1'65 m. Peso: 50 kg.
AGI	19	RR: 20 % IRR: 80 %
HAB	19	Apariencia: Atractiva (19)
RES	14	Pelo castaño y largo, recogido en un moño
PER	15	Ojos castaños
COM	10	
CUL	10	

Armas: Cuchillo (Estilete) 25% 1d3+1+1d4.
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).
Competencias: Buscar 40%, Discreción 70%, Escuchar 60%, Latín 15%, Psicología 20%, Alquimia 15%, Correr 75%, Esconderse 65%, Esquivar 40%, Leer/esc. 40%, Seducción 20%.
Es un típico producto de su época. La han educado para ser una buena esposa y madre y someterse por completo a los deseos de su señor. Aunque le asusta la rudeza de su esposo, teme todavía más a su hermano, pues conoce el carácter frío y cruel de éste y le obedece en todo, compadeciéndose de su propia falta de carácter. Es tímida, supersticiosa y muy devota. Su oculto deseo es ingresar en un convento para escapar del mundo de intriga e hipocresía que la rodea.

Marçal Petit (31 años)

FUE	20	Altura: 1'75 m. Peso: 80 kg.
AGI	20	RR: 60 % IRR: 40 %
HAB	20	Apariencia: Normal (16)
RES	20	Pelo rubio y corto. Barba recortada.
PER	10	Ojos azules.
COM	5	
CUL	5	

Armas: Hacha de mano 99% 1d8+2+1d6, Espada normal 75% 1d8+1+1d6, Arco largo 25% 1d10+1d6, Pelea 85% 1d3+1d6, Cuchillo (Daga) 70% 2d3+1d6.
Armadura: Cota de malla (Prot. 5) y Casco.
Competencias: Buscar 40%, Cabalgar 85%, Catalán 40%, Francés 35%, Inglés 15%, Occitano (lengua natal) 100%, Leer/esc. 10%, Esquivar 65%, Discreción 70%, Esconderse 65%, Escuchar 50%, Mando 45%.
Hijo de campesinos gascones que perdieron todo con la guerra. Se enroló de pequeño en una tropa de mercenarios. Ha servido los últimos diez años a las órdenes de Bernat de Talamanca, y sólo a él le es fiel. Cuando su señor muera , y si no recibe una oferta mejor, tiene pensado volver a Gascuña para seguir combatiendo en las guerras que hay allí.

Berenguer de Grevalosa (26 años)

FUE	14	Altura: 1'71 m. Peso: 80 kg.
AGI	14	RR: 75 % IRR: 25 %
HAB	12	Apariencia: Normal (13)
RES	10	Pelo castaño, peinado según la última moda
PER	15	Ojos castaños.
COM	19	
CUL	16	

Armas: Espada corta 60% 1d6+1, Pelea 45% 1d3, Cuchillo (Daga) 40% 2d3.
Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3).
Competencias: Buscar 65%, Cabalgar 60%, Comerciar 80%, Elocuencia 75%, Escuchar 25%, Castellano 30%, Occitano 20%, Francés 20%, Italiano 20%, Latín 15%, Leer/esc. 40%, Mando 60%, Psicología 80%, Seducción 85%, Soborno 70%.
Odia la violencia innecesaria. Siempre que puede prefiere hacer uso de la intriga para conseguir sus fines. Es cruel, frío y vengativo, aunque siempre tiene una sonrisa y una palabra amable en la boca. Evitará el combate personal siempre que pueda, confiando a sus hombres este tipo de trabajos.

Padre Adriá (65 años)

FUE	7	Altura: 1'59 m. Peso: 60 kg.
AGI	4	RR: 40 % IRR: 60 %
HAB	10	Apariencia: Normal (13)
RES	8	Pelo blanco y casi calvo.
PER	4	Ojos negros.
COM	17	
CUL	15	

Armas: No tiene.
Armadura: Ropas gruesas (Prot. 1).
Competencias: Elocuencia 50%, Enseñar 65%, Castellano 15%, Leer/esc. 45%, Leyendas 60%, Teología 60%.
Nació en una aldea a pocos kilómetros de Manresa. Acudió al monasterio de Sant Cugat donde recibió su formación eclesiástica, ocupándose de la parroquia de Mura desde hace cuarenta y cinco años. Ha escuchado las quejas de sus feligreses y ha intentado de hacer de intermediario entre éstos y el señor del castillo, sin éxito. Ha escrito cartas al abad del monasterio de Sant Cugat pidiéndole que interceda ante Bernat, y ha prometido a sus feligreses que la situación mejorará. Pero muchos de éstos, los más exaltados, ya han dejado de escucharle.

Sever (38 años)

FUE	15	Altura: 1'85 m. Peso: 70 kg.
AGI	15	RR: 50 % IRR: 50 %
HAB	10	Apariencia: Mediocre (10)
RES	10	Pelo negro y largo.
PER	12	Barba en punta.
COM	18	
CUL	10	

Armas: Pelea 50% 1d3+1d4, Palo 65% 2d4+1.
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1).
Competencias: Buscar 60%, Correr 70%, Elocuencia 90%, Esquivar 25%, Castellano 30%, Latín 25%, Leer/esc. 55%, Mando 25%, Psicología 60%, Teología 50%.
Antiguo monje benedictino del Rosellón. Los otros treinta monjes de su convento perecieron, víctimas de la peste, en dos noches, siendo él el único superviviente. Esto afectó a su capacidad de raciocinio. Convencido de que el Espíritu Santo hablaba por su boca se dedicó a predicar la guerra santa contra los ricos, a los cuales consideraba portavoces del Maligno. Sus sermones atraían a la hez de la sociedad por donde pasaba. Si algún viajero con aspecto adinerado se cruzaba en el camino de Sever y su gente, éste mandaba ahorcarle puesto que veía en él a un emisario del Anticristo (la alterada mente del antiguo monje no quería ver que sus seguidores sólo le acompañan motivados por el robo y la rapiña). Hasta ahora Sever y su gente no han tenido ningún tropiezo

serio con la justicia, el asalto al castillo de Mura va a ser su primera acción destacable.

Hombres de armas Gascones

FUE	20	Altura:	Var. m.	Peso:	Var. kg.
AGI	15	RR:	50 %	IRR:	50 %
HAB	20	Apariencia: Variable			
RES	20				
PER	10				
COM	5				
CUL	10				

Armas: Ballesta 60% 1d10+1d6, Escudo 75%, Espada normal 75% 1d8+1+1d6.
Armadura: Cuero con refuerzos (Prot. 3).
Competencias: Cabalgar 65%, Con. Animal 35%, Escuchar 25%, Esquivar 40%, Buscar 30%, Otear 50%.
Son hombres sin raíces. Bernat los escogió a ellos porque necesitaba a unos extranjeros como hombres de armas que cuidaran del orden en su feudo. Su experiencia le decía que, si los soldados no eran del país, no tendrían reparos a la hora de llevar a cabo sus órdenes contra los habitantes del mismo.

Casus luciferii

Ed una lupa, che di tutte brame
sembiava carca nella sua magrezza
e molte genti fe'gia viver grame,
questa mi porse tanto di gravezza

Liber Inferni, Canto I

Aventura para un grupo de 3 a 5 Pj, uno de los cuales por lo menos debería tener un alto porcentaje en IRR. Aunque puede jugarse independientemente, es una introducción a **Magice Rerum Daemonii est**.
Los hechos que se desarrollan a continuación tienen lugar dos años antes del inicio de la campaña.

Introducción

Pamplona, Otoño de 135. Los Pj se encuentran momentáneamente al servicio del Duque Julián de Alsasúa, personaje muy influyente de la corte navarra y tutor de Inesilla del Castro, una muchachita de catorce años que ha sido prometida en matrimonio al Marqués Iñigo de Medina, del reino de Castilla. Se trata de uno más en una serie de matrimonios entre ambos reinos, destinados a fortalecer la amistad entre los dos pueblos. Los Pj deben formar parte del Cortejo Nupcial, acompañando a la novia hasta Burgos (donde se encuentra su futuro marido) en calidad de guardias armados, juglares, criados, clérigos o amigos de la familia (si son de posición social influyente). Igualmente, si tienen contactos en la corte castellana, pueden ser amigos o servidores del novio que han venido a recoger a la muchacha.

1. Rumores

Antes de partir, los Pj pueden enterarse de cierta cantidad de información, ya sea chismorreando con los criados o cortesanos de la corte, frecuentando las tabernas del señorío de Alsasúa o seduciendo a alguna de las criadillas (o criadillos) del castillo. El DJ puede exigir, si lo cree necesario, pasar alguna tirada de Elocuencia, Mando, Seducción o Soborno.

* El compromiso nupcial se llevó a cabo hace 8 años, cuando Inesilla tenía 6 y el Marqués Iñigo 21. Los novios todavía no se han visto frente a frente. La boda tenía que realizarse hace dos años, cuando la novia acababa de cumplir 12 años, pero tuvo que retrasarse por la frágil salud de la muchacha.

* Inesilla es huérfana desde los 5 años. Al parecer, y de manera inexplicable, el castillo de sus padres ardió hasta los cimientos. Inesilla se salvó gracias a Batirze, su Aya, que la sacó de entre las llamas, huyendo del castillo por un pasadizo secreto de los sótanos. Fueron las únicas supervivientes.

* A raíz del incendio Batirze sufrió unas quemaduras que le deformaron terriblemente el rostro, llevándolo a partir de entonces siempre cubierto.

* Batirze sigue al servicio de Inesilla, llamándola continuamente "mi niña", y protegiéndola de toda agresión de un modo feroz. Sin duda, es la persona que Inesilla más quiere.

* El Duque Julián de Alsasúa, tutor de la muchacha, no parece tenerle demasiado afecto. La ha mantenido aislada de la corte, cerca del pueblo de Echauri, en una solitaria torre en lo alto de una colina, una roca en la que, según dicen, no crece la más mínima brizna de hierba. Ni siquiera los pájaros anidan allí.

2. La Historia

Inesilla, para desgracia suya, nació para ser infeliz. Los astros adoptaron en el instante de su nacimiento una triple conjunción muy especial: Saturno con Marte y con Lilith, la Luna Negra. El haber nacido bajo estos signos le confiere un terrible poder: su cuerpo es capaz de resistir la unión con Frimost, Demonio de la Destrucción, **e incluso puede darle hijos**. Hijos, por supuesto, que serán mucho más poderosos, astutos y malévolos que cualquier mortal hijo de hombre.
Frimost y sus adoradores actuaron con rapidez: Los demonios Igneos asaltaron el castillo de los Castro, destruyendo a todos sus habitantes. Sólo preservaron a Inesilla, la cual fue confiada a una bruja, la cual aceptó ser desfigurada por el fuego para suplantar a Batirze, el aya de Inesilla. A partir de entonces la niña fue sometida a una serie de ritos y hechizos, y se la obligó a ingerir una serie de pócimas (las cuales la han mantenido débil y enferma) para prepararla para el día de su "matrimonio" con Frimost. Cuando se convirtió en mujer, a los 11 años, fue consagrada al diablo. Frimost anunció que recogería a su novia 1000 días después... Y el plazo está a punto de cumplirse...
Su tutor no sabe nada de ello, (de hecho, no se ha preocupado apenas de Inesilla) pero planea usarla como un peón político para fortalecer las relaciones entre Castilla y Navarra. Con una mentalidad típica de la época, opina que el destino natural de una mujer es estar casada y dar hijos, y que Inesilla preferirá esto a ser recluida en un convento.

3. El cortejo nupcial

El cortejo nupcial consta de cinco carruajes en los cuales se encuentra el ajuar que aporta la novia, así como 20 criados (10 hombres y 10 mujeres) que se pondrán al servicio personal de la señora. Completan el cortejo 12 hombres de armas castellanos, enviados por el novio para garantizar la seguridad de Inesilla (y de su ajuar) en el camino a Burgos.
La ruta del cortejo es la siguiente: saliendo de Pamplona primero hacia Echauri, para recoger a la novia, y después se dirigirá hacia Gasteiz, cruzará el Ebro (saliendo del reino de Navarra) por Miranda, continuando entonces viaje hacia Burgos. No saliendo del camino real, el viaje puede hacerse en menos de siete días.
Los hombres de armas están al mando de Gaspar de Medrano, un veterano soldado ennoblecido con el título de hidalgo por sus hazañas en tierras de moros. Es un hom-

bre de unos cuarenta años, aún fuerte, que mantiene una rígida disciplina sobre su tropa. A no ser que en el grupo haya algún Pj de origen noble, tomará con toda naturalidad el mando del cortejo.

4. Inesilla

Inesilla y su gente esperan al cortejo en la entrada del pueblo, ya preparados para partir. Son cinco siervos, ancianos y silenciosos, los que acompañan a la niña. Esta viaja dentro de un sencillo carruaje, acompañada por su "fiel" aya. Pese a su mala salud, insistirá en asomar la cabecita para ver "su" cortejo nupcial. Los Pj tendrán así oportunidad de verla. Es una chiquilla delgada y menuda, de unos profundos ojos negros y largo pelo lacio, de un rubio blanquecino. Debajo de sus ojos presenta unas profundas ojeras, señal de que apenas duerme. Su fuerza es escasa, y su salud quebradiza. Su aya, Batirze, jamás se separa de su lado.
Los Pj que pasen una tirada de "Otear" se darán cuenta de que la gente de Echauri se mantiene encerrada en sus casas, sin salir de ellas hasta que el cortejo se encuentra ya a considerable distancia. Tienen las puertas bien atrancadas, y no abrirán aunque alguien las golpee.

Cualquier intento por parte de los Pj para entablar conversación con los criados de Inesilla será infructuoso: una tirada de Psicología revelará que los cinco siervos se encuentran totalmente aterrorizados, mientras que Batirze se negará rotundamente "a realizar conversaciones ociosas". Asimismo impedirá que los Pj hablen con la muchacha, alegando "que la fatigarán, lo cual podría ser excesivo para su señora, teniendo en cuenta que el viaje ya será una dura prueba para ella..."
Si un Clérigo o Goliardo se acerca a Inesilla, el estado de salud de la muchacha empeorará aún más, y Batirze literalmente "expulsará" al Pj de las cercanías de la carroza.
La carroza, por otra parte, tiene una característica muy curiosa: las ruedas se hunden profundamente en la tierra, como si fuera terriblemente cargada...
NOTA PARA EL DJ: La carroza, en efecto, tiene un par de características peculiares: los dos viejos caballos que tiran de ella no son otra cosa que dos demonios Igneos transformados, los cuales tienen orden de asustar (y si es preciso, destruir) a todo aquel que intente husmear por los alrededores o el interior del carruaje. Dentro del mismo, aparte de diversas pócimas y componentes mágicos, y objetos de culto demoníaco, se encuentran un par de Bafometos guardianes.
Oculto entre las ropas de Batirze, por otro lado, se encuentra siempre un Lutín, el cual se encuentra a su servicio. Caso de que, por su actitud, los Pj despierten las sospechas de Batirze, ésta puede enviar al Lutín para espiarlos o agredirlos con sus hechizos.

A medida que el cortejo avanza por el camino, cualquier Pj que pase una tirada de "Percepción x 2" se dará cuenta de algo extraño: los pájaros dejan de cantar al paso de la carroza de Inesilla, y levantan el vuelo enloquecidos. Así mismo, una tirada de Conocimiento animal revelará que todos los animales de tiro y monta del cortejo (con excepción de los dos viejos caballos que tiran de la carroza de Inesilla) se encuentran inexplicablemente nerviosos y muy irritables. El ambiente del cortejo pronto deja de ser festivo, para estar rezumante de tensión.

5. Noche en Irurzun

El cortejo pasará la noche en una posada en las afueras de la aldea de Irurzún. La posada está regentada por Anborsti el tuerto, un soldado retirado. Según afirma orgullosamente, perdió el ojo en la batalla del Salado, combatiendo a las órdenes del caballero Pol de Gorriaiz, un valiente de los que hay pocos. Anborsti y Gaspar de Medrano pronto se harán amigos, pasando buena parte de la noche comentando anécdotas sobre la vida castrense.
Las camas de la posada son cómodas y razonablemente limpias, así que, (a menos que digan lo contrario) los Pj se encontrarán pronto sumidos en un profundo y pesado sueño...
Todos aquellos Pj que pasen una tirada de IRR tendrán uno de los siguientes sueños (lanzar 1D6, o determinar por el Dj):

1. El Pj está en un inmenso templo, iluminado por miles de velas. No hay ninguna ventana por la que se filtre el sol. Pese a que en el sueño el Pj sabe que es un lugar sagrado, no encuentra ninguna referencia a la religión cristiana. El altar, los adornos, las estatuas grotescas que adornan el lugar, le son totalmente desconocidos. De pronto ve a Inesilla, vestida como una novia, al lado del altar. A su lado se encuentra un ser grotesco y deforme. Pese a que no se ve a ningún sacerdote, el Pj se da cuenta de que se están casando. Antes de que pueda hacer algo para impedirlo o huir, el ser se inclina como para besar a la novia, arrancando su cabeza de un enorme mordisco.

2. El Pj e Inesilla están en el fondo de una profunda gruta, atrapados por un Dragón que bloquea la única entrada, y que vomita continuamente llamaradas de fuego. Inesilla está a punto de dar a luz. Es un parto difícil, y el Pj es el único que puede ayudarla. Sin embargo, en lugar de un hijo nace de sus entrañas un río de lava ardiente, que abrasa al Pj.

3. El Cortejo avanza por el camino. El Pj se da cuenta de que todos los que van en él son cadáveres, atados a las monturas o a los carros. El mismo no es más que un cadáver lleno de gordos gusanos. De pronto el carruaje de Inesilla estalla en llamas, de entre las cuales surge una gigantesca figura ardiente, que ríe a carcajadas.

4. El Pj está al lado del fuego, besando apasionadamente a una hermosa doncella. De repente saltan las llamas y queman el rostro de la doncella, convirtiéndolo en el deformado rostro de Batirze. Esta intenta seguir besando al Pj, el cual intenta zafarse de su abrazo. Antes de conseguirlo, sin embargo, una nueva llamarada toca su rostro, haciendo que las cicatrices caigan como si fueran una máscara. Ahora el horrorizado Pj contempla el repugnante rostro de un demonio...

5. El cielo estrellado. Una serie de estrellas se mueven a toda velocidad por el firmamento. El Pj lo está contemplando al lado de dos figuras encapuchadas. Una de ellas grita: ¡Es la triple conjunción! Tiene las manos y el rostro descarnados, y el Pj se dará cuenta de que es la Muerte. La otra figura grita ¡Ella es la Elegida!, y el Pj se dará cuenta de que es el Diablo.

6. Un gran castillo. Un hombre semidesnudo en un trono. Pese a ser humano, el Pj nota en él algo sobrenatural, y se da cuenta que no ha sido engendrado por un hombre normal. A su lado, llorosa, está Inesilla. El, dulcemente, la llama **Madre**...

Estos sueños harán a los Pj ganar 3 puntos de IRR si tienen IRR 65 o menos.

Durante la noche las desgracias se han acumulado sobre el pobre Anborsti: los frutos de su pequeño huerto se han podrido de manera inexplicable, la cerda ha malparido y la leche de sus vacas se ha agriado. Además, toda la hierba alrededor de la posada está agostada y seca... No hará ningún comentario, pero no lamentará en absoluto la marcha del cortejo, frotando su puerta con sal una vez se hallan ido (una tirada de Leyendas revelará que se trata de una costumbre local contra los brujos y endemoniados). No dará explicaciones si se le piden, estando tan hosco y callado como alegre y locuaz se encontraba la víspera.
Buena parte de los miembros del cortejo están ojerosos y callados: son los que han tenido los sueños antes descritos. Incluso los que han dormido más o menos tranquilamente notan una sensación rara en el ambiente, más intensa aún que la tensión de la víspera.

6. Los bandidos

A medio camino entre Echauri y Gasteiz, el grupo será emboscado por un grupo de unos 30 bandidos, al mando de Martín Albornoz, un veterano soldado que ha reunido un grupo de desesperados e intenta darles una cierta instrucción militar. Su plan es dedicarse a hacer golpes de mano de cierta envergadura: asaltar caravanas de comerciantes, cortejos nupciales, a veces recaudadores de impuestos o incluso saquear aldeas pequeñas. Este es uno de sus primeros "trabajos" y parece fácil...

Si la mitad o más de los bandidos cae muerta o herida el resto huirá, sin que sirvan para nada las órdenes de Martín.

Para resolver el conflicto pueden usarse las reglas de Combate de Masas aparecidas en **Lilith**: En ese caso se considerarán los 30 bandidos como Tropas de tipo 4 (novatas; Martín tampoco ha podido hacer maravillas), mientras que los 12 soldados de los Pj son de tipo 2 (expertos). Los criados no intervendrán en el combate, y algunos aprovecharán la ocasión para huir. Batirze y sus fuerzas diabólicas sólo intervendrán en el último momento, y sólo en el caso de que sea imprescindible para la seguridad de Inesilla o la suya propia.

Los bandidos se encuentran emboscados a los lados del camino, y atacarán por sorpresa (con los consiguientes modificadores a su favor) a no ser que uno de los Pj pase una tirada de Otear, descubriendo la emboscada y alertando a su gente.
Tras el combate, aparte de las bajas sufridas, se habrán esfumado 2D6 de los criados. Caso de que Batirze y los suyos hayan tenido que hacer "una demostración" todos, bandidos, hombres de armas y criados, huirán despavoridos. Sólo los cinco viejos criados de Inesilla se mantendrán fieles a ella.
Los Pj (tras sufrir las consiguientes ganancias de IRR) deberán decidir qué hacer...

7. La noche de los Igneos

Caso de que los Pj decidan proseguir la marcha con el cortejo, el "contratiempo" con los bandidos, unido al mal tiempo (empieza a caer una llovizna fina pero persistente) retrasará el viaje lo suficiente como para impedir la llegada a Gasteiz antes de que caiga la noche. Los miembros del cortejo deberán pasar la noche al raso, acomodándose debajo o dentro de los carros. Hacia medianoche estallará una fuerte tormenta, con abundante aparato eléctrico. Entre el estallido de los truenos cualquiera que pase una tirada de Escuchar oirá claramente una música enloquecedora, unida a risas y gritos inhumanos. Los que se asomen verán, iluminados por los relámpagos, un tropel de figuras de pesadilla que bailan alrededor del improvisado campamento: Bafometos, Strigas, Olocantos, Gules, y sobre todo demonios Igneos giran enloquecedoramente al son de una música que nadie podría decir a ciencia cierta de dónde surge. Este dantesco espectáculo supone ganar automáticamente 10 puntos de IRR si no se tiene IRR 90 o más.
Todo aquél que abandone durante la noche el campamento, intentando cruzar el círculo de criaturas infernales, será encontrado despedazado (a trozos muy pequeños) al amanecer.
Tan repentinamente cómo empezó, la tormenta se extinguirá, y con ella desaparecerán las criaturas de pesadilla. Sin embargo, es difícil que nadie pueda dormir demasiado.
Caso de que los Pj sigan decidiendo quedarse, al amanecer descubrirán que son los únicos que han tomado tal decisión: soldados y criados se han escabullido con las primeras luces del amanecer. Sólo permanecen fieles a su ama los cinco criados viejos con los cuales partió Inesilla de Echauri... y, por supuesto, Batirze.
La hierba alrededor del campamento, como era de suponer, se encuentra agostada y muerta. Los pájaros siguen sin cantar. Inesilla sigue extendiendo un manto de muerte y tristeza allá por donde pasa.

8. Las alternativas

A estas alturas de aventura, a los Pj sólo le queda elegir entre tres alternativas:

* Pueden continuar el viajecito hasta Burgos, soportando las diversas manifestaciones que Inesilla provoca a su paso. Una vez entregada la niña al flamante novio, pueden escoger incluso entre poner tierra por medio o asistir a la boda, la cual será un hermoso espectáculo, ya que Haborimo, lugarteniente de Frimost, se presentará poco antes de que la novia entre en el Templo, llevándosela consigo hacia "otra" boda y "otro" novio. El incendio que provocará a su paso por la ciudad será de considerables proporciones. Los Pj perderán automáticamente el alma por haber entregado a Inesilla (claramente endemoniada). Eso sí, ganarán bastantes puntos caso de que quieran convertirse en adeptos de Frimost o de algún príncipe demonio.

* Pueden abandonar el cortejo y huir, tal y como han hecho los criados y los soldados. El cortejo llegará solo a Burgos, donde el flamante novio de Inesilla se encolerizará por la deserción masiva de los criados. Esto traerá como consecuencia que los Pj sean proscritos tanto en el reino castellano como en el navarro, por haber desobedecido una orden directa de su señor feudal... Es posible que los hechos posteriores (la boda) lancen un poco de tierra sobre el asunto, ya que los supervivientes procurarán no recordar demasiado esa jornada de boda... Sin embargo, la proscripción contra los Pj no se levantará jamás.

* Pueden intentar salvar a Inesilla de su destino. Para ello deberán enfrentarse directamente con Batirze y sus muchachos. Caso (bastante improbable) de que consiguieran vencer, los métodos habituales de exorcismo son bastante inútiles frente a Inesilla: el meterla a la fuerza en una Iglesia o lugar sagrado hará que la muchacha se incendie en el acto, consumiéndose entre las llamas.
Si alguien lanza el hechizo de Exorcismo sucederá lo siguiente:
.Si saca un crítico en la tirada sencillamente no lo conseguirá, cayendo al suelo inconsciente.
.Si saca la tirada normal sufrirá en el acto 2D10 de heridas, producto de unas llagas brutales que al instante aparecerán en todo su cuerpo.
.Si falla la tirada simplemente se volverá loco, no recuperando la cordura a menos que alguien rece por él siete días con sus noches.
.Si saca una pifia... será tragado por la tierra y precipitado en el Infierno.

Caso de que intenten huir con la chica, será absolutamente inútil: cuando llegue el momento, Haborimo les encontrará allí donde se escondan.

9. Conclusión

Mucho nos tememos que el final de esta historia será un poco triste. Los Pj, sin embargo, ganarán 35 P. Ap. por ella, así como (seguramente) un montón de IRR. Sus caminos volverán a cruzarse con los de Inesilla y su retoño... pero eso es otra historia.

P.N.J.

Inesilla Castro

FUE	1	Altura:	1'58	Peso:	45 kg.
AGI	1	RR:	0%	IRR:	100%
HAB	12	Apariencia: 18			
RES	5				
PER	15				
COM	5				
CUL	15				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Bordar 60%
Poderes especiales: Inesilla es invunerable a cualquier tipo de daño físico. Sólo le afectan la magia y los objetos o lugares sagrados. Colocarle alrededor del cuello un crucifijo, medalla o escapulario o introducirla a la fuerza en una Iglesia o Camposanto equivale a matarla entre grandes dolores.

Batirze

FUE	10	Altura:	1'78	Peso:	85 kg.
AGI	20	RR:	-60%	IRR:	160%
HAB	15	Apariencia: 1			
RES	35				
PER	20				
COM	5				
CUL	15				

Armas: Cuchillo, 65%. Daño: 1D6+1D4
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Alquimia 85%, Astrología 90%, Con. Mágico 75%, Esquivar 40%
Hechizos: Atracción Sexual, Discordia, Maldición, Dominación, Arma invencible, Robar fortaleza, Invunerabilidad, Vuelo, Invisibilidad, Protección Mágica, Aceleración, Conmoción, Invocación de Igneos, Aumentar la fuerza, Teletransportación, Aquelarre (Invocación a Frimost), Detección de hechizos, Inmovilización, Furia, Despertar de los Muertos, Ungüento de Bruja, Locura, Maldición del Hierro, Maldición de Strigiles, Metamorfosis, Creación de Lutines.
Poderes especiales: Al igual que Inesilla, es invunerable a todo lo que no sea la magia u objetos sagrados.
NOTA: Caso de que los Pj registraran el carruaje de Inesilla y Batirze (y suponiendo que no se los merienden los Bafometos o los Igneos, lo cual ya es mucho suponer) podrán encontrar un número (a determinar por el D.J) de las pociones y ungüentos enumerados anteriormente, así como los talismanes que Batirze no lleve encima en ese momento.

Gaspar de Medrano

FUE	20	Altura:	1'80	Peso:	70 kg
AGI	15	RR:	60%	IRR:	40%
HAB	20	Apariencia: 10			
RES	20				
PER	10				
COM	5				
CUL	10				

Armas: Lanza 70% (2D6+1D4)
Espada 80% (1D8+1D6+1)
Armadura: Cota de Malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Escudo
Competencias: Cabalgar 70%, Mando 50%, Otear 40%

Soldado

FUE	15	Altura:	1'75	Peso:	68 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia: 12			
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Espada 60% (1D8+1D4+1)
Ballesta 40% (1D10+1D4)
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)
Escudo

Competencias: Cabalgar 60%.

Criado

FUE	10	Altura:	1'62	Peso:	60 kg
AGI	15	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	12	Apariencia: 15			
RES	15				
PER	10				
COM	20				
CUL	5				

Armas: Daga 30% (2D3+1D4)
Armadura: Carece
Competencias: Esconderse 75%

Martín Albornoz

FUE	20	Altura:	1'90	Peso:	85 kg.
AGI	10	RR:	80%	IRR:	20%
HAB	15	Apariencia:	3		
RES	20				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Hacha 80% (1D10+1D4+1D6)
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)

Competencias: Mando, 25%. Otear, 40%

Bandidos

FUE	15	Altura:	1'78	Peso:	60 kg.
AGI	12	RR:	50%	IRR:	50%
HAB	15	Apariencia:	10		
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	5				

Armas: Arco corto 40% (1D6+1D4)
Garrote 60% (1D6+1D4)
Daga 60% (2D3+1D4)
Esp. corta 40% (1D6+1D4+1)
Armadura: Peto con refuerzos (Prot. 2)
Competencias: Esconderse 40%

Igneos (Caballos)

FUE	18	Altura:	2'50m.		
AGI	25	RR:	0%	IRR:	325%
HAB	25	Armadura natural: Inmune a lo que no sea magia			
RES	10				
PER	20				
CUL	10				

Armas: Lanzar bolas de fuego 75% (3D6)
Hechizos: Carecen de hechizos propios. Sin embargo batirze les ha lanzado un hechizo de metamorfosis, dándoles la apariencia de caballos.
Poderes especiales: Crear, controlar y manipular el fuego.

Bafometos

FUE	25	Altura:	50 cm.	Peso:	7 kg.
AGI	10	RR:	0%	IRR:	125%
RES	23	Armadura natural:			5 p.
PER	15				
CUL	5				

Armas: Mordisco 65% (1D10+2D6)
Competencias: Esconderse 40%

Lutín

FUE	1	Altura:	3 cm.	Peso	25 gr.
AGI	20	RR:	0%	IRR:	115%
HAB	10	Armadura natural: Carece			
RES	5				
PER	30				
CUL	20				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 75%, Escuchar 90%, Esconderse 70%
Hechizos: Furia, Locura, Maldición del Hierro, Maldición de Strigiles.

Magice, rerum daemonii est

Per me si va nella cittá dolente,
per me si va nell'eterno dolore,
per me si va tea la perduta gente.
Giustizia mosse il mio alto fattore:
fecemi la divina potestate,
la somma sapienza e 'l primo amore.
Dinanzi a me non fuor cose create
se non etterne, e io etterna duro.
Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate

Liber Inferni, Canto III

Introducción

Esta aventura está prevista para un grupo de 5 a 7 Pj medianamente experimentados. Aunque puede jugarse independientemente, alcanzaría todo su sabor si previamente se realizan los siguientes pasos: El DJ deberá dividir a los Pj en tres grupos. En una sesión aparte, hará jugar a uno de ellos la aventura **Casus Luciferii**, (ya que los hechos que allí se suceden tienen relación directa con la presente campaña, aunque, por supuesto, los Pj no lo saben). Para los otros dos grupos, puede recurrir a las otras aventuras de este volumen (u otras de su propia invención), en cada una de las cuales insertará una de las dos mini aventuras que figuran más abajo. Ya sólo restará unir al grupo en una tercera aventura introductoria y tendremos a un grupo de Pj de Aquelarre razonablemente fogueado, con una serie de pistas que pueden ayudarles en la presente campaña. Lo ideal para realizar todo este montaje, por supuesto, es que los jugadores desconocieran (hasta que fuera demasiado tarde) que iban a jugar la campaña.

Se parte del presupuesto de que Inesilla Castro y Batirze, las viejas conocidas de los Pj que jugaron **Casus Luciferii**, salieron vivas de dicho módulo. De no ser así, el D.J. debería realizar algunas modificaciones en el guión de la campaña.

Aunque presentamos una serie de Pj recomendados especialmente para esta aventura, en la práctica puede jugarse con cualquier tipo de Pj. Uno o dos de ellos, sin embargo, deberían estar familiarizados con el uso de la magia.

Mini aventuras de introducción

*** Hugo el Desalmado.**

Introducción

Los Pj deben ser un grupo reducido (no más de dos o tres), que viajan juntos por tierras más o menos solitarias. En el camino (o, por ejemplo, en una posada) conocerán a un individuo de aspecto y modales amables, el cual afirmará que su camino coincide en parte con los Pj, y les pedirá permiso para viajar juntos. Se presentará como Honesto Medina, un honrado comerciante en paños. Viaja a lomos de un tranquilo caballo, y lleva sus mercancías en una robusta mula. Es un individuo agradable, de los que saben hacer amena una conversación. Al despedirse de los Pj, les recomendará que tengan mucha prudencia, ya que por las tierras por las que se va a adentrar el grupo suele rondar el terrible "Hugo el desalmado", un bandido que dirige un numeroso grupo de desesperados. Recalcará mucho que muy pocos han conseguido salir con vida de entre sus garras... Si un Pj pasa una tirada de Psicología con muy buena tirada notará algo raro, como si insistiera un poquitín demasiado en el tema.

El bandido

Un par de horas más tarde, cuando los Pj pasen por un lugar susceptible de ser usado para una emboscada (un sendero estrecho en el bosque, o una trocha o desfiladero angostos), se encontrarán con una flecha que se hinca repentinamente a pocos pasos del que se encuentre en vanguardia, mientras que una voz atronadora les informará groseramente que se encuentran rodeados por los hombres de Hugo el Desalmado, y que si no quieren morir acribillados por las flechas mejor les valdrá entregar todas sus posesiones. Hoy Hugo se encuentra de buen humor, así que se les permitirá marchar (sin nada de valor, por supuesto) pero vivos. Aunque los Pj oirán ruidos y movimiento alrededor, al único miembro de la banda que verán será a un viejo jorobado, que recogerá el botín.

Un crítico en Otear permitirá darse cuenta de que hay algo raro en los ruidos que les rodean. Asimismo un crítico en Escuchar hará que la grosera voz del autodenominado Hugo les resulte familiar... Si ningún Pj pasa ninguna de las dos tiradas el D.J. puede permitir una tirada extra de Percepción x 1.

La realidad es que el terrible Hugo no existe. Se trata de un truco de Honesto, que en realidad es un ladrón pícaro, liante y buscavidas, amante de los juegos de voces y de disfrazar su aspecto. Ya hace tiempo que realiza su truco con éxito, siempre de la misma manera: asustando de palabra a los viajeros primero, adelantándose luego y preparandoles el "escenario" despues. Los ruidillos y movimientos los consigue él a base de cordeles, guijarros, tablillas y aprovechando el viento. Honesto se rendirá sin pelear caso de ser descubierto, a no ser que los Pj se muestren muy agresivos. De hecho, y como muestra de desagravio, invitará a los Pj a una opípara cena en una posada cercana. Explicará (y es cierto) que nunca ha matado a nadie, a raíz de una leyenda que se cuenta por estos lares, y que explicará a cualquier Pj que muestre un mínimo de interés:

La leyenda del lobo de Santiago

Se dice que un anciano y recto varón, ya en el ocaso de su vida, deseó realizar, solo y a pie, el Camino de Santiago, para no morir sin haber besado el sepulcro del santo. sin embargo, la mala fortuna se cebó sobre él, ya que fue engañado por dos malhechores, que simulando ser peregrinos se ganaron su confianza, se lanzarón sobre él, lo maniataron y tras robarle todas sus posesiones lo torturaron lentamente hasta matarlo, por pura diversión. En el momento de su muerte el buen peregrino tuvo fuerzas para invocar a Gabriel, el ángel que protege del miedo y del robo. Y se dice que Gabriel escuchó su súplica, y lo devolvió a la vida bajo la forma de un gigantesco lobo blanco, que desde entonces protege a los buenos peregrinos del Camino de bandidos y malechores. Honesto cree en esa leyenda a pies juntillas, motivo por el cual, según afirma, se cuidará muy mucho de matar jamás a nadie. Al fin y al cabo, como él mismo dice, sus víctimas son atacadas por su propio miedo, no por su mano...

Conclusión

Por cierto, el bueno de Honesto hará lo posible para emborrachar a los Pj, escabullirse con sus bolsas y (por supuesto) sin pagar la consumición de la cena...

Caso de que los Pj se cepillaran al pobre Honesto (animalicos...) podrán enterarse de la leyenda del Lobo Blanco por cualquier otro medio (ya que, al fin y al cabo, el objetivo de toda esta perogrullada es que se enteren de ello de una manera más o menos sutil)

PNJ
Honesto Medina

FUE	10	Altura:	1'50	Peso:	45 kg.
AGI	18	RR:	45%	IRR:	55%
HAB	20	Apariencia 18			
RES	10				
PER	12				
COM	20				
CUL	10				

Armas: Arco corto: 75% (2D6)
Espada corta: 60% (2D6+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Artesanía 75%, Correr 90%, Disfrazarse 75%, Elocuencia 95%, Esconderse 90%, Esquivar 70%, Robar 75%.
Hechizos: Carece

*** La profecía**
(Advertencia: Esta mini-aventura contiene los peores y más penosos pareados jamás escritos en lengua castellana. Su lectura prolongada puede dañar irreversiblemente la Salud Mental del lector).

Introducción
Los Pj se encuentran de camino de cualquier parte a cualquier parte. Es lo de menos. Una furiosa y repentina tormenta les ha sorprendido en medio de su ruta, desorientándoles lo bastante como para desviarlos ligeramente de su camino. Cansado y calado hasta los huesos, el grupo no tiene otra opción que intentar guarecerse en las ruinas de una especie de torre de vigilancia, que se recorta claramente en el horizonte. (Caso de que algún Pj no quisiera entrar dentro, se recomienda abrir aparatosamente el manual del juego por el apartado de Pulmonía -pág. 63- y empezar a leerlo en voz alta).

El espíritu
En la torre, si los Pj se toman la molestia de explorarla un poco, no hay otra cosa que una planta baja llena de charcos de agua, un piso superior con el techo hundido y semiderruido, y una especie de sótano con algunos huesos humanos, restos de comida podrida, algunas armas herrumbrosas y restos de algunos muebles. Entre la basura se encuentra un vejete andrajoso y mugriento, a todas luces enloquecido, que nada más verles recitará con voz chillona:

"Habeis perturbado mi profundo sueño:
de haceros daño ahora soy dueño.
Elegid entre dar una respuesta
a la pregunta que tengo dispuesta,
o enfrentaros a la muerte,
sin que podais contar con la suerte"

El yayo está desarmado, y no se defenderá si alguno de los Pj se lo beneficia simplemente de un par de sopapos. Sin embargo, no es un loco vulgar, sino el mismísimo Asaselo en persona. Ante lo cual, al morir se desintegrará en el acto, formándose a poca distancia, tras lo cual volverá a reunirse con los Pj. Su primera acción será devolverle la gracia a su asesino con un par de hechizos cuidadosamente preparados (como puede ser hacerle sentir Atracción Sexual hacia su caballo, lanzarle un hechizo de Impotencia en lo mejor de la jugada, usar el hechizo de Metamorfosis para convertirlo durante un tiempo en sapo o cosas así). Tras lo cual, volverá a repetir su mensaje, persiguiendo si es necesario a los Pj por mitad del ancho mundo. El personaje de Asaselo debe jugarse con una cierta habilidad y mano izquierda, ya que debe convertirse, si las cosas toman este cariz, en una pesadilla permanente para los jugadores.
Es de suponer que tarde o temprano los Pj accedan a contestarle a la dichosa pregunta de marras. Entonces les dirá:

"He aquí la pregunta dispuesta:
decidme presto la palabra
que nombra la respuesta
en la que no se dice palabra"

La respuesta al acertijo (y seguramente los Pj lo acertarán tarde o temprano) es la palabra SILENCIO.

El Destino
Asaselo, sin embargo, no jugará limpio. Dejará de importunar a los Pj pero antes de irse les jugará su última mala pasada. Muy serio les dirá:

"Habeis respondido con tino.
De todos modos os he de castigar,
hablándoos de vuestro Destino:
En vuestro peregrinar
servireis a un mal amo,
el cual os ha de hacer gozar,
su hospitalidad con su propia mano.
Huyendo de su lado ireis a dar,
con corte de tullidos y enfermos,
y a la reina de éstos tendréis que agradar,
si salir quereis de sus campos yermos.
Vuestro camino luego os hará errar
por desiertos de locura y muerte
y para con un santo varón poder hablar,
debereis confiar en vuestra suerte
Pero vuestro destino es terminar
en el tenebroso Reino del Diablo
entre los condenados habreis de andar
¡A no ser que yo no me sepa lo que hablo!

Tras esto, y con una enloquecida carcajada, Asaselo desaparecerá.

Las características de Asaselo figuran en el Bestiario.

Parte 1ª: Hac in Hora...

INTRODUCCION
Irurzún, dos años después... El grupo se encuentra en la posada de Anborsti el tuerto, un viejo conocido de algunos de los Pj (ver **Casus Luciferii**). El clima se ha vuelto repentinamente inestable y lluvioso, poco favorable a los viajeros. Quizá sea por eso que esta noche la posada está prácticamente desierta: aparte de los Pj y del propio Anborsti (que los mirará de tanto en tanto de reojo, no muy convencido) hay en la posada solamente cuatro personas más: un peregrino que regresa de Santiago, un viejo y andrajoso mendigo ciego que dormita en un rincón al lado del fuego, un buhonero, amigo de Anborsti, que recorre toda la comarca con su mula comprando y vendiendo, y

un viejo soldado, vestido con una desgastada armadura y cubierto con una raída capa roja que come en silencio su cena en un rincón sombrío, mientras observa disimuladamente a los Pj...

1. Rumores

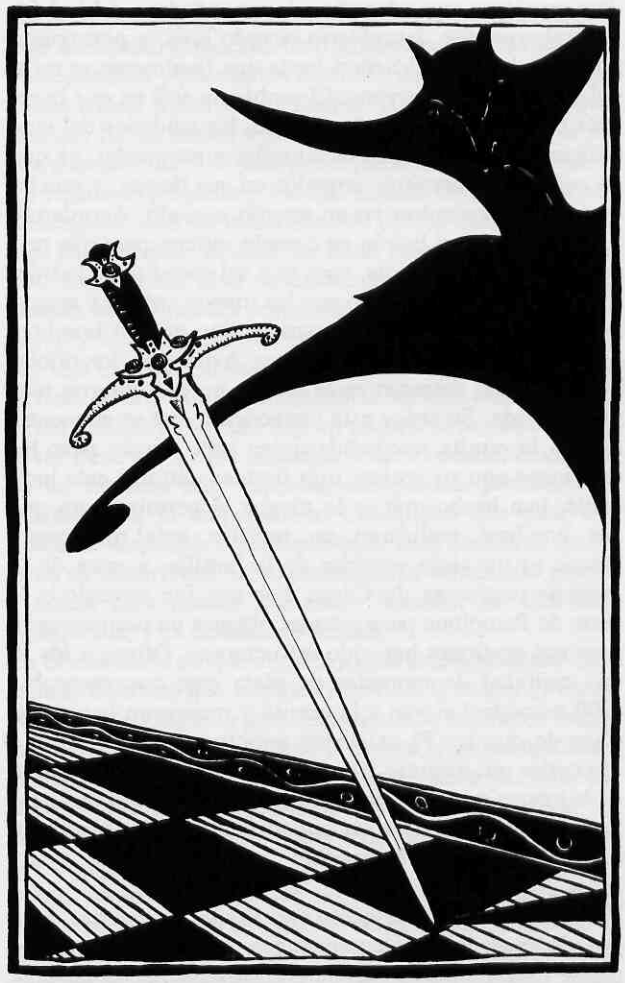
Si los Pj quieren enterarse de lo que se dice por ahí, es el momento de hacerlo... ya que cada uno de los ocupantes de la posada tiene historias que contar, aunque para soltar la lengua a algunos de ellos serán precisas algunas tiradas de Elocuencia:

* Joan de Cardedeu, el peregrino de Santiago, está deseoso de narrar un episodio del que fue testigo apenas hace dos días mientras avanzaba por el camino. Afirma que vio un resplandor dorado que surgía más allá de los árboles, acompañado del rugir de monstruosas bestias y el estrépito de las armas al chocar entre sí. Muy asustado, pero al mismo tiempo empujado por la curiosidad, Joan se acercó a atisbar por entre las ramas, mientras murmuraba entre dientes oraciones a todos los santos. Lo que vio entonces no es otra cosa que una revelación celestial, ya que jura que contempló al mismísimo San Jorge luchar contra una legión de bestias infernales... (Ver apéndice 1). Evidentemente, el santo no necesitaba su ayuda, así que se fue del lugar lo antes posible. Considera que esta visión es una señal divina, y piensa ir a tierra de moros a predicar la palabra de Dios. Está convencido de que, ahora que el Señor está con él, los infieles se convertirán en masa ante su sola presencia (Si entre los Pj hay algún árabe o judío, es posible que el pobre peregrino se ponga algo más que pesado intentando usar su -según él- iluminada Elocuencia).

* A Simplicio, el buhonero, tampoco le será difícil soltar la lengua, siempre que los Pj hablen con él de una manera cordial (ayudaría mucho que le invitaran a una copa de vino). No hay grandes sucesos que contar: un grupo de bandidos ha arrasado una posada en las afueras de Lecumberri... una bruja ha sido apedreada en un pueblo del valle de Esca... hay un nuevo Señor Feudal en el señorío de Iroz. Se llama César de Devreux, y es de origen francés, lo cual no le hace muy popular ni entre sus vasallos ni entre sus vecinos... parece ser que pasan cosas raras cerca de Etxarri, ya que los vecinos de la zona huyen de ella *con todo lo que se pueden llevar... dicen que la hija* del Merino de Alsasúa está embarazada de un mozo de cuadras que ha tenido que escapar de las iras del padre...

* Endika de Garmendía, el mendigo ciego, solo saldrá de su empecinado silencio a base de unas buenas tiradas de Elocuencia, a las cuales ayudaría mucho el invitarlo a una buena comida caliente. Es uno de los antiguos criados de Inesilla de Castro, y narrará a los Pj algunos de los sucesos de **Casus Luciferii** que se les hubieran pasado por alto (como pueden ser la naturaleza demoníaca de Batirze, sus acompañantes infernales, o el destino de la muchacha). Endika afirma que él mismo se hirió en los ojos para no seguir contemplando más horrores.
Entre cosas que los Pj ya saben o ya intuían, Endika dejará caer un dato muy importante: narrará la huida de Batirze del castillo en llamas, con Inesilla en brazos, y especificará que el pasadizo por el cual huyeron estaba en un pozo secreto de agua situado en los sótanos de la fortaleza.

* Anborsti, el posadero, se negará a hablar con los Pj sobre cualquier tema relacionado con los sucesos de



Casus Luciferii, afirmando que trae mala suerte hablar de endemoniados. Le ha costado mucho recuperar su hacienda tras esa maldita noche, y no quiere que se repita. Ahora frota con sal todas sus puertas y ventanas, y tiene la posada llena de hojas de Acónito, Achicoria y Enebro (para alejar a la mala suerte y al diablo)
Nota para el D.J.: por cierto, las precauciones del pobre Anborsti su muy loables, pero muy poco efectivas: por mucho que los Pj se llenen de hierbajos no tendrán ningún tipo de protección frente a las acechanzas del Maligno.

* Roque LaGuardia, que así se llama el silencioso cliente de Anborsti abordará a los Pj después de terminar su cena, si es que los Pj no hablan con él antes. Se ofrecerá a invitarlos a unas jarras de vino, "mientras les propone un asunto que quizá pueda interesarles".
Explicará que se encuentra al servicio del nuevo señor de Iroz, el caballero César de Devreux. Su señor es descendiente de uno de los nobles franceses que acompañaron a Felipe I de Francia en 1284 cuando éste tomó posesión del trono de Navarra. César se ha criado en Francia, y recientemente ha venido al reino a tomar posesión de lo que legítimamente le pertenece. Sin embargo, su origen extranjero le han hecho (sin motivo alguno) impopular entre su gente y entre los señores vecinos. Esto agrava el problema en el que se encuentra ahora:
El caballero César trajo consigo desde Francia la mayor parte de sus posesiones, entre las cuales destaca una espada que había pertenecido a su familia desde generaciones, y por la cual el caballero siente especial estima. Dicha espada fue robada durante un descuido de los soldados por un pícaro ladrón, tentado sin duda por las pie-

dras preciosas que adornaban la empuñadura. El ladrón, sin embargo, fue descubierto cuando huía, y perseguido por los soldados del Señor, hasta que finalmente se refugió en una ermita cercana. El problema está en que la ermita pertenece a otro señor feudal, los soldados del cual obligaron a los hombres de su señor a retroceder, ya que no admitían a hombres armados en sus tierras, y mucho menos dejarles entrar en un recinto sagrado. Acordaron, eso sí, capturar al ladrón en cuando saliera, para que respondiera ante la justicia, cosa que así sucedió. El ladrón, sin embargo, fue atrapado con las manos vacías, y asegura que nunca robó ninguna espada, sino que los hombres de Devreux le atacaron sin motivo. Asimismo, los oficiales reales que entraron en la ermita no encontraron ninguna espada. Su señor está convencido que se encuentra aún en la ermita, escondida quien sabe dónde, pero las relaciones con su vecino, más tirantes aún tras este incidente, han hecho que se le niegue el permiso para que sus hombres realizaran un registro más minucioso. Roque es un viejo servidor de la familia, y goza de la máxima confianza de César. Por eso fue enviado a la corte de Pamplona para intentar obtener un permiso real, pero sus gestiones han sido infructuosas. Ofrece a los Pj una cantidad de monedas de plata más que razonable (200 monedas) si van a la ermita y recuperan la espada. Caso de que los Pj exijan un anticipo, está dispuesto a ofrecerles sin discutir 50 monedas. El resto, lo cobrarán en la misma posada, a la cual tienen que volver con la espada una vez la tengan en su poder. En ella les esperarán Roque LaGuardia y el dinero.

En mitad de la conversación con Roque las puertas de la posada se abrirán violentamente, y una mujer, ya anciana, se quedará parada durante un instante en el umbral, bajo la lluvia pero sin decidirse a entrar. Los Pj que hayan jugado **Siqua sine socio...** la reconocerán como Birutia de Aralar, ¡muerta en 1349! La anciana mirará durante un segundo fijamente al grupo de Pj, y después se irá tan bruscamente como ha venido. Cualquier intento de seguirla resultará infructuoso. Un Pj que pase una tirada de Psicología se dará cuenta que tenía en el rostro una particular expresión, mezcla de rabia y desaliento.
Roque afirmará no conocerla en absoluto, y hará un comentario poco agradable sobre las "viejas brujas medio locas" de estos parajes.

2. Verdades

En realidad, la mayor parte de lo que ha dicho Roque no es más que una sarta de mentiras, aunque es muy difícil que los Pj lo descubran (para darse cuenta de que no todo lo que dice Roque es verdad deberán sacar un crítico en una tirada de Psicología. Caso contrario no se apercibirán de nada, ya que Roque es un consumado maestro en el arte del engaño):
Es verdad que Roque LaGuardia está al servicio de un tal César de Devreux, pero éste no es otro que el retoño de Inesilla Castro y el demonio Frimost (ver **Casus Luciferii**). César anda buscando una espada mítica, que según la leyenda fue forjada en el Cielo en los días anteriores a la rebelión de Lucifer. (Ver Apéndice 1). Tras muchas peripecias ha descubierto que se encuentra oculta en una ermita consagrada a San Cipriano, y protegida por los poderes conjuntos del santo y del Lobo de Santiago (ver manual, pág. 53) de tal manera que ni él ni sus acólitos pueden acercarse. Sin embargo, las protecciones mágicas del lugar podrían romperse por alguien más o menos puro de corazón, e ignorante de toda la historia. Por eso necesita la ayuda de alguien como los Pj. César y sus acólitos ayudarán indirectamente al grupo con una serie de complicados hechizos, mediante los cuales están debilitando (o al menos manteniendo a raya) el poder de sus enemigos. Esto incide directamente en el tiempo reinante, y es el motivo por el cual está cayendo desde hace una semana una tormenta marcadamente... infernal.

3. El aviso

Todo Pj que pase una tirada de IRR (o que tenga IRR 75 o más) tendrá el siguiente sueño durante la noche (sería ideal que alguno de ellos conociera la leyenda del Lobo de Santiago, y que hubieran hablado con Joan de Cardedeu -lo cual tampoco ha de ser tan difícil-):
En el sueño el Pj verá una imagen muy parecida a la escena que describió el peregrino: el Pj avanza por un camino, y oye rugidos, gritos y el estrépito de las armas, mientras algo resplandece tras los árboles con un fulgor dorado. De acercarse, verá a un guerrero de armadura completa luchando contra un nutrido grupo de lobos, que ha medida que avanza el combate se van transformando en seres de pesadilla... Finalmente consiguen destrozar al guerrero, y el Pj consigue verle el rostro: tiene la cabeza de lobo. De lobo blanco... la mirada agonizante del ser se cruza con la del Pj, y éste, con la certeza que sólo se tiene en los sueños, se da cuenta de que está viendo su propia mirada. De algún modo, el lobo es él, y la muerte del ser es al mismo tiempo la muerte del Pj.
Todo aquél que sueñe esto ganará 1 punto de IRR.

4. Averiguaciones

Es de suponer que los Pj acepten el trabajo, ante lo cual averiguarán de labios de Roque la localización de la famosa ermita: se encuentra en un paraje bastante agreste y deshabitado, cerca del río Ulzama. Dará indicaciones precisas para su localización más o menos exacta. La ermita está consagrada a San Cipriano, (...y todo Pj que pase una tirada de Leyendas recordará que se trata de un santo de la antigüedad, que antes de ser santo y mártir fue filósofo y brujo goético. Le rezan aquellos que necesitan su protección frente a los conjuros de la magia).
El hecho de que acepten el trabajo, sin embargo, no significa suponer el que los Pj se fíen ciegamente de Roque. De hecho, cualquiera con un cierto conocimiento de la zona se dará cuenta de que hay una incongruencia en el relato del servidor de César: Irurzún está en dirección contraria al camino que lleva a Iroz, y Roque afirmó que regresaba con su amo, tras haber llevado a término (infructuosamente) sus gestiones en la corte Navarra. De interrogársele, simulará confesar que estaba huyendo, desertando del servicio de su amo: afirmará que éste está obsesionado en recuperar esa espada, y tenía miedo de regresar con las manos vacías... Si los Pj le arrancan esta confesión es capaz de aumentar el precio del servicio en 100 monedas o más. **Nota para el D.J.**: Aunque sonará convincente, esta respuesta es otra mentira. La verdad es mucho más sencilla: Roque quiere reclutar para que le traigan la espada a individuos forasteros de la zona, que conozcan poco o mal los rumores en torno a la persecución del supuesto ladrón.

Pese a las precauciones de Roque, nada impide a los Pj ser curiosos, y pueden averiguar algunos datos de interés

si interrogan a los lugareños de la zona cuando se dirijan camino a la ermita:

* Es cierto que los hombres del nuevo Señor de Iroz entraron dentro del territorio, y que fueron obligados a retroceder más allá del río Arga por los hombres de Fadrique, Barón del Valle de Ulzama. La situación fue muy tensa, y parece ser que llegaron a haber algunos muertos y heridos de ambos bandos. Los hombres del Barón afirman que los soldados de César de Iroz son "bastante raros", ya que, aunque torpes en su manera de pelear, son difíciles de abatir con las armas, ignorando las heridas y el dolor. Tras el combate, los hombres de César se llevaron "a toda prisa" a sus muertos.

* Nadie, ni siquiera los soldados del Barón, recuerdan el que se capturara ningún hombre en las cercanías de la ermita de san Cipriano.

* La ermita de San Cipriano está abandonada desde hace 20 años, cuando vivía en ella un hombre santo. Desde su muerte se produce un fenómeno curioso: no todos los que van a la ermita saben encontrarla, como si el edificio huyera de algunos visitantes. Incluso los más incrédulos de la zona admiten que es muy fácil equivocar el camino para subir a la ermita.

* De un tiempo a esta parte está aumentando la presencia de lobos en la región, en especial en los alrededores de la ermita. Los vecinos están preocupados, ya que no es temporada para que bajen de las montañas. Además, se susurra que no son lobos normales..., sin dar más explicaciones sobre su naturaleza.

5. La ermita

Se trata de un edificio pequeño, románicamente achaparrado y macizo, que se alza sobre una pequeña colina rodeada de un espeso bosque. El edificio es perfectamente visible desde lejos, pero al aproximarse al mismo desaparece de la vista, oculto por la vegetación y lo escarpado del terreno.
A no ser que los Pj vayan volando, se encontrarán con que la ermita posee una medida de seguridad un tanto especial: el bosque que cubre la colina de la ermita está surcado por infinidad de pequeños senderos que se cruzan entre sí formando un auténtico laberinto. En circunstancias normales bastaría con realizar tres tiradas de Percepción x 5 para encontrar el camino correcto, pero en esta ocasión, y gracias al poder de San Cipriano, los Pj sólo encontrarán el camino si fallan dichas tiradas, o si voluntariamente eligen el camino contrario al que su sentido de la orientación les indica. Los Pj pueden darse cuenta de este fenómeno de desorientación con una tirada de Rastrear, que les hará descubrir sus propias huellas, o con una tirada de Percepción x 2. Ningún recurso mágico funciona dentro del citado bosque.
Si los Pj consiguen orientarse en el bosque serán atacados por una docena de lobos, convocados por el Lobo de Santiago. En un principio evitarán atacar abiertamente a los Pj, intentando intimidarlos para que retrocedan. Si dos tercios o más del grupo de lobos resultan heridos o muertos huirán.
Los Pj estarán libres de obstáculos para llegar hasta las puertas de la ermita, mientras a su alrededor la tormenta aumenta su furia, y el viento y la lluvia se ceban en ellos. Aunque las puertas de la ermita están abiertas, ningún Pj que lleve encima algún objeto, ungüento o poción mágicos podrá traspasar el umbral. Esto también se aplica a aquellos que conozcan y practiquen hechizos de goecia, o a los que hayan tenido tratos con el Diablo. Asimismo todos aquellos que lleven armas deberán hacer una tirada por su RR con un malus del 50% para poder pasar con ellas encima.
La ermita es pequeña y oscura. Consta de una única sala rectangular, con un tosco altar de piedra bastante grande casi en el centro. El altar no tiene inscripciones ni adornos. Encima del altar se encuentra acostada una figura vestida con armadura completa y yelmo, tan cubierta de polvo y telarañas que en un principio los Pj la tomarán por una estatua. Un examen más minucioso revelará que se trata de una armadura auténtica, aunque comida por el óxido, dentro de la cual hay un esqueleto humano. El cadáver tiene las manos cruzadas sobre el pecho, empuñando un espadón muy especial, con piedras preciosas incrustadas en la empuñadura. Cualquiera que pase una tirada de Artesanía o de Espadón se dará cuenta de que el arma es imperfecta: su empuñadura es demasiado grande y ancha para manos humanas. Además, no está bien equilibrada, y es demasiado pesada.
En el momento en que alguien toque la empuñadura de la espada la fuerza que impide el paso de la magia (y en especial de la magia negra) desaparecerá, los rayos empezarán a caer con fuerza sobre la ermita, y esta empezará a derrumbarse. Los Pj tendrán tiempo justo de salir corriendo, antes que que se derrumbe. Verán como los rayos caen furiosamente sobre toda la colina, devastando por completo el bosque. De hecho, si se entretienen a mirar, verán asimismo que no todos los árboles son alcanzados por el rayo: muchos de ellos se pudren en el acto y caen al suelo hechos pedazos, con un sonido como de sollozos. Esto costará al afortunado espectador ganar 3 puntos de IRR si tiene IRR 60 o menos.
Aunque parezca extraño, los Pj saldrán de todo este caos bastante intactos: como máximo, con algún arañazo o magulladura. Para ponerles nerviosos, el D.J. puede hacer algunas tiradas de dados ocultas, sin otro fin que aumentar la tensión entre los jugadores. Si algún Pj tiene la IRR bastante alta, o es especialmente sensitivo, es posible que se de cuenta que están siendo protegidos por algo... o alguien.
Un Pj con una IRR de 50 o más y que saque una tirada de Otear llegará a vislumbrar, por un segundo, la figura de un lobo blanco que huye del bosque...

6. ¿Recompensa?

Si los Pj cumplen con lo pactado y entregan la espada a Roque este les pagará lo acordado, añadiendo una buena propina por la eficiencia y pulcritud del trabajo. Incluso les invitará a que le acompañen ante su señor, el cual sin duda apreciará los servicios de hombres como ellos.
Caso de aceptar, los Pj viajarán así hasta el castillo de César de Devreux, señor de Iroz. Es una edificación imponente, que bulle de soldados y siervos. Cualquier Pj que pase una tirada de Psicología al entrar en el recinto detectará un ambiente tenso, como el que precede a la batalla que debe decidir una guerra... Asimismo los Pj se darán cuenta sin dificultades de que los criados y soldados del lugar son en verdad gentes muy extrañas: apenas hablan, adolecen de una cierta rigidez en sus movimientos y jamás cambian la pétrea expresión de su cara. Asimismo, todos ellos llevan el cabello largo y el rostro cuidadosamente afeitado. Es dificil, salvo por la forma de vestir, reconocer hombres de mujeres.

El señor feudal recibirá a Roque y los Pj en el comedor, donde parece estar celebrando una fiesta con un numeroso grupo de "amigos". Es un mocetón rubio, alto y bien plantado, de crespo pelo rubio blanqueado por el sol y piel muy morena, como quemada por soles lejanos. Sonríe mucho, mostrando su dentadura perfecta, completa y blanquísima. Aparenta unos veinte años. Invitará a los Pj a sentarse a la mesa, repleta de buenos vinos y buenos manjares, y ha comer y beber hasta hartarse, ya que celebra una gran victoria sobre sus enemigos. Aunque mirará con ojos ardientes la espada, en un principio no la tocará, *haciendo que la pongan a su lado, encima de la mesa.*
La comida es buena, y el vino fuerte, pero si los Pj se fijan en los otros comensales y pasan varias tiradas de Percepción x 3 notarán algunos detalles curiosos:
* Los hombres son fuertes, las mujeres hermosas y de mirada ardiente, los ancianos venerables y sabios... pero pese a que comen y beben en abundancia la comida no se agota de sus platos, ni la bebida de sus copas, sin que tengan que servirse más.
* Además, y si se fijan más atentamente en sus rostros, se darán cuenta que todos se parecen entre sí, como si fueran familiares cercanos. Parecen formados según un mismo patrón.
* *Una nueva tirada les mostrará el origen de los rasgos comunes:* ¡**todos se parecen a César de Devreux**, como si hubieran sido creados a su imagen y semejanza!
* Ya puestos en ello, los Pj podrán percibir en el aire ese olor a moho rancio de las habitaciones cerradas y abandonadas... lo cual no concuerda en absoluto con la sala limpia y bien iluminada que sus ojos contemplan...

Si algún Pj con suficiente categoría social se ha sentado cerca del señor feudal e intenta conversar con él, César le *responderá con toda cortesía:*
* Si se le pregunta sobre sus amigos, contestará textualmente que "hoy en día es difícil *hacer* amigos que te comprendan".
* Si se le pregunta por la espada, afirmará que perteneció a la familia de su padre durante "una eternidad".
* Si se le pregunta sobre el feudo y el castillo, explicará que forma parte de la herencia de su madre. Tuvo que reconstruir el castillo casi por completo, ya que ardió hasta los cimientos hace años.
* Si se le pregunta sobre sus padres responderá que su padre tuvo que abandonar a su madre poco después de nacer él, para cumplir con las obligaciones de su cargo. *Su madre reside con él, en el castillo.*
Ante cualquier otra pregunta se mostrará cordial y amable, demostrando poseer una gran cultura y una exquisita cortesía. Si los Pj empiezan a hacerle preguntas comprometedoras o embarazosas, difíciles de explicar con lógica, o bien tienen la descortesía de intentar usar la magia o el acero contra César, éste usará disimuladamente un hechizo de "Sumisión" para mantenerlos tranquilos por el momento. Lo lanzará sin pases de manos, casi sin hablar, y por supuesto sin componentes mágicos. Otro Pj *que se dé cuenta de lo que acaba de hacer y pase una tirada* de Conocimiento mágico se dará cuenta de que no puede ser humano, ya que usa la magia sin componentes.

En un momento determinado de la fiesta (a ser posible cuando los Pj empiecen a estar algo más que intranquilos), César se decidirá a tocar por primera vez la espada. Le hará una caricia leve, como la de un amante, y cerrará un momento los ojos como si lo sacudiera el éxtasis. Luego cerrará su mano entorno al pomo de la espada, y su cuerpo parecerá arder un segundo. Al mismo tiempo, todos los fuegos de la sala aumentarán de intensidad, como si hubiera sido arrojado sobre ellos un líquido inflamable. Una vaharada de aire caliente cargado de azufre llenará toda la sala... Los Pj que tengan IRR 80 o menos ganarán 1D6 puntos de IRR.

Es de esperar que en un momento determinado (por ejemplo ahora) los Pj quieran marcharse de la sala, del castillo y de la comarca... César les sonreirá, con la más amplia de sus sonrisas... que se hará más amplia cuando los Pj descubran que les es físicamente imposible levantarse de la sala, *y que empiezan a perder el sentido... Las figuras de los co*mensales, imperturbables, empiezan a desdibujarse, como si estuvieran formadas por hilachas de niebla...
Antes de caer inconscientes los Pj verán como una mujer entra lentamente en la sala. Es una anciana de pelo muy blanco, profundas arrugas y ojos tristes, pero que debió ser muy hermosa en su juventud. César se levanta de repente, y la llama madre. El último pensamiento de los Pj será que sus rasgos recuerdan mucho a los de la joven Inesilla de Castro...

7. Si los Pj se echan atrás...

Si los Pj prefieren no involucrarse en el asunto, o no cogen la espada de la capilla, o prefieren guardarla para ellos, o bien se niegan a acompañar a Roque hasta el castillo de Iroz, tendrán en su primera noche de descanso un sueño común, en el cual se verán a sí mismos continuar la aventura dónde la dejaron. En la práctica, como el lector habrá averiguado, lo están haciendo realmente, bajo el influjo de los poderes de César de Devreux. Es recomendable que el D.J. pase por alto los detalles, para no *aburrir a los jugadores.*

8. Ganancias.

En resumen, los Pj ganarán 40 P.Ap. por jugar esta aventura, amén de 1D10 en IRR si no pasan una tirada de RR con un malus de 30%

P.N.J
Lobos

FUE	15	RR:	50%	IRR:	50%
AGI	20	Armadura natural: Carece			
RES	15				
PER	20				

Armas: Mordisco 60% (2D4)
Competencias: Rastrear 90%%, Escuchar 90%

Para las características de César, Roque e Inesilla, ver Apéndice 2.

Parte 2ª: Rota tu Volubilis

Nota: La parte central de este módulo fue usada para arbitrar la final del Primer Torneo de Aquelarre, celebrado en las JESIR V.

Introducción

Inconscientes, los Pj son arrastrados hasta las mazmorras del castillo, donde son despojados de sus armas, armaduras y equipo. Si alguno de los Pj especificó de antemano



que escondía algo (una ganzúa o estilete, por ejemplo) entre sus ropas deberá hacer una tirada de Suerte para que no le sea descubierto.
Respecto a pociones, ungüentos y talismanes mágicos, los Pj serán despojados completamente de ellos, a no ser que sean talismanes formados de tela (como los de Resistencia al frío o al calor, o Invunerabilidad)

1. Explicaciones en la despensa

Los Pj despiertan en una estrecha celda, cubierta de sangre, huesos humanos y porquería. Están todos encadenados por las muñecas a argollas firmemente incrustadas en la pared. La única abertura de la celda es el hueco de la puerta, abierto sin transición de maderas o barrotes a un pasillo, lleno de coágulos de sangre, en el cual están alineadas otras celdas similares, de las cuales surgen gemidos y sollozos. Si los Pj empiezan a gritar para intentar comunicarse con sus vecinos una voz, procedente de la celda contigua, les suplicará que no griten, ya que entonces atraerían la atención de los "carceleros".
Si es interrogado (y siempre en voz baja) la voz explicará que se llama Pedro de Bertrán, y es un alquimista de Albacete. Forma parte de una organización secreta de magos llamada "Cofradía Anatema". Fue enviado, junto con algunos compañeros, para investigar los sucesos extraños que estaban sucediendo en esta zona. Descubrieron demasiado tarde que César era hijo del diablo, y sus intenciones: planea hacerse con la mítica espada de Belzebuth, forjada con los fuegos de la Creación, con la cual planea nada menos que asesinar a Lucifer para ocupar su lugar en el trono de los Infiernos...

Pedro no dará más explicaciones, ya que en ese momento empezará a gritar como un condenado. Los Pj oirán un sonido parecido a un desgarro, y al cabo de un rato verán como pasa ante el umbral de su celda una criatura humanoide de más de cuatro metros de altura, cubierta de espeso pelo castaño. Tiene un único ojo, grande y legañoso, en el centro de la frente. De su boca abierta y babeante asoman unos colmillos amarillentos. La criatura va totalmente desnuda, y le cuelga un enorme falo por entre las piernas. En una de sus manos empuña un gigantesco garrote. En la otra lleva los restos de lo que antes fue un ser humano llamado Pedro de Beltrán.
La criatura es un Bebriz, y esta visión hará que los Pj ganen 1D10+2 puntos de IRR si no pasan una tirada con un malus de -25% Del cuello de la criatura cuelgan multitud de medallas y placas de metal, que una tirada de Alquimia o de Con. Mágico reconocerá como talismanes. El Bebriz, sin embargo, no sabe usarlos: sencillamente los usa como adorno.
Tras un instante, la criatura continuará su camino, desapareciendo del campo de visión de los Pj. Con la agudeza mental que les caracteriza, se supone que no tardarán en darse cuenta del destino que les espera: ellos pueden ser el siguiente plato de estos monstruos.

2. La ayuda

Es probable que a estas alturas los Pj empiecen a estar más o menos desesperados. Ni siquiera los más ardientes y fervorosos rezos parecerán dar resultado. Será entonces cuando, de manera inexplicable, las argollas que los sujetan saltarán, dejándoles libres. Aquellos que pasen una tirada de IRR percibirán momentaneamente una presencia junto a ellos, y llegarán a distinguir una especie de pájaro negro que revolotea por la celda. La visión durará apenas un segundo, luego desaparecerá. NOTA PARA EL DJ: Como ya habrás podido adivinar, no es otro que el demonio Bileto, que intenta salvar a los Pj para así usarlos para fustrar los planes de César.

Los Pj tienen ahora la oportunidad de escapar. La pareja de Bebrices (macho y hembra) están comiéndose al pobre Pedro de Bertrán en la sala de tortura. Una tirada de Escuchar permitirá oir sin dificultad sus gruñidos guturales y su ruidosa masticación. No se asomarán a ver *qué sucede a no ser que los Pj hagan algún ruido estrepitoso*. Están acostumbrados a que los prisioneros griten o giman.
Si los Pj intentan encontrar aliados entre los otros prisioneros los únicos que no están ni demasiado locos ni demasiado débiles ni demasiado aterrados son tres miembros de la Fraternitas Vera Lucis, últimos miembros de un grupo bastante más numeroso que intentó enfrentarse a César creyendo que era un simple mago. Si los Pj quieren liberarlos, deberán pasar una tirada de Forzar Mecanismo o Artesanía para quitarles sus ataduras. Aturdidos y confusos, obedecerán las órdenes de los Pj (bastante torpemente) hasta que vean una criatura Irracional. Entonces se lanzarán contra ella, luchando fanáticamente hasta la muerte.
Al pasar por delante del pozo secreto, los Pj deberán hacer una tirada de Memoria con un bonus del 40% Aquél que la pase (y alguno debería hacerlo) recordará que este es, al fin y al cabo, el castillo de los Castro **del cual escaparon Inesilla y Batirze gracias a un pasadizo secreto que se encontraba en un pozo situado el el sótano.**

Si el grupo se arriesga a explorar un poco más, encontrará facilmente el almacén de equipo. Aparte de cuerdas, antorchas, yesca y pedernal y herramientas diversas, los Pj encontrarán sus armas, armaduras y demás enseres personales junto con un enorme y revuelto montón de posesiones de los otros prisioneros. Incluso hay algunas pócimas y ungüentos, pero ya están caducados. Si algún Pj llevaba consigo pócimas o ungüentos, deberá pasar una tirada de Suerte para no encontrar los frascos que los contenían rotos, y su contenido desparramado por el suelo.
Una tirada de Buscar permitirá encontrar, entre el montón de ropa, un Talismán de Invunerabilidad (inservible), un talismán de Aceleración, un talismán de Varita de Búsqueda, un talismán de Vientos y una Cimitarra con un hechizo de Arma Invencible.

Si los Pj se acercan demasiado a la escalera de caracol, para subir al piso superior, se encontrarán dentro del ángulo de visión de uno de los Teraphimes de Alvar, el cual detectará inmediatamente su fuga y dará la voz de alarma. Al poco rato, una riada de Andróginos se precipitará por las escaleras. Si los Pj se hacen fuertes y resisten demasiado, al cabo de poco aparecerán los Cynocéfalos, y si ellos tampoco pueden con ellos los Igneos. Por supuesto, todo este follón alertará a los Bebrices.

3. El pasadizo

El pozo tiene unos 3 m. de diámetro. Para bajar por él los Pj deberán pasar una tirada de Trepar (recordemos que una cuerda da un bonus del 40%). Caso de fallar la tirada los Pj se precipitarían hacia el fondo (10 m. más abajo) haciéndose 2D6 puntos de daño al chocar contra el agua. Caso de no desmayarse, deberá tirar por nadar para no empezar a ahogarse. Si el Pj en cuestión ha sido prudente y se ha atado con la cuerda sólo correrá el peligro de chocar contra las paredes del pozo, haciéndose 1D4 de daño.
La entrada al túnel está situada a 5 m. de la boca del pozo, y no es más que una abertura circular de unos 60 cm. de ancho. Para descubrirla hay que pasar una tirada de Buscar con un malus de 25%, o de Otear si se hace desde arriba bajando una luz (una antorcha encendida, por ejemplo).
La abertura se prolonga en un pasadizo de unos 70 cm. de ancho por unos 50 cm. de alto, y unos 10 m. de largo. Hay que pasar por él reptando. Un Pj que la pase sosteniendo una antorcha tendrá que Tirar por Habilidad x 2 para no quemarse, haciéndose 1D4 puntos de daño.
Al cabo de estos 10 m. el pasadizo crece hasta alcanzar unas medidas de 1'50 m. de ancho por 1'70 m. de alto, lo cual obligará a los altos a caminar semi agachados.
El suelo está lleno de porquería: tierra, excrementos y restos de animales pequeños, etc. El pasadizo hace una ligera pendiente hacia abajo.
Por supuesto, si el Teraphim descubrió a los Pj estos tendrán que realizar este recorrido perseguidos por los Andróginos, que igualmente se introducirán dentro del pasadizo siguiendo sus pasos.

4. Las señora de las ratas

Tras unos minutos de marcha, y si pasan una tirada de Otear los Pj se darán cuenta de que ante ellos hay unos puntos rojizos, evidentemente ojos, que huyen ante ellos. No son otra cosa que ratas, que por miedo al fuego de las antorchas van huyendo ante los Pj. Estos llegarán finalmente a un lugar donde el pasadizo se bifurca: por el ramal de la izquierda se oye un sordo rumor, como de agua corriente. Por el ramal de la derecha los puntos rojizos (ojos de las ratas) son mucho más numerosos.
Si deciden tomar el ramal de la derecha los Pj se encontrarán, al cabo de una docena de metros, con una cueva cubierta casi por completo de ratas, las cuales aparecen y desaparecen de la misma mediante numerosos agujeros excavados por ellas mismas en las paredes (agujeros demasiado pequeños, por supuesto, para que quepa un ser humano). En el centro de las ratas se encuentra una figura monstruosa, una vieja deforme con el rostro horriblemente quemado. Se trata de la vieja bruja Batirze (ver **Casus Luciferi**), la cual ha terminado enloqueciendo ante tantos y tantos horrores, y vive ahora entre las ratas, alimentándose de ellas, pero también hablándolas y mimándolas. Las ratas la temen y obedecen sus órdenes al pie de la letra. Si los Pj no le siguen la corriente en sus desvaríos y la enfurecen (una tirada de Elocuencia podría ser muy útil para evitarlo) lanzará sus ratas contra ellos. Las ratas atacarán mientras Batirze viva, luego se dispersarán.
Por el contrario, si los Pj le siguen la corriente, puede facilitarles información sobre las actividades y los planes de César, la naturaleza de la espada que siempre ha estado buscando y cosas así. Los Pj deben tener en cuenta, si son perseguidos por los Andróginos, que no pueden perder demasiado tiempo ante Batirze, ya que en caso contrario podrían quedar atrapados entre las ratas y sus perseguidores.

5. El agua

Si el grupo decide seguir el ramal de izquierda el sonido de agua corriente se hace cada vez más fuerte, hasta que llegarán a un punto en el cual una corriente subterránea pasa a través del pasadizo. Al parecer antes había un pequeño puente, pero las aguas han crecido de caudal, y parte del agua se cuela por la continuación del pasadizo. Atrapadas entre el fuego de las antorchas de los Pj y el agua, se amontonan allí cerca de una docena de ratas grandes de cloaca, que atacarán a los Pj si estos no las obligan a tirarse al agua (arrojándoles antorchas encendidas, por ejemplo).
Cruzar el caudal de agua por el puente no requiere más que una tirada de Agilidad x 5 para no resbalar y caer al agua.
Mas allá los Pj se encontrarán con que el nivel del agua va creciendo progresivamente (a medida que aumenta la pendiente del pasadizo) hasta llegar a un punto en que inunda por completo el pasaje. Un Pj que pase una tirada de Nadar y avance un poco más buceando se encontrará con que, unos metros más allá, el nivel del agua baja lo suficiente como para poder respirar, quedando estabilizado durante unos cientos de metros a 1'65 m. (con lo cual quedan apenas 5 o 10 cm. entre el agua y el techo)
Para pasar la zona inundada los Pj deberán pasar una tirada de Nadar si no quieren ahogarse. Sería interesante tener presentes los malus por armaduras, y recordar que no se puede nadar con las manos ocupadas. El grupo deberá, pues, desprenderse de buena parte de su equipo, o llevarlo a rastras haciendo paquetes con las ropas y las cuerdas. Asimismo, deberán continuar su viaje a oscuras, ya que se mojará toda la yesca que lleven.
Las tropas de César no seguirán a los Pj más allá de esta zona, tanto más cuando César, usando su hechizo

de "Visión de Futuro", descubre que el destino de los Pj es el de quedar atrapados para siempre en el Infierno...

6. La salida

El nivel del agua irá bajando progresivamente (señal de que el pasillo empieza a subir) hasta que, cuando se encuentre a cosa de 1 m. de altura, los Pj se encontrarán con que desemboca en un pasadizo natural, por el que corre el agua alegremente hasta desembocar en el exterior. Los Pj han salido por uno de los pequeños afluentes del río Arga. Es noche cerrada, una noche fría y sin estrellas. La única luz en la penumbra es la hoguera que hay ante la gruta. Al lado de la hoguera se encuentra Birutia de Aralar, la anciana, que entró tan bruscamente en la posada de Anborsti. Evidentemente, les estaba esperando...

Los Pj ganarán 35 P. Ap. por sobrevivir a esta parte de la aventura.

P.N.J.

Bebrices

FUE	32	Altura:	4 m.	Peso:	300 kg.
AGI	10	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	5	Armadura natural: Pelo (Prot. 2)			
RES	35				
PER	10				
COM	1				
CUL	1				

Armas: Garrote 40% (5D6)
Armadura: Carece
Competencias: Tortura 20%, Escuchar 40%
Nota: Como adorno, tanto el macho como la hembra llevan colgando del cuello numerosos talismanes, que han robado de los prisioneros de César.
Bebriz Macho: Tres talismanes de Detección de Venenos, Uno de Virilidad, Dos de Curación de Heridas Graves, Uno de Pacificación de Fieras salvajes.
Bebriz Hembra: Dos talismanes de Carisma, Uno de Inmovilización, Dos de Parálisis, Uno de Virilidad, Uno de Abrir cerraduras, Dos de Liberación, Uno de Dominio del Fuego.

Miembros de la Fraternitas Vera Lucis

FUE	10	Altura:	1'75	Peso:	40 kg.
AGI	5	RR:	35%	IRR:	65%
HAB	10	Apariencia: 15			
RES	7				
PER	10				
COM	5				
CUL	15				

Armas: Espada 60%
Daga 40%
Maza 40%
Armadura: Carecen
Competencias: Esquivar 30%

Andróginos

FUE	26	Altura:	1'70	Peso:	70 kg.
AGI	10	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	27	Armadura natural:			Carece
RES	30				
PER	15				
COM	1				
CUL	1				

Armas: Lanza 70% (1d6+1)
Maza 60% (4D6)
Espada 70% (1D8+2D6+1)
Armadura: Dentro de la fortaleza van desnudos. En el exterior, o cuando hacen guardias, se cubren con un Peto de cuero (Prot. 2) y un Casco.
Competencias: Escuchar 90%, Otear 75%, Esquivar 40%

Cynocéfalos

FUE	28	Altura:	1'55	Peso:	45 kg.
AGI	30	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	10	Armadura natural: 1 (Piel gruesa)			
RES	25				
PER	30				
COM	1				
CUL	1				

Armas: Garras 65% (1D8+3D6)
Armadura: Carece
Competencias: Trepar 90%, Saltar 75%, Esquivar 80%, Esconderse 50%

Ratas

FUE	5				
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50%
RES	10	Armadura natural: Carece			
PER	15				

Armas: Mordisco 45%. Daño 1D4
Competencias: Saltar: 45% Esquivar, 65%

Parte 3ª: Sors Salutis

Introducción

Empapados y agotados, lo mejor que podrían hacer los Pj es instalarse al lado del reconfortante fuego sin cuestionarse demasiadas cosas. Birutia en un principio, se limitará a mirarlos fijamente, sin hablar. Cualquier Pj que pase una tirada de Otear se dará cuenta de dos cosas: la mujer no proyecta ningún tipo de sombra, y además no deja huellas al andar. Aquellos que la conocieron saben por qué: Birutia murió hace ya unos años, y lo que tienen delante no es otra cosa que su Espíritu Condenado (ganancia de 1D10 de IRR si no se pasa la tirada). Si le preguntan qué demonios hace aquí, explicará, con una sonrisa triste, que antes de morir consiguió renegociar su alma, y que ahora trabaja para un nuevo amo... mientras purga por sus pecados en el Infierno, en espera de ser redimida en el Juicio Final.

1. Los planes de César

Birutia explicará a los Pj que en estos momentos César y buena parte de sus seguidores se dirigen a Aralar, donde por virtud del pacto que Birutia hizo en vida con las potencias infernales su hija Indarr preparará para César el Gran Aquelarre, haciendo que Lucifer, el Rey de los Infiernos, venga a la Tierra (Ver **Siqua sine socio ...**). César luchará contra él, y con el poder de la espada espera vencerle. Es posible que cuente con la ayuda de su padre, o que César no sea más que un peón de Belzebuth (que desde hace milenios ansía el trono del Infierno) para tantear el poder del Rey de las Tinieblas. Sea como fuere, la acción de Indarr y César pueden provocar una batalla de las fuerzas infernales en la Tierra, una batalla que podría convertirse en guerra. La Tierra se transformaría entonces en un nuevo Infierno, y las potencias celestiales no tendrían más remedio

que intervenir, provocando el Armaggedón: el Holocausto final, con la venida de Cristo de nuevo sobre la Tierra y el Juicio Final. No es tiempo de que estas cosas sucedan todavía, y muchos de los que han de nacer permanecerán para siempre en el limbo, así como muchos de los que se han de salvar permanecerán condenados; pero así sucederán... si alguien no detiene a César a tiempo.

A los Pj les toca decidir si se sienten lo bastante puros de corazón como para ser juzgados merecedores de la Gracia Divina en el Juicio Final, o prefieren intentar detener a César antes de que sea demasiado tarde. (Recordemos que aquellos que jugaron **Casus Luciferi** pueden haber perdido su alma; esta podría ser una buena ocasión para intentar recuperarla).

2. Los consejos de Birutia

Si los jugadores consideran que sus Pj ya han tenido demasiadas aventuras es el momento de abandonar. En el caso de que se comporten como hombrecitos y decidan seguir adelante con la historia, Birutia les dirá que, ahora que César tiene la espada, es en algunos aspectos tan poderoso o más que un Demonio Mayor. Para averiguar cómo vencerle, los Pj tendrían que hablar con Errolán, el más sabio de los Gentilok, la mítica y casi desaparecida raza que antaño dominara Euskadi. A Errolán se le puede encontrar, *siempre que se le sepa ver*, en un Jentilletxek, una "morada de Gentilok". Por suerte, hay uno muy cerca, en el camino hacia Larrasoaña.

Errolán les ayudará, ya que antaño fue amigo de los hombres, pero en los últimos tiempos, como otros Gentilok, se ha desengañado mucho de su trato con ellos, por lo cual es posible que pida un pago a cambio de sus servicios. Birutia ignora qué tipo de pago puede ser, pero está segura que no será precisamente riquezas materiales.

Por cierto, si los Pj huyeron de las celdas de César llevándose talismanes de recuerdo, se darán cuenta, al aceptar detener al hijo de Frimost, que sin saber cómo conocen el hechizo que los hace funcionar. Birutia no dará explicaciones. Al contrario, empezará a disolverse en el aire, tras desear a los Pj buena suerte. NOTA PARA EL DJ: Que los sepan hacer funcionar no significa que sepan crear talismanes nuevos en caso de pérdida o rotura de éstos. En otras palabras, han aprendido, de manera mágica, las formulas de activación. Todo Pj que tuviera menos de 25 en Con. Mágico y llevara uno de estos talismanes consigo pasará, pues, a tener 25%

Los Pj harían bien en intentar recuperar (y secar) la mayor parte de su equipo, ya que el camino hasta el Jentilletxek no será precisamente un sendero adornadito de rosas: al tomar César posesión de la espada el sol huyó del firmamento, y las constelaciones conocidas han dado paso a otras de estrellas rojas como la sangre. Mucha gente se ha encerrado en sus casas, o reza fervorosamente en las Iglesias. Grupos de iluminados recorren los caminos, enarbolando cruces o fustigándose, proclamando el fín de los tiempos, la venida del Anticristo y el Juicio Final. Las gentes esperan la tan temida "Aurora Antichristi"

3. Jentilletxek

Siguiendo las indicaciones de Birutia, a los Pj no les será difícil dar con el Jentilletxek. Se trata de un conjunto de losas de piedra dispuestas en forma de dólmen, bajo el cual una grieta, lo bastante ancha como para que pase una persona, se hunde en las entrañas de la tierra. Los que se introduzcan por ella verán como se ensancha al cabo de poco, yendo a dar a un pasadizo natural que avanza en sentido casi horizontal durante unas decenas



de metros, hasta desembocar en una cueva de respetables dimensiones, en el centro de la cual hay una estatua gigantesca, al parecer hecha de metal dorado, que representa a un ser de aspecto humanoide sentado en un trono. Una pequeña serpiente, enroscada cerca de la estatua, se asustará ante la llegada de los Pj, escondiéndose en una grieta en la pared.
La estatua no hará caso a ningún ruego o petición que le hagan los Pj (los cuales, por cierto, no podrán mellarla ni partirla, si pensaban llevarse un pedacito de recuerdo). En cambio, si piensan en las palabras de Birutia: "... a Errolán se le puede encontrar siempre que se le sepa ver..." y se dirigen a la grieta en la que se escondió la pequeña serpiente verán como esta se ensancha mágicamente, y ellos mismos quedan inundados por una luz dorada, que les cegará haciéndoles cerrar los ojos. Cuando los abran se encontrarán en un palacio de luz y cristal, rodeados de seres parecidos a sombras que sirven a una especie de gigante de aspecto bondadoso, el cual está cómodamente reclinado en unos cojines. Los Pj han encontrado a Errolán.
Este escuchará a los Pj sin interrumpirles, y cuando acaben dirá que puede ayudarles a destruir a César, siempre y cuando los Pj accedan a darle, antes de salir de su palacio, lo que él les pida. Si ellos acceden (y por desgracia no tienen otro remedio) continuará:
"Para destruir a vuestro enemigo necesitaréis cuatro cosas: la astucia de una mujer sabia, los sentimientos de un hombre santo, el dolor de un hombre condenado y el amor de la madre de César. Todo ello tendréis que ganarlo a las personas adecuadas, y se irá colocando, por este orden, en un pergamino de piel de zorro que os daré, en el cual hay dibujado un círculo separado en cuatro partes iguales. Si conseguís las cuatro cosas, y le presentáis el pergamino a César, éste será destruido en el acto. Sin embargo, por medios normales nunca conseguiréis viajar lo bastante rápido para reunir los cuatro elementos y presentarlos ante César. Por eso os daré también cuatro huevos de Vencejo. Uno para cada una de las partes del círculo. Cada vez que arrojéis uno de estos huevos al suelo, seréis transportados mágicamente al siguiente punto de vuestro viaje. Y ahora, elegid cual de entre vosotros ha de darme aquello que yo le pida, que será una parte de sí mismo". Una vez haya sido designado el Pj en cuestión, Errolán entregará el pergamino y los cuatro huevos a los Pj. Inmediatamente, estos sentirán algo muy parecido a una descarga eléctrica, y se encontrarán debajo del dólmen. La grieta que permitía la entrada a la morada de Errolán ha desaparecido. Los Pj ganarán 5 puntos de IRR a no ser que tuvieran IRR 60 o más.
Por cierto, el Pj que tuvo que efectuar el pago ya no tiene sombra, y jamás la tendrá. Y algunas noches soñará que es esclavo de Errolán, sirviéndole durante toda la eternidad.

4. Agoterri

Es de suponer que los Pj no verán el momento de arrojar el primer huevo de Vencejo al suelo. En el momento en que lo hagan sentirán una gran explosión, una gran humareda... y se encontrarán en mitad de una aldea de casuchas de paredes de un color blanco sucio, y con tejados rojizos como la sangre, en la cual sus habitantes parecen estar realizando una enloquecida celebración por las calles, entre grandes chillidos y muestras de histerismo. Los hombres y mujeres de la aldea son altos y rubios, muchos de ellos deformados por la enfermedad de la lepra. Una tirada de Leyendas o de Con. Mágico permitirá reconocerlos como Agotes, la raza maldita del valle de Baztán. Evidentemente, están celebrando una de sus impías fiestas.
Los Agotes, tras unos segundos de sorpresa ante la brusca aparición de los Pj, empezarán a lanzar gritos y aullidos inconexos, mientras se lanzan contra el grupo, con la sana intención de descuartizarlos y/o ofrecerlos como sacrificio al Diablo en el próximo Aquelarre. Como es de suponer que los Pj no estén muy conformes con participar en las fiestas populares del pueblo, lo más probable es que se generalice un sangriento combate. En el primer asalto atacarán a los Pj 1D6 de agotes, sumándose 1D3 de nuevos combatientes cada turno de combate. Si los Pj aguantan 10 turnos de combate sin sucumbir, o se hacen fuertes en una casa, o incluso si causan una mortandad y/o destrucción lo bastante satisfactorias y espectaculares (haría mucho efecto un poco de magia bien aplicada) los baztaneses terminarán entendiendo que estos extranjeros son un poco duros de roer. Entonces retrocederán, esperando ganar tiempo mientras preparan hechizos realmente potentes. Intentarán dialogar con los Pj, y si estos hacen su petición tratarán de llegar a un acuerdo: si los Pj pasan una sencilla prueba, podrán obtener lo que buscan de la mujer sabia... en caso de fallar, bueno, los agotes hace mucho que no comen carne. Dos de ellos deberán quedarse en la aldea para servir de cena. Por supuesto, niguna de las dos partes piensa respetar lo pactado: los agotes están ganando tiempo, como ya dijimos, y es dudoso que alguno de los Pj acepte de buen grado entrar a formar parte del menú. De todos modos, lo más práctico es que los Pj simulen aceptar, ya que en caso contrario se encuentran en un callejón sin salida.

5. La prueba

Una vez establecido el trato, los agotes conducirán a los Pj hasta una gran cueva, situada en las afueras del pueblo, dentro de la cual hay tres ancianas. Una lleva una especie de gorro rojo en la cabeza, otra lo tiene amarillo y la tercera verde. Los baztaneses explicarán a los Pj que una de ellas es la anciana que buscan. Simplemente, deben señalarla. Añadirán que cada una de ellas dará una pista a los Pj, pero que dos de ellas van a mentir.
Los Pj sólo tienen una oportunidad. Si fallan, los agotes les atacarán. Si aciertan, bueno, les atacarán igualmente.

La anciana del gorro rojo señala a la del gorro verde.
La anciana del gorro amarillo se señala a sí misma.
La anciana del gorro verde señala a la del gorro amarillo.

La única solución de este problema de lógica (por lo demás muy sencillo) es que la del gorro rojo dice la verdad, y las otras dos mienten. Por consiguiente, la mujer sabia que buscan los Pj es la del gorro verde, y a ella deben señalar. En el momento en que lo hagan, a la mujer sabia se le desorbitarán los ojos, y con una violenta arcada arrojará algo por la boca, que caerá a los pies de los Pj. Se trata de un pequeño fruto, que al instante se enterrará en la tierra, germinando inmediatamente y dando lugar a una diminuta planta. En el momento en que uno de los Pj la roce con sus dedos desaparecerá, yendo a parar (en forma de grabado) al pergamino que les diera Errolán.
Simultáneamente a esto todos los agotes empezarán a lanzar gritos, avanzando hacia el grupo con la sana inten-

ción de honrar a Guland y los otros demonios organizando un fastuoso Aquelarre con los Pj... La única manera de detenerlos sería masacrándolos a todos... y hay más de cien. Sería conveniente que los Pj fueran pensando en lanzar otro huevo de Vencejo...

6. Recompensas

Los Pj ganarán 30 P. Ap si consiguen pasar esta parte de la aventura con el primer dibujo en el pergamino. El Pj que consiga resolver el acertijo ganará 20 puntos más. Además, ganarán 10 puntos de IRR, por usar los huevos de Vencejo, a no ser que tengan IRR 95 o menos.
Los Pj que resultaron heridos en el combate contra los Agotes, por cierto, tienen un hermoso 35% de contraer la enfermedad de la lepra (de la cual más valdrá que se curen cuanto antes)

P.N.J.
Agotes

FUE	20	Altura:	1'90	Peso:	80 kg.
AGI	5	RR:	5%	IRR:	95%
HAB	5	Apariencia:	5		
RES	20				
PER	15				
COM	1				
CUL	20				

Armas: Palo 25% (1D4+1)
Cuchillo 25% (1D6)
Garrote 20% (2D6)
Armadura: Carecen
Competencias: Esquivar 45%, Lanzar 40%
Hechizos Arma Irrompible, Parálisis, Vuelo, Invisibilidad.

Birkide (Mujer sabia)

FUE	1	Altura:	1'47	Peso:	35 kg.
AGI	5	RR:	-50%	IRR:	150%
HAB	10	Apariencia:	2		
RES	5				
PER	20				
COM	20				
CUL	35				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Psicología 99%, Con. Mág. 90%
Hechizos: Atracción sexual, Lámpara de búsqueda, Discordia, Maldición, Impotencia, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Robar fortaleza, Invunerabilidad, Vuelo, Protección mágica, Conmoción, Invocación de Silfos, Aquelarre de Guland, Parálisis, Despertar a los Muertos, Maldición del hierro
Nota: La anciana tiene en su poder a un demonio Silfo llamado Sched, cedido por el propio Guland como premio a sus múltiples servicios.

Sched

FUE	45	Altura:	-	Peso:	-
AGI	30	RR:	0%	IRR:	175%
HAB	15				
RES	40				
PER	20				
COM	1				
CUL	15				

Armadura natural: Inmune a armas no magicas
Hechizos: Carece
Poderes especiales: Capaz de crear y controlar viento, y con él levantar hasta 300 kg de peso sin problemas (para dejar caer dónde le interese, por ejemplo en las cabezas de los Pj)

Parte 4ª: Status Malus

Introducción

Una vez disipada la humareda causada por la teletransportación, los Pj descubrirán que se encuentran la cima de una colina poco elevada. Ante ellos se extiende un extraño paisaje, cubierto casi por completo por enormes rocas de agudas aristas, algunas de ellas quebradas en ángulos inverosímiles, que forman un intrincado y complicado laberinto. Aquél que pase una tirada de Percepción x 5 verá brillar en el centro de dicho laberinto una especie de luz tenue, y cualquier Pj que pase una tirada de Otear se dará cuenta que parece emanar de una figura humana, que está sentada en la roca, inmóvil.

A una decena de metros de los Pj, un Carantoña (ver manual, pág 47), cómodamente sentado en una roca, canturrea una extraña canción, intercalando de tanto en tanto extraños sones que arranca de su flauta de caña:
"Adonai, dame la Soberbia
que me recuerde que soy superior.
Dame la Ira
que me ayude en la venganza.
Dame la Avaricia
que me impulse obtener mis objetivos.
Dame la Gula
que me obligue a buscar en los caminos.
Dame la Lujuria
que haga inmortal a mi estirpe.
Dame la Pereza
que otros trabajen para mí.
Dame la Envidia
Tengo derecho a ello.
¡Adonai, dame el pecado
seré un hombre!"
(Nota: original de Mqü'el Al-Ceitún, siglo XI)

1. Aingeru

Al terminar su canción Aingeru, que así se llama el Carantoña, mirará largamente al grupo de Pj y les preguntará, con una vocecilla aguda, si tienen vino.
Si los Pj le dan vino y un poco de palique (ayudarían tiradas de Elocuencia) les explicará que este lugar se llama Sorginetxe (residencia de brujas), sin que nadie sepa exactamente cómo se formó. Ya era viejo, dicen, cuando el patriarca Aitor trajo a las primeras tribus Eusqueras al territorio. Otros dicen que lo construyeron los Gentilok, o quizá los Baxaumek, mucho antes. Quizá lo creara el diablo con sus gritos, cuando se arrojó desesperado desde el Infernuko-zubia al comprender que jamás podría entender el Euskera. Sea como fuere, aquí está, y dicen que el que consiga llegar hasta el centro del laberinto podrá librarse de las ansiedades humanas y alcanzar la perfección espiritual. Añadirá, sin embargo, que desde hace siglos el único que lo ha conseguido es un atormentado peregrino, que quiso realizar la prueba para expiar sus pecados... Por lo que Aingeru sabe, todavía está allí.

2. Las tentaciones

Los Pj que se introduzcan en el laberinto de rocas se verán rodeados casi inmediatamente por una espesa niebla, que separará al grupo, desperdigando a sus miembros.

NOTA PARA EL DJ: Este apartado de la aventura deberán jugarlo los Pj en solitario. Es decir, deberás aislar al grupo en una habitación, hacerlos pasar de uno en uno a la sala de juego y después llevar a los que ya lo hayan jugado a otra habitación, para evitar que den pistas a sus compañeros. Al fin y al cabo, las tentaciones son algo privado, y deben vencerse individualmente, en el fondo del alma. Y es que, para llegar al centro del laberinto, los Pj deberán enfrentarse a siete tentaciones, cada una de ellas representando los siete pecados capitales. Cada vez que un Pj venza una de las tentaciones, perderá la capacidad de cometer pecado con ella. Lo cual quizá no sea tan bueno como parezca, ya que, de algún modo, lo que define al hombre es su capacidad para elegir entre el bien y el mal, para cometer pecado o no. En otras palabras: su capacidad para pecar.
Caso de que los Pj cedan ante alguna de las tentaciones... se quedarán convertidos automáticamente en una roca más, de entre las miles que forman el laberinto de piedra.

* 1. La Soberbia.
Cada uno de los Pj (siempre por separado) se encontrará con Roque LaGuardia, el cual parece malherido, y con las ropas desgarradas. Sonreirá con esfuerzo, haciendo un gesto como de reconciliación al Pj, y explicará que ha descubierto que César pretende traicionar tanto a Frimost como a Belzebuth, ya que ambiciona el trono del Infierno para sí mismo. Roque consiguió descubrir sus planes, pero ya era demasiado tarde. Ha conseguido huir a duras penas, pero se ha llevado consigo la espada: se la ofrecerá al Pj, diciéndole que con ella puede vencer a César. Es más, con ella puede ser un rey, un emperador, ¡un dios! ... Y los ojos le brillarán mientras lo dice.
Si algún Pj coge la espada, se convertirá en piedra. En caso contrario, seguirá adelante, pero perderá la dignidad y la confianza en sí mismo.

* 2. La Avaricia.
Cada Pj se encontrará, en un recodo del laberinto, con aquello que siempre quiso tener para sí. Desde joyas y riquezas hasta objetos mágicos o libros de hechizos de gran poder, pasando por cualquiera de las ambiciones materiales del Pj. Están todas allí, y el Pj tendrá la certeza que serán suyas solamente con tocarlas. Si lo hace, se convertirá en piedra. En caso contrario podrá seguir adelante, pero olvidará el valor de las cosas, quedando en este aspecto inocente como un niño.

* 3. La Lujuria.
Cada Pj se tropezará con un nutrido grupo de Súcubos (en el caso de que el Pj sea hombre) o Incubos (en el caso de que sea mujer) los cuales lo rodearán al momento e intentarán incitarlo sexualmente con gestos obscenos y caricias. Si el Pj devuelve aunque sólo sea una caricia quedará convertido en piedra, en caso contrario podrá seguir, pero habrá olvidado por completo las relaciones sexuales, y perderá la capacidad para ejercerlas.
Un Pj que por rasgo de carácter se sienta muy atraído por el sexo opuesto deberá pasar una tirada de la mitad o menos de su RR para poder seguir adelante.

* 4. La Gula.
Cada Pj se encontrará de repente con un fastuoso banquete que al parecer le espera solo a él: una enorme mesa cubierta con el más fino mantel de lino y repleta de los más exquisitos manjares. Simultáneamente el Pj se dará cuenta de que está hambriento, y la boca le salibará de una manera incontrolada. Si come aunque sólo sea un bocado quedará convertido en piedra, en caso contrario podrá continuar, pero ya no tendrá necesidad de comer para seguir vivo, perdiendo la capacidad de saborear una comida o una bebida.
Un Pj que tenga como rasgo de carácter el ser Sibarita deberá pasar una tirada de la mitad o menos de su RR para poder seguir adelante.

* 5. La Pereza.
Al llegar a este punto cada Pj sentirá repentinamente un extremado cansancio, los párpados les pesarán como si fueran de plomo y sentirán los músculos de su cuerpo agarrotados. El suelo parece extrañamente mullido, y tendrán la impresión de que si se acostaran en él caerían al momento en un sueño tranquilo y profundo.
Todos aquellos que no pasen una tirada de Resistencia x 3 se tumbarán a descansar, quedando al instante convertidos en piedra. Aquellos que la pasen podrán seguir, pero ya no tendrán necesidad de dormir para seguir viviendo, por lo cual perderán la capacidad de relajarse y olvidar que trae el descanso.

* 6. La Envidia.
Cada Pj se encontrará frente a la imagen de otro Pj que en un momento determinado de la partida haya hecho algo que él no pudo hacer, o que sea mejor que el Pj en algo, o incluso de una clase social más alta. Esta imagen se burlará del Pj, ridiculizándolo y llamándolo inútil. Los Pj que no pasen una tirada de RR sucumbirán a la envidia, convirtiéndose en piedra. En caso contrario podrán seguir, pero perderán su ambición y su voluntad en llevar a cabo sus proyectos.

* 7. La Ira.
Cada Pj que llegue a este punto se encontrará con un enorme griterío, como de un ejército que avanza. La huida será imposible, ya que las rocas se cerrarán a su espalda. Un nutrido grupo de demonios se lanzarán contra él. Si el Pj hace el más mínimo gesto para defenderse se transformará en piedra. En caso contrario podrá continuar, pero perdiendo la capacidad de luchar por su vida.

3. La perfección

Los Pj que lleguen a este punto se encontrarán frente a una inmensa luz, que crecerá hasta abarcarlo todo y casi engullirles. Y los Pj se darán cuenta que dentro de esta luz se encuentra la Perfección espiritual, la perfección divina: la ausencia de ansiedades, la ausencia de preocupaciones, la libertad frente a todas las ligaduras que aprisionan el corazón de los hombres. Y se darán cuenta, al mismo tiempo, de que sólo avanzando un paso se verán inmersos dentro de ella, y libres de todo por siempre jamás. Los Pj debieran haber aprendido en este periplo, sin embargo, que las ataduras y ansiedades es lo que hacen humano al hombre, así que si tienen dos dedos de frente rechazarán la perfección... En caso contrario sentirán un dolor agudo, como si les desgarrasen el alma, y ya no sentirán nada más. Nunca más...

4. El hombre santo

Los Pj que se nieguen a aceptar la Perfección se encontrarán reunidos en el centro del laberinto, y se sentirán de nuevo completos: es decir, habrán recuperado de nuevo la capacidad para pecar. Ante ellos se encuentra un hombre *increíblemente anciano, acompañado de los Pj que* aceptaron la perfección (si hubo alguno). Los "perfectos" están cubiertos de túnicas blanquísimas, con la mirada fija en la lejanía, y no realizan el menor movimiento. Más bien parecen estatuas de carne que otra cosa. Los Pj comprenderán que han perdido todo resto de humanidad, y que su mente, ahora, flota muy lejos de allí. Para conseguir que sus compañeros o el hombre sabio regresen, los Pj deberán llamarlos apelando a sus sentimientos: en otras palabras, haciendo una tirada de Elocuencia. El DJ dará bonus si los jugadores hacen un discurso "en vivo" *más o menos brillante, apelando a la solidaridad, la amis*tad, el valor, o lo que sea.
Cualquier otro medio para "despertar" a los "perfectos" será inútil.
Caso de que los Pj tengan éxito y consigan hacer regresar al hombre santo éste temblará un poco, parpadeará y dejará caer al suelo, muy lentamente, una lágrima. Tras ello caerá al suelo... muerto.
La lágrima se transformará en una paloma blanca, y se introducirá en el pergamino de los Pj, en forma de grabado.
Una vez suceda esto los Pj que se transformaron en roca se reunirán con el resto del grupo. Aquellos que aceptaron la perfección, sin embargo, seguirán en su estado letárgico, y si no los recuperan de la manera antes indicada se quedarán en el centro del laberinto hasta el fin de los tiempos.

Si los Pj intentan desandar lo andado se encontrarán con que las piedras se han cerrado a su alrededor. La única manera de salir del laberinto es usar otro de los huevos de Vencejo.

Recompensas

Si los Pj salen vivos de esta aventura ganarán 10 P. Ap. Si además consiguen llegar hasta el final ganarán 25 P. Ap. más. Aquél que realice un discurso más o menos elocuente en vivo puede ganar de 5 a 20 P. Ap. más, según criterio del DJ.

Parte 5ª: Sors Immanis

Introducción

Mientras se disipa la humareda producida por el huevo de Vencejo, los Pj se darán cuenta que se encuentran en la Sala de Juntas de un castillo. Ante ellos se encuentra *un hombre, obscenamente gordo, vestido con lujosas* ropas, y cargado de joyas. Tiene los ojos cerrados, y es evidente que agoniza. En sus dedos aún sostiene una copa de oro, que ante los ojos de los Pj se escapa de sus dedos exánimes y rueda hasta sus pies. Todavía quedan en ella restos de vino.
A sus espaldas, una puerta grande, hasta ahora atrancada, se quiebra por los repetidos golpes de la muchedumbre que pugna por entrar en la sala: una riada de hombres de armas y campesinos armados entran en tropel a la sala. Parecen no reparar en los Pj, ya que se limitan a rodear el cuerpo del hombre. Uno de ellos exclama: "¡Mierda! ¡El Hideputa se ha suicidado!". La muchedumbre ruge. Luego empiezan a descuartizar metódicamente en cadáver.
Todo esto transcurre en bastante menos tiempo del que *se tarda en describirlo. El humo de la teletransportación* aún no se ha disipado completamente cuando el hombre muere... Y los Pj se darán cuenta de que están volviendo a desaparecer...

1. El umbral

Los Pj se encontrarán en una especie de caverna o túnel, muy oscuro, en compañía de una muchedumbre que avanza en silencio hacia un punto en el cual desaparecen. *Los Pj verán ese punto bajo diferentes formas según su* religión:
* Para un musulmán será un profundo abismo, atravesado por un puente delgado como una hoja de afeitar. La mayor parte de las almas, evidentemente, caen al intentar cruzarlo.
* Para un judío será una luz, exquisitamente cegadora, en la que se distingue una figura resplandeciente, que lo llama.
* Para un cristiano lanzaremos 1D4:
    1. Una barrera de humo
    2. Una cortina de agua
    3. Unas puertas gigantescas, de bronce labrado, abiertas de par en par.
    4. Una gran reja de hierro, de barrotes oxidados afilados como lanzas. Muchos cadáveres podridos están empalados en ellos.

Si los Pj pasan una tirada de Otear llegarán a distinguir al hombre que acaba de suicidarse, el cual atraviesa en este *momento el umbral, desapareciendo de la vista de los Pj.* Si los Pj desean seguirlo, deberán asimismo atravesarlo... aunque seguramente ya sospecharán (y una tirada de Leyendas con un bonus de 40% puede confirmarlo) que va a atravesar la frontera entre la Muerte y la Vida...

Al atravesar el umbral, los Pj oirán el rugido ensordecedor de un vendaval de proporciones gigantescas, que arrastra a la muchedumbre como si fueran hojas secas, desperdigándola por la lejanía. Los Pj, sin embargo, no se sentirán en absoluto afectados por el vendaval. El paisaje que se ex*tiende ante ellos es totalmente cambiante, como si un dios* enloquecido dudara entre varias opciones para realizar su creación: tan pronto están contemplando una pradera como un desierto, una extensión de hielo, un mar de fuego o la carne corrompida de un gigante. Entre estos cambios, los Pj tendrán fugaces visiones de sus terrores más ocultos: un cobarde verá una horda de enemigos sedientos de su sangre, un luchador se verá derrotado y humillado, un sabio se verá sumido en la locura, babeando como un imbécil, un codicioso se verá totalmente arruinado, etc. Una tirada de Cultura x 5 hará que los Pj se den cuenta que *están nada menos que tras las puertas del Infierno. El vien*to conduce a las almas a los castigos que deberán sufrir... por toda la eternidad. Los Pj no están afectados, de momento, ya que aún no están muertos.
Esta información, amén del hermoso paisaje que rodea a los Pj, hará que estos ganen en el acto 1D10+5 de IRR, a no ser que tengan 100 o más puntos de IRR.
Por cierto, cualquier objeto sagrado de su religión que llevaran consigo los Pj (por ej. cruces) se quemará y/o fundirá en el acto.

2. De nuevo Birutia

Los Pj verán entonces, inesperadamente, como un pequeño pájaro negro aletea locamente ante ellos. Aquellos que llegaron a verlo, distinguirán en él al pájaro que vieran en la celda, cuando sus argollas cayeron al suelo (ver parte 2ª). Como la otra vez, el animal aparecerá y desaparecerá en cuestión de segundos. Como la otra vez, traerá cambios consigo:

Las heridas de los Pj han desaparecido, y sus ropas, armas y armaduras vuelven a estar como nuevos. Incluso los carcaj vuelven a estar llenos. (NOTA PARA EL DJ: Las diversas heridas que sufran los Pj en el infierno no tendrán, aparentemente, ninguna consecuencia... Sin embargo deberá tomarse nota en secreto del estado de armas, armaduras y puntos de Resistencia de los Pj, ya que el fenómeno sólo se mantendrá en el Infierno: una vez fuera del mismo los Pj se llevarán la desagradable sorpresa de ver cómo los puntos perdidos en las diversas heridas (aparentemente "sin efecto") se resta al total de su Resistencia.

Aparte de esto, el paisaje se ha estabilizado por fin. Los Pj se encuentran en un paisaje agreste, rodeados por la bruma, entre la cual distinguen una hoguera. Y al lado de ella, exactamente en la misma postura en que la vieron por última vez (al huir del castillo de César) se encuentra esperándoles Birutia. Más allá de las brumas llegan a oírse gritos y chillidos apagados, y una buena tirada de Otear permite distinguir formas humanas que se retuercen.

Birutia saludará un tanto indiferentemente a los Pj, y a continuación les explicará que el hombre que buscan se encuentra condenado en el Bosque de los Suicidas, dominio de Andrialfo.

A diferencia de la Tierra, la geografía del Infierno es cambiante: sus distintas regiones no están siempre en el mismo lugar, sino que fluctúan. Además, para llegar a según qué regiones hay que pasar obligatoriamente por otras. Para llegar al Bosque de los Suicidas los Pj deberán escalar los Acantilados de la Soberbia, y una vez arriba seguir el Río de las Lágrimas, atravesando el Reino de la Discordia hasta el Valle de la Soledad. En las orillas del Lago de la Tristeza se encuentra el Bosque de los Suicidas.

Birutia ha sido designada para servirles de guía. Asimismo, está autorizada para ayudarles con su magia o sus consejos un máximo de **tres veces**.

Si los Pj pasan una tirada de Con. Mágico sabrán que esto es un poco irregular: no se puede pasear por el Infierno como si se tratara del patio trasero de casa. Los mortales necesitan la protección de un Demonio razonablemente poderoso para no sucumbir en el acto. Una tirada de Leyendas hará que recuerden la historia de Bileto, y relacionen a éste con el pájaro negro que han visto ya dos veces.

Durante su viaje, los Pj se cruzarán con numerosos grupos de condenados. Nada le impide al DJ (y puede dar mucho ambiente a la partida) que los Pj se encuentren a viejos conocidos de anteriores aventuras, ya muertos, sufriendo su castigo en el Infierno.

3. Los acantilados de la soberbia

Mientras Birutia hablaba, las brumas empezarán a disiparse, y los Pj verán en el horizonte unos acantilados impresionantes, separados del lugar donde se encuentran por apenas unos centenares de metros de una llanura de tierra agostada y reseca, cubierta de pozos y grietas de azufre ardiente, que recuerdan las pústulas y llagas de un leproso. Por cierto, del interior de dichos pozos surgen chillidos y gritos de agonía eterna.



Birutia guiará a los Pj, en fila india, por los escasos y estrechos senderos que suben penosamente por entre las paredes del acantilado. Por ellos avanzan multitud de almas, cada una de ellas haciendo rodar una enorme roca, casi tan grande como ellos mismos. Birutia explicará a los Pj que son las almas de los condenados por el pecado mortal de la Soberbia, que deben llevar la roca hasta la cima del acantilado. Añadirá, con una mueca, que todavía no lo ha conseguido nadie. En efecto, los Pj no tardarán en ver como uno a uno, los condenados pierden la piedra, que cae rodando (y a veces arrastrando a su portador) hasta el pie de los acantilados. Muchas veces la culpa de que se escapen las piedras de las manos es debida a ráfagas repentinas de lluvia, provocadas sin previo aviso por un grupo de Ondinas que vigilan a los condenados revoloteando por las cercanías de los acantilados bajo la forma de trombas de agua con una vaga forma humana que parecen flotar en el aire.
Los Pj corren el peligro de ser arrastrados por las piedras caídas: para evitarlo deberán sacar 20 o más en Iniciativa, o, en caso de no pasarlo, pasar una tirada de Agilidad x 3 para apartarse a tiempo. En caso contrario serían golpeados por la roca, y arrastrados por ella hacia abajo, haciéndose 5D6 puntos de daño por la caída, más 1D10 por el choque de la roca. (Aunque, como ya dijimos, aparentemente quedará incólume: el DJ apuntará en secreto los puntos perdidos, para darle una sorpresita posterior).
Los últimos 40 m. de los acantilados deberán hacerse escalando. es decir, que habrá que pasar cuatro tiradas de trepar. Un fallo en una de dichas tiradas supondrá una caída de 10D6 puntos de daño.
Nada impide a los Pj trepar con la ayuda de una cuerda, siempre que dispongan de ella. Asimismo pueden ir encordados: en ese caso si un Pj pierde el pie y cae puede ser aguantado por sus compañeros, los cuales deberán pasar una tirada de Fuerza x 3, restando 20% a la tirada si el que se cae tiene menos de 60 kg. de peso, o sumando 20% si pesa más de 85 kg.
Si el número de los que pasan la tirada es superior que los que no la pasan, el grupo se mantiene... En caso contrario, bueno, van todos abajo.
Birutia, por cierto, subirá volando. Caso de que los Pj hagan uso de la magia para subir, (usando asimismo hechizos de vuelo, por ejemplo) hay un 60 % de posibilidades de que atraigan la atención de una Ondina, que en forma de lluvia ataque a los Pj, dándoles un malus extra del 25% a sus esfuerzos por alcanzar la cima.

4. El Rio de las Lágrimas

Una vez en la cima de los acantilados, los Pj verán ante ellos un paisaje formado por árboles retorcidos y deformes, entre los cuales hay claros de tierra reseca y grisácea, como ronchas de sarna en el lomo de un perro enfermo. El territorio está continuamente azotado por fuertes vendavales, que desgajan los árboles más fuertes como si se tratara de simples arbustos.
Cerca de donde se encuentran los Pj nace un pequeño manantial, que pronto se hace más y más grande hasta formar un río de cauce más que mediano. Birutia les explicará que este es el Río de las Lágrimas, el cual deberán seguir para llegar hasta el Valle de la Soledad. El agua del río produce un murmullo peculiar, muy distinto al de los ríos normales. Una tirada de Escuchar con un bonus del 30% identificará dicho murmullo: son sollozos. Si uno de los Pj introduce la mano en el agua verá que está caliente: como una lágrima... Si alguno de los Pj la prueba, la encontrará salada.
Si observan con atención el cauce de las aguas, y pasan una tirada de Otear, descubrirán que el fondo del río está totalmente cubierto de cadáveres de ahogados, hinchados, verdes y semi corroidos. Y, al mismo tiempo, están vivos, y parecen gritar con sus gargantas descarnadas y sus bocas sin lenguas. No será muy difícil, para los Pj, darse cuenta que de ellos proviene el murmullo de las aguas.

5. El Reino de la Discordia

A medida de que los Pj se adentren en el territorio se darán cuenta de que entre los bosques y tras las rocas se encuentran multitudes de hombres y mujeres desnudos, con el cuerpo cubierto por completo de llagas y ronchas purulentas. Algunos se atacan unos a otros con frenesí, al parecer sin razón aparente. Otros se dedican a rascarse las ronchas con tal fuerza que se arrancan literalmente la piel. Por último, los hay que intentan comer los míseros y escasos frutos que penden de los árboles, o beber las saladas aguas del río. Estos últimos son arrastrados por las violentas ráfagas de viento, y estrellados contra los árboles, las rocas o sus propios compañeros. Si los Pj se fijan con detalle, verán que estos vientos están formados en realidad por demonios Silfos, los cuales parecen patrullar por la zona. Birutia explicará que aquí se encuentran aquellos que fueron condenados por el pecados de la Envidia, o los que incitaron la discordia entre hermanos, provocando guerras innecesarias.
Para atravesar el territorio, los Pj deberán rechazar 1D6 ataques de estos condenados enloquecidos. En cada ataque participarán 1D10+2 de ellos. Las armas no los matarán, sino que cuando lleguen a 0 puntos de Resistencia caerán al suelo, en medio de una intensa agonía, de la cual se recuperarán muy lentamente. Si los Pj usan magia contra ellos hay un 35% de posibilidades de que atraigan la atención de uno o varios de los Silfos de la zona.

6. El Valle de la Soledad

Siguiendo el río, los Pj no tardarán mucho en llegar a un valle de considerables dimensiones, formado por una gran pradera de alta hierba, que le llegan a un hombre normal por encima de la cintura. En dicho valle, el río desemboca en un lago, a orillas del cual se encuentra un espeso bosque.
Birutia explicará a los Pj que dicho valle era dominio de Barbatos, un demonio menor que se rebeló contra el poder del Infierno, como antes se había revelado contra el poder de Dios. Fue desterrado a la Tierra, y en sus dominios ahora reina la anarquía. El valle está ocupado por los Bebrices, que se dedican a cazar y descuartizar a aquellos que en la vida persiguieron a los que simplemente eran diferentes a ellos, ya fuera por el color de la piel, la religión o la manera de pensar. (NOTA DEL AUTOR: ¡Aquí pueden encontrarse buena parte de los efectivos de la Fraternitas Vera Lucis!)
Hay un 90% de posibilidades de que los Pj sean descubiertos y atacados por una horda formada por 1D4+3 Bebrices. Dicho porcentaje puede reducirse a un 60% si los Pj toman precauciones (ocultándose entre las matas de hierba, avanzando en silencio, etc). Los Bebrices no están acostumbrados a encontrarse con una resistencia resuelta, y si dos o más de ellos resultan muertos o muy malheridos retrocederán confundidos... siempre y cuando alguno de ellos no enloquezca durante el combate.

7. El Lago de la Tristeza

Si los Pj se acercan a la orilla del lago se darán cuenta de que los sollozos del río son en el lago mucho más fuertes. Asimismo, todos los que no pasen una tirada de RR oirán una serie de voces, acariciantes e invitadoras, que los llaman a entrar en el lago y unirse a ellos,a todos los que se encuentran en el interior del lago, libres de las penas y las preocupaciones. Todo aquel Pj que oiga dichas voces, y no pase una nueva tirada de RR (o de Protección Mágica) se verá impulsado a avanzar hacia el lago y sumergirse en sus aguas, donde multitud de manos descarnadas lo arrastrarán hacia el fondo, del cual nunca más saldrá. Caso de que ningún Pj entre en el lago (ya sea porque resisten el hechizo o porque son retenidos a la fuerza por sus compañeros) el centro del lago estallará en un maremagnum de espuma blanca, de la cual saldrán despedidos numerosos pedazos podridos de cadáveres, mientras una voz monstruosa coge una formidable rabieta de niño malcriado. Suficiente para que a los Pj hechizados se les pase el efecto de las voces y se apresuren a alejarse del lugar...

8. El Bosque de los Suicidas

Por fin, los Pj llegan ante un profundo y espeso bosque de hojas oscuras, continuamente azotado por el viento. Las ramas de los árboles son retorcidas y nudosas, y están entremezcladas entre sí. No cuelga ningún fruto de esas ramas: solamente crecen agudas espinas largas como una mano. No hay ningún sendero que se adentre al interior del Bosque, por lo cual los Pj deberán abrirse paso destrozando las ramas de los árboles. Estas son quebradizas, y se romperán con facilidad... Los Pj podrán ver cómo de los muñones rotos de las ramas surgen rápidamente gotas de sangre, mientras los árboles se estremecen y lanzan aullidos de dolor. Birutia explicará a los Pj que se trata de las almas de los suicidas, condenados a sufrir durante toda la eternidad bajo la forma de árboles. Las ráfagas de viento no son otra cosa que Silfos, los cuales martirizan a los condenados arrancándoles numerosas ramas.
Los Pj deberán pasar una tirada de Buscar para encontrar el árbol que buscan, el cual reconocerán porque entre sus raíces se encuentra un cáliz de oro... el mismo cáliz de oro con el cual se suicidó. Pueden hacer tantas tiradas de Buscar como deseen, sin embargo, cada vez que fallen deberán tirar 1D6:
Si sacan de 1 a 4 se encontrarán con un Olocanto, ser demoníaco muy parecido a un árbol, el cual les atacará por sorpresa, ganándoles la Iniciativa, a no ser que lo descubran un segundo antes gracias a una tirada de Otear.
En caso de sacar un 5 atraerán la atención de un Silfo, el cual se divertirá desperdigando al grupo por el bosque con la fuerza de sus vientos. El grupo deberá agruparse de nuevo si quieren salir juntos con el huevo de Vencejo.

En caso de sacar un 6, se encontrarán de repente con el Marqués del Bosque de los Suicidas, que avanza descuidadamente por sus dominios quebrando ramas a su paso. En un principio los tomará por almas condenadas, y se extrañará de que estén en **sus** dominios. Puede ser engañado, sin embargo, con una oportuna tirada de Elocuencia. En caso de que el grupo le ataque, y consiga hacerle siquiera 1 punto de daño, (superando los 20 puntos de su armadura natural) huirá en el acto, teletransportándose entre chillidos histéricos... para enviar contra ellos todas las hordas de Olocantos y Silfos que pueda disponer.
Una vez junto al árbol del suicida los Pj sólo tienen que quebrarle una rama, para que una gota caiga al suelo. La gota chisporroteará allí levemente, convirtiéndose en una pequeña piedra negra, que volará para introducirse en el pergamino de piel de zorro de los Pj. A estos sólo les restará arrojar el último huevo de Vencejo para huir del Infierno.

9. El Destino

Sin embargo, a los Pj les aguarda una última sorpresa: una vez arrojen el huevo al suelo se encontrarán de repente, sin la humareda que normalmente provocaba la teletransportación, en una sala o cueva muy oscura, frente a una figura encapuchada de proporciones gigantescas, encadenada a un libro tan gigantesco como él, y sobre el cual escribe continuamente. Birutia ya no está con ellos. Aunque el hombre permanece silencioso, los Pj sentirán dentro de su cabeza florecer el conocimiento: este ser es nada menos que el Destino, y en su libro está escrito que los Pj nunca saldrán del Infierno, sino que quedarán atrapados en él para toda la eternidad. La única manera de salir es obligarle a cambiar lo escrito en el libro, cosa que sólo pueden hacer enfrentándose a él y venciéndole. Si los Pj adoptan esta resolución (en caso contrario, lo único que pueden hacer es resignarse a su suerte) el grupo de Pj se fundirá en un único ser, tan gigantesco como el propio Destino. Este alzará apenas un momento la cabeza, sin dejar nunca de escribir... y tomará una forma determinada, Viva o Muerta, Racional o Irracional, Física o Metafísica, pero presente en el mundo de Aquelarre. Habrá empezado el juego de la Realidad. Los jugadores deberán pensar otra forma, que venza a la imaginada por el DJ, y así sucesivamente. Aquél que tarde más de un minuto en dar una respuesta pierde.
Un ejemplo de ello: Un lobo. Al lobo lo mata un cazador. Al cazador lo mata la enfermedad. La magia curativa vence la enfermedad. El acero mata al mago que usa la magia. El fuego derrite el acero. El agua apaga el fuego. El sol evapora el agua... etc.
Es de suponer que, al final, los vencedores serán los Pj. Al fin y al cabo, varias cabezas piensan más que una. En caso contrario... me temo mucho que habrá un final triste, ya que al vencer al Destino los Pj quedarán atrapados en el Infierno. Si los Pj vencen al Destino, y hacen que este reescriba lo escrito, verán surgir alrededor de ellos las humaredas de la teletransportación, desapareciendo del infierno, y volviendo a la Tierra...

10. Recompensas

Si los Pj consiguen salir del Infierno ganarán 45 P.Ap. El DJ puede dar hasta 20 puntos más a jugadores que se hayan distinguido especialmente. Asimismo otorgará los puntos de IRR que correspondan, según la IRR de los Pj y los bichos que hayan visto.

P.N.J.
Ondinas

FUE	30	Altura:	1'65
AGI	30	RR: 0%	IRR: 300%
HAB	15	Armadura natural: Inmune a armas no mágicas	
RES	15		
PER	10		
COM	0		
CUL	0		

Armas: Carece
Armadura: Carece
Poderes especiales: Control y manipulación del agua

Condenados

FUE	10	Altura:	1'75	Peso:	30 kg.
AGI	12	RR:	0%	IRR:	100%
HAB	10	Apariencia: 2			
RES	8				
PER	5				
COM	1				
CUL	1				

Armas: Garrote 35% (1D6) Lanzar piedras 40% (1D3)
Armadura: Carece

Silfos

FUE	50	Altura:	-	Peso:	-
AGI	25	RR:	0%	IRR:	200%
HAB	20	Arm. Nat: Inmune armas no mágicas.			
RES	35				
PER	15				
COM	1				
CUL	15				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Poderes especiales: Creación y control del aire

Bebrices

FUE	35	Altura:	4'30 m.	Peso:	350 kg.
AGI	10	RR:	0%	IRR:	150%
HAB	5	Arm. Nat: Pelo (Prot. 2)			
RES	36				
PER	10				
COM	1				
CUL	1				

Armas: Garrote 40% (5D6)
Armadura: Carece

Olocantos

FUE	40	Altura:	4 m.	Peso:	1300 kg.
AGI	15	RR:	0%	IRR:	175%
HAB	0	Arm. Nat: 7 p. por piel gruesa			
RES	40				
PER	25				
COM	0				
CUL	0				

Armas: Aguijón 65% (1D10+5D6)
Poderes especiales: Veneno y Aguijón (ver Bestiario Infernal)

Parte 6ª: Sternit Fortem

Introducción

Los Pj aparecen de nuevo en la celda del castillo de César, de la cual se fugaron (ver parte 2ª). Se encontrarán con la desagradable sorpresa de que sus ropas y armaduras vuelven a estar hechas jirones, y que sus cuerpos sufren las heridas que se hayan ido haciendo en el transcurso de la aventura, incluidas las que se hicieran en el Infierno, ante lo cual es posible que una parte considerable del grupo aparezca en la celda en estado agónico, o incluso francamente muerta.
Las cadenas siguen estando rotas en el suelo, y la puerta sigue siendo algo inexistente. La salida, pues, está libre.

1. Inés de Castro

El castillo está abandonado. Incluso los cadáveres que dejaron los Pj durante su huida siguen en el sitio en el que cayeron. Solamente quedan en él Alvar, el Astomori (ver Apéndice 3) y dos Andróginos, encargados de vigilar a Inés. Gracias a sus Teraphimes, Alvar no tardará mucho en descubrir la presencia de los Pj, e intentará sorprenderlos dirigiéndolos a una emboscada. Alvar, de todos modos, no se expondrá, y si sus dos soldados son eliminados procurará esconderse en el rincón más profundo que pueda encontrar.
Inés se encuentra en el cuarto de los niños, jugando con sus muñecas, sentada en el suelo como si ella misma fuera una muñeca rota. Aparentemente ignorará a los Pj cuando ellos le hablen, pero cuando terminen de hablar se pondrá en pie, vacilante, y llorando abrazará al Pj que haya hablado. este notará algo parecido a un estallido de calor que brota de su pecho, y contemplará horrorizado como la carne de Inesilla ha reventado, y su corazón está al descubierto, aún latiendo locamente... Corazón que dará un salto e irá a parar al pergamino, mientras Inesilla exhala su último suspiro. Y aquél Pj que pase una tirada de psicología al ver su rostro se dará cuenta de que, quizá por única vez en su vida, hay en ese rostro una gran paz interior. Como si Inesilla, por fin, pudiera ser feliz.
Con la muerte de Inesilla el castillo se convertirá en lo que siempre tuvo que ser: un simple montón de ruinas ennegrecidas por el fuego.
Los Pj ya tienen los cuatro elementos dentro del círculo. Ahora pueden detener a César.

2. El Valle de Ulzama

Para dirigirse hacia Aralar la ruta más corta atraviesa el valle de Ulzama. El grupo encontrará el fértil valle totalmente devastado, ya que por él han pasado anteriormente



César y los suyos, camino de Aralar. Parece ser que César se ha entretenido en el valle, para castigar así a Fadrique, Barón de Ulzama. Las escenas que contemplarán los Pj les hubieran enloquecido, si ellos mismos no acabaran de regresar del mismísimo Infierno: gentes desolladas, con las manos amputadas y los ojos arrancados, y sin embargo aún vivas, vagan por los caminos. Caseríos e incluso aldeas enteras están arrasadas, y los cuerpos de sus habitantes se encuentran empalados ante las puertas. El mismo castillo del barón no es más que una ruina humeante, donde aún arde y humea el azufre. Y aún se oyen los gritos de los que arden ¿quizá eternamente? en su interior.

3. Aralar

Por fin, los Pj llegan a Aralar. No les será difícil descubrir el lugar dónde se realiza el Aquelarre, ya que la Sima de Albí está iluminada por centenares de antorchas, que relucen de un modo macabro y siniestro en la espesa oscuridad creada por César.
Al acercarse, los Pj verán cómo Indarr, obligada por el juramento de su madre, está a punto de concluir el Gran Aquelarre, que dará lugar a la aparición de Lucifer sobre la Tierra. César, con la espada, está a punto, y parece tener en sus manos el poder del mismísimo rey de los Infiernos. A su alrededor, los restos de sus tropas esperan.
Es de suponer que los Pj interrumpan en este momento la ceremonia, incluso es posible que lancen el típico discursito (algo así como "detente malo maloso, no llevarás adelante tus pérfidos planes") mientras muestran, muy ufanos, su pedacito de pergamino de piel de zorro. César los mirará, primero con asombro, luego con fastidio y por último casi divertido, y haciendo un indolente gesto con la mano hará que el pergamino de los Pj arda espontáneamente, chamuscando los dedos de quien lo sostenga si éste no es lo bastante rápido en soltarlo. César murmurará algo así como "Cogedlos... vivos, si es posible", y sus Cynocéfalos se lanzarán contra el sorprendido grupo de Pj, mientras Indarr termina la ceremonia, y el suelo empieza a temblar, mientras las mismas raíces de la tierra se agrietan y rugen.
Pero un segundo antes del asalto final, cuando los babeantes Cynocéfalos se lanzan ya contra los Pj, aquél entre ellos que pase una tirada de Otear descubrirá un hecho insólito, dada la situación: **está empezando a amanecer**. Y la luz del sol empieza a disipar la negrura diabólica provocada por César.
Y en el momento en que los Cynocéfalos ataquen, los Pj descubrirán que no están solos. Sus compañeros muertos, aquellos que cayeron huyendo de César, luchando contra los agotes o avanzando por el Infierno, vuelven a estar con ellos. Son cadáveres. Tienen las heridas abiertas, y por ellas rezuma sangre. Pero el brillo en sus ojos es el de siempre, y han venido desde más allá de la muerte para ayudar a sus camaradas en la última batalla.
El fin de esta historia sólo puede ser uno: Tras algunos asaltos, el sol sale por fin. César lanza un grito desgarrador, y su cuerpo empieza a humear y a derretirse, como una figura de cera arrojada al fuego. Sus tropas vacilan, y no tardan en dispersarse entre gritos y aullidos de terror.
Pasado el peligro, los compañeros muertos de los Pj caen al suelo... al igual que los Pj caerán desmayados si no pasan una tirada de Resistencia x 1, para despertar después, en casa de Indarr, la cual los cuidará de buena fe hasta que tengan suficientes fuerzas como para seguir su camino.
Y lo que les pasó después es otra historia, y cómo consiguió Bileto convencer a Belzebuth de que en todo momento había estado defendiendo sus intereses, y de lo que fue del pergamino de los Pj (llegó a convertirse en escudo nobiliario de cierta familia muy importante)... y de lo que fue de la espada (que desapareció sin dejar rastro) todo eso es otra historia, y debe ser contado en otra ocasión...
Quizá en **Rinascita**

4. ...Si todo va mal

Si los Pj no consiguen detener a César Indarr llevará a cabo el ritual del Gran Aquelarre, y Lucifer aparecerá sobre la Tierra. César se lanzará contra él con la espada en lo alto, pero no podrá ni siquiera herirle: Lucifer, Rey de los Infiernos, lo destruirá con apenas un parpadeo, mientras masculla, entre dientes, algo muy parecido a "Imbécil..."
Luego desaparecerá, ya que, y él bien lo sabe, aún no es el momento.
Belzebuth y los otros conspiradores estarán más bien mansitos por un tiempo.

5. Conclusión

Los Pj que terminen vivos la aventura recibirán cada uno 40 P. Ap. aunque desgraciadamente su Racionalidad habrá quedado bastante mermada. Nadie sabrá jamás que fueron héroes.
Por cierto, según la versión oficial de los pensadores racionales de la época sencillamente se produjo un eclipse de sol "algo prolongado" , lo cual causó una histeria colectiva, muy común en la época, por otra parte.

Apéndices

Apéndice 1: La historia de Pol de Gorriaiz

(Según una idea de Jordi Cabau)

Michael de era el hijo de un miembro de la baja nobleza francesa de Burdeos. De muy joven ingresó en la Orden de los Caballeros Templarios por voluntad de su padre. El 16 de Octubre de 1307, cuando Michael tenía 10 años de edad , fue detenido junto con Jacques de Molay, Gran Maestre de la Orden, y 140 templarios más. La acusación provenía del mismísimo rey de Francia.

Michael compartió su celda con un anciano templario, llamado Jürgen de Alsfeld. Debido a las torturas y privaciones éste cayó enfermo, muriendo una noche de invierno de 1309. Antes de ello reveló a su compañero de celda un terrible secreto: al pie de un gran roble que se encontraba a ochenta pasos al norte de la mayor torre del castillo de Atcachón (situado en la Gascuña) había una cripta dónde se hallaba escondido uno de los mayores tesoros de la Orden, el cual el anciano estaba encargado de velar. Después de haber hecho jurar al joven novicio que haría todo lo posible para impedir que el tesoro cayera en malas manos, el anciano murió advirtiéndole a Michael con sus últimas palabras: *"Guárdate de un caballero que luce una capa roja sobre su armadura, pues él hará lo imposible para poseer dicho tesoro*".

En el año 1311, tras haber abjurado por escrito de la Orden, Michael de Loubajac fue puesto en libertad por los soldados de Felipe IV de Francia. En el año 1312, y mientras la Orden era oficialmente disuelta por el Papa Clemente V, Michael hallaba la cripta, encontrando en su interior solamente el cadáver momificado de un anciano caballero templario, que empuñaba con las manos cruzadas sobre el pecho un gran espadón, el cual se encontraba en muy buen estado...

Debido a los símbolos grabados en su hoja y a la gran piedra encarnada que remataba su empuñadura, Michael llegó a la conclusión de que aquél debía ser el tesoro cuyo secreto guardó durante tantos años Jürgen de Alsfeld.

Viendo los malos vientos que soplaban en Francia para todo lo que oliera a templario Michael viajó a Inglaterra, dónde puso su espada al servicio del rey Eduardo II en su lucha contra los rebeldes escoceses. En el año 1314 combatió en la batalla de Bannockburn, siendo dado por muerto tras la derrota inglesa. En realidad había sido alertado antes de la batalla por un amigo de que un caballero de la Orden Hospitalaria (que se distinguen por llevar una capa roja con la cruz de Malta) estaba preguntando por él, y aprovechó el bullicio de la batalla para desaparecer del campo y huir de las Islas Británicas.

En el año 1315 se instaló en la aldea navarra de Gorriaiz, dónde, gracias al botín obtenido en la campaña escocesa, adquirió casa, tierras y siervos. En el año 1317 se enamoró de una campesina euskera llamada Anixe, hija de uno de sus siervos, haciéndola su amante. De su unión nació un niño, al cual llamó Pol, y que reconoció como suyo. En el año 1318 Anixe murió de peste, y Michael dejó a su hijo al cuidado de los padres de la muchacha, viajando a Portugal, dónde el rey mantenía la Orden de los Templarios con el nombre de Orden de Cristo. Vivió en dicho país como caballero de la Orden durante tres años, hasta que en 1321 regresó a Gorriaiz, haciéndose cargo de Pol y de la administración de sus tierras.

Durante los siguientes diez años Michael se dedicó casi exclusivamente a educar a su hijo bastardo en aquellos conocimientos que debiera tener un futuro caballero templario. En el año 1331, y debido a una época de malas cosechas, Michael decidió ponerse al servicio del nuevo rey de Inglaterra (el cual preparaba otra campaña contra los escoceses) con el fin de conseguir un botín que le permitiera sanear su hacienda. Como parte de la educación del joven Pol se lo llevó consigo en calidad de escudero.

Durante tres años Michael llevó a Pol por los campos de batalla, enseñándole todo lo que sabía sobre el arte de la guerra. En el año 1338 contrajo la peste negra, muriendo poco después. Antes de fallecer contó a su hijo la historia del espadón, haciéndole jurar que lo guardaría con su vida, y que haría todo lo posible para hacerse un caballero templario como él. Cuando Pol llegó a Gorriaiz ese mismo año encontró la aldea destruida. Según la información que logró sacar de las aldeas vecinas, Gorriaiz había sido destruida tres años atrás por una manada de lobos grandes como caballos, que devastaron el pueblo, rompiendo las puertas de las casas como si estuvieran hechas de briznas de hierba seca. Los únicos que se salvaron fueron aquellos que se refugiaron en la Iglesia, único edificio que los lobos respetaron. La manada iba dirigida por un extraño lobo rojo, un monstruo que parecía lanzar rayos por sus ardientes ojos.

Sin nada que lo atara ya en Navarra Pol viajó hasta Oporto, donde, como años atrás hiciera su padre, ingresó en la Orden de Cristo.

En el año 1340 participó en la batalla del Salado contra los Benimerines, al mando de una Lanza de aventureros. En el fragor del combate creyó ver a un caballero enemigo que, ataviado con una capa roja, intentaba dirigir hacia él su montura para entrar en combate personal. Asustado, huyó del campo de batalla y durante largos años viajó por toda la península cambiando frecuentemente de nombre. Mientras tanto intentó descubrir el secreto de la espada, para descubrir asimismo el nombre de su enemigo. Consultó a alquimistas judíos y a sabios árabes, a silenciosos monjes y a viejas brujas, y cuando por fin, muchos años más tarde, reunió todas las piezas del eneigma estuvo a punto de enloquecer de terror.

Y es que la espada que empuñaba no era otra que la mítica espada que el mismísimo Lucifer forjara con el Fuego Divino de la Creación, antes de la rebelión contra Dios. Le fue confiada a Belzebuth, Señor de la Guerra, y más tarde pasó a manos de Samael, su favorito. Pero Samael abjuró más tarde del Infierno, abrazando la causa del Cielo, e intentó huir con la espada. Su hermano Abigor se lanzó en su persecución para matarlo antes de que llegara ante el trono celestial, pero no lo consiguió. Sin embargo, en su precipitada huida Samael dejó caer la espada... la cual cayó entre los hombres. Desde entonces, sólo ha sembrado el mal. Tiene gran poder: aquel que lo use podrá hacerse obedecer por los demonios, sojuzgará a las multitudes con un simple gesto de su mano, podrá enfrentarse a bestias y seres ante los que cualquier ejército huiría despavorido... Pero cada vez que use ese poder, Abigor detectará su presencia y acudirá en su busca. Simultaneamente, el alma de aquel que use la espada se irá corrompiendo, hasta que los mismos Infiernos abran sus puertas para recibirlo.

Los servidores de Dios no permanecieron ociosos, y siempre consiguieron sustraer la espada fuera del alcance de Abigor. Sin embargo, jamás pudieron destruirla. Se acordó entonces darla en custodia a hombres justos y sabios, que fueran capaces de guardarla consigo sin usarla jamás, huyendo constantemente de Abigor, ya que sin duda les daría caza.

Pol decidió convertirse en uno de esos hombres, y durante años portó la espada con honor, sin desviarse jamás del recto camino, sabiendo que si se dejaba vencer una sola vez por la tentación, Abigor vendría para entablar con él una lucha a muerte.
Pero llegó un nuevo ser a la Tierra, retoño de Frimost y una pobre mujer. Un ser capaz de localizar la espada solamente con su voluntad. Un ser con la ambición y poder suficientes como para ser capaz de usarla para sus propios fines.
Pol fue cercado por las huestes de Abigor. Peleó durante dos días y dos noches, ayudado por los poderes intrínsecos de la espada y las fuerzas celestiales. Al final, sintiéndose morir por sus múltiples heridas, se retiró al interior de una ermita, sabiendo que no lo perseguirían allí, y se acostó sobre el altar, con la misma postura que tenía el cadáver del último portador de la espada. Luego murió. Y aunque sólo pasaron unos días, sobre su cuerpo cayeron los años y los siglos, mientras su alma se perdía en abismos imposibles de imaginar.
... Y los poderes del Infierno empezaron a planear de nuevo cómo conseguir la Espada...

NOTA: La espada tiene dos poderes que se activan de manera espontánea, protegiendo así a su portador:
* Aquél que la empuñe no se verá afectado por ningún tipo de magia mientras esté en contacto con ella
* La espada tiene la facultad de herir y matar a todo tipo de seres, incluso aquellos a los que sólo puede matarles la magia. Asimismo ignora todo tipo de defensa o protección mágica contra la que se enfrente.

Apéndice 2: El castillo de Iroz

La fortificación era propiedad de la familia de los Castro, hasta que fue destruida por un grupo de Igneos hace ya años. César la ha vuelto a poner en pie a partir de la mente de su madre, una vez completada su educación en el Infierno. Así cuenta con una base de operaciones para él y su corte infernal. En ella César y los suyos han llevado, durante un tiempo, una vida aparentemente normal. La influencia del señor de Iroz es tal que los aldeanos de los alrededores están convencidos de que el incendio nunca tuvo lugar. Sólo un interrogatorio firme les hará vacilar, para terminar admitiendo que recuerdan, muy vagamente, algo sobre un incendio.

Capilla
Adosada a la construcción central. Es muy sencilla: planta rectangular y una bóveda de medio punto. La capilla está consagrada a Belzebuth, una representación del cual está pintada al fresco en el ábside. El interior está plagado de símbolos de culto diabólico: cruces invertidas, velas negras, manchas de sangre en el altar, restos de sacrificios humanos... La estancia apesta como si fuera un matadero, y está plagada de moscas por todas partes. Carece de ventanas, y las velas sólo se encienden en caso de realizar alguna celebración, por lo cual la capilla está normalmente a oscuras. Cualquiera que entre a oscuras en la capilla y pase una tirada de Otear se dará cuenta de que los ojos del Belzebuth pintado en la pared relucen en la oscuridad.

Establos
En los establos hay una treintena de caballos, así como algunas mulas. Son animales totalmente pasivos, con su instinto de supervivencia destrozado, ya que han pasado hace mucho la frontera del terror. Si su jinete les conduce a una muerte cierta, o hacia algún obstáculo, se dirigirán hacia allí sin vacilar.

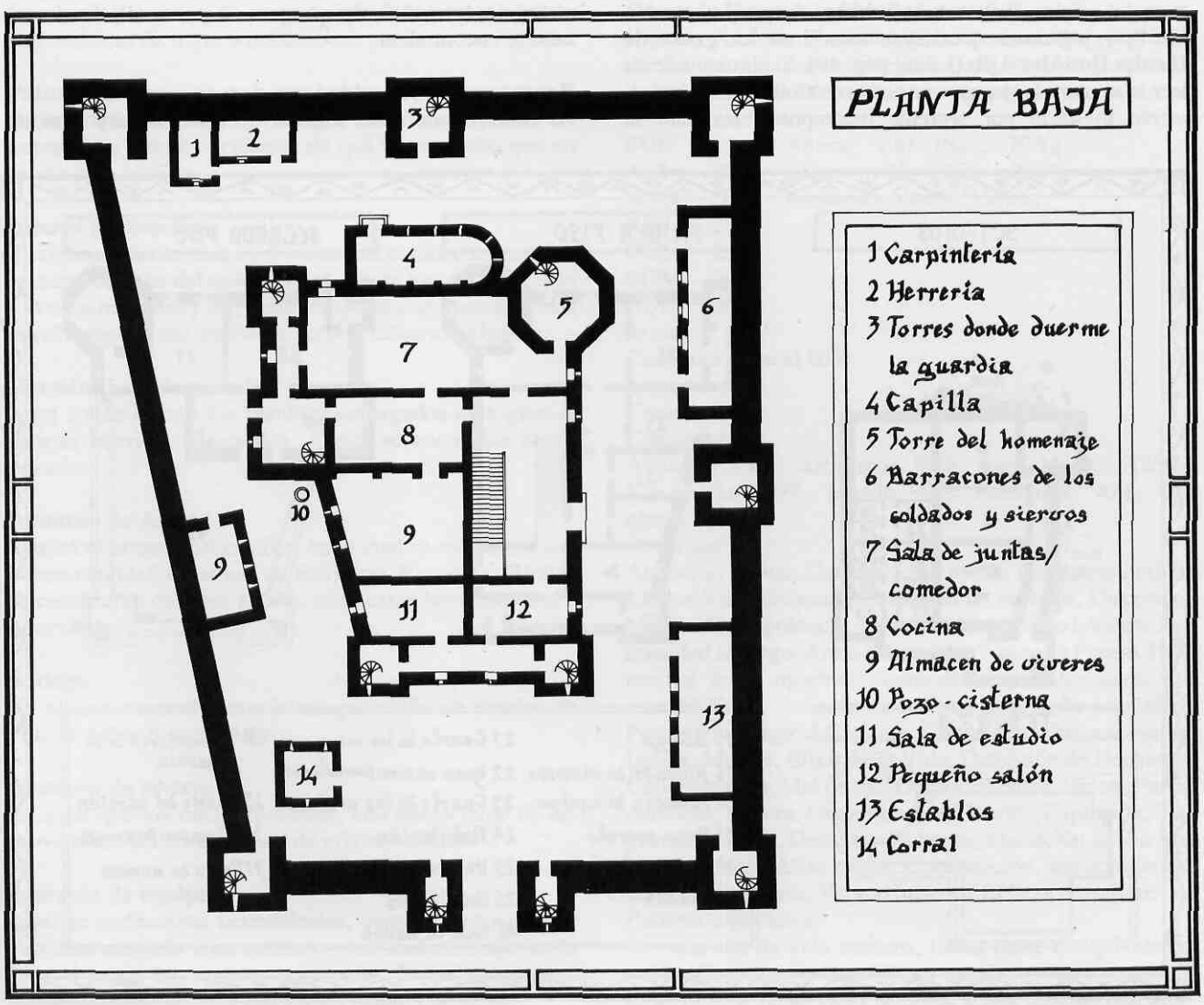
Corral
Se encuentran aquí algunos animales de granja, sobre todo gallinas y conejos. Es extraño, pero ninguno de ellos emite el menor ruido, y procuran moverse lo menos posible.

Almacenes de víveres
Aquí se encuentran suficientes víveres como para resistir cualquier asedio. Un examen atento realizado en ambos almacenes revelará que buena parte de la comida almacenada es carne humana en salazón.

Herrería
Se trata de una herrería normal, con todas las herramientas necesarias cuidadosamente ordenadas. Sin embargo, es evidente que nadie la ha usado en mucho tiempo.

Carpintería
Mismo caso que la herrería.

Torres/dormitorio de la guardia
Se trata sencillamente de unas torres en las cuales se han



colocado unos jergones de paja para que duerma la guardia cuando está fuera de su turno. No hay ningún efecto personal, ni nada desordenado, ni los habituales restos de comida o vino, ni siquiera manchas de orina en las paredes. Parece como si nunca fueran usados.

Torre del Homenaje
Esta es la torre de César, y en la que pasa la mayor parte del tiempo:
*La planta baja contiene media docena de jaulas, tres de ellas con "experimentos" que César realizó a partir de seres humanos, para divertirse mientras aprendía a usar sus poderes. En una de ellas hay un ser humano literalmente vuelto del revés. Es decir: todos sus órganos se encuentran al aire, cubriendo la carne, en vez de ser al revés. En la siguiente hay una masa gelatinosa y amorfa, en cuyo interior a veces se adivinan órganos y huesos que flotan en una sustancia gelatinosa. En la última hay una mujer espantosamente gorda, desnuda, con la carne rasgada por innumerables llagas, purulentas y sangrantes **y en el interior de cada una de ellas hay una dentadura de colmillos afilados y una lengua bífida.** Lo más espantoso de todo es que todas estas criaturas aún están vivas. Los Pj ganarán al contemplarlas 5 puntos de IRR si no pasan la oportuna tirada.
En el primer piso (el único que tiene una puerta para comunicar con el resto del edificio) se encuentra una pequeña sala de estar, con un atril en el cual descansa un libro muy voluminoso, encuadernado en piel negra, con el nombre de Salomón escrito en carácteres hebreos en la cubierta. Se trata del célebre "Libro de la Sabiduría", que ya conocen los Pj y jugadores que hayan estado en **La gruta de Ibraim Ibn Abu Ajib** (Lilith, pág. 49). Si alguien intenta leer su contenido, y pasa una tirada de Cultura x 1, verá su mente invadida por secretos incomprensibles para la mente humana, perdiendo totalmente la razón y quedando reducido a un imbécil babeante para el resto de su vida.
En el segundo piso está el laboratorio de Alquimia de César. Es el más completo que los Pj hayan visto jamás, y en él se encuentran todos los componentes, incluso los más raros (como la piedra sin nombre, por ejemplo). César no lo necesita, pero le divierte hacer experimentos. Asimismo se encuentran en ella multitud de pociones, algunas de ellas todavía utilizables. (A discreción del D.J.)

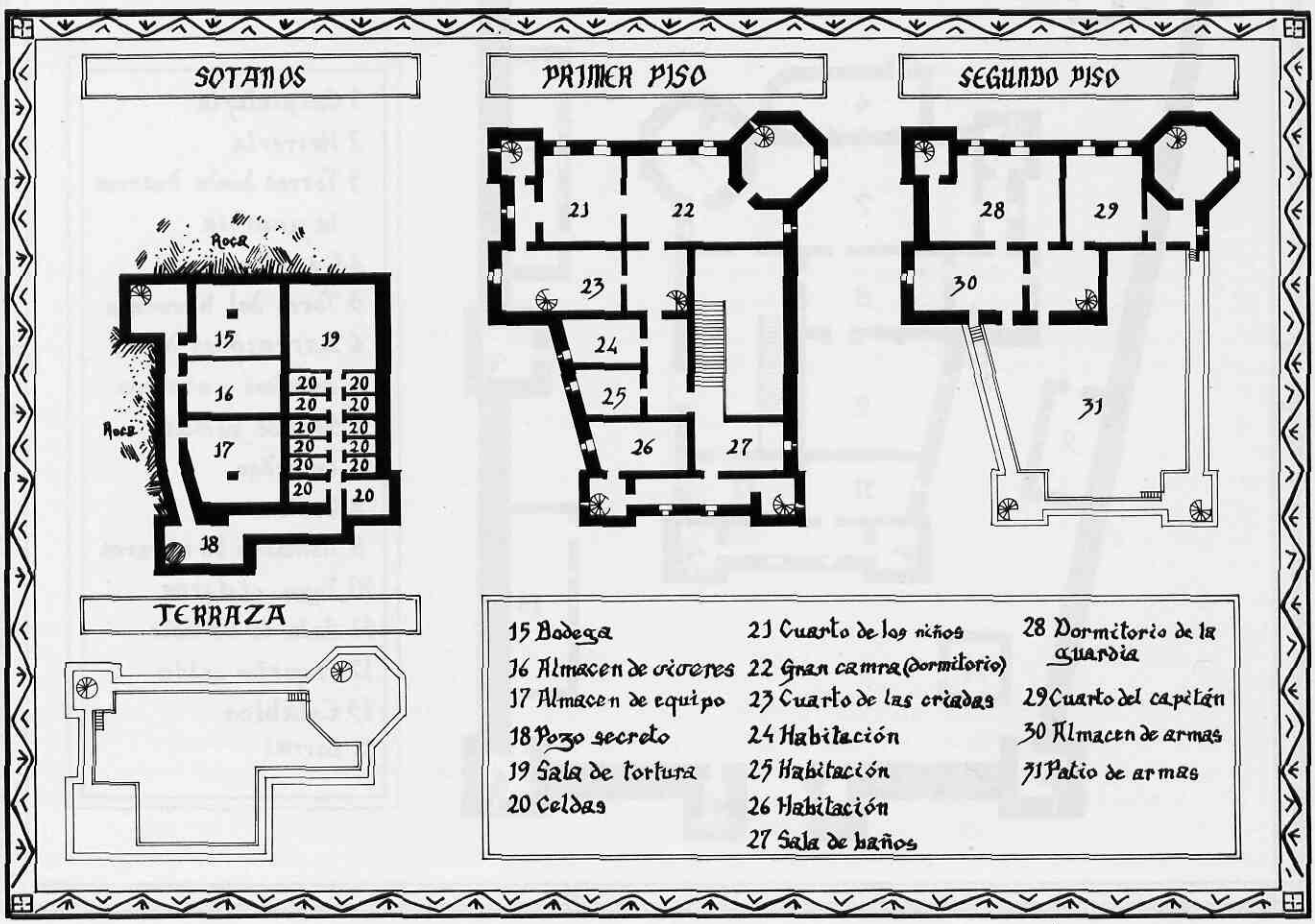
Sala de Juntas/comedor
Esta sala muy espaciosa, solía usarse tanto para celebrar fiestas como para realizar reuniones con otros señores, hacer ceremonias de vasallaje, administrar justicia o simplemente comer. Actualmente casi no se usa.

Cocina
Una cocina corriente, en la cual se puede preparar sin problemas comida para más de 100 personas.

Pequeño salón
Salón usado normalmente para realizar labores de costura por las mujeres del castillo y sus damas de compañía. Actualmente se encuentra en perfecto estado, pero claramente en desuso.

Sala de estudio
Sala reservada para la educación de los hijos del señor. Está cubierta de estantes vacios que en otro tiempo debieron contener libros. Una tirada de Percepción x 3 permitirá, incluso, descubrir marcas de polvo allí donde antaño se encontraban.

Barracones de los soldados y siervos
Al contrario de otros lugares del castillo, hay aquí un



gran desorden, como si fuera el refugio de fieras salvajes. Hay asimismo un fuerte hedor a animal carroñero en todos los barracones.

Sala de baños
Habitación con dos grandes tinajas de madera, las cuales se llenan de agua calentada en la cocina para que el señor, su familia o sus invitadosquieran se relajen en la exótica costumbre del baño. Han sido usadas con bastante frecuencia.

Habitaciones
Todas ellas en buen estado, pero un tanto abandonadas (falta de ventilación, polvo, etc). Todas ellas constan de una gran cama con dosel, una mesa, una silla y un arcón.

Cuarto de las criadas
Totalmente en desuso, cubierto de telarañas y suciedad. Es evidente que nadie lo ha usado en algunos años.

Gran cámara
Dormitorio del señor feudal, en él se encuentran arcones con sus ropas, sus armas y una gran cama en la que descansa. Hay restos de sangre seca debajo de la cama (resultado de las "noches de amor" con que el señor de Iroz obsequia a veces a alguna de sus infortunadas vasallas).

Cuarto de los niños
Cuarto habilitado en un principio para ser usado como dormitorio y sala de juegos de los hijos del señor de Iroz. Inés suele pasar aquí la mayor parte del tiempo, jugando con muñecas de trapo y madera.

Patio de armas
Patio donde la tropa se entrena en el manejo de las armas. Hay señales evidentes de que hace mucho que no se usa para tal fin.

Cuarto del capitán
Tradicionalmente, este es el cuarto del capitán del castillo, la mano derecha del señor feudal. Ahora han desaparecido todos los muebles, y las paredes de piedra están oscurecidas por el fuego, ya que aquí suele invocar César a sus Igneos.

Dormitorio de la guardia
Aquí solían dormir los hombres encargados de vigilar el recinto interior del castillo. Ahora se encuentra abandonado.

Almacén de Armas
Este es el arsenal del castillo, en el cual se encuentra una buena cantidad de armas de todo tipo. Bastantes de ellas se encuentran en buen estado, otras están herrumbrosas e inservibles.

Bodega
En ella se encuentra una buena provisión de toneles de vino de sabor fuerte y áspero.

Almacén de víveres
Al igual que los otros almacenes, una buena parte de las provisiones del almacén son de origen humano.

Almacén de equipo
Aquí se encuentran herramientas, cuerdas, antorchas, y también, arrojado a un extremo y en confuso montón, la ropa y todos los enseres personales de los prisioneros que, desnudos, son arrojados a los calabozos.

Pozo secreto
Esta sala está ocupada casi por completo por el brocal de un gigantesco pozo, destinado a proveer de agua a los ocupantes del castillo en caso de que éste fuera sitiado. Es asimismo la entrada a un pasadizo secreto que hizo construir el abuelo de Inesilla.

Celdas
La mayor parte de ellas están llenas de seres balbuceantes que en un pasado más o menos lejano fueron seres humanos. La mayor parte de ellos han caído en la más profunda de las locuras.

Sala de Tortura
En esta sala se amontona todo lo necesario para subir el infierno a la tierra: potros de tortura, parrillas para asar vivos a los torturados, prensas para aplastarles los huesos de las manos o los pies... los instrumentos conocidos se encuentran junto a otros cuya finalidad apenas si se adivina, como si hubieran sido diseñados por una mente inhumanamente malvada (cosa que, por cierto, así ha sido).
Hay un buen número de Teraphimes en el castillo, controlando los puntos clave (su ubicación exácta se deja al albedrio del DJ). están controlados por Alvar, senescal de César.

Ocupantes del castillo

César de Devreux, señor de Iroz
Hijo de Frimost, Demonio de la Destrucción, y de Inés de Castro, una pobre muchacha que ha sido preparada durante toda su vida para poder engendrar a este hijo.

FUE	15	Altura:	1'87	Peso:	70 kg.
AGI	20	RR:	0%	IRR:	250%
HAB	20	Armadura natural: Carece			
RES	25				
PER	25				
COM	30				
CUL	25				

Armas:
Cualquier arma al 90%
Armadura:
Carece
Competencias:
Alquimia 75%, Astrología 99%, Con. Mágico 125%, Elocuencia 150%, Mando 99%, Psicología 90%, Teología 75%
Hechizos:
Atracción sexual, Corrosión del metal, Arma Irrompible, Lámpara de Búsqueda, Detección de venenos, Discordia, Maldición, Impotencia, Dominación, Virilidad, Suerte, Inmunidad al fuego, Arma invencible, Visión de Futuro, Protección de la montura, Sumisión, Robar fortaleza, Invunerabilidad, vuelo, Invocaciín de ánimas, Invisibilidad, Protección Mágica, Carisma, Conmoción, Invocación de Igneos, Muerte, Elixir de la Vida, Detección de Hechizos, Concentración, Mal de ojo, Guerra, Vientos, Deseo, Furia, Amuleto, Tortura, Despertar a los Muertos, Explosiòn, Ungüento de bruja, Dominio del fuego, Maldición del hierro, Metamorfosis, Misa negra, Condenación, Invocación de demonios menores, Viaje al Infierno, El Gran Aquelarre
Poderes especiales:
En cada año de vida humana, César crece el equivalente a diez. Como compensación, su madre envejece veinte.
Céar tiene a su servicio personal a dos Igneos, que apa-

recerán inmediatamente nada más pronuncie sus nombres: Aluph y Melamud.
César puede hacer distorsiones involuntarias en el tiempo. Al sentir un gran odio o ansiedad sobre una persona o personas pueden provocar el que envejezcan de repente (como le pasó a Pol de Gorriaiz). Por el contrario, estando relajado y tranquilo puede ocurrir que el tiempo transcurra con cierta lentitud.

Inés de Castro
Madre de César. Tiene el cuerpo de una mujer de 54 años. En realidad sólo hace 16 que nació.

FUE	1	Altura:	1'58	Peso:	35 kg.
AGI	1	RR:	-100%	IRR:	200%
HAB	5	Apariencia: 12			
RES	5				
PER	10				
COM	2				
CUL	15				

Armas: Carece
Armadura: Carece

Roque LaGuardia
No es otro que el demonio Abigor, en persecución de la espada que antaño empuñara su hermano. Cuando sigue la pista de la espada, tiene una serie de limitaciones a sus poderes, limitaciones colocadas como penitencia por el propio Belzebuth (al parecer sugeridas por Bileto), como castigo por haber dejado escapar a Samael:
* No puede invocar a las legiones del Infierno en su ayuda, solamente a un número reducido (3D10+5) de demonios elementales, que deben servirle bajo la forma de lobos gigantes, siempre y cuando él mismo se transforme previamente (hechizo de metamorfosis) en lobo gigante.
* Tampoco puede llevar consigo su Armadura, ni su Lanza ni su Cetro.
* Su altura, peso y aspecto serán los de un ser humano normal.

Las características de Abigor están en el Bestiario.

Alvar
Astomori que ejerce como Senescal del castillo. Se encarga de la organización y administración del recinto, y controla los diferentes Teraphimes diseminados por el castillo.

FUE	5	Altura.	1'88	Peso:	72 kg.
AGI	15	RR:	0%	IRR:	175%
HAB	27	Armadura natural:		Carece	
RES	25				
PER	22				
COM	0				
CUL	15				

Armas: Carece
Armadura: Carece
Competencias: Propias de un criado al 99%
Poderes especiales: Lectura mental y emisión del pensamiento

La tropa de César se compone de casi un centenar de Andróginos que hacen las funciones de criados y soldados. Asimismo cuenta con una docena de Cynocéfalos, que mantiene apaciguados gracias al alcohol y a algunas Súcubo, y que están encerrados en los barracones del patio. Asimismo tiene una pareja de Bebrices que usa como perros de guardia para controlar a los prisioneros de las mazmorras.

Apéndice 3: Personajes pregenerados

Joan Constantí
Profesión: Alquimista.
Posición social: Baja nobleza; Hidalgo.
Situación familiar: Huérfano. Cuatro hermanas.
Profesión paterna: Alquimista, con conocimientos mágicos.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: Catalán.
Características principales:

FUE	10	Altura:	1'57	Peso:	55 kg.
AGI	10	RR:	15	IRR:	85 (P.C. 17)
HAB	15				
RES	12				
PER	17				
COM	18				
CUL	20				

Características secundarias
Edad: 22 años
Aspecto: Normal (13)
Suerte: 55
Armas:
Cuchillo 20%
Armadura
Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias
Alquimia 60%, Astrología 60%, Comerciar -7%, Con. Mágico 100%, Enseñar 30%, Castellano 40%, Latín 40%, Leer/escribir 60%, Psicología 67%
Hechizos
Concentración, Amuleto, Bálsamo de Curación, Explosión, Ungüento de bruja, Creación de Homúnculos, Visión de Futuro, Arma Invencible, Protección Mágica, Exorcismo, Inmovilización, Aceleración.
Notas sobre el carácter:
Sentidos sensibles
Nunca discute los precios
Posesión de un Talismán extra
Historia personal
Joan Constantí es el hijo mayor de Ferran Constantí, un conocido alquimista mallorquín, de quien se rumorea que fue discípulo de Ramon Llull. Desde niño participó en los experimentos y estudios de su padre, el cual le enseñó todos los conocimientos y hechizos que el muchacho fue capaz de aprender.
En el lecho de muerte, Ferran vaticinó a su hijo que le esperaba un gran destino. Antes de ello, sin embargo, debería vagar por el mundo, aprendiendo de la vida.
Y así Joan, a los 22 años, abandonó por primera vez su Gerona natal para lanzarse a la aventura.

Georgina
Profesión: Curandera
Posición social: Campesina
Situación familiar: Padres muertos. Seis hermanos.
Profesión paterna: Bandido.
Nacionalidad: Corona de Aragón.
Grupo étnico: Catalán.
Características principales:

FUE	15	Altura:	1'75	Peso:	80 kg.
AGI	15	RR:	65%	IRR:	35% (P.C. 7)
HAB	20				
RES	15				
PER	15				
COM	10				
CUL	15				

Características secundarias:
Edad: 19 años
Aspecto: Normal (12)
Suerte: 40
Armas:
Cuchillo 40%
Armadura:
Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias:
Alquimia 35%, Con. Mágico 25%, Con. Plantas 45%, Degustar 40%, Elocuencia 55%, Castellano 30%, Medicina 70%, Primeros Auxilios 70%, Psicología 45%
Hechizos:
Riqueza
Notas sobre el carácter
Sibarita
Robusta por naturaleza
Sabe hacerse simpática
Talismán extra
Historia personal
Georgina nació y se crió entre hombres. Es por ello que no es precisamente el colmo de la femineidad: Le gusta el buen vino, es peligrosa con un cuchillo en la mano y ha aprendido a desenvolverse frente a casi cualquier situación. Su padre fue ahorcado por bandido, y su madre apedreada poco después por bruja. Estos hechos hicieron que la familia se disgregara, y cada hermano marchó hacia una dirección distinta. Georgina entró al servicio de un médico judío de Barcelona, el cual la aceptó por sus conocimientos de las plantas, y le enseñó el oficio de Curandera. El judío tenía asimismo algunas nociones de magia negra, y la chica, dándose cuenta de ello, empezó a espiarle. Finalmente fue descubierta, y huyó llevándose uno de los talismanes más valiosos del anciano: una bolsa mágica capaz de producir monedas de oro, de la cual Georgina aprendió su manejo casi por casualidad. (Ver hechizo de Riqueza, en la pág. 35).
Siempre que viaja, Georgina lleva a la vista un Cuchillo de cazador colgando de una vaina de su cinturón. Lleva asimismo una Daga oculta en la manga de su vestido, y un estilete en una funda especial cosida en la parte interior de su ancho cinturón de cuero.

Alvaro el Astuto
Profesión: Soldado
Posición Social: Villano
Situación Familiar: Huérfano con tres hermanos. Viudo con 4 hijos.
Profesión paterna: Artesano
Nacionalidad: Corona de Aragón
Grupo étnico: Castellano (Aragonés)
Características Principales:

FUE	15	Altura:	1'85	Peso:	86 kg.
AGI	15	RR:	50%	IRR:	50% (P.C. 10)
HAB	15				
RES	20				
PER	15				
COM	10				
CUL	15				

Características Secundarias:
Edad: 19 años
Aspecto: Normal (16)
Suerte: 35%
Armas:
Ballesta: 70%
Espada: 75%

Escudo: 45%
Pelea : 40%
Armadura:
Cota de Malla (Prot. 5)
Casco (Prot. 2)
Escudo
Competencias:
Artesanía 40%, Cabalgar 45%, Discreción 40%, Latín 40%, Lanzar 35%, Leer/escribir 40%, Otear 30%, Seducción 41%, Teología 30%
Notas sobre el carácter
Carácter irascible y violento
Atracción hacia las mujeres
Educación extra
Historia personal:
Alvaro es natural de Jaca, y de niño fue educado por monjes benedictinos. Fue expulsado del monasterio sin embargo, por culpa de sus dos grandes pasiones, las cuales han dominado siempre su vida: la violencia y la lujuria. La violencia mató a sus padres, víctimas de un grupo de sanguinarios bandidos. La violencia le hizo asimismo matar a su joven esposa, en un súbito arrebato de ira. La lujuria le ha hecho tener cuatro hijos (que se sepa) de cuatro mujeres diferentes. La lujuria le hace abandonarse, siempre que puede, en brazos de una mujer, en un intento de adormecer su conciencia y su culpa.
Superficialmente es un soldado más, que bebe, blasfema, fornica y mata. Pero además de eso es un hombre cultivado, que lee a San Agustín y a Santo Tomás y disfruta con la poesía de los clásicos.

Murad (Miriam)
Profesión: Ladrón
Posición Social: Villano
Situación familiar: Padres desconocidos
Profesión paterna: Ladrón
Nacionalidad: Reino de Granada
Grupo étnico: Arabe
Características principales

FUE	5	Altura:	1'60	Peso:	50 kg.
AGI	15	RR:	70	IRR:	30% (P.C. 6)
HAB	15				
RES	15				
PER	22				
COM	15				
CUL	15				

Características secundarias:
Edad: 17 años
Aspecto: Normal (14)
Suerte: 52
Armas:
Daga: 15%
Honda: 60%
Pelea: 45%
Armadura:
Peto de cuero con ref. (Prot. 3)
Casco (Prot. 2)
Competencias:
Correr 45%, Escuchar 42%, Esquivar 50%, Castellano 30%, Forzar Cerraduras 45%, Robar 60%, Trepar 50%.
Notas sobre el carácter
Busca al asesino de su familia
Sentidos sensibles
Historia personal
Miriam fue encontrada cuando apenas tenía dos años de edad por un pícaro ladronzuelo Granadino, el cual la educó como un muchacho para que le ayudara en su "trabajo" en la ciudad, llamándola Murad. Al cumplir los quince años, y gracias a una extraña marca de nacimiento que luce en su hombro derecho, una anciana la reconoció como hija de un poderoso Cadí, el cual cayó en desgracia ante el rey por la acusación que aportó un Visir enemigo suyo. El Cadí intentó huir de la corte, pero fue traicionado por uno de sus capitanes, un mercenario cristiano llamado Armando Fañez. Miriam, aún bajo la identidad de Murad, se ha propuesto encontrar a Fáñez para hacerle pagar por el asesinato de su familia.
Miriam es una mahometana convencida, y practica las enseñanzas del Corán siempre que tiene ocasión de ello (Repasar págs 53-54 de Lilith).

Gregorio de la Cruz
Profesión: Guerrero
Posición social: Baja Nobleza
Situación familiar: Hijo único, huérfano.
Profesión paterna: Guerrero
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Características principales:

FUE	20	Altura:	1'68	Peso:	61 kg.
AGI	20	RR:	75%	IRR:	25% (P.C. 5)
HAB	20				
RES	15				
PER	10				
COM	5				
CUL	10				

Características secundarias:
Edad: 20 años
Aspecto: Atractivo (20)
Suerte: 25
Armas:
Ballesta: 40%
Hacha: 90%
Lanza: 60%
Pelea: 45%
Armadura:
Cota de malla con refuerzos (Prot. 6)
Competencias:
Cabalgar 60%, Cantar 30%, Escuchar 40%, Esquivar 45%, Mando 40%, Otear 30%
Notas sobre el carácter
Lleva consigo el arma de su padre (un Hacha de Combate)
Tiene vértigo
Tiene buena voz
Es irascible y violento
Historia personal
Gregorio es hijo único de Francisco, un soldado veterano, ennoblecido con el título de hidalgo por su valor en el combate. El título y el arma que siempre empuñó (una gigantesca hacha de dos manos) fueron la única herencia que consiguió legarle a Gregorio, el cual intenta conseguir gloria y riquezas como soldado de fortuna. Gregorio cree en la ética caballeresca y en el amor cortés, y sueña con realizar hazañas dignas de ser narradas en cantares de gesta.

Zuzen
Profesión: Cazador
Posición social: Campesino
Situación familiar: Padres Vivos, una hermana.
Profesión paterna: Siervo
Nacionalidad: Navarro
Grupo étnico: Vascón

Características Principales

FUE	12	Altura:	1'82	Peso:	78 kg.
AGI	18	RR:	75%	IRR:	25% (P.C. 5)
HAB	20				
RES	15				
PER	20				
COM	5				
CUL	10				

Características secundarias
Edad: 20 años
Aspecto: Feo (7)
Suerte: 35%
Armas:
Arco 75%
Cuchillo 40%
Competencias:
Cabalgar 30%, Castellano 20%, Con. Animales 60%, Con. Plantas 35%, Escuchar 75%, Otear 60%, Rastrear 90%, Trepar 40%
Notas sobre el carácter
Carisma con los animales
Criado en ambiente rural
Oido sensible
Historia personal
Zuzen ha vivido toda su vida en el bosque, entre las bestias, y considera a éstas más civilizadas que los hombres. De hecho, se siente muy a disgusto en una ciudad, ya que se siente encerrado entre sus muros. Hace un par de años tuvo que huir de la casa de sus padres por haber matado con su arco al hijo de un caballero, que estaba martirizando innecesariamente su montura. A no ser que sea para cazar o para defenderse, odia matar animales. Hombres, como él mismo dice, ya son otra cosa.

Calixto
Profesión: Juglar
Posición social: Villano
Situación familiar: Bastardo
Profesión paterna: Goliardo
Nacionalidad: Reino de Castilla
Grupo étnico: Castellano
Características Principales

FUE	8	Altura:	1'47	Peso:	60 kg.
AGI	15	RR:	40%	IRR:	60%
HAB	20				
RES	12				
PER	10				
COM	20				
CUL	15				

Características Secundarias:
Edad: 18 años
Aspecto: Atractivo (20)
Suerte: 45%
Armas:
Espada corta: 50%
Pelea: 40%
Competencias:
Alquimia 30%, Cantar 85%, Con. Mágico 50%, Elocuencia 60%, Escuchar -15%, Juegos de Manos 60%, Leyendas 40%, Seducción 70%
Hechizos:
Atracción Sexual, Curación heridas graves, Suerte.
Notas sobre el carácter:
Buena voz
Debilidad hacia las mujeres
Sordo de una oreja
Historia personal
Calixto es hijo bastardo de un goliardo, el cual lo reconoció como hijo suyo, enseñándole a cantar, beber, y fornicar. Asimismo le enseñó las nociones fundamentales de la magia, y algunos hechizos. Calixto, sin embargo, le encontró más gusto a la vida vagabunda que a los estudios, y terminó junto a una compañía itinerante de músicos. La compañía, por desgracia, fue desperdigada unos años después por un señor feudal al que no le gustaron algunos de los versos que le dedicaron. Calixto tuvo suerte, aunque una de sus orejas se quedó junto al verdugo del señor feudal...

Bibliografía

SATAN Y LAS MISAS NEGRAS Adam Nebles
EL DIABLO EN ESPAÑA Francisco J. Flores Arroyuelo
HISTORIA DE LA BRUJERIA Frank Donovan
MAGIA NEGRA Dr. G. Maxwell
COMMEDIA Dante Alighieri
HISTORIA DEL DIABLO Daniel Defoe
MANUAL DE MODERNOS HECHIZOS Draja Mickaharic
VIDA Y CULTURA EN LA EDAD MEDIA Johannes Büler
MEMORIAL DEL DIABLO EN EL CONVENTO Manuel Barrios
BOTANICA OCULTA Joan Perucho
FORMULARIO DE ALTA MAGIA P.V. Piobb
EL ARCANO DE LAS PLANTAS Paracelso
DICCIONARIO INFERNAL Collin de Flancy
MAGIA-BRUJERIA-DEMONOLOGIA Juan García Font
HISTORIA DE LAS MAGIAS Kurt Seligmann
CREATURES FANTASTIQUES AU MOYEN AGE Claude Klepper
LOS MITOS HEBREOS Robert Graves y Raphael Patai



Rerum Demoni

Rerum Demoni

... en latín vulgar,
«Cosa del Demonio».

Este suplemento habla del DEMONIO, entendido según su faceta de mago, de corruptor lujurioso, de rebelde con o sin causa. El DEMONIO, en pocas palabras, que se relaciona con los hombres en el *Aquelarre*. Pícaro, embustero, siempre retorcido, ha sido pintado por mil tintas diferentes, según el humor del autor que lo tratara: Los herejes templarios lo llamaron Bafometo. Los satanistas cultos del Renacimiento, Leonardo. La gente del pueblo, «El Gran Cabrón».
Este suplemento habla también de los «otros» demonios. Los pequeñitos, los menos poderosos, capaces tan solo de hacer cosas simples, como destruir ejércitos, provocar epidemias o anular sin remedio inocencias. De su carácter, sus tensiones internas, sus intrigas y su magia. También tiene un lugar la otra magia, la magia que pueden llegar a conocer los hombres. Pero, no nos engañemos. La magia, es cosa del DEMONIO.

Rerum Demoni contiene, entre otras cosas, una descripción detallada de los Demonios mayores; un Bestiario Infernal; una nueva lista de hechizos y una Campaña completa, lista para jugar: **Magice, Rerum Demonii est.**

Este libro es un suplemento para *Aquelarre, el juego de rol demoníaco medieval*, y no puede jugarse independientemente sin éste.

De 2 a 7 jugadores
A partir de 12 años

Portada: Arnal Ballester
Ilustraciones : Montse Fransoy
Arnal Ballester

ISBN 84-7831-065-7
9 788478 310654

INTERNACIONAL